



Ambienti di apprendimento e TIC

Piano nazionale Tic

Modulo 4 Vasco Badii

Attività in presenza e a distanza: spazio reale e spazio virtuale.

Sito INDIRE

<http://www.indire.it>

Sito PUNTOEDU

<http://puntoedu.indire.it/>

Sito PERCORSI A e B

<http://puntoeduft.indire.it/160mila/auth/index.php?action=logon>

[Percorso B](#)

Percorso formativo B: Uso delle risorse tecnologiche e multimediali nella didattica

Il percorso è strutturato come un ambiente di apprendimento che integra un percorso on line ed incontri in presenza. Si tratta di un modello di e-learning (*PuntoEdu*) nel quale le attività sono 'tracciate' e un sistema di crediti documenta le attività svolte on line.

Si consiglia ai corsisti di utilizzare i materiali on line successivamente al primo incontro in presenza, durante il quale sarà presentata dai tutor la metodologia di formazione del PERCORSO B. Sono in calendario incontri con i tutor (regione per regione) in modo da chiarire gli aspetti metodologici.

Secondo il modello di formazione integrata *PuntoEdu* gli spunti di riflessione, proposti nei laboratori e negli approfondimenti tematici, sono al centro degli incontri in presenza. Durante tali incontri le riflessioni e le indicazioni operative proposte vengono condivise e discusse. Appena saranno disponibili le classi virtuali, questa attività di discussione e di scambio potrà svolgersi anche on line.

Moduli

<http://puntoeduft.indire.it/160mila/b/moduli/>

Percorso che prevede 10 moduli su Didattica e Tecnologie

Classe virtuale

Forum riservato a ciascuna classe per discutere, approfondire, ampliare il lavoro svolto in presenza.
(di prossima apertura)

Risorse in rete

Risorse presenti in rete sulle [TIC](#) e loro utilizzo nella didattica.
(di prossima apertura)

Indice moduli

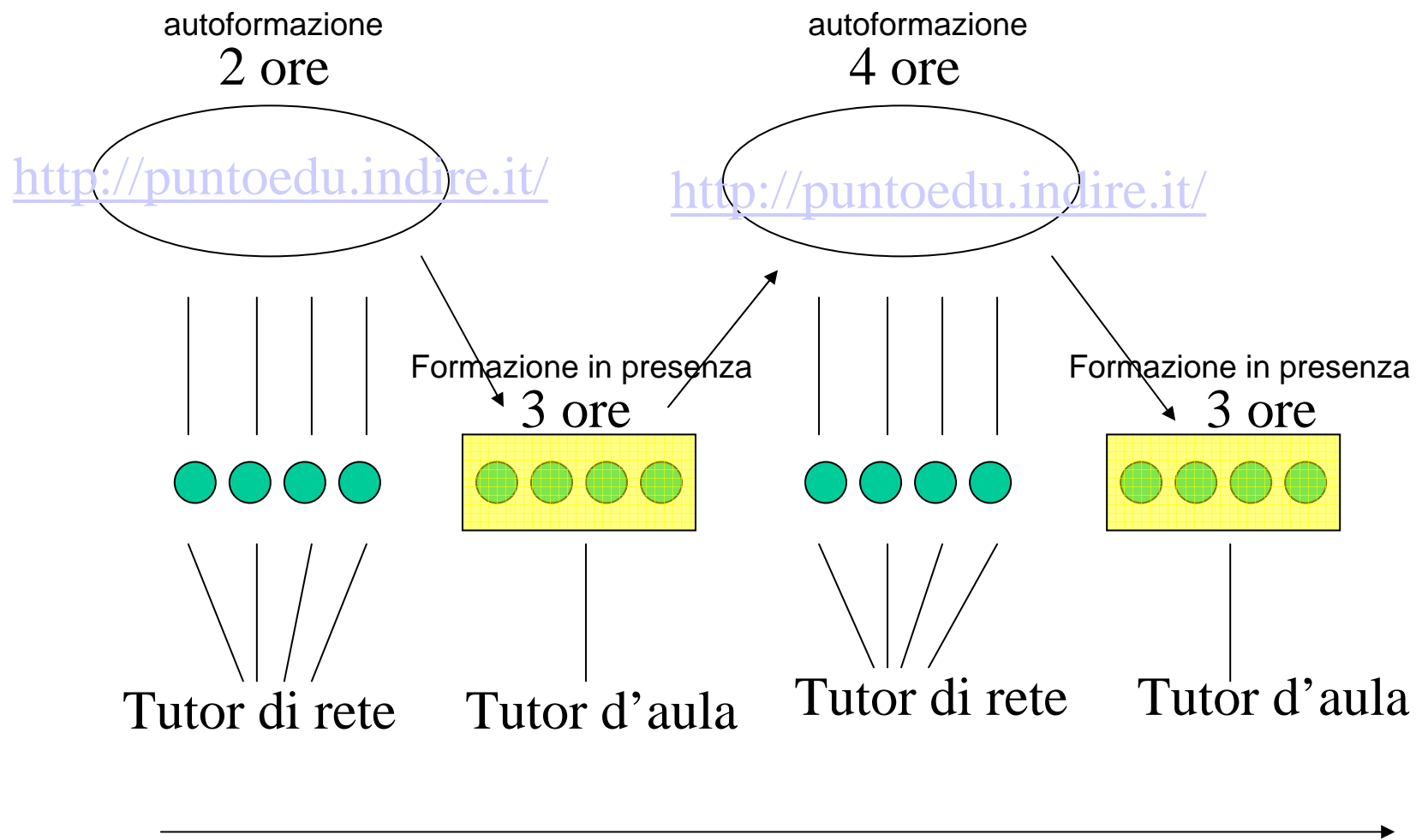
[Innovazione nella scuola e Tecnologie Didattiche](#)

1. Innovazione nella scuola e Tecnologie Didattiche

Differenza tra TD ed uso delle tecnologie nella didattica - le TD, il loro sviluppo nel tempo ed il loro ruolo nell'innovazione didattica - nodi cruciali di ogni politica d'introduzione delle TD nella scuola - politiche adottate a livello nazionale e internazionale

Il modulo in sintesi | **Approfondimenti tematici** | **Laboratorio**

<http://puntoeduft.indire.it/160mila/b/moduli/>



Modulo 2

Vasco Badii

Scopo del modulo 4

Far comprendere il concetto di ambiente di apprendimento e le metodologie utilizzabili per il suo sviluppo.

