



PERCORSI LABORATORIALI EDUCATIVI “IT” CON I RAGAZZI

SCUOLA DELL’INFANZIA

Proposta di progetto

Como





1. Premessa

Siamo una rete di professionisti esperti in campo tecnologico, formativo, educativo, psicologico e clinico; dall'esperienza maturata in ambito psico-pedagogico e dei nuovi media digitali nasce l'idea di creare uno spazio reale e virtuale nel quale favorire processi di cambiamento. Per noi **cambiamento** vuol dire trasmettere e condividere esperienze, ascoltare bisogni, conoscere in modo autentico le persone. **Le nuove tecnologie sono lo strumento con il quale diamo forma al cambiamento, consapevoli che la frenesia del digitale va governata, non subita.** Proponiamo la sperimentazione responsabile di: Realtà Aumentata, Realtà Virtuale e Robotica; senza dimenticare però i presupposti educativi e gli strumenti tradizionali dalle quali prendono forma queste nuove frontiere. Ci rivolgiamo a genitori, insegnanti, bambini e ragazzi proponendo corsi di educazione digitale e percorsi di consapevolezza sui temi di grande attualità: Internet, Dipendenze, Educazione civica digitale, Etica digitale e Crescita personale. **Organizziamo corsi, seminari e workshop, incontri con Scuole, Associazioni, Cooperative sociali e Famiglie.**

Le attività di seguito proposte mirano, naturalmente, al raggiungimento in maniera ottimale degli obiettivi concordati con il committente.

La seguente proposta di progetto si articola in 4 fasi:

1. *Percorsi laboratoriali educativi "IT"¹ con i ragazzi*

¹ La **tecnologia dell'informazione (IT)** identifica l'uso di qualsiasi computer, sistema di archiviazione, di networking e altri dispositivi fisici, per creare, elaborare e archiviare dati elettronici.



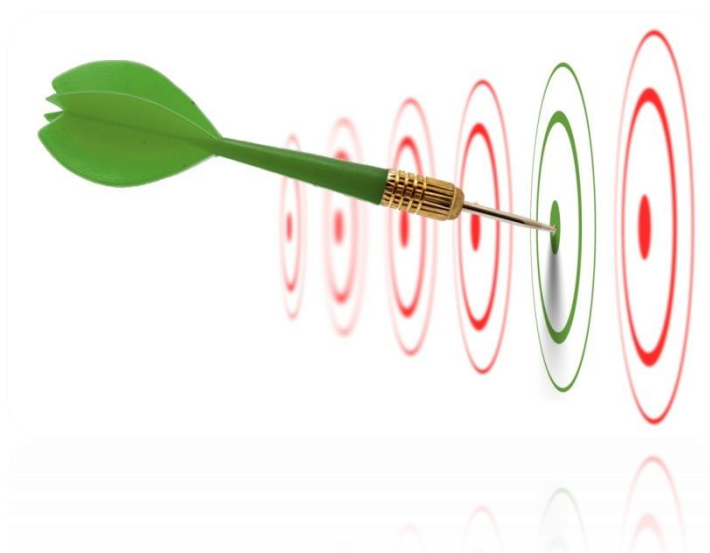
2. Obiettivi

Gli obiettivi della seguente proposta di progetto sono:

1. *learn by doing*²
2. *imparare a lavorare e a confrontarsi in gruppo*
3. *educazione all'utilizzo etico e consapevole delle nuove tecnologie*

Le modalità della sua attuazione consiste in:

1. *lezioni in piccoli gruppi*



² Metodologia di apprendimento basata sull'esperienza pratica



3. Fasi e azioni

3.1 Fase 1: percorsi laboratoriali educativi "IT" con i ragazzi ³

La nostra proposta prevede:

LABORATORIO 1: IMPARIAMO CON LA REALTÀ AUMENTATA ⁴

Target:

- Scuola dell'Infanzia **primo anno**

Durata: 4 incontri da 1 ora ciascuno

Operatori: 2

Programma

- Coloriamo con la realtà aumentata (primo livello)



³ Il materiale per lo svolgimento del laboratorio, verrà portato da MT Promozione

⁴ Per **realtà aumentata**, o **realtà** mediata dall'elaboratore, si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.



LABORATORIO 2: IMPARIAMO CON LA REALTÀ AUMENTATA

Target:

- Scuola dell'Infanzia **secondo anno**

Durata: 4 incontri da 1 ora ciascuno

Operatori: 2

Programma

- Coloriamo con la realtà aumentata (secondo livello interattivo)
- Giochi di gruppo





LABORATORIO 3: IMPARIAMO CON LA REALTÀ AUMENTATA

Target:

- Scuola dell'Infanzia **terzo anno**

Durata: 4 incontri da 1 ora ciascuno

Operatori: 2

Programma

- Coloriamo con la realtà aumentata (terzo livello interattivo e multimediale)
- Giochiamo con l'alfabeto:
 - incastriamo l'alfabeto
 - impariamo a conoscere le lettere giocando con le carte degli animali in realtà aumentata
- Costruiamo un cubo magico
- Giochi di gruppo

