

Descrizione modulo	La formazione alle nuove tecnologie deve partire dalla scuola dell'infanzia, perché è qui che si pongono le basi del successivo sapere. Già dal primo anno di età i bambini sono attratti da strumentazioni digitali, per questo motivo pensiamo sia utile far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere per creare un percorso informatico, basato su una metodologia didattica attiva, sul lavoro di gruppo e sulla didattica laboratoriale. Il bambino di oggi vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire già dall'età della scuola dell'infanzia; il rischio che si corre è che utilizzi questo strumento solamente per giocare, subendone il fascino, senza un uso programmato e consapevole. Il PC viene infatti visto dal bambino come uno strumento per persone grandi, quindi contribuisce a mantenere l'autostima a livelli adeguati. Si propone di iniziare il laboratorio con i bambini del secondo anno e del terzo anno di frequenza. Il corso è rivolto a 20 bambini per la durata di 30 ore complessive. Obiettivi formativi • esplorare direttamente oggetti e strumenti tecnologici; • tradurre e rielaborare messaggi in codici diversi; • arricchire il vocabolario di termini tecnologici; • stimolare l'esercizio personale e diretto; • consolidare la capacità di scelte autonome; • sostenere la conquista dell'autostima; • favorire il senso della collaborazione tra compagni; • utilizzare il linguaggio multimediale come forma libera d'espressione. Metodologia Un'attività di questo genere si ispira a principi costruttivisti in quanto si basa sulla sperimentazione personale del mezzo, sul problem solving, sulla didattica del gioco, sul cooperative learning e sul tutoraggio fra pari. Per questo motivo è bene che i bambini lavorino in coppia su ogni postazione. Quando un bambino espone un problema o una difficoltà, l'insegnante deve interpellare altri bambini che ritiene siano in grado di rispondere. In caso negativo non risponde direttamente, ma fornisce elementi aggiuntivi per aiutare a risolvere il problema. UNITA' 1 Contenuti: - 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; - saper utilizzare i principali tasti della tastiera. Attività: - 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). - Disegnare il computer. - Uso del mouse e della tastiera; esistono in rete software gratuiti che consentono, mediante il gioco, l'addestramento alla manualità. - Il gioco finalizzato a educare, in questo modo si apprendono modelli storici e di processi, strutture compositive, modalità di analisi di problemi, strategie di costruzione. UNITA' 2: - 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 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. UNITA' 3 – Il disegno - 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 o TuxPaint. - 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 (tavoleta grafica) e il mouse, disegnare e colorare immagini utilizzando gli strumenti e le funzioni apprese, sperimentare nuove modalità di uso degli strumenti conosciuti. - Costruire un particolare soggetto realizzando uno sfondo, l'ambiente, alcuni elementi per mezzo delle figure geometriche in dotazione al programma e inserendo con il copia-incolla alcune figure preparate dall'insegnante. UNITA' 4 – La scrittura • Riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera; • scrivere lettere e copiare parole. Attività - Osservare la tastiera, comporre utilizzando semplici parole, formattare i caratteri. - Inventare brevi storie illustrate utilizzando disegni prodotto dai bambini o immagini fornite dall'insegnante. Strumenti utilizzati: - 20 pc - Connessione a internet - Laboratorio di Informatica Verifiche e valutazione Le osservazioni sistematiche e l'elaborazione di un "prodotto multimediale" faranno da garanti nella valutazione degli apprendimenti.