

Obiettivi

L'obiettivo di Block Magic è di introdurre una nuova metodologia di insegnamento destinata ai bambini di età compresa tra i 2,5 e i 7 anni, che frequentano l'asilo nido, l'asilo o i primi anni della scuola elementare.

Più concretamente il progetto si propone di:

1. **Progettare e migliorare** l'hardware e il software di Block Magic con l'obiettivo di renderlo sufficientemente duttile da supportare un ampio spettro di attività per l'apprendimento e sufficientemente economico da essere adottato su vasta scala.

2. **Lavorare a stretto contatto con i docenti** al fine di sperimentare e migliorare la metodologia proposta da Block Magic e definire delle attività di apprendimento che sviluppino un'ampia gamma di abilità cognitive, logiche, matematiche, linguistiche, strategiche e sociali.

3. **Produrre un numero sufficiente di kit di Block Magic** al fine di testarlo in quattro classi in Italia, quattro in Germania, quattro in Grecia, quattro in Spagna.

4. **Valutare l'efficacia di Block Magic** con un rigoroso metodo sperimentale.

5. **Condurre un capillare programma di informazione** per poter far conoscere Block Magic ad un ampio numero di docenti.

6. **Creare i presupposti per una produzione commerciale** di prodotti basati su Block Magic.

Partenariato

- Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione (Italia)
- Universitat de Barcelona (Spagna)
- Technische Universität Dresden (Germania)
- Lega del Filo D'Oro Onlus (Italia)
- Ellinogermaniki Agogi (Grecia)



www.blockmagic.eu



Coordinatore: Andrea Di Ferdinando
(andrea@synapthink.com)

CNR: Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - Italia

BLOCK  MAGIC



Un innovativo sistema per stimolare le competenze dei bambini che frequentano le scuole materne e elementary.

Con il supporto del programma Europeo Comenius



Cos'è Block Magic?

Outcomes

BLOCK MAGIC è focalizzato sul concetto dei blocchi magici, ovvero una versione intelligente dei “blocchi logici” e dei “teaching tiles” già note ai docenti.



Block Magic è composto da **blocchi manipolabili** arricchiti dalla tecnologia digitale. Il software di Block Magic propone esercizi, stimola e sviluppa le abilità creative, matematiche, logiche, strategiche e sociali. Nel corso della risoluzione degli esercizi da parte del bambino, Block Magic offre un feedback sia acustico che visivo che lo guida durante gli esercizi.

Un software intelligente rende possibile una formazione individuale conforme allo specifico status di sviluppo del bambino grazie all'adattamento del livello di difficoltà degli esercizi.

Questa peculiarità rende il sistema un'inesauribile fonte di sorpresa e stimola la curiosità e l'apprendimento.

Il principale risultato di Block Magic è lo sviluppo del Kit di insegnamento di Block Magic, **una piccola valigetta contenente tutto il materiale necessario al docente** per mettere in atto i principi di Block Magic e permettere le esercitazioni con i bambini.

Il Kit d'insegnamento di Block Magic consiste in una serie di blocchi magici, una bacchetta magica o una tavoletta magica, usati nella manipolazione e nella scelta dei blocchi, un software specifico che offre numerosi esercizi e un manuale per l'insegnante in cui sono riportate le singole attività di apprendimento.



Block Magic:

1. **Offrirà una piattaforma d'insegnamento per un ampio spettro di abilità:** creative,

matematiche, logiche, linguistiche, strategiche e sociali



2. **Permetterà ai bambini di apprendere in modo divertente,** mantenendo però costantemente alta l'attenzione, la motivazione e il gradimento

3. **Proporrà un percorso “guidato” di insegnamento** personalizzabile a seconda delle caratteristiche dell'apprendente

4. **Renderà possibile una selezione di esercizi** tale da adattarsi agli obiettivi prefissati e al livello di difficoltà dell'apprendente, basata sulle risposte di quest'ultimo nella sessione precedente

5. **Valuterà e stimolerà in modo “soft”-** cioè senza una valutazione formale - il potenziale del bambino e l'acquisizione delle competenze riguardo una specifica abilità

6. **Fornirà un piano di insegnamento altamente flessibile e personalizzabile** e darà al docente la possibilità di intervenire in ogni momento

7. **Sarà molto semplice da usare** con la finalità di un utilizzo autonomo da parte del bambino, senza una presenza costante del docente.

8. **Interagirà con l'insegnante** al fine di stabilire gli obiettivi, ossia l'insegnante imposterà gli specifici obiettivi e potrà partecipare al gioco educativo nel ruolo di facilitatore oppure come supporto od osservatore.