



Laboratorio di Alfabetizzazione Informatica



Premessa:

I bambini di oggi sono inseriti all'interno di un contesto esperienziale che offre loro l'opportunità di interagire con il computer. Proprio per questo motivo la scuola deve offrire ai bambini, all'interno del suo progetto educativo, attività che sviluppino in loro le prime competenze informatiche, al fine di sviluppare un uso critico nei confronti del computer.

Pertanto la scuola dell'infanzia ha il compito di individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso del computer ad adeguate forme di mediazione didattica

L'introduzione di questo strumento nei primi anni della scuola dell'infanzia può far leva sulle competenze e sulle performance che i bambini mostrano di possedere; basandosi sulla didattica laboratoriale e esperienziale. Per questi motivi inserire il laboratorio d'informatica a scuola ha lo scopo di sviluppare l'alfabetizzazione digitale in un'ottica di scoperta, gioco e curiosità al fine di stimolare la creatività, le funzioni logiche, di ragionamento e apprendimento

Finalità Educative:

Il progetto propone un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico-creativo, favorendo la familiarizzazione con lo strumento informatico attraverso giochi e programmi educativi.

Inoltre ha lo scopo di a

Obiettivi:

- Conoscenza del computer e delle sue parti.
- Avvicinare il bambino al linguaggio