Un esempio di come anche nella scuola dell'infanzia possano essere introdotte le nuovissime tecnologie per stimolare l'attenzione dei bambini nei confronti della realtà ci perviene dalla ***scuola dell'infanzia paritaria di Novi Ligure***
.
Il 31 gennaio 2011 è stata inaugurata un'aula informatica con 9 postazioni iPad, nell'ambito di un progetto denominato
il Paese di Edulandia
che ha come sfondo integratore la storia di Alice. Il ricorso a questo strumento altamente tecnologico e veramente interessante per i bambini nasce nella convinzione di come la didattica debba essere necessariamente innovata attraverso una valorizzazione dell'aspetto ludico e delle nuove tecnologie che la società moderna ci propone.

{loadposition user7}

Compito importante della Scuola dell'Infanzia è quello di stimolare adeguatamente un'attenzione critica verso il mondo circostante incentivando ogni scoperta da parte dei bambini, in modo attivo e personale. Nelle indicazioni per il Curricolo si legge che "….La Scuola dell'Infanzia mira a sviluppare gradualmente nel bambino la capacità di leggere, capire, interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo ed altrui, di rispettarlo e di averne cura". Non si tratta di trasmettere conoscenze ma di far vivere ai bambini delle esperienze in un percorso che diviene significativo nella misura in cui viene interiorizzato. Tra i tanti bisogni di cui il bambino è portatore vi è quello di conoscenza, di meraviglia, di ascoltare storie che aprano orizzonti, diano un significato a paure, emozioni, desideri. Le parole e le storie sono il cibo per nutrire la curiosità, la fantasia, la capacità di ascoltare fino a diventare nel tempo punti di riferimento utili ad illuminare pensieri e scelte.
Riguardo all'educazione ai mass-media, il Documento Programmatico per la Scuola

dell'Infanzia recita così: "I bambini potranno realizzare anche nei confronti degli oggetti e delle strumentazioni tecnologiche più diffuse un'ampia esplorazione diretta, accompagnata da occasioni di riflessione, della loro realtà culturale…., rievocare e riprodurre esperienze e situazioni per farne oggetto di gioco, di verbalizzazione, di confronto, di conoscenza e di rappresentazione sempre più ricca". La Scuola dell'Infanzia pone le basi per un rapporto sereno e critico con i vari oggetti del mondo sociale e della conoscenza: libri, musica, numeri, computer....strumenti per soddisfare la naturale curiosità del bambino dai tre ai sei anni, per far sì che impari da se, dai pari e con i pari. I bambini imparano nel processo stesso del gioco. Il computer viene infatti concepito come una sorta di scatola di matite multimediali, ossia un valido strumento che permette ai bambini che non sanno ancora leggere, di scrivere una storia interattiva. L'avvicinamento verso il mondo informatico se supportati dalla presenza di un adulto favorisce il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportandone la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale. Posto quindi che l'introduzione del PC non è fine a se stesso in quanto si pone come un consapevole avvio dell'alfabetizzazione informatica, che non intende sostituire altre esperienze in quanto si integra con le varie esperienze ludiche, relazionali, che non è precocismo in quanto il bambino già a tre anni è portatore di saperi tecnologici, l'impiego dell'ipad si giustifica quale passo ulteriore di adeguamento alle nuove tecnologie ed offerta, attraverso il touchscreen, di una didattica metacognitiva: la semplicità d'uso è in gran parte dovuta all'adozione di un'interfaccia a manipolazione diretta, ossia una interazione con un mondo immaginario attraverso un semplice movimento del dito

Obiettivo del progetto "Il paese di Edulandia":

- *Veicolare l'apprendimento attraverso l'edutainment, ossia sviluppare nuove competenze attraverso il gioco.*

- *Acquisire, attraverso la multimedialità, l'approfondimento delle conoscenze e accrescere le competenze personali possedute da ciascun alunno.*

- *Mirare all'unità del processo educativo degli alunni attraverso attività e percorsi interdisciplinari.*

- *Potenziare la capacità di comunicare, fornendo la possibilità di sperimentare nuovi linguaggi (immagini, suono, ecc.).*

- *Offrire strumenti per ampliare la creatività.*

- *Sperimentare l'uso diretto dell'ipad, permettendo a ciascun bambino, attraverso una metodologia induttiva, di interagire con la macchina secondo le proprie risorse, i propri ritmi e i*

propri tempi di apprendimento.

- *Acquisire conoscenze informatiche di base con una metodologia induttiva*

- *Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati multimediali.*

- *Elaborare e utilizzare semplici immagini.*

- *Consolidare attraverso il sistema informatico conoscenze acquisite in altri ambiti quali la musica, l'inglese.*

{loadposition user6}