

Scuola dell'infanzia "A. Gattinoni
via Roma,83
Pregnana Milanese

PROGETTO INFORMATICA

"ALLA SCOPERTA DEL COMPUTER "

Anno Scolastico 2009/2010

PREMESSA

"Alla scoperta del computer" è offerto ai bambini come ampliamento delle possibilità di comunicazione e come arricchimento dell'intervento formativo della scuola in integrazione all'attività didattica e curricolare.

FINALITA' EDUCATIVE

Proporre un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico – creativo, favorendo la familiarizzazione con il PC attraverso programmi educativi

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER I CAMPI D'ESPERIENZA Il progetto Coinvolge tutti i campi d'esperienza e prevede costanti collegamenti con i percorsi di sezione

OBIETTIVI

- Accendere e spegnere il computer
- Saper utilizzare il mouse (puntare, cliccare, trascinare) al fine di migliorare la coordinazione oculo - manuale.
- Conoscere ed utilizzare il programma "Paint" di Windows
- Favorire la capacità di concentrazione, coordinazione, attenzione
- Imparare ad eseguire procedure ordinate, istruzioni precise portando a termine una consegna
- Saper rispettare i "turni" di lavoro al computer.

STRATEGIE DIDATTICHE

Per riuscire ad usare lo strumento disponibile e quindi raggiungere gli obiettivi, si prevede l'organizzazione di due piccoli gruppi di lavoro, suddivisi in due turni, all'interno dei quali i bambini possono creare relazioni positive con i compagni, rapporti basati sull'ascolto, sullo scambio di idee, sulla capacità di imparare e valutare punti di vista differenti dai propri.

MODALITA' OPERATIVE

Analisi della situazione di partenza : indagine conoscitiva per sapere chi possiede e usa il computer a casa al fine di dividere i bambini in gruppi di lavoro con competenze eterogenee

METODOLOGIA

Uso di programmi sufficientemente semplici in modo da favorirne l'utilizzo ai bambini con una minima mediazione dell'insegnante: "Paint" per disegnare, diversi CD per attività di

gioco didattico.

ATTIVITA'

- Visita al laboratorio di informatica alla scoperta del computer (analisi varie parti del computer e loro uso)
- "Fare con il mouse" (uso di Paint che permette di lasciare tracce : disegno libero)
- Uso della tastiera
- Rielaborazioni libere o guidate a livello grafico-pittorico
- Conversazioni con uso di termini appropriati
- Utilizzo di CD interattivi

DESTINATARI

Bambini di cinque anni delle tre sezioni

TEMPO DEL PROGETTO

Durata: Da gennaio a maggio