

Istituto di Cultura e di Lingue
"Marcelline"
Piazza Caserta, 6
20159 Milano

PROGETTO DI INFORMATICA A.S. 2017/2018



ARTISTI CON UN CLICK

PREMESSA

L'ambiente nel quale i bambini crescono e apprendono è pervaso dalle nuove tecnologie che hanno diffuso un nuovo modo di comunicare, conoscere e interagire. Ci troviamo sempre più spesso di fronte a bambini che mostrano una naturalezza e disinvoltura nella fruizione degli strumenti multimediali.

Il laboratorio di informatica si propone di offrire un contesto educativo significativo in cui l'esplorazione della tecnologia diventi occasione di un apprendimento attivo connotato dal piacere della scoperta di contenuti nuovi e diversi attraverso una rielaborazione individuale e in gruppo ma, soprattutto, diventi occasione per il bambino di sentirsi riconosciuto, accompagnato e valorizzato in un processo che lo porta a prendere sempre più coscienza delle proprie capacità e della ricchezza che lo rende unico e irripetibile.

OBIETTIVI DEL LABORATORIO

"Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e 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" (dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo)

- Esplora le possibilità offerte dalla tecnologia per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso esse.
- Dialoga, discute e progetta con gli adulti e gli altri bambini confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo creativo e costruttivo.
- Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.

- Prova interesse per gli strumenti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.

A CHI E' RIVOLTO

Il progetto è rivolto ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia "Marcelline".

DESCRIZIONE E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto si articola in quattro incontri per gruppo classe della durata di un'ora ciascuno.

TI PRESENTO...IL COMPUTER!

Prima di iniziare la nostra esperienza laboratoriale pratica, ci chiediamo se qualcuno ha mai usato il computer e sa che cos'è .

COME E' FATTO?

Osserviamo un computer e conosciamolo nelle sue parti : la tastiera, il mouse, il monitor, il desktop, le icone).

CON IL COMPUTER PUOI...

Scopriamo ed eseguiamo insieme delle attività che si possono fare con il computer: ascoltiamo la musica, guardiamo foto e video, scriviamo, disegniamo e cerchiamo documenti .

ORA PROVA TU...

I bambini hanno a disposizione un computer portatile ad uso personale, cerchiamo, con l'ausilio del simbolo disegnato dall'insegnante, il tasto di accensione.

Dopo aver avviato il computer, proviamo a muovere il cursore dapprima con il pad, successivamente, con il mouse.

Sul tasto destro e sinistro del mouse sono stati applicati un segno rosso e uno blu per agevolare i bambini nella distinzione delle funzioni dei due tasti destro e sinistro (a 5 anni non hanno ancora dimestichezza con la destra e la sinistra).

Eseguiamo la procedura per lo spegnimento del computer: i bambini si orientano sulla tastiera esul desktop attraverso riferimenti visuo spaziali.

DOPPIO CLICK E APRIAMO WORD...FINALMENTE SI SCRIVE!

I bambini della scuola dell'infanzia non conoscono la scrittura (avranno il tempo giusto per imparare a farlo nella scuola primaria) ma conoscono il sistema dei segni che compone la scrittura. Scopo dell'attività è stimolare il desiderio e il piacere dei bambini di esplorare, scoprire e divertirsi digitando lettere, simboli e numeri presenti sulla tastiera in modo libero e spontaneo.

A COSA SERVE QUESTO TASTO?

Scopriamo la funzione di alcuni tasti : il tasto invio, la barra spaziatrice e il tasto backspace per cancellare.

IO SONO...

Ogni bambino è attore protagonista dell'esperienza laboratoriale in atto: impariamo a scrivere il nostro nome con Word provando i diversi caratteri, stili e dimensioni del testo e sbizzarriamoci con i numerosi colori a disposizione.

DIVENTIAMO ARTISTI CON PAINT !

Paint, proprio come il Principe Pittore, ci insegnerà a stupirci della bellezza della realtà che ci circonda e ad esprimere tutta la nostra creatività...tra disegni, ritratti e quadri astratti...diventeremo dei veri artisti con mouse, tastiera e tavolozza dei colori!

QUALI COMPETENZE?

L'approccio alla multimedialità offerta dal laboratorio non mira a fornire specifiche competenze tecnico/informatiche ma a integrare e completare quelle occasioni educative che permettono al bambino, quotidianamente, di maturare una piena consapevolezza di sé e rielaborare le esperienze, anche le più semplici e apparentemente banali, per organizzarle in sistemi di saperi .

La breve documentazione cartacea a fine laboratorio costituirà un assaggio di un lavoro arricchente, coinvolgente ed entusiasmante che i bambini hanno sprimentato nel corso delle lezioni.

Un percorso che mette in gioco molteplici aspetti educativi e didattici:

- l'ascolto dell'insegnante, di sé e degli altri;
- il rispetto del materiale, delle regole e degli spazi;
- l'attenzione e la concentrazione;
- il rispetto dei tempi propri/ altrui;
- l'aiuto reciproco;
- l'elaborazione di strategie per la risoluzione di problemi;
- la richiesta di aiuto;
- l'aderenza alle indicazioni fornite;
- l'osservazione, il confronto;
- l'esercizio oculo manuale;
- l'impugnatura dello strumento (mouse);
- l'orientamento attraverso riferimenti spaziali ;
- la lateralità (destra /sinistra);
- il desiderio di mettersi in gioco e divertirsi in quello che viene proposto.