Saper progettare **ambienti di apprendimento** collaborativi basati sulle TIC

- Definizione di ambiente di apprendimento e teorie di riferimento
- Le fasi del **ciclo di vita** di un ambiente di apprendimento e le loro correlazioni
- I requisiti di un ambiente di apprendimento e la sua struttura
- Elaborazione di un progetto di ambiente di apprendimento a partire dalle sue specifiche e dalla definizione dettagliata delle attività

Le condizioni per usare l'ambiente di apprendimento a scuola

Temi del modulo B 4

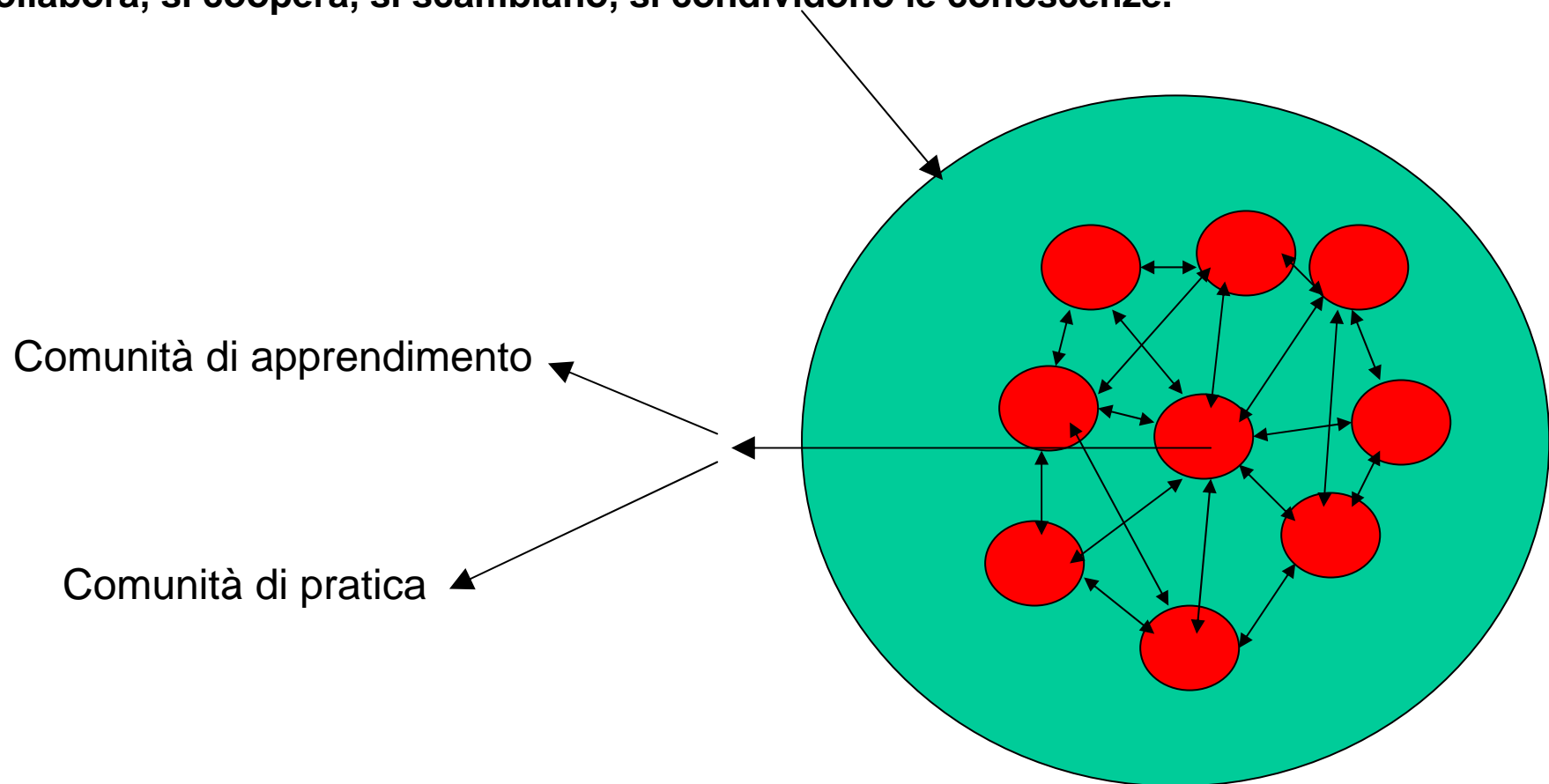
- Ambiente di apprendimento
- Ciclo di vita
- Requisiti e strutture
- Spazi reali e spazi virtuali
- Caratteristiche di un ambiente
- Uso e caratteristiche di un ambiente
- Valutazione dell'ambiente

Ambiente di apprendimento

- Definizioni di Ambiente di apprendimento

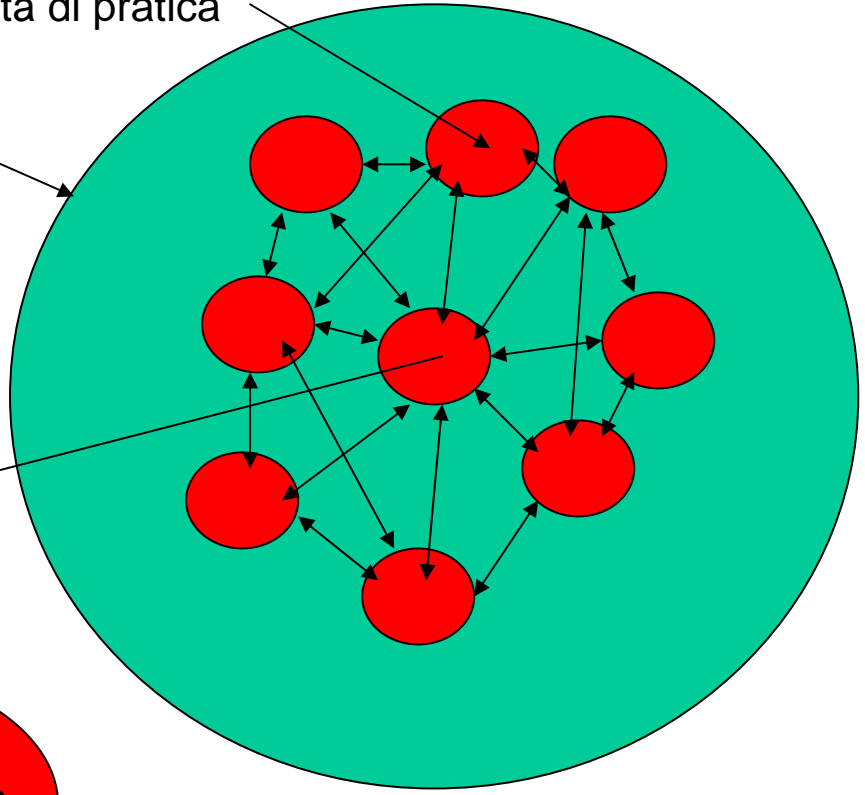
Il concetto di ambiente di apprendimento

L'ambiente di apprendimento è il luogo, lo spazio reale e/o virtuale (rete) ricco di mezzi, strumenti, sostegni, per l'apprendimento, in cui chi apprende è protagonista della costruzione del proprio sapere (comportamenti, atteggiamenti, abilità, contenuti ...); in cui si collabora, si coopera, si scambiano, si condividono le conoscenze.



