

## PROGETTO DI LABORATORIO DI INFORMATICA ASILO NIDO E SCUOLA DELL'INFANZIA LE FATE TURCHINE ANNO SCOLASTICO 2017-2018



E' sempre più evidente il bisogno di comunicazione in tutte le sue sfaccettature anche in quella multimediale.

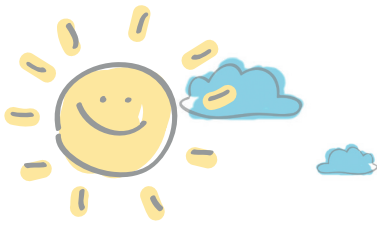
Nella nostra società' anche la scuola deve fare da collante tra il bambino, i media, e tutto cio' che ci gira intorno.

Accanto alle loro insegnanti, che sono attente anche a questo canale comunicativo, le fate turchine metteranno a disposizione una risorsa tecnica specializzata che aiuterà' ad avere un laboratorio ancora più di qualità'.

Il presente laboratorio offre una gamma di strumenti tecnologici multimediali, utilizzati come supporto alla didattica delle varie attività' per sviluppare forme di conoscenze più ricche e complete.

Grazie alle potenzialità offerte dalla interattività del mezzo e della presenza di una pluralità di linguaggi diversi l'uso del computer a scuola permette al bambino un apprendimento significativo attraverso esperienze sensoriali complete che concorrono ad affinare la sua intelligenza e ad accrescere le sue competenze.





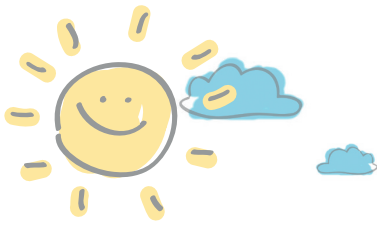
## OBIETTIVI FORMATIVI

- Imparare ad elaborare risposte più personali ai diversi messaggi di tipo tecnologico
- Riflettere sull'uso di molteplici linguaggi
- Sviluppare l'abitudine a lavorare in gruppo per raggiungere uno scopo comune
- Educare, attraverso l'informatica all'uso critico dei mezzi audiovisivi
- Comprendere, a livello intuitivo ed esplorativo, che le procedure dell'apparato tecnologico non devono mai prevalere sui processi conoscitivi ed espressivi del soggetto, ma li devono semmai amplificare, potenziare e rappresentare in forme sempre più accurate e penetranti.

## OBIETTIVI SPECIFICI

- Scoprire il computer attraverso il gioco, la conversazione, il disegno.
- Favorire la conoscenza dei vari supporti che ci permettono di usare il computer
- Attraverso fiabe interattive sviluppare le abilità spaziali: il bambino deve imparare ad usare il mouse e sapersi orientare nello spazio dello schermo per affinare la coordinazione oculo-manuale
- Proporre programmi per disegnare e giochi didattici
- Interagire andando alla ricerca di lettere sulla tastiera per poi vederle sul monitor fino a creare con l'aiuto dell'insegnante materiale di scrittura proprio.
- Fare i primi disegni con il mouse oppure scannerizzare quelli fatti a mano.





## METODI

La classe verrà organizzata per gruppi di lavoro, all'interno dei quali ciascun alunno ricoprirà ruoli assegnati a rotazione, nel corso del procedere delle attività.

In questo progetto il computer è utilizzato in maniera attiva, il bambino non è un semplice fruitore, ma attraverso i colori, le animazioni e i suoni il computer diventa lo strumento che arricchisce la sua fantasia, stimola la sua creatività, la sua capacità logica, e favorisce il suo processo di apprendimento.

E' quindi la natura multimediale del computer che lo rende accattivante e interessante per il bambino, il quale interagisce con questo mondo immaginario esplorando, sperimentando, manipolando e giocando.

L'**edutainment** (educare giocando) si rivela così un'efficace metodologia didattica per il primo approccio con le tecnologie, in quanto proprio mediante attività ludico esplorative i bambini imparano a conoscere le tecnologie e a comprenderne le possibilità d'uso.

Attraverso la metodologia di lavoro scelta si favorisce inoltre la cooperazione tra bambino e bambino e tra bambini e insegnante.

Si stimola la riflessione sul percorso più che sul prodotto finito, grazie alle conversazioni collettive e alle scelte comuni aumentando sia la capacità di comunicare a voce per raccontare le proprie emozioni ed esperienze, sia di imparare ad ascoltare gli altri.

## DESTINATARI

Il Progetto di Informatica è da destinarsi ai bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni divisi in gruppi.

I tempi di realizzazione coprono l'intero anno scolastico a partire dal mese di Ottobre 2017 fino al mese di Giugno 2018.

Le ore settimanali destinatevi sono 1.

