

Scuola Primaria “Carletti Franzolini” – Verucchio

Per l'anno scolastico 2011 la scuola primaria Carletti Franzolini di Verucchio ha scelto per la classe quarta il laboratorio “Videogiociamo”, diviso in due incontri di due ore ciascuno.

Presentazione laboratorio e obiettivi

Il laboratorio “Videogiociamo” nasce con l'intento di sensibilizzare gli alunni e i docenti ad un uso consapevole dei videogiochi. Nel primo incontro, dopo aver passato in rassegna tutte le principali tipologie di videogioco, si effettua un'analisi dei consumi della classe. Nel secondo incontro si affrontano le delicate tematiche della sicurezza e della regolamentazione con la possibilità di sperimentare videogiochi intelligenti

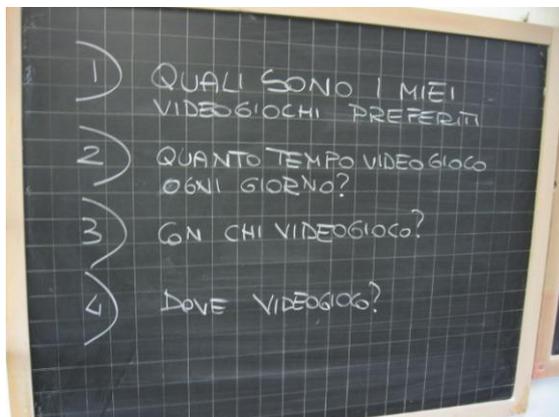
Note metodologiche

I bambini hanno lavorato divisi in gruppi sia in classe che in aula di informatica.

Le fasi del lavoro

1° incontro

Nel primo incontro ai bambini è stato chiesto di rispondere ad alcune domande realizzando quattro cartelloni sulle modalità di consumo del videogioco:



Le domande a cui rispondere

I bambini sono stati divisi in gruppi e hanno iniziato a realizzare i cartelloni che, tramite sondaggio, rispondevano graficamente e in modo chiaro ed esaustivo alle domande poste alla classe.



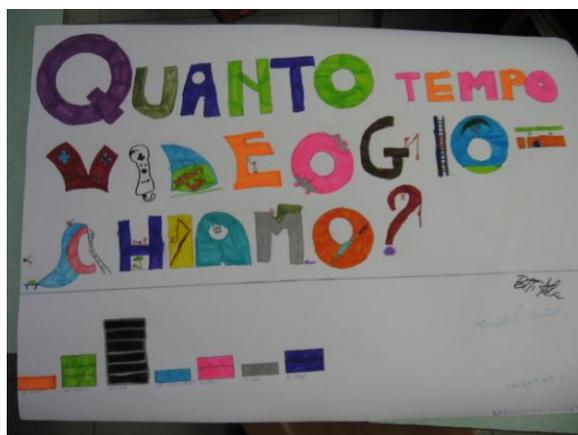
Iniziano i lavori



Partono i primi sondaggi



Il lavoro finito "Quanto videogiochiamo?"





Il lavoro finito "Dove videogiochiamo?"