Ambiente di apprendimento

La Comunità di apprendimento è anche, in vario grado
Comunità di pratica



Nelle comunità di apprendimento prevale l'obiettivo di acquisire conoscenze, abilità, competenze.

Le comunità di pratiche hanno soprattutto l'obiettivo di trovare soluzione a problemi attraverso lo scambio delle esperienze.

Ambiente di apprendimento e teorie di riferimento

cognitivism → costruttivismo

L'ambiente d'apprendimento costruttivista è un posto in cui gli studenti possono lavorare insieme ed aiutarsi a vicenda per imparare ad usare una molteplicità di strumenti e risorse informative nel comune perseguimento di obiettivi d'apprendimento e di attività di problem solving (Wilson).

Qual è il significato di " ambiente d'apprendimento"?

Questo termine è legato ad una "filosofia" educativa costruttivista che interpreta la conoscenza come insiemi di significati costruiti con l'intelligenza, attraverso l'interazione con il proprio ambiente , ricco di strumenti e di risorse; inoltre, il soggetto si appropria dei modi di vedere e di agire di un gruppo di cui è parte integrante (prospettiva situazionista). [...]

Alberto Battaglia

http://multifad.formazione.unipd.it/~alberto_battaglia/DM22%20ambieappre.htm

http://www.formazione.unipd.it/~med00_05/Multidida/Didattica%20multimediale/Ambienti%20di%20apprendimento.htm

Caratteristiche di un ambiente

- un ruolo attivo e partecipativo dei soggetti;
- un forte senso di appartenenza;
- una personalizzazione del percorso;
- una concezione ermeneutica e dialogica dell'apprendimento; un sistema articolato di supporti e risorse

Ambiente di apprendimento
e
strategie per l'apprendimento

- comunicazione
(e scambio)
interpersonale
- produzione collaborativa

Requisiti e strutture

- Lavoro personale e lavoro cooperativo
- La rete come struttura collaborativa
- Applicazioni didattiche e software di rete

Spazi reali e spazi virtuali

- Dalla rete locale a internet

Il concetto di ambiente di apprendimento

L'ambiente/mappa mappa logica del percorso di apprendimento guida l'allievo nella percezione e ricostruzione del progetto formativo. Nell'ambiente sono raccolti e interagiscono i materiali di supporto relativi ai contenuti (di base e di approfondimento) preparati da docenti e tutor, i prodotti/progetti realizzati in itinere dagli allievi, gli strumenti di comunicazione, le schede di valutazione. Nell'ambiente sono anche presenti spazi personali per una metariflessione individuale ed autonoma del percorso realizzato. Superato il concetto di ambiente come bagaglio di informazioni, esso diviene lo spazio di lavoro in cui vari attori, si incontrano, si ascoltano, dialogano, prelevano e producono materiali. Le informazioni non sono collocate nell'ambiente per essere apprese ma per essere utilizzate (decostruite, trasformate, rielaborate) nella costruzione di nuova conoscenza. Inoltre il docente durante la lezione, oltre a trasmettere contenuti:

- contestualizza i contenuti alle esigenze, alle problematiche e alla sensibilità degli allievi, individua approcci che si collegano alle esperienze pregresse;
- organizza il percorso di apprendimento, fornisce priorità tra i vari argomenti, scadenze temporali, riferimenti bibliografici ...

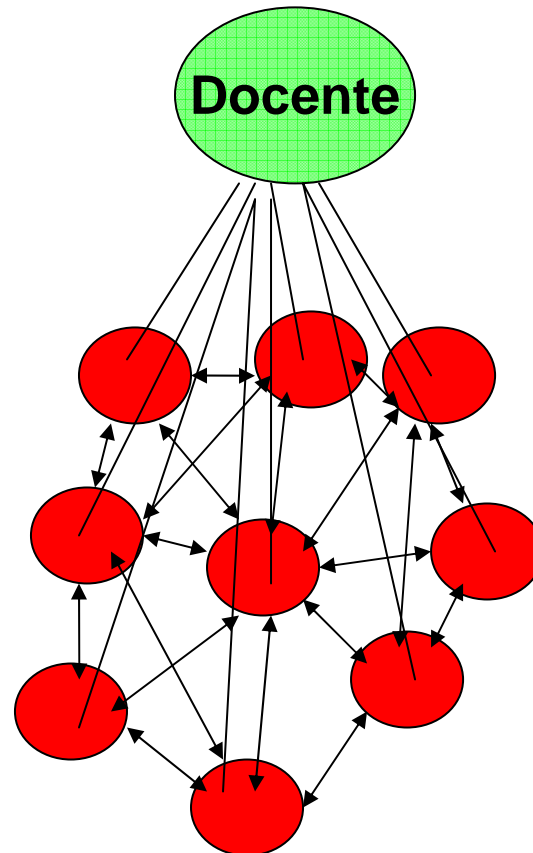
[...] Pier Giuseppe Rossi

<http://formare.erickson.it/archivio/ottobre/editoriale.htm>

<http://www.edulab.it/ambiente/1/2.htm>

Ruolo del docente

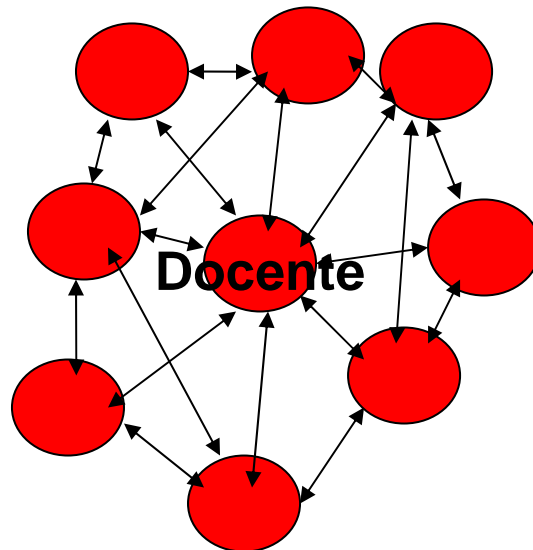
Gruppo classe tradizionale



Il processo di apprendimento è centrato sul docente

Ruolo del docente

Ambiente di apprendimento



Il processo di apprendimento è centrato sullo studente

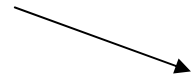
Ambiente di apprendimento

Ruolo del docente

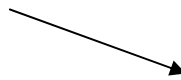
- **Insegnante**
 - **Facilitatore**
 - **Moderatore**
 - **Organizzatore**
 - ...
 - crea un clima collaborativo nel quale gli studenti abbiano spazio nelle decisioni
 - incoraggia l'interazione nel gruppo
 - sollecita gli studenti a prendere iniziative
 - valorizza i contributi dei singoli partecipanti
 - stimola le discussioni riproponendo le domande provenienti dai singoli verso il gruppo
 - modera le discussioni aiutando i partecipanti a mantenere il fuoco
 - arbitra eventuali situazioni fortemente divergenti durante le discussioni e i lavori di gruppo
 - G. Trentin [..]
- Riassume
 - Modera
 - Chiarifica
 - Prevede
 -
-

