Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Roma/Lazio/Italy

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Roma/Lazio/Italy
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Cultural Institution (foundations, mu

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Applicazione Android per l'apprendimento delle parole basata sui Metodi Montessori

Project Summary (max. 2000 characters):

Quello che ci si propone con lo sviluppo di questa app è di consentire l'acquisizione del sapere a partire da un'esperienza emozionale e sensoriale, da un gioco divertente che nonostante tutto richiede sforzo e sviluppo delle proprie capacità. Nato come progetto di tesi triennale è stato poi arricchito e migliorato.
L'obiettivo è quello di convertire in formato digitale un gioco già esistente in forma fisica, nato per l'apprendimento della lettura delle parole per i bambini da 4 a 7 anni.
Il gioco è stato scelto tra l'ampia varietà di giochi ideati da Maria Montessori.
Partendo da uno studio dettagliato del metodo e del gioco scelto, si è cercato di riprodurlo

fedelmente, salvaguardando lo scopo originale.
Lo studio è partito dall'analisi di libri e fonti fino ad arrivare all'osservazione del metodo direttamente dal vivo nella Casa dei Bambini di Roma.
Il gioco si compone di due schermate, la prima con una grande scatola piena di cartellini arrotolati sopra i quali è scritto, in corsivo o stampatello (a seconda della modalità di gioco scelta), il nome di alcuni giocattoli, la seconda è composta dalla schermata raffigurante un'aula piena di giocattoli.
Il bambino aprirà il biglietto estratto, leggerà la parola e appena si sentirà pronto toccherà l'oggetto corrispondente sullo schermo.
Nella prima fase del gioco prevale l'esercizio di nomenclatura, l'attenzione del bambino è incentrata sulla lettura della parola.
Nella seconda fase, si stimola un'ulteriore capacità del bambino: la memoria.
Il bambino, infatti, una volta chiuso il biglietto dovrà ricordare la parola letta e prendere il giocattolo corrispondente.
Nel prendere il giocattolo il bambino è incitato a pronunciare la parola letta ad alta voce. Una volta preso l'oggetto il bambino potrà posizionarlo nell'apposito box. Si procede così fino a che tutti i biglietti non saranno estratti e associati all'oggetto corrispondente.
Il gioco prevede che il bimbo sia libero di sbagliare e di correggersi da solo

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-11-29 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il crescente sviluppo delle tecnologie digitali, di internet e della telefonia, non solo ha provocato un cambiamento nel nostro modo di comunicare e interagire con gli altri, ma anche nel nostro modo di apprendere e di giocare.
Ci troviamo nell'epoca dei cosiddetti "nativi digitali" ovvero di quei bambini che nati in un contesto digitalizzato superano spesso, i genitori nell'uso di dispositivi elettronici per abilità e intuito.
Da questi presupposti nasce e prende forma l'esigenza di sviluppare nuovi metodi di insegnamento e di gioco.
Affinché il bambino impari a leggere è necessario che le parole siano associate ad oggetti già esistenti e ben noti nella sua memoria, poiché in caso contrario il bambino si limiterebbe a leggere e saper riconoscere i suoni che compongono una parola e non l'idea che essa rappresenta.
Il gioco preso in considerazione fa parte di quei giochi che rispettando tali principi mirano alla comprensione e intuizione del meccanismo della lettura attraverso la percezione degli oggetti che vengono letti.
Essendo questo tipo di giochi per natura molto ripetitivi è necessario focalizzare l'attenzione dei bambini sull'esercizio in se e su cosa richiede da loro, sul procedimento e sulla bellezza del materiale piuttosto che sulla ripetitività richiesta per far in modo che la lettura sia pronta e chiara. Scopo diretto: imparare a riconoscere i suoni e a leggere le parole
Scopo indiretto: sviluppo del linguaggio e autonomia
Controllo dell'errore: 1.nominare in modo corretto l'oggetto (supportato dall'insegnante)
2.riconoscere tutti i nomi degli oggetti associandoli correttamente
L'app non nasce con l'intento di sostituire il genitore o l'insegnante, ma al contrario, il ruolo del

genitore/insegnante è fondamentale al fine di mediare e interagire con il bambino aiutandolo a sviluppare abilità e conoscenza

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): A seguito
scuola de
L'applica
con qualc
osservare
breve intr
esplorazi
dispositiv
osservati
di dispos

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):
L'app è s
riscontrar
Inoltre è a
consigli p
Nata inizi
varie gra

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Meno di 1 anno
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2015-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Sono state sviluppate altre app basate sul materiale Montessori
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):
Nonostante il parere sul
tecnologici, se utilizzati
competenze cognitive, c

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): L'idea di virtualizzare uno dei giochi Montessori è sta
anche a coloro che non frequentando una scuola mo
l'esistenza o i principi. Si è cercato di rimanere fedeli
all'esercizio in sè. Sono sorti numerosi problemi dovu
conseguente usabilità. Alla base del metodo c'è l'esp

un’app viene meno, i sensi sono limitati al tocco dello schermo e all’eventuale percezione dei suoni. Si è scelta una grafica che riesca a rendere la differenza tra gli oggetti, la loro differente collocazione all’interno dello spazio e la naturale riproduzione dei movimenti umani. Più che un materiale si è scelto di rappresentare è un vero e proprio gioco, dove l’insegnante ne gestisce le fasi e osserva il bambino. Quindi è sorto il problema di cosa simulare a livello di gioco e di cosa lasciare alla libera supervisione dell’educatore

Future plans and wish list (max. 750 characters): Si sono ipotizzati possibili sviluppi futuri, sempre co al metodo. -Inserimento delle lingue: attualmente il versione in italiano, potrebbero essere inserite altre cui l’app si rivolge. -Inserimento di scenari a tema: abbia come protagonisti i giocattoli, la Montessori s tipologie di oggetti (cibi, utensili, nomi di colori...) -V minore di 5 pollici: Attualmente l’applicazione è disp maggiore di 5 pollici, ottimizzata e testata per table

montessori [1] lettura [2] GIOCARE PER IMPARARE [3] BAMBINI [4] app [5] android applications [6] android [7]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: https://gjc.it/progetti/parolemontessori

Collegamenti
[1] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/montessori
[2] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/lettura
[3] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/giocare-imparare
[4] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/bambini
[5] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/app
[6] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/android-applications
[7] https://gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/android