

# **PROGETTO: LABORATORIO D'INFORMATICA**

## **PREMESSA:**

Le motivazioni dell'impiego delle tecnologie, sono rintracciabili nelle indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia.

“Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, favorendo un contatto attivo con i “media” e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.”

La scuola si pone quindi come mediatore e filtro tra il bambino e le nuove tecnologie, che non possono e non devono essere ignorate anche nella scuola dell'infanzia.

Sono ormai abbastanza frequenti esperienze di laboratorio d'informatica anche nelle scuole dell'infanzia, dove si pongono le basi del successivo sapere.

L'introduzione all'uso del computer, si innesta sulle conoscenze che già i bambini mostrano di possedere e si avvalgono del lavoro di gruppo e della didattica laboratoriale.

Il bambino di oggi vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire con il digitale già nella prima fase di crescita, ma con il rischio di servirsi di questo strumento solamente per giocare. In questo caso, il bambino ne subisce il fascino, diventando solo in apparenza soggetto attivo, in realtà ne rimane succube in mancanza di un uso programmato, guidato e consapevole.

Il computer e i suoi simili rappresentano una costante della vita dei bambini: la scuola non può ignorare tale realtà, ma deve assumersi il compito di individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso del computer ad adeguate forme di mediazione didattica.

## **MOTIVAZIONE:**

Il laboratorio è stato pensato per permettere ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, di compiere le prime esplorazioni tra i nuovi strumenti tecnologici multimediali.

L'Interazione attiva con tali mezzi in modo giocoso e divertente in un nuovo contesto didattico-educativo adeguato alle esigenze dei bambini, favorisce la maturazione delle capacità di attenzione, di riflessione e di analisi creativa.

## **TRAGUARDI E COMPETENZE:**

### **Il se e l'altro:**

Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi.  
Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero.

### **Immagini, suoni, colori:**

Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.

### **Il corpo il movimento:**

Conoscere la successione logica temporale per accendere e spegnere il computer in modo corretto.

Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.

Sviluppare e controllare la coordinazione oculo manuale.

Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa.

**I discorsi e le parole:**

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e nuovi media.

Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante.

Arricchire ed integrare il patrimonio lessicale.

Conoscere e saper accedere ai programmi di scrittura Word.

Utilizzare i tasti principali della tastiera per provare a scrivere semplici parole.

**La conoscenza del mondo:**

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

**OBIETTIVI:**

- Favorire l'autonomia operativa e di pensiero.
- Promuovere momenti di lavoro collaborativo.
- Favorire momenti di scambio di opinioni e di aiuto reciproco.
- Collaborare attivamente per trovare la soluzione di problemi e per la scelta di strategie giuste.
- Avvicinare il bambino al linguaggio informatico.
- Favorire la scoperta delle molteplici possibilità offerte dal pc.
- Sapere avviare e spegnere il computer.
- Saper utilizzare correttamente i pulsanti del mouse.
- Sviluppare la coordinazione oculo manuale.
- Saper direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor.
- Riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera.
- Saper utilizzare i principali tasti della tastiera.
- Conoscere ed utilizzare il programma Word per imparare a scrivere il proprio nome e quello dei compagni.
- Conoscere ed utilizzare il programma Paint, discriminando colori e forme.

**DESTINATARI:**

Il progetto si rivolge a bambini di cinque anni per aiutarli ad acquisire i requisiti di base.

**METODOLOGIA:**

I bambini nella prima fase prenderanno confidenza con le varie parti del pc.

In seguito prenderanno confidenza con il computer e i suoi componenti.

Utilizzeranno alcuni programmi messi a loro disposizione come Word e Paint.

Infine potranno divertirsi con attività ludiche di cd presenti a scuola.

**SPAZI:**

Aula Multimediale

**GRUPPI:**

Piccoli gruppi di 10 bambini circa

**TEMPI:**

Saranno svolte nel mese di marzo e aprile suddivise in due giorni alla settimana: il martedì e il mercoledì.

**Strumenti:**

computer, stampante, lettore, CD, programmi di Word e Paint.

**VALUTAZIONE:**

La valutazione si baserà sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini ed il loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie, il grado di interesse ed attenzione, la partecipazione attiva e la capacità collaborativa.