Ciclo di vita

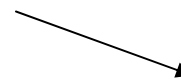
Introduzione



crescita



maturità



declino

aggiustamenti in itinere

Il ciclo di vita di un ambiente di apprendimento

L'idea del ciclo di vita

L'idea del ciclo di vita di un ambiente di apprendimento ricalca l'idea e

“le fasi classiche del **ciclo di vita** di un sistema software:

definizione dei requisiti,

definizione delle specifiche,

elaborazione del progetto,

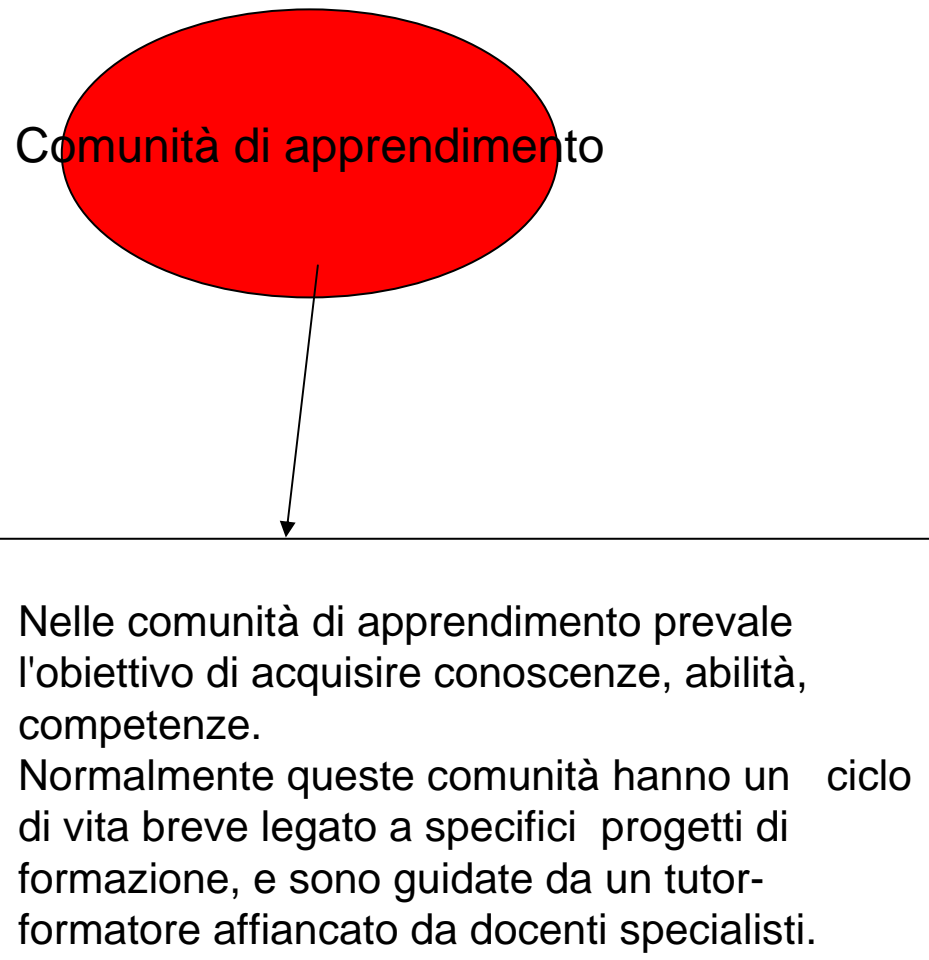
realizzazione e validazione.”

Vittorio Midoro, Renata Briano, Istituto Tecnologie Didattiche <http://www.itd.ge.cnr.it/td/td4/tdxea.htm>

[...] nello specifico tale modello specializza al caso di interventi formativi il così detto "ciclo di vita del software" elaborato in ambito ingegneristico per descrivere e pianificare le diverse fasi di produzione di sistemi informatici (cfr, Ferraris & al "Instructional system design and software system design: a unifying approach", Journal of structured Learning, Vol 8, 84) http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_1.HTM

Il ciclo di vita di un ambiente di apprendimento

L'idea del ciclo di vita



Salvatore Marras e Salima Salis

http://www.formez.it/formeznews/02-19/speciale_pag-03.html

Il ciclo di vita di un ambiente di apprendimento

L'idea del ciclo di vita



Le comunità di pratiche hanno soprattutto l'obiettivo di trovare soluzioni a problemi attraverso lo scambio delle esperienze. Il ciclo di vita non è definibile a priori in quanto risulta spesso legato alla diffusione di nuovi strumenti o alla innovazione dei processi di lavoro.

Sul piano tecnologico si utilizzano applicazioni web progettate per facilitare la cooperazione e l'individuazione delle soluzioni migliori o per sperimentare nuove procedure. Il responsabile della comunità è un tutor consulente affiancato da esperti per la soluzione di specifici problemi. Le comunità professionali sono finalizzate allo sviluppo di identità collettive legate all'esercizio di una stessa professione o di un ruolo organizzativo. Gli obiettivi sono prevalentemente di condivisione e di utilizzo di competenze affini nello svolgimento del lavoro: linguaggio, conoscenze comuni, codici deontologici, modelli organizzativi, prospettive di lavoro. Il ciclo di vita di una comunità professionale è lungo poiché legato alla elaborazione di forme di condivisione, partecipazione e apprendimento complesse. Il tutor è un gestore della conoscenza che condivide il ruolo professionale e la cui esperienza è riconosciuta dalla comunità.

Salvatore Marras e Salima Salis

http://www.formez.it/formeznews/02-19/speciale_pag-03.html

Fasi del ciclo di vita e loro correlazioni.

.Istituto Tecnologie Didattiche CNR Genova

In fig. 1 è riportato uno dei modelli elaborati per descrivere il processo di produzione di un intervento formativo (modello che trae spunto dalle fasi di produzione di un artefatto tecnologico in generale) [3] http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_1.HTM



3] nello specifico tale modello specializza al caso di interventi formativi il così detto "ciclo di vita del software" elaborato in ambito ingegneristico per descrivere e pianificare le diverse fasi di produzione di sistemi informatici (cfr, Ferraris & al "Instructional system design and software system design: a unifying approach", Journal of structured Learning, Vol 8, 84 http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_1.HTM

Fasi del ciclo di vita e loro correlazioni.

