

Laboratorio Multimediale

La metodologia di base delle tecnologie vede l'insegnante partecipe con i bambini nell'attività di "esplorazione" del mezzo multimediale, senza pretendere di "insegnare," ma cercando di condividere curiosità, fantasia, divertimento in un contesto di apprendimento sereno ed efficace.

Utilizzando le tecnologie multimediali si solleciteranno i bambini a mettersi alla prova per verificare le proprie competenze e... giocare con le conoscenze.

Partendo da una serie di attività propedeutiche all'uso del computer, si passa poi ad un graduale approccio con il mezzo per scoprirne tutti gli elementi che lo compongono e le loro funzioni; si procede con l'introduzione ai programmi di grafica (Paint e Tux paint), video-scrittura (Word), presentazioni con Power Point, e Internet.

Introduzione ai laboratori come modello di programmazione

Il laboratorio è da noi inteso non come luogo fisico, ma come **contesto di esperienza e ricerc-azione**, anche se la collocazione fisica dei materiali attinenti ad alcune attività in spazi ben precisi è rintracciabile all'interno della strutturazione degli spazi.

I laboratori sono attivati da un'insegnante ed osservati da una collega. Le due hanno la responsabilità diretta nella conduzione del laboratorio, nonché quella di allestire spazi e momenti di esperienza sui temi fondamentali del laboratorio anche in altri contesti. Ciò significa che, al di là delle proposte didattiche del laboratorio, tutti i bambini (anche i treenni) compiono esperienze in un **curricolo implicito** studiato appositamente per prepararli ad affrontare con serenità e duttilità mentale alcuni nodi fondamentali del sapere.

Così, quando accedono al laboratorio di letto-scrittura, ad esempio, hanno già compiuto svariate esperienze sul codice letto e scritto attraverso i giochi di routine, l'autoappello, ecc, che possiamo definire come fasi propedeutiche.

Il laboratorio, al suo interno, è scandito in tre fasi distinte:

Una routine di ingresso al laboratorio, costituita da un gioco di gruppo o individuale che immetta il bambino nel particolare set del giorno.

Segue la fase di attivazione vera e propria che ha una durata di circa 40 minuti.

La fase conclusiva prevede la realizzazione di modellizzazioni dell'esperienza vissuta ai vari livelli .