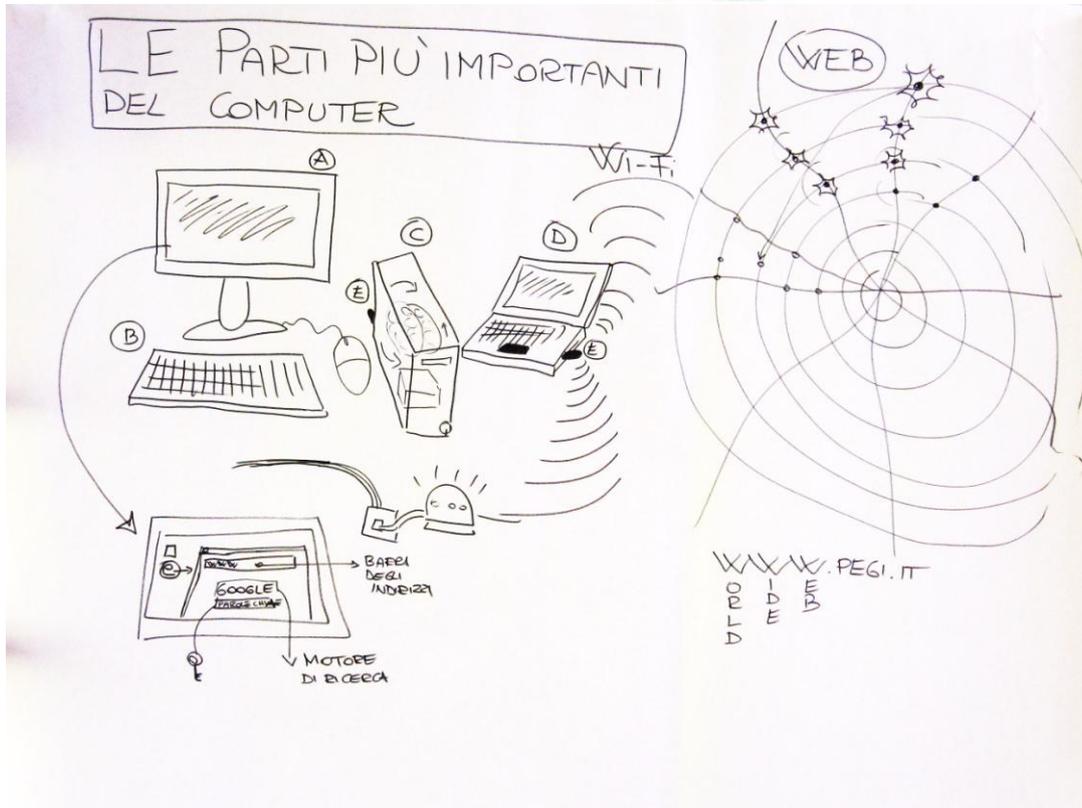
Il lavoro finito "Con chi videogiochiamo e vg preferiti"



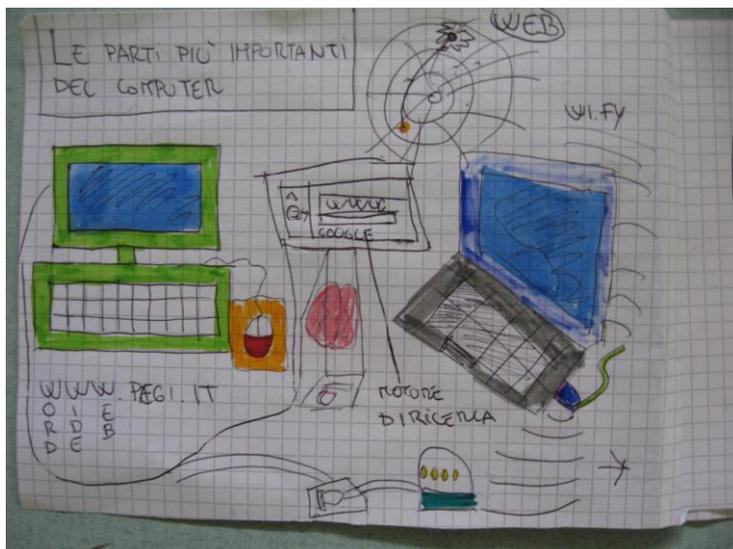
Dalle risposte date emerge che la maggior parte dei bambini della classe videogioca prevalentemente in sala, un'ora al giorno, da solo o in compagnia di un fratello o una sorella.

