

SCUOLA DELL'INFANZIA "SANTA TERESA"

LABORATORIO DI INFORMATICA

PREMESSA

Nella nostra società sempre più caratterizzata dalla presenza della tecnologia, anche la Scuola dell'Infanzia deve occuparsi di promuovere nei bambini una prima alfabetizzazione tecnologica. Il computer comunica in modo multimediale perché utilizza un insieme di più codici espressivi quali le immagini, i suoni, le parole, il movimento ecc. Per queste sue caratteristiche, esso può offrire al bambino una grossa opportunità di apprendimento globale e immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali ricettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo. In quest'ottica è uno strumento che trasmette conoscenze con una modalità attinente al naturale del bambino.

DESTINATARI Bambini di 5 anni delle tre sezioni.

FINALITA'

♣ Vivere un approccio corretto alle nuove tecnologie utilizzando il computer come ambiente di apprendimento.

1. Far conoscere e apprezzare le possibilità delle nuove tecnologie.

♣ Educare al sapere collaborativo.

OBIETTIVI

Il sé e l'altro

- Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi.
- Superare ansia e insicurezza.

Corpo e movimento

- Assumere una corretta postura davanti al monitor.
- Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.
- Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale (puntare-cliccare-trascinare).
- Sviluppare e affinare la motricità fine della mano con l'uso del mouse.
- Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa.

L'arte, la musica e i "media" (linguaggi, creatività).

- Indicare le principali componenti di un personal computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse, stampante).
- Presentazione e osservazione della tastiera.
- Presentazione e uso del programma "Paint".

I discorsi e le parole

- Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante.
- Utilizzare i tasti principali della tastiera per scrivere semplici parole.
- Arricchire il vocabolario di termini tecnologici

Unità 1 - Alfabetizzazione informatica

OBIETTIVI SPECIFICI

- ♣ Conoscere il computer, le sue componenti, le periferiche
- ♣ conoscere i possibili impieghi del computer
- ♣ saper utilizzare correttamente i pulsanti del mouse
- ♣ saper utilizzare i principali tasti della tastiera.

ATTIVITÀ

Le attività iniziali vertono sulla familiarizzazione con il PC e le sue periferiche (tastiera, mouse, stampante, scanner e, se rientranti nell'attività e in dotazione alla scuola, microfono, cuffie, casse acustiche, tavoletta grafica).

Il primo approccio alla macchina deve avvenire in maniera non teorica, "costruirlo" utilizzando

scatole e cartone su cui disegnare e ritagliare le principali componenti.
Il secondo approccio è mirato all'uso del mouse e della tastiera; esistono in rete software gratuiti che consentono, mediante il gioco, l'addestramento alla manualità.

Unità 2 - Il gioco

Il gioco non è pura attività di evasione, giocando si impara, e in questo modo si apprendono soprattutto modelli storici e di processi, strutture compositive, modalità di analisi di problemi, strategie di costruzione.

OBIETTIVI SPECIFICI

- ♣ Collaborare, quando richiesto, con i compagni
- ♣ comunicare ai compagni e all'insegnante le sensazioni che un gioco può suscitare
- ♣ rispettare i tempi dei compagni
- ♣ concentrarsi sull'attività proposta
- ♣ avere il controllo occhio-mano
- ♣ direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor

ATTIVITÀ

Consiste nell'impegnare i bambini con giochi caratterizzati da scelta di numeri, da composizione di parole, da classificazione per colore e per forma, dall'orientamento nello spazio.

Unità 3 - Il disegno

OBIETTIVI SPECIFICI

- ♣ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
- ♣ avere il controllo occhio-mano
- ♣ direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor
- ♣ usare appropriatamente i colori e le forme
- ♣ usare e organizzare lo spazio
- ♣ sviluppare la fantasia.

ATTIVITÀ

È possibile utilizzare Microsoft Paint, in dotazione a qualsiasi versione di Windows (start → programmi → accessori → Paint).

Le attività possibili sono molte: disegnare utilizzando la matita e la gomma, disegnare con il pennello e l'aerografo utilizzando le varie possibilità di traccia (forma e spessore), disegnare utilizzando la linea retta e la linea curva, le forme e le possibilità d'uso (pieno, vuoto), colorare immagini utilizzando il riempimento, il pennello nelle varie possibilità d'uso, utilizzare la funzione "visualizza zoom" per disegnare, colorare, modificare immagini utilizzando la penna ottica (tavoletta grafica) e il mouse, disegnare e colorare immagini utilizzando gli strumenti e le funzioni apprese, sperimentare nuove modalità di uso degli strumenti conosciuti..