



**Istituto Comprensivo Statale "Rachel Behar"**



**Scuola dell'Infanzia "G. GARZOLI"**

Treate - Anno scolastico 2017-2018



# PROGETTO "AMICO BIT"

ESPERIENZA DI AVVICINAMENTO ALL'USO DEL COMPUTER

## **MOTIVAZIONI:**

Le nuove tecnologie sono ormai parte integrante della vita di ogni giorno, sia nell'ambito lavorativo che nell'ambito ricreativo. E' fondamentale che le nuove generazioni, native digitali, siano educate ad un uso consapevole di tali strumenti, per servirsene in modo appropriato ed attivo. La scuola dell'infanzia può avvalersi della naturale curiosità dei bambini, della loro attrazione per gli stimoli visivi e sonori prodotti dagli apparecchi digitali, per avvicinarli alla conoscenza e all'utilizzo del computer, in maniera accattivante, attraverso semplici software che consentano di realizzare prodotti grafico-pittorici, sequenze di immagini per raccontare storie e vissuti ma anche avvicinare alla scrittura, alla conoscenza della forma delle lettere e dei numeri, come anche ad un primo utilizzo del web. Con questo progetto si intende quindi mettere in atto azioni rivolte, come recita il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto, a "favorire un primo approccio ludico alle tecnologie finalizzato alla consapevolezza del computer come uno strumento per "fare e creare"" .



## **CAMPI DI ESPERIENZA:**

- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo



## **TRAGUARDI FORMATIVI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:**

- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Usa semplici strumenti tecnologici in modo adeguato
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte
- Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione scritta, attraverso anche le tecnologie digitali e i nuovi media
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici.
- Scopre funzioni e possibili usi di strumenti tecnologici di uso quotidiano.

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:**

- Conoscere le parti del computer e il suo utilizzo
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire giochi al computer
- Esplorare tecniche e diverse forme artistiche per comunicare ed esprimersi attraverso di esse
- Visionare opere d'arte ed esprimere le proprie valutazioni
- Interessarsi al codice scritto e produrre scritte spontanee (letto-scrittura)
- Riconoscere i simboli numerici
- Operare con semplici figure geometriche

## **ATTIVITÀ:**

Conosceremo le varie componenti del computer per poi sperimentarne l'uso attraverso semplici software didattici (percorsi e giochi per imparare ad utilizzare il mouse). Scopriremo ciò che il pc può offrirci attraverso l'ascolto di brani musicali da CD e web, la visione di filmati e opere d'arte da DVD e web. Con l'utilizzo di semplici software proveremo a costruire e realizzare produzioni personali, elaborati grafico-pittorici, sequenze di racconti, forme e colori (LEGO Digital Designer, Tux-Paint). Attraverso semplici software di videoscrittura, si intende avvicinare i bambini all'uso della tastiera e quindi al riconoscimento delle lettere e dei numeri. Le attività saranno completate da rappresentazioni grafiche e schede relative alle esperienze vissute. Proveremo ad utilizzare il web e la posta elettronica.



## **METODOLOGIA:**

La conversazione guidata aiuterà i bambini alla conoscenza del computer, con le sue varie componenti, ma la metodologia prevalente sarà l'esperienza diretta dell'uso di software didattici e giochi multimediali, che consentiranno ai bambini di realizzare prodotti personali, in forma ludica.

## **SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:**

ETÀ:

Bambini delle sezioni Farfalle e Ricci di 5 anni



**SPAZI:**

Aula computer

**TEMPI:**

Il progetto inizierà l'ultima settimana di gennaio e terminerà alla fine del mese di aprile. Sono previsti dodici incontri settimanali di un'ora per ciascuno dei due gruppi in cui saranno suddivisi i bambini.



**MATERIALI:**

Personal computer fisso e portatili con relative periferiche, CD, DVD, tablet, fogli, colori, schede didattiche.

### **MODALITÀ DI VERIFICA:**

Viene effettuata in itinere attraverso l'osservazione delle modalità di utilizzo delle periferiche del PC e dei software proposti; analisi dei lavori realizzati al computer dai bambini, oltre che delle schede e raffigurazioni grafiche da loro prodotte.