Schematicamente le varie fasi riguardano:

- definizione dei requisiti: analisi del contesto di produzione e fruizione del corso, delle esigenze e della popolazione cui il corso si riferisce, studio di approcci e di fonti disponibili, prima ipotesi di soluzione (scopi, contenuti,...);
- definizione delle specifiche: definizione obiettivi e contenuti del corso e della loro struttura, dei prerequisiti, dei vincoli al contorno (tempi, spazi, risorse,...); definizione delle misure di qualità;
- progetto: didattico (articolazione delle varie parti del corso, scelta di strategie e di mezzi, definizione dei materiali necessari, definizione delle prove di verifica,..); gestionale (organizzazione del corso, modo di funzionamento,...);
- realizzazione: preparazione fisica dei materiali (testi, AV, software) e del sistema di supporto;
- validazione: controllo finale della qualità didattica tecnica e gestionale, attraverso prove in casa, prove sul campo, questionari di gradimento e verifiche formative;
- conduzione: uso del corso in situazione reale, con raccolta esigenze di modifica e manutenzione

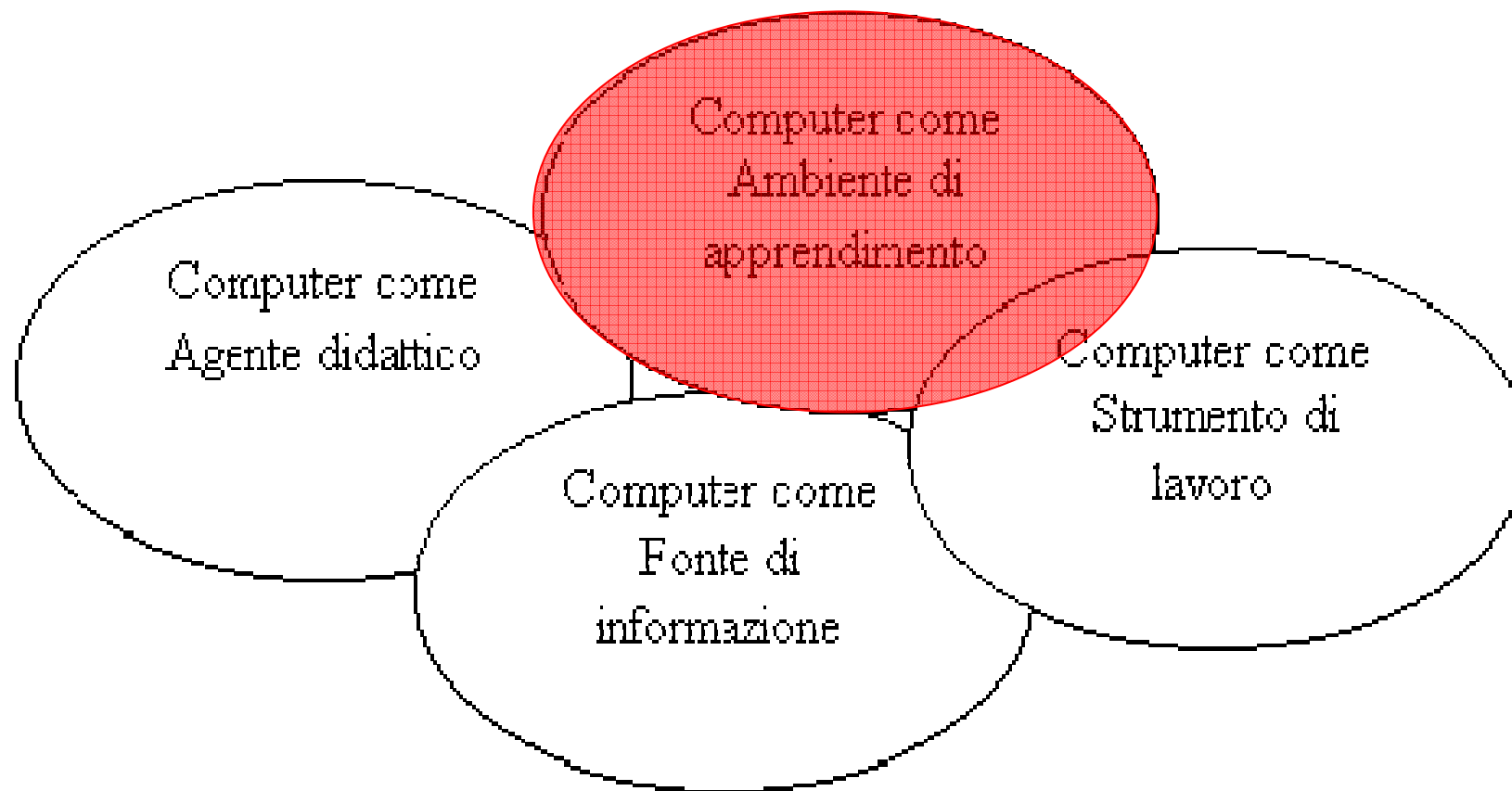
Naturalmente l'importanza e il dettaglio delle diverse fasi descritte [...] variano al variare della situazione.

http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_1.HTM

.Istituto Tecnologie Didattiche CNR Genova

Fasi del ciclo di vita e loro correlazioni.

