

Gruppo di ricerca sperimentazione

"Autoapprendimento e computer: il bambino come protagonista"

Rilevazioni ed osservazioni sull'utilizzo degli ambienti di gioco.

Dati generali	
Scuola / sezione	Corso croce, sezione arancioni
Insegnante rilevatore	Marcella
Data rilevamento	
Numero di bambini coinvolti e rispettive età	4 e 5 anni
Breve descrizione del contesto in cui si svolge l'attività (aula, laboratori, numero di pc a disposizione)	In aula con due pc a disposizione
Durata del rilevamento (in minuti)	45 minuti

Dati sull'ambiente (programma) utilizzato	
Titolo	Drago Tommasone, Adibù, La bella addormentata
Tipo di ambiente (gioco, programma per disegnare, per scrivere, altro...)	Programma per disegnare, di gioco, per scrivere

Domande e richieste esplicite (rivolte all'insegnante)

Come devo fare per continuare? E per uscire?

Perché non si forma la parola (quando sbagliano).

Domande e richieste implicite (desunte da dialoghi tra bambini, comportamenti...)

Litigi per chi deve condurre il gioco

Non cedono facilmente il mouse ai compagni (a volte si rende necessario l'intervento dell'insegnante).

Discutono sul programma da usare

Dialoghi tra bambini di fronte all'ambiente.

Come si fa ad andare avanti?

Clicca due volte con il mouse

Non voglio più usarlo perché la notte sogno la strega

Osservazioni varie (sui comportamenti, commenti dell'insegnante...)

Dai loro dialoghi si fa evidente l'interesse per le pagine operative, di costruzione delle immagini e della formazione di frasi e paroline

