

**Oggetto : Relazione del progetto Nintendo Lab**  
classi prime A-B a.s. 2018/19  
scuola primaria "B.Anzolin" di Monteforte d'Alpone

Nel mese di ottobre gli alunni delle classi prime hanno iniziato le attività per il Nintendo Labo e sono stati invitati a pensare come potevano trasformarsi i toy-con forniti dal progetto in modo che potessero diventare una macchinina, una ruspa o un elefante oppure qualsiasi altro animale di loro fantasia.

Durante una mattinata nelle ore di tecnologia ho dato i vari cartonati ai bambini in modo che li potessero dipingere facendo dei gruppi di cooperative Learning.

La tecnica utilizzata è stata la pittura con i colori acrilici e per evitare rotture delle parti sagomate sono stati consegnati con i pezzi attaccati al cartonato e poi staccato in un secondo momento quando si erano asciugati.

Ogni bambino ha colorato il suo Toy-con con i colori scelti decidendo se trasformarlo in una macchinina, in una ruspa o in un animale; alcuni bambini hanno realizzato un elefante altri, prendendo le parti simili a quelle della ruspa, come la pala, hanno trasformato il cartone in animali ( un alunno si è inventato ad esempio una tigre bianca e nera)

In un secondo momento, dopo alcuni giorni per l'asciugatura, i cartonati sono stati riconsegnati ad ogni bambino e sono stati montati in modo abbastanza semplice e veloce senza l'utilizzo né di colla né di altro materiale facendo attenzione a non rovinare le 3 parti che fungevano da zampette per permettere il movimento

Individualmente a gruppi di quattro- cinque bambini poi sono stati chiamati a provare il Toy-con montato con i telecomandi della Switch.

Ogni bambino ha potuto sperimentare in movimento del proprio animale o ruspa che aveva creato giocando con gli strumenti messi a disposizione della Nintendo e facendo muovere i vari animaletti o ruspe come si vede nei video dell'allegato inviato insieme a questa relazione.

Come insegnante devo dire che l'attività è stato molto coinvolgente ha sviluppato la creatività dei bambini ha permesso ad ognuno di creare un soggetto individualizzato con propri gusti e creatività, i bambini che avevano più difficoltà sono stati aiutati anche da alcuni compagni nel momento della coloritura è questo ha permesso una buona cooperazione nel gruppo classe.

L'utilizzo poi individuale dei joystick e dei telecomandi ha permesso ad ogni bambino di divertirsi e di giocare per un po' con i soggetti creati e questo devo dire ha incentivato molto le attività sia perché avevano ben chiaro lo scopo a cui dovevano arrivare sia perché tutto è stato improntato a livello ludico.

Le istruzioni contenute sono stati intuitive e mi è sembrata ottima la possibilità di personalizzare i vari Toy-con nel modo più appropriato in base ai propri gusti e alle proprie capacità

Spero che questo progetto continui anche nei prossimi anni perché è stato molto positivo

Si allega un video digitale con le attività realizzate montato dalla sottoscritta utilizzando un programma free che è possibile anche usare con i bambini.

12 novembre 2018

l' insegnante

Marilena Milani

Funzione strumentale per informatica e lo sviluppo del pensiero computazionale  
classi prime scuola primaria Bruno Anzolin di Monteforte d' Alpone (VR)