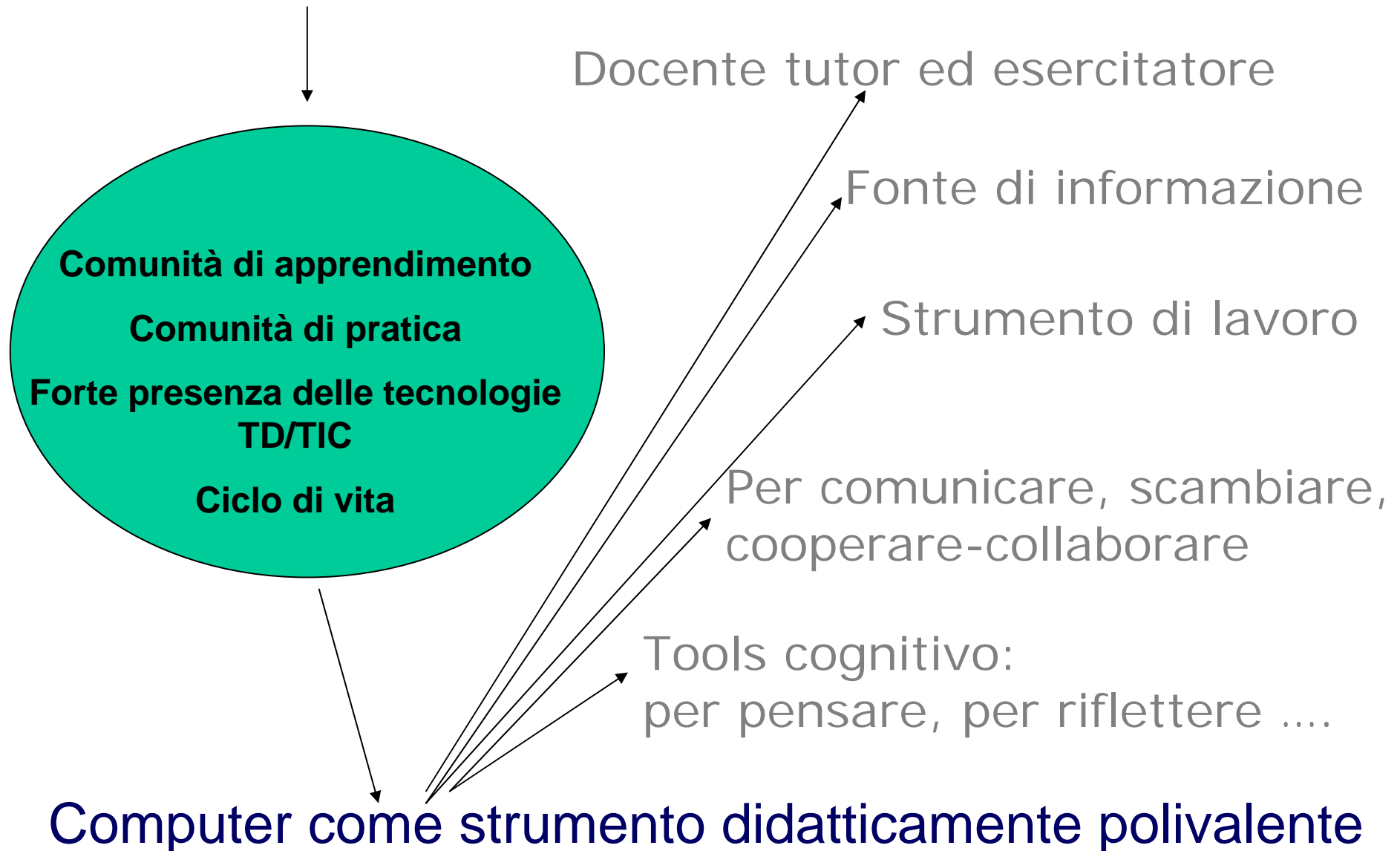




Possibili ruoli del computer nella didattica

http://www.itd.ge.cnr.it/corsotd2/LEZ_3.HTM

Il computer come Ambiente di apprendimento



Computer come ambiente di apprendimento

In questo tipo d'approccio l'accento si sposta dall'"insegnamento" all'"apprendimento" e da una logica comportamentista ad una di tipo costruttivista. Non è il computer che "programma" lo studente a certi apprendimenti, ma è lo studente che "programma" il computer al fine di meglio costruire i propri apprendimenti. A questo tipo di approccio corrisponde una gran varietà di programmi pensati per uso didattico ma che non incorporano in sé tutte le componenti del processo didattico; essi configurano piuttosto **un uso del mezzo come strumento di laboratorio per creare, costruire, riflettere, sperimentare intorno a certi contenuti e competenze.**

Il software più famoso ed esemplare a questo proposito è **LOGO**, ambiente di programmazione creato da Seymour Papert come strumento per consentire l'esplorazione concreta di concetti logico-geometrici e la creazione di "**micromondi**" (in genere di tipo geometrico ma anche linguistico). Un recente sviluppo di Logo è "Lego-Logo" ovvero l'uso del linguaggio Logo per comandare artefatti Lego costruiti dai ragazzi stessi.

In campo geometrico, un altro ambiente di apprendimento è rappresentato da **Cabri**, programma francese molto diffuso ed utilizzato che permette di muoversi in un micromondo geometrico, nel quale dare concretezza a all'esplorazione delle proprietà dei luoghi geometrici.

Rientrano poi nella logica di ambienti di apprendimento:

i programmi di simulazione pensati per facilitare l'esplorazione di fenomeni fisici, chimici, biologici, socio economici,... e basati sulla possibilità del computer di manipolare i modelli matematici sottostanti: in genere, in tali ambienti lo studente può impostare liberamente i parametri del fenomeno oggetto di studio e verificarne (in forma grafica per esempio) le conseguenze; di particolare interesse, nel campo della fisica soprattutto, sono gli ambienti di simulazione che permettono lo studio tramite computer di esperienze reali (con sensori in grado di catturare per esempio movimento, variazioni di temperatura,); **programmi orientati al problem solving che pongono lo studente in una situazione, in genere di gioco, nella quale occorre risolvere problemi (di tipo logico o legati a certe aree di contenuto) avendo a disposizione strumenti e materiali per procedere** (per esempio decidere come attuare lo smaltimento dei rifiuti in una città (Ecolandia) o come procedere per ottenere oggetti con certe caratteristiche avendo a disposizione macchine in grado di compiere certe operazioni (Factory).

Computer come ambiente di apprendimento 3

Nel campo dell'educazione linguistica l'approccio "computer come ambiente di apprendimento" si traduce in software che sollecitano la riflessione degli studenti su strutture ed atti linguistici, che offrono stimoli e cooperano con lo studente allo svolgimento di certe attività (per esempio di produzione testi) e che configurano, più in generale, un ruolo del computer come partner nell'esplorazione della lingua e dei testi. Esempi si trovano in alcuni ambienti di Word Prof, software per la didattica della composizione dei testi realizzato dall'ITD-CNR (di cui esiste anche una versione francese ed una inglese) e in micromondi Logo realizzati per esplorare strutture della lingua.

In generale, la logica d'uso del computer come ambiente di apprendimento si basa sull'uso di software pensati con esplicito scopo didattico ma che non sono, per scelta, autosufficienti dal punto di vista didattico; che prevedono anche usi di gruppo (in taluni casi esclusivamente di gruppo); che pongono lo o gli studenti in posizione attiva chiedendo loro di costruire, manipolare, sperimentare, decidere

Elaborare il progetto di un ambiente di apprendimento a partire dalle sue specifiche e dalla definizione dettagliata dei moduli.

Esercizio:

Scegliere un ambiente software e, dopo averlo utilizzato, averne esplorate adeguatamente caratteristiche e potenzialità, compilare una scheda di valutazione che illustri i suoi punti di forza e le sue carenze nella prospettiva del progetto di un Ambiente di apprendimento; provate a confrontarlo con altri ambienti software ed ipotizzate il progetto di un ambiente di apprendimento che lo utilizzi.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Micromondi Logo WsLogo

uno dei filoni più importanti della ricerca tecnologico/educativa è quello dei **micromondi** e degli ambienti artificiali di apprendimento. L'iniziatore di questo paradigma è Seymour Papert un matematico che dopo aver lavorato con Piaget si trasferì (anni '60) al MIT per lavorare con il gruppo che si occupava di Intelligenza artificiale e in particolare con Marvin Minsky.

