

PROGETTO INFORMATICA: "KIDSMART"

La formazione alle nuove tecnologie non può che partire dalla scuola dell'infanzia, dove si pongono le basi del successivo sapere. L'introduzione del computer nei primi anni della scuola dell'infanzia può far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere e può basarsi 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. Il PC viene infatti visto dal bambino come uno strumento di gioco o per persone grandi, quindi il suo utilizzo consapevole contribuisce a mantenere l'autostima a livelli adeguati. L'obiettivo del corso è di sviluppare i prerequisiti in termini cognitivi e di coordinazione oculo-manuale. Il progetto è dedicato ad i bambini del terzo anno.

Obiettivi formativi e competenze attese.

- Esplorare direttamente oggetti e strumenti tecnologici.
- 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.
- Primo approccio al coding e alla pixelart.
- Collaborare, quando richiesto, con i compagni o comunicare ai compagni e all'insegnante le sensazioni che un gioco può suscitare o rispettare i tempi dei compagni o concentrarsi sull'attività proposta o sviluppare la coordinazione oculo- manuale o direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor o usare appropriatamente i colori e le forme o usare e organizzare lo spazio o sviluppare la fantasia.
- 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. Confronto e conoscenza dei nuovi mezzi tecnologici: notebook ed tablet.
- Riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera Scrivere lettere e copiare parole.
- Conoscere internet e l'utilità dei motori di ricerca

DESTINATARI	RISORSE PROFESSIONALI
Bambini di 5 anni Scuola dell'Infanzia	Interne

Risorse materiali necessarie

Pc, robottini per il coding

Aule: Proiezioni sezione dell'Infanzia