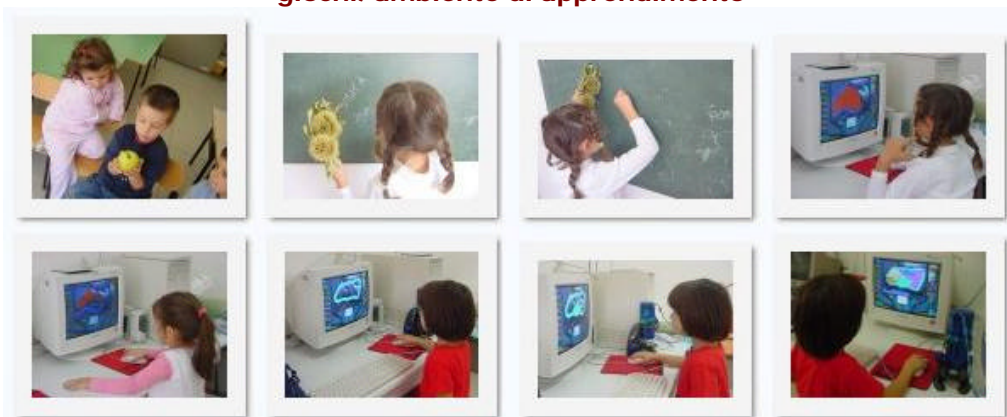


Linda Giannini
calip@panservice.it
La Scatola delle Esperienze
<http://www.descrittiva.it/calip/>

ABSTRACT

Micromondi, Microscopi, Mattoncini e Mondi attivi: giochi/ambiente di apprendimento



Così ha inizio il **Filo-Lab: Il computer per giocare**, filo che i docenti della Scuola dell'infanzia troveranno nella piattaforma INDIRE:

*"Maestra...
mamma diceva che i computers
servivano solo alle segretarie.
Ora anche a casa
abbiamo il computer...
per giocare"*

ripensando a Ramona

Nel "Filo-lab." **Il computer per giocare** ho provato a cercare alcuni possibili modi di vedere il computer come un "gioco" per giocare e non solo come una "macchina" per uffici e/o per soli adulti.

La scuola dell'Infanzia ha tenuto da sempre in grande considerazione il valore del gioco nel processo di insegnamento-apprendimento, anche se non si chiamava "scuola dell'infanzia" ma *asilo* e, successivamente, scuola materna. Se guardiamo alle origini di questo *ordine scolastico* incontriamo anche negli "scritti": gioco ed attività costruttive e di vita pratica, oppure "il gioco tanto per giocare". Pian piano il gioco ha assunto un "peso" sempre maggiore diventando un vero e proprio strumento per l'apprendimento e la comunicazione.

Ma ecco alcune domande:

***Con cosa giochiamo?
A cosa giochiamo?
Perché giochiamo?"
Come e quando giochiamo?***

.. ed ecco anche Micromondi, Microscopi, Mattoncini e Mondi attivi che possono divenire giochi/ambiente di apprendimento e non un fine.

Semplici oggetti (che a volte tanto semplici non appaiono) che si fanno comunicazione, condivisione, mediazione e crescita ponendosi fianco a fianco con legnetti, pezze, gessetti e fogli di carta creando "comunità"