II° incontro

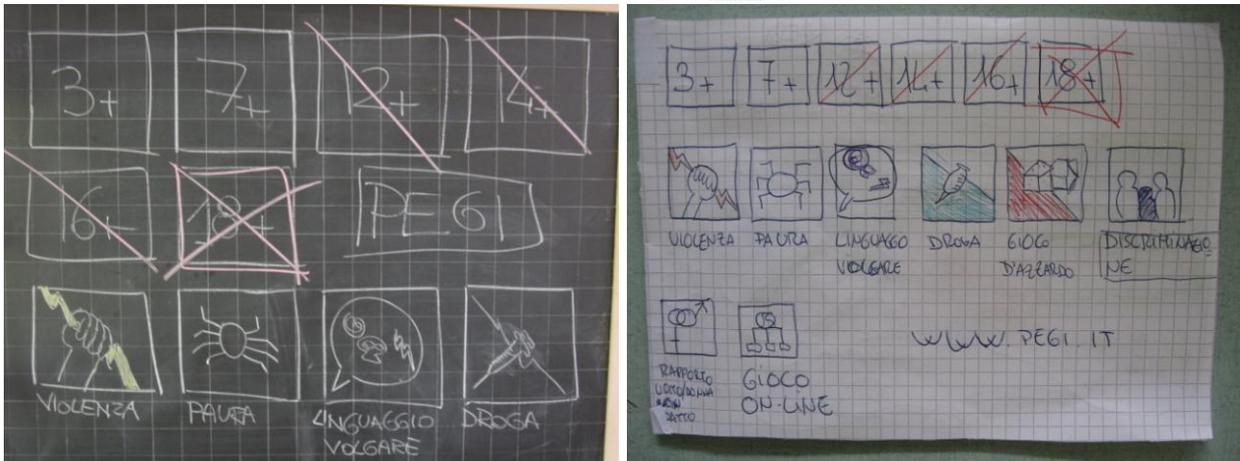
Nel secondo incontro i bimbi, prima di recarsi in aula di informatica, hanno assistito ad un'introduzione al mondo del pc e di internet, ripassando o apprendendo per la prima volta tecniche e tecnologie del web. Successivamente alla classe è stato mostrato alla lavagna lo standard internazionale Pegi che tutela i piccoli consumatori utilizzando sulle confezioni dei videogiochi icone anagrafiche e contenutistiche che dovrebbero orientare genitori e figli all'acquisto.



Il mondo del web alla lavagna



I bimbi prendono appunti

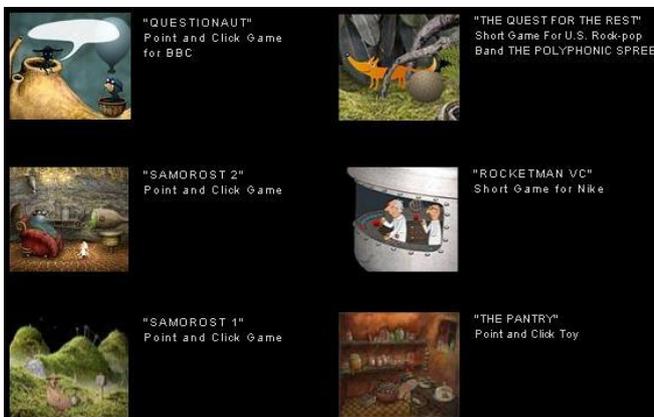


“Pegi” alla lavagna e sul quaderno degli appunti

Nella seconda ora i bambini si sono recati in aula di informatica e hanno giocato con videogiochi gratuiti on line intelligenti.



I bambini giocano con i videogiochi intelligenti



Il portale dei giochi intelligenti di “Amanita-design”



Cosa hanno imparato i bambini

I bambini hanno imparato ad analizzare in modo critico il proprio consumo di videogiochi apprendendo alcune regole base per video giocare in modo sano e divertente. Hanno appreso tecniche e tecnologie legate al mondo del pc e di internet, hanno imparato a leggere le informazioni presenti sulla custodia dei videogiochi per scegliere con maggior criterio e consapevolezza. Hanno infine video giocato utilizzando per la prima volta giochi on line intelligenti che sviluppavano la logica e la memoria.

Il commento dell'insegnante

Raffaella Pruccoli, IV°: “Contenuti molto importanti da approfondire in altri incontri, mi auguro di poter avere un numero maggiore di ore nei prossimi anni vista l'importanza e la forte incidenza di certi argomenti nella vita dei ragazzi”.