Gli esempi di uso di micromondi forniti da Papert mettono in evidenza come il computer debba essere usato quale ambiente d'apprendimento che aiuta a costruirsi nuove idee; il docente che usa i micromondi si trasforma in promotore di attività in cui i bambini progettano e imparano esplicitando e discutendo teorie sul mondo con cui interagiscono. La classe funziona come una comunità di pratiche scientifiche in cui i bambini comunicano e condividono le loro idee, giuste o sbagliate che siano.

Nelle didattiche proposte da Papert ha grande importanza la gestione dell'errore: la sua idea, largamente condivisibile, è che l'unico modo per imparare in modo significativo è quello di prendere coscienza dei propri errori.

La prospettiva dei micromondi sottolinea la specificità del computer come macchina per simulare, a differenza della multimedialità che pone l'enfasi sul suo ruolo di macchina per comunicare e integrare codici.

Alcune considerazioni su questi temi sono rintracciabili in:

http://www.znort.it/nexus/papert_i.html

<http://www.znort.it/nexus/stratema.html>

<http://www.znort.it/nexus/viola4.html>

<http://www.znort.it/nexus/viola5.html>

<http://www.tecnologiaeducativa.it/ambiti/ambienti.htm>

FREE CIV

Freeciv è un gioco di strategia multiplayer,

Nasce come clone libero di Civilization

Ogni giocatore e' il leader di una civiltà che avanza e lotta allo scopo di raggiungere l'obiettivo finale: diventare la civiltà più grande.

<http://www.freeciv.it/>

<http://www.freeciv.it/civintro/>

Fascia di età: 6-11 anni

Come si naviga

Ambientato nel Medioevo, **SerMat** propone ventun giochi, articolati in cinque livelli di difficoltà ciascuno, per un totale di più di seicento attività.

L'accesso ai giochi avviene attraverso tre differenti ingressi: seguendo l'**accesso libero** il bambino può confrontarsi direttamente con ogni singolo gioco; nel **Gioco nel cavaliere** viene coinvolto in una sfida avventurosa, che si chiuderà con un grande torneo; l'**accesso guidato** costituisce lo strumento con cui l'insegnante, o il genitore, può costruire itinerari didattici personalizzati, mirati a precisi scopi formativi.

Come si usa

Il cd-rom è accompagnato da un manuale operativo e da una guida didattica. La *Guida* esplicita, per ogni gioco, le attività e gli obiettivi didattici, scanditi secondo i cinque livelli, e presenta numerosi esempi di utilizzo della funzione di composizione delle attività disponibile attraverso l'accesso guidato, per la costruzione di specifici percorsi didattici.

I giochi

Abaco	Tangram
L'albero del folletto	Geomanie
Giostra dei numeri	Salva i marinai
Il palio del 45	Schiera le truppe
Il bucato dei fratini	Isole e ponti
Vasi sfasati	Guardie e ladri
La pozione magica	Libera il prigioniero
Il gioco delle parti	Torri di Hanoi
Tiro al bersaglio	Salto del cavallo
Geopiano	Dama cinese
Mosaici	



**SerMat - Giochi interattivi
per fare matematica**

Active World (x installare) www.activeworlds.com

Provare con <http://www.tergeste.net/AWorld.htm>

Descrizione

L'universo di Active Worlds mette a disposizione migliaia di persone con cui comunicare e milioni di chilometri di territorio virtuale da esplorare in 3D.

Scarica subito il software gratuitamente e comincia a far parte di questo meraviglioso universo. Costruisci inoltre il tuo territorio virtuale nel Cyberspazio, utilizzando le infinite risorse che Active Worlds mette a tua disposizione.

Osserva le immagini del satellite di Active Worlds e scopri i mondi che gli altri utenti hanno costruito. Se vuoi saperne di più su questo software, e ti vuoi rendere conto delle sue sconfinite potenzialità, lanciati nell'Active Tour e osserva cosa ti permette di fare.

<http://members.xoom.com/XMCM/ActiveWorlds/software.htm>

Caratteristiche

Mondi Virtuali

Con Active Worlds puoi visitare in tempo reale oltre 300 mondi virtuali interagendo al 100% col territorio che ti circonda e con le persone che popolano il mondo.

Costruisci il tuo mondo

Con Active worlds puoi costruire il tuo piccolo mondo virtuale e invitare i tuoi amici.

Gesti e movimenti

All'interno del mondo virtuale puoi muoverti come vuoi, correre, ballare e persino fare gesti con le mani ;)

Oggetti e websurfing

Puoi usare oggetti, inviare messaggi tramite posta elettronica e navigare su Internet tutto dal tuo client di Active Worlds

Giocare e guidare moto

Oltre che parlare puoi giocare, saltare in sella ad una moto (senza investire nessuno) e risolvere enigmi e puzzles.

Esperienze con Active World

<http://www.mediamente.rai.it/mediamentetv/mmquotidiano/mediascuola/docs/020500.asp>

La scatola delle esperienze: maestre e alunni a spasso nei mondi virtuali a cura di Tommaso Russo

Ai passanti virtuali che si incrociano nella chat tridimensionale che si chiama [Active World](#) capita ormai sempre più spesso un curioso spettacolo: una colonia di bambini italiani scorrazza per i mondi artificiali ed ha importato dal mondo reale piante, fiori, disegni e, chissà, forse un giorno costruirà anche, una scuola virtuale.

I bambini di cui stiamo parlando sono gli alunni della scuola materna, del circolo didattico di Latina, che stanno imparando ad usare la chat al seguito della loro maestra Linda.

Linda Giannini, insieme ad altre colleghe, è da anni impegnata nell'introduzione delle nuove tecnologie nella Scuola. I suoi alunni, bambini di tre, quattro e cinque anni sono inseriti nel progetto Multilab, un'iniziativa del Ministero della Pubblica Istruzione che mira a stimolare la fantasia e la creatività dei bambini attraverso esperienze didattiche legate all'uso del computer. Sono stati messi in Rete, ad esempio, un [giornalino illustrato](#), materiali e narrazioni in prima persona dei bambini, come quelle legate ad un progetto di esplorazione delle sensazioni legate all'acqua.

Il sito chiamato [La scatola delle esperienze](#), racconta la storia di come la maestra ed i suoi bambini si sono accostati progressivamente, insieme, alla Rete ed all'uso dei computer e ne hanno sondato le possibilità. L'insegnante ha cominciato a visitare mondi virtuali e chat, per sua curiosità personale e per capire se in questi mondi c'era spazio per i suoi alunni.

Le possibilità creative ed il coinvolgimento degli abitanti delle chat l'hanno convinta della necessità di provare l'esperimento. I cittadini dei mondi virtuali si sono prestati a collaborare e hanno creato [spazi di gioco e costruzioni virtuali](#) da esplorare. Come tutte le esplorazioni realmente compiute insieme da adulti e bambini, il coinvolgimento da parte degli alunni è stato totale. Nelle pagine del sito si trovano anche le loro reazioni ed le loro fantasie sui mondi virtuali.

Sconfiggendo il luogo comune secondo cui le chat servono principalmente ad adulti in cerca di nuove esperienze, i bambini hanno catalizzato intorno a sé l'interesse di molti dei viaggiatori di Active World, rendendo il mondo della chat più vicino a quello reale. I contatti e le diverse fasi del progetto sono riportati nel sito [sotto forma di una narrazione](#) di cui i bambini possono sentirsi protagonisti e che stimola le loro capacità di raccontare.

Scopo ultimo dell'esperienza, come si legge in questa pagina, è quello di [ampliare la conoscenza dei bambini](#) dei diversi livelli e dei diversi modi di comunicare con gli altri, oltre a spingerli a familiarizzare con un media, Internet, con cui avranno sempre più spesso a che fare durante la loro crescita.

[Active World](#)

http://www.bdp.it/orme/bottega/vivaio/70100_1/euroland.htm

Nome breve scuola "G. Mazzini" Nome esteso 3° Circolo Didattico "G. Mazzini" Tipologia Statale Indirizzo via Suppa, 7 Cap - Località -
Provincia 70100 - Bari

SimCity

La tua città ha problemi economici?

Vuoi sviluppare zone industriali ad alta tecnologia?

Non sai come costruire i ponti?

Vuoi sviluppare al massimo i tuoi porti?

E' possibile personalizzare il terreno della tua città?

Si possono costruire fattorie in città?

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Zone/3376/main.html>

SimCity

[..] il gioco consiste essenzialmente nel costruire e gestire in tutti i suoi elementi una moderna metropoli, preoccupandosi di bilanciare tanto gli aspetti urbanistici di essa quanto quelli meramente economici. Si tratta dunque di garantire alla città tutti i servizi principali (istruzione, sanità, forze di polizia, smaltimento rifiuti, divertimenti, etc.), di selezionare quali aree dedicare all'edificazione di abitazioni piuttosto che di capannoni industriali, di creare collegamenti stradali e di altra natura (ferrovie, metropolitane, porti, etc.) ed infine di gestire entrate ed uscite delle casse municipali (ritoccando ad hoc tasse e finanziamenti).

<http://www.itportal.it/games/pc/strategia/simcity3000we/>



Sims Chi ha mai simulato una vita reale?

La famiglia virtuale tutta da giocare vi augura un grande benvenuto nel mondo dei Sims. Bastano pochi clic ed è possibile giocare creando una vera famiglia, trovarsi a faccia a faccia con amici e parenti, aiutandoli nella loro vita di tutti i giorni. Nel mondo dei Sims capita anche di perdere i calzini in lavanderia o di consolare il vicino di casa dopo un litigo con la consorte.

Più che un videogame, The Sims è una soap opera virtuale in cui è possibile interagire con i personaggi determinando il loro proprio destino. Attenzione agli oggetti e persone nuove che scaricate, possono causare gravi malattie ai vostri personaggi. <http://www.thesims.com/>

Versailles: alla corte del re Sole

Avventura grafica "storica" che vanta una precisa e dettagliatissima ricostruzione della reggia di Versailles del 1685.

Versailles: Complotto alla Corte del Re Sole

<http://digilander.libero.it/playstationmania/soluzioni/versailles.htm>

Un grande gioco storico d'avventura... Più di 25 ore di gioco ambientato nella splendida reggia di Versailles ricostruita interamente nella sua bellezza con grande minuziosità. 30 personaggi realmente esistiti sono stati ricreati integralmente sulla base dei ritratti dell'epoca. Una immersione naturale nel gioco grazie alla nuova tecnologia OMNI 3D che permette una navigazione ambientale di 360 gradi. Per questa produzione si sono uniti i migliori esperti del gioco e della multimedialità. Oltre al gioco Versailles ha un'alta

valenza educativa grazie alle sue ricostruzioni fedeli di palazzi, opere d'arte e la riproduzione di musiche d'epoca.

<http://www.cto.it/Games/cryo/versailles/versaillespsx.htm>



Who is Oscar Lake?

Risolvi un Mistero e impari l'Inglese!

categoria: Giochi

Perché non giocare con un moderno gioco al computer al posto di imparare le lingue con noiosi programmi scolastici? Who is Oscar Lake è un giallo che ti coinvolgerà a tal punto che imparare l'inglese sarà un...gioco! Oscar Lake, il ladro internazionale, ha appena rubato il famoso diamante blu chiamato "La Luce". Ma cercherà di incastrarti, di far credere che sei tu il colpevole. Tu dovrai difenderti, in un paese straniero, e (possibilmente) smascherare il colpevole, svelare il suo vero volto. Credimi, quando c'è in gioco la sopravvivenza e la libertà, cercherai di spiegarti bene e di interrogare le persone giuste in una lingua che non ti appartiene ma che diverrà parte di te. Qui non troverai ripetitive esercitazioni, Oscar Lake ti catapulterà in una città straniera, ti coinvolgerà nel dipanarsi del mistero, e tu imparerai l'inglese ascoltando, osservando e agendo. Interagirai direttamente con i personaggi che incontrerai, ma...fai attenzione: tra di loro si nasconderà il colpevole, e se sarai abile diverrai l'eroe che recupera il diamante rubato o...la vittima di uno sporco gioco.

<http://annunci.tiscali.it/scheda/annuncio/df872671/>

KidPix studio Deluxe

è un pacchetto multimediale multiplatforma, cioè funziona con Mac e con Windows, che permette di realizzare vari progetti artistici, partendo da semplici disegni per giungere alla composizione anche di ricche animazioni, che utilizzano video, effetti speciali, fotografie, musica e molto altro. E' molto intuitivo, chiaro nell'aspetto grafico, perciò è possibile per gli alunni utilizzarlo a partire dalla scuola materna fino alla scuola media, come già avviene in molte scuole.

E' edito dalla Broderbund, ha un prezzo conveniente ed è di facile reperibilità.

<http://www.apple.com/it/education/LezioneD/KidPix/>

Hollywood High programma che permette di "scrivere, dirigere e risentire i propri cartoni animati con personaggi parlanti".

Nel gioco, l'utente può scrivere un copione, aggiunge effetti del suono, musica, mette in posa i personaggi, e li sposta nella scena trascinando con il mouse, può scrivere un dialogo, che parla con un sintetizzatore di parola nel cartoni finale.

<http://www.graffi.to/hwoodit.html>



Educazione stradale (fiat) Moto perpetuo

Lo spazio

Matematica per immagini

Musica

La rete come esperienza ludica

Ludonet S.r.l. Giochi in rete

URL: .

La regina delle Oasi Incantate

URL:

A. Pintura: Art Detective

URL: .

Inside Art: An Art History Game

URL: .