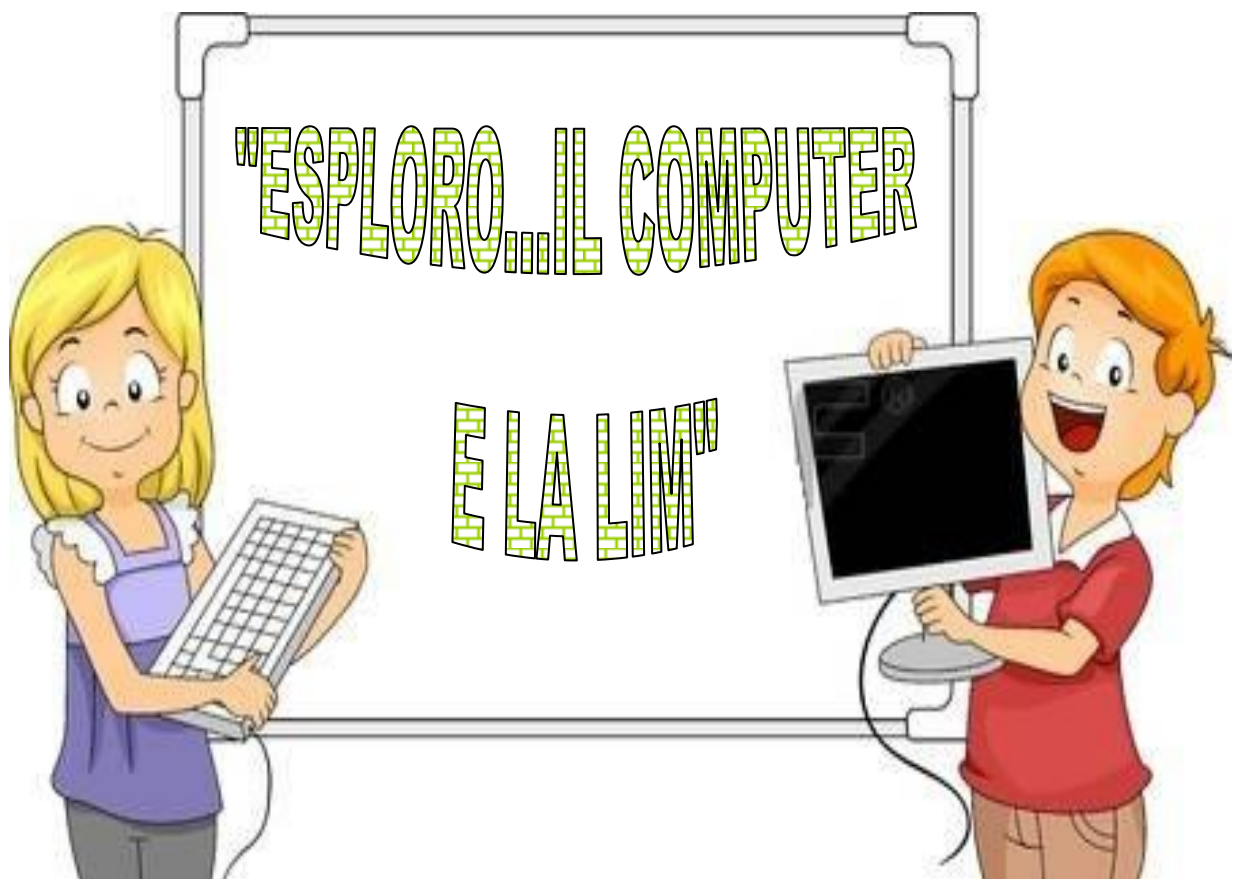


SCUOLA DELL'INFANZIA

PROGETTO MULTIMEDIALE



REFERENTI INS. D'AGOSTINO MARIA

A.S.2016/2017

PREMESSA



Già da alcuni anni l'utilizzo di tecnologie multimediali alla scuola dell'Infanzia è aumentato in maniera significativa, in quanto si è rafforzata la consapevolezza del ruolo fondamentale che le nuove tecnologie svolgono in tutto il sistema formativo.



I bambini odierni vivono in un contesto esperenziale che offre loro l'opportunità di interagire con il computer, quindi la scuola deve 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. I bambini sin da piccolissimi vivono quotidianamente esperienze tecnologiche e percepiscono il computer come uno strumento familiare, una fonte di gioco, di divertimento inestinguibile; la scuola può, anzi deve "sfruttare" le abilità e le conoscenze che i piccoli dimostrano di possedere per guidarli ad un uso più consapevole, programmato, finalizzato del mezzo informatico.

L'introduzione del computer e della LIM nella scuola dell'infanzia può far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere e può integrarsi nel lavoro di gruppo e nella didattica laboratoriale. È proprio la strategia didattica dell'**apprendimento cooperativo** (*cooperative learning*) che incrementa nei bambini la motivazione e dunque il piacere di apprendere contenuti diversi inducendo una maggiore coesione sociale.

FINALITÀ EDUCATIVE

-  *offrire al bambino una grande opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi, come quello sensoriale, cognitivo e emotivo*
-  *stimolare la curiosità dei bambini e favorire un primo approccio gradevole e divertente alle nuove tecnologie.*

COMPETENZE CHIAVE

- 🌐 competenza digitale



CAMPI D'ESPERIENZA:

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- 🌐esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

I DISCORSI E LE PAROLE

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

LA CONOSCENZA DEL MONDO

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

OBIETTIVI SPECIFICI

- 🌐 Conoscere il computer, le sue componenti, le periferiche
- 🌐 conoscere i possibili impieghi del computer
- 🌐 saper avviare e spegnere la macchina
- 🌐 saper utilizzare correttamente i pulsanti del mouse
- 🌐 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.
- 🌐 sviluppare la coordinazione oculo-manuale
- 🌐 usare appropriatamente i colori e le forme
- 🌐 usare e organizzare lo spazio

ATTIVITA'




- 🎮 Il primo contatto alla macchina deve avvenire in maniera non teorica si mostrerà un apparecchio e si faranno manipolare le varie componenti; successivamente si farà disegnare liberamente il computer
- 🎮 esercitazioni sull'utilizzo dei comandi da eseguire per accendere e spegnere la macchina.
- 🎮 uso del *mouse*
- 🎮 presentazione dell'icona e dei comandi per aprire il programma *Microsoft Paint*, i bambini potranno disegnare utilizzando la matita, la gomma, il pennello, l'aerografo, la linea retta, le forme e le possibilità d'uso (pieno, vuoto); colorare immagini utilizzando il riempimento, il pennello ecc...
- 🎮 osservazione della tastiera nella parte delle lettere e dei numeri per poi eseguire brevi esercitazioni di scrittura libera. Si può giocare con il computer e scrivere, per esempio il proprio nome o quello dei compagni usando il programma *Word*



METODOLOGIA

Per riuscire ad usare gli strumenti disponibili e quindi raggiungere gli obiettivi, è indispensabile l'organizzazione di gruppi di lavoro, all'interno dei quali i bambini possano 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. È efficace l'uso di programmi sufficientemente semplici in modo da favorirne l'utilizzo ai bambini con una minima mediazione dell'insegnante: "Paint" e "Word" per dare libero sfogo alla creatività e alla fantasia dei bambini.

RUOLO DELL'INSEGNANTE

-  osservatrice dei comportamenti spontanei dei bambini;
-  insegnante-regista che valorizza le scoperte del bambino e che ascolta le sue richieste;
-  facilitatore in quanto cercherà di coinvolgere, aiutare e accompagnare i bambini nelle varie esperienze/scoperte.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto ai bambini dell'ultimo anno di scuola dell'Infanzia di tutte le sezioni del 2° Circolo

SPAZI E TEMPI DI REALIZZAZIONE

Il progetto verrà realizzato negli angoli multimediali, dove sarà possibile nei laboratori multimediali.

Da Novembre 2016 ad Aprile 2017, il progetto verrà svolto in orario curriculare per i bambini ed extra per le insegnanti.

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE	S	N	P
distingue le componenti del computer e le periferiche			
accende e spegne il computer			
disegna e colora con il programma Paint			
ricosce lettere e numeri sulla tastiera			
comprende alcune semplici consegne			
rispetta il proprio turno			

ATTREZZATURE E MATERIALE DIDATTICO

- 📀 CD
- 📀 Programmi per disegnare e giochi didattici
- 📀 Risme di fogli bianchi e colorati
- 📀 Cartelline per conservare i lavori svolti
- 📀 Inchiostro per stampante a colori

BENI E SERVIZI

- 📀 Si richiedono per ciascuna sezione € 100 per l'acquisto del materiale di facile consumo

DOCUMENTAZIONE

- 📀 Realizzazione di un simil-computer che conterrà i lavori delle varie esperienze

FIRMA
D'AGOSTINO MARIA

