

Scuola San Filippo Neri

Infanzia-Primaria Paritaria

1.9.2000 – 1.9.2016

54100 MASSA

Progetto informatica

“Un tablet come amico”

“



Informatica nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2020/2021

Insegnanti: Veronica Di Lauro e Benedetta Tartarelli

Denominazione progetto	Progetto: "Un tablet come amico" Informatica nella scuola dell'infanzia
Motivazione del progetto	-Sviluppare fin dalla prima infanzia, nei bambini nativi digitali, un uso consapevole del tablet così da garantire una futura padronanza dello strumento informatico e un sapiente utilizzo delle nuove tecnologie.
Finalità	-Competenza chiave europea: "competenza digitale" -Indicazioni Nazionali 2012: "..Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.."
Metodologia	-educare giocando -learning by doing -brainstorming -tutoring fra pari -lavoro in autonomia -apprendimento collaborativo
Obiettivi formativi	-Sviluppare l'alfabetizzazione informatica -Potenziare lo sviluppo dell'abilità oculo-manuale -Incrementare lo sviluppo dell'attività visuo-spaziale -Accrescere le capacità logiche -Sviluppare la capacità di drag and drop -Sviluppare il concetto di Wysiwyg- "What you see is what you get"

	<ul style="list-style-type: none"> -Potenziare il senso di autoefficacia -Accrescere il senso di autostima -Incentivare le capacità di scelte autonome -Sviluppare la fantasia e la creatività -Favorire la collaborazione tra pari -Migliorare i livelli attentivi -Arricchire il vocabolario di termini tecnologici -Migliorare la capacità di ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante
--	--

Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere il tablet e le sue componenti -Conoscere i possibili utilizzi del tablet -Saper usare correttamente il tablet -Saper muoversi nell'area di lavoro -Saper utilizzare i software di grafica proposti
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> -Didattica esperienziale: conosciamo il tablet -lezioni multimediali con esercizi interattivi -laboratorio informatico: software di grafica e software didattici
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> -Tablet -Stampante -Software di grafica -Software didattici -Schede didattiche
Tempi di attuazione	<ul style="list-style-type: none"> -Dal mese di Gennaio al mese di Giugno

Soggetti coinvolti	-I bambini di 5 anni -Docenti di informatica
Verifiche	-Osservazione delle abilità acquisite dai bambini, dall'evoluzione di queste e dai prodotti realizzati -Osservazione diretta durante lo svolgimento delle attività
Risultati attesi	-Favorire lo sviluppo dell'alfabetizzazione informatica attraverso la capacità di utilizzare software di grafica.