



FONDAZIONE "CARLO CAETANI DELLA FARGNA" / UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA-DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA

CENTRO PER LO STUDIO E LA PREVENZIONE DEL DISAGIO NELL'INFANZIA



ARCHIDIOCESI DI PERUGIA-CITTÀ DELLA PIEVE / ASSOCIAZIONE CULTURALE "LEONE XIII"

SOFTWARE E BAMBINI

di Chiara Laici

Sono molti i software che permettono un utilizzo flessibile e creativo da parte dei bambini, e di questi fanno parte anche programmi che non sono nati specificamente per i bambini e di cui sono dotati la maggior parte dei computer, come per esempio programmi di videoscrittura quali Word. Questo programma permette ai bambini di intraprendere giochi di videoscrittura quali il cambiamento del tipo e della dimensione ed enfasi del carattere, si può stampare un testo che si è scritto, stampare biglietti, cartelli e brevi storie. Con Word i bambini possono inoltre giocare in gruppo ad inventare storie scrivendole e leggendole a turno e con i bambini più grandi si possono tentare delle permutazioni stilistiche trasformando un brano da comico a drammatico a macabro. Un altro programma in dotazione in molti computer è Paint, un software per il disegno. La finestra di Paint presenta una "casella degli strumenti" che consente di disegnare con una matita "virtuale", cancellare, riempire spazi con i colori, spruzzare macchie di colore, tracciare figure geometriche, scrivere parole e frasi ed inoltre altri comandi permettono di modificare l'immagine originale presente nel computer o da noi inserita grazie ad allungamenti, deformazioni, rotazioni, schiacciamenti, inversione di colori. I bambini possono così provare a vedere cosa succede a muovere il mouse come un pennello sullo schermo. Esistono ovviamente anche programmi creati appositamente per i bambini come Logo, (e la versione multimediale Micromondi), Logo è un linguaggio di programmazione pensato e sviluppato intenzionalmente da S. Papert del MIT di Boston, per fornire ai bambini anche piccoli, un "oggetto con cui pensare". Il bambino impara così a programmare il computer per costruire il gioco, e lo fa dando delle istruzioni ad una tartaruga, che è rappresentata da un triangolino sullo schermo, decidendone lo stato e il movimento. Sperimentando così la geometria della tartaruga il bambino sviluppa la conoscenza in una divertente attività di esplorazione e scoperta personale.

© Copyright 2003 Fondazione Carlo Caetani della Fargna. Tutti i diritti sono riservati.