

Scuola Paritaria Primaria e Infanzia

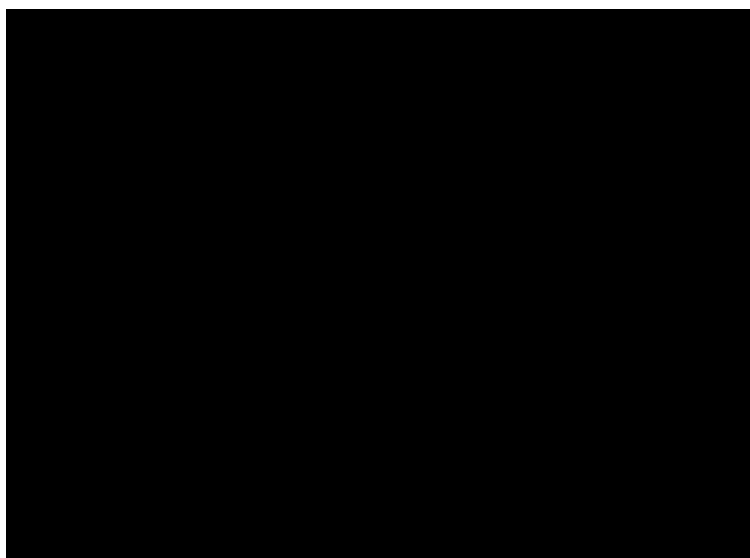
“San Filippo Neri” – La Salle Massa

Viale Eugenio Chiesa, 64 - 54100 – Massa Tel 058541715

E-mail: segreteria@lasallemassa.it Web www.lasallemassa.it

Progetto informatica scuola dell'infanzia

ALLA SCOPERTA DEL PC E DELLA ROBOTICA



INTRODUZIONE

L'esperienza dei giochi multimediali degli strumenti tecnologici, vissuta dai bambini quotidianamente, impone a docenti ed educatori di riprendere e riprodurre tale esperienza nei contesti scolastici e di farne oggetto di gioco, di confronto, di verbalizzazione e di rappresentazione.

Nella scuola dell'infanzia, infatti, il bambino inizia a scoprire i diversi linguaggi che gli consentiranno di decodificare la realtà e di orientarsi in essa. Tra questi linguaggi il *coding* informatico è molto importante perché permette di scomporre un problema in piccole parti, affrontarle una alla volta per arrivare alla soluzione. È importante quindi, utilizzando un contesto di gioco, riuscire, in modo semplice e divertente, a sviluppare il pensiero computazionale.

Con il *coding* si apprende per scoperta, si condivide, si collabora per raggiungere insieme un medesimo obiettivo.

Grazie alle potenzialità offerte dall'interattività del mezzo informatico e dalla presenza di una pluralità di linguaggi diversi, l'apprendimento diventa significativo e innovativo, e,

attraverso esperienze sensoriali complete, affina l'intelligenza e accresce le sue competenze.

OBIETTIVI FORMATIVI E COMPETENZE ATTESE

- Scoprire il computer attraverso il gioco, la conversazione, il disegno.
- Sviluppare il pensiero computazionale con coding unplugged (Codyfeet e CodyRoby)
- Programmazione con Scratch junior
- Favorire la conoscenza dei supporti: cpu, monitor, tastiera, stampante.
- Sviluppare le abilità spaziali attraverso fiabe interattive: il bambino deve imparare a usare il mouse e sapersi orientare nello spazio dello schermo per attivare le animazioni affinando la coordinazione oculo-manuale.
- Proporre programmi per disegnare e giochi didattici quali ad esempio “Paint”, “Drawing for Kids” per acquisire padronanza delle varie funzioni.
- Interagire andando alla ricerca di lettere sulla tastiera per poi vederle sul monitor.
- Creare con l'aiuto dell'insegnante materiale di scrittura proprio.
- Conciliare l'esperienza del disegno a mano con la difficoltà di disegnare con il mouse e importare sul computer.
- Favorire un primo impatto con internet andando alla ricerca di siti per l'infanzia.

DESTINATARI

Bambini di 5 anni

RISORSE PROFESSIONALI

Insegnante d'informatica

RISORSE MATERIALI NECESSARIE

Pc, Lim, Beebot, cartoncini, fogli, colori.