

nome

ATTIV@MENTE.COMunicazione

giochi che attivano la mente

giochi che aiutano a comunicare

nasce nel

febbraio 2003 dopo oltre dieci anni di attività di ricerca e formazione sui temi della comunicazione all'interno della scuola

a cura di

Rita Ciceri

edito da



Omega Edizioni

con i contributi di


C. Antoniotti, S. Balzarotti, G. Bagarozza, M. Carlon,
P. Colombo, M. Mistri

team

Centro Psicologia della Comunicazione dell'Università Cattolica di Milano

E.li.co. esperti del linguaggio e della comunicazione per la formazione nella scuola

Laboratorio di Comunicazione Visiva del Politecnico di Milano

 Carta d'identità

 Carta d'identità
Presenta oltre **50** attività multimediali



Presenta oltre **50 attività** multimediali

3 anni

immagine schema: percorso (tracciato)
immagine schema: meta (perceptivo)

completare: azione coerente

ricostruire: la grammatica delle storie

creare storia

Pensiero narrativo

7 anni

immagine schema: percorso (tracciato)
immagine schema: meta (perceptivo)

immagine schema: percorso (non tracciato)
immagine schema: meta (categorie)

organizzare scene in un racconto

ricostruire: emozione e pensiero dell'altro

creare storia

Pensiero narrativo

Prevede percorsi di differenti livelli di complessità (dai **tre ai 7 anni**)

È un valido mezzo per il raccordo scuola dell'infanzia - elementare e primo - secondo ciclo

Permette di



potenziare

usando queste attività il bambino consolida le competenze cognitive e comunicative di base



osservare

il tutor guarda il bambino in azione e ne coglie le strategie cognitive che utilizza



valutare

la performance del bambino viene tradotta in un profilo globale delle competenze per il portfolio

Come si può usare ...

computer tutor



Dall'insegnante:

trova stimoli e materiali con relative mappe di competenze per sostenere l'attività didattica

computer bambino



Dal bambino:

può divertirsi giocando da solo con le attività. Il software registra "Tempi e tentativi" che l'adulto può consultare

computer tutor



Insieme dal bambino e dall'insegnante:

affiancando il bambino mentre gioca, l'insegnante può osservare e valutare



Gruppo classe

Dal gruppo classe:

contiene attività che possono essere fruite da tutti i bambini simultaneamente e in seguito elaborati individualmente con carta e matita