

LABORATORIO DI INFORMATICA

“IL MIO AMICO COMPUTER”



*"Se si insegna ad un bambino a programmare
in qualche linguaggio informatico, questo esercizio logico lo renderà padrone
e non schiavo del computer"*

(Umberto Eco)

PREMESSA

“...Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come 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...” (Tratto da “Indicazioni per il curricolo per la scuola dell’infanzia)

Linguaggi, creatività, espressione Gestualità, arte, musica e multimedialità
Ministero Pubblica Istruzione

Il progetto di prima alfabetizzazione multimediale “IL MIO AMICO COMPUTER” “2023/24” è stato pensato per permettere ai bambini dell’ultimo anno della scuola dell’infanzia, di fare le prime “esplorazioni” tra i nuovi strumenti tecnologici multimediali. L’interazione attiva con tali mezzi in modo giocoso e divertente in un contesto didattico-educativo adeguato alle esigenze dei bambini, favorisce il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, la maturazione delle capacità di attenzione, di riflessione e di analisi creativa. Altresì, lo sviluppo delle capacità affettive, metacognitive e relazionali, grazie alle esperienze significative progettate.

ANALISI E MOTIVAZIONI

Il laboratorio si svolgerà da ottobre a maggio con scadenza settimanale, come risorsa didattica aggiuntiva, perché i docenti sono consapevoli delle opportunità che il linguaggio multimediale offre per l’apprendimento, sia sotto l’aspetto della fruizione che sotto forma strumentale, per raggiungere gli obiettivi didattici formativi.

L’apprendimento attraverso la multimedialità, offre al bambino un intervento interattivo sullo strumento, permette di effettuare delle scelte personali, di intervenire su ciò che sta accadendo sperimentando, indagando, conoscendo, accostando elementi, componendoli e variandoli.

FINALITA' EDUCATIVE

Il presente laboratorio offre un ampliamento dell'offerta formativa, attraverso l'introduzione di strumenti tecnologici multimediali, utilizzati come supporto alla didattica delle varie attività, anche dal punto di vista metodologico, per sviluppare forme di conoscenza più ricche e complete. Si propone, pertanto di avvicinare il bambino alla logica degli ambienti ipertestuali, promuovendo un apprendimento significativo, attivo e collaborativo. I bambini vengono condotti a una prima conoscenza del computer e utilizzeranno sei semplici programmi e/o giochi che li aiuteranno ad affinare la manualità durante l'utilizzo della macchina.

COMPETENZE E TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA**Il sé e l'altro**

- Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.
- Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi.
Superare ansia e insicurezza.
- Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero.
- Realizzare semplici biglietti augurali in occasione di festività.

Il corpo in movimento

- ✓ Identità, autonomia, salute.
- ✓ Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.
- ✓ Sviluppare e controllare la coordinazione oculo manuale.
- ✓ Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa.
- ✓ Saper accendere e spegnere il computer.
- ✓ Assumere una corretta postura davanti al monitor

I discorsi e le parole

- ✚ Comunicazione, lingua, cultura.
- ✚ Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante.
- ✚ Arricchire ed integrare il patrimonio lessicale individuale.
- ✚ Conoscere e saper accedere ai programmi di video scrittura WORD.
- ✚ Utilizzare i tasti principali della tastiera per provare a scrivere semplici parole familiari, per es. il proprio nome o quello d compagni.
- ✚ Linguaggi, creatività, espressione.

Gestualità, arte, musica, multimedialità

- Conoscere le parti costitutive dell'apparecchio (monitor, tastiera, mouse, unità, stampante,).
- Conoscere il computer nelle sue funzioni generali (scrittura, disegni).
Conoscere i possibili utilizzi del PC (Internet, video, giochi).
- La conoscenza del mondo.

Ordine, misura, spazio, tempo, natura

- Conoscenza della successione logica temporale per accendere e spegnere il computer in modo corretto.
- Imparare a salvare il proprio elaborato in cartelle.
- Provare a costruire un ipertesto con i disegni fatti con il Paint, dando loro una sequenzialità in ordine ad un racconto.

OBIETTIVI FORMATIVI

- ✓ Far emergere le capacità di ogni alunno ponendo l'attenzione a quei bambini che, nelle attività di sezione, dimostrano scarsa partecipazione ed interesse.
- ✓ Favorire l'autonomia operativa e di pensiero.
- ✓ Promuovere momenti di lavoro collaborativo per la realizzazione di progetti comuni. Uso della LIM
- ✓ Codificare icone, immagini e disegni presenti nel software utilizzato. Favorire momenti di scambi di opinioni e di aiuto reciproco
- ✓ Collaborare attivamente per trovare la soluzione di problemi e per la scelta di strategie giuste.
- ✓ Comprendere vari tipi di messaggi. Realizzare un semplice lavoro ipermediale.

DESTINATARI

Il laboratorio è rivolto per questa prima esperienza, ai bambini di 5 anni che frequentano l'ultimo anno della scuola dell'Infanzia.

METODOLOGIA

I bambini nella prima fase prenderanno confidenza con il nuovo ambiente e con la tecnologia tramite l'utilizzo della LIM. Con la lavagna interattiva multimediale gli alunni potranno approcciarsi alla tecnologia tramite il gioco.

Successivamente, in aula informatica prenderanno confidenza con il PC. Conosceranno le varie parti del pc tramite l'utilizzo pratico dello strumento e schede didattiche.

I contenuti informatici iniziali del progetto sono collocati nell'ambito di un simpatico sfondo integratore narrativo che ha come protagonista "CHIP", un personaggio del tutto particolare. Si tratta del chip elettronico di un microprocessore, rappresentato graficamente come un simpatico uccellino. "Chip" è caduto ancora troppo piccolo da una scheda madre, come un uccellino cade dal suo nido, ed è costretto a vivere una serie di avventure alla ricerca e alla scoperta del proprio habitat naturale che, in questo caso, è il computer. I bambini in modo graduale conosceranno le varie parti che compongono il computer, le periferiche e l'utilizzo di ciascuno di questi elementi. Una particolare attenzione sarà attribuita alla corretta postura e, alla condivisione delle postazioni in cui i bambini hanno operato.

Nelle fasi successive gli alunni faranno conoscenza di alcuni programmi informatici (PAINT, WORD) e si avvicineranno al mondo della programmazione tramite l'utilizzo del programma SCRATCH JUNIOR.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

1. **SPAZI:** si utilizzeranno gli ambienti della Scuola Primaria, in particolare l'aula informatica e la biblioteca dove è posta la LIM.
2. **GRUPPI:** L'intera classe verrà accompagnata negli ambienti della Scuola Primaria. Nel primo periodo tramite l'utilizzo della LIM tutti i bambini potranno partecipare contemporaneamente alle attività proposte successivamente, le due insegnanti che organizzano il laboratorio divideranno la classe in modo tale che un gruppo possa lavorare alla postazione del PC e un gruppo possa lavorare su schede didattiche.
3. **TEMPI** Il laboratorio si svolgerà da Ottobre a Maggio.
4. **STRUMENTI** Computer, stampante, scanner, LIM, schede didattiche.
5. **MATERIALE** Carta per fotocopie, cartoncini colorati, schede strutturate, materiale di largo consumo scolastico necessario a svolgere tutte le fasi del progetto

DOCUMENTAZIONE

Il progetto verrà documentato attraverso gli elaborati dei bambini che andranno a formare la "Cartellina" del progetto di multimedialità:

1. disegni liberi e guidati da consegne verbali o interattive;
2. schede didattiche;
3. cartelloni;
4. produzioni e stampa di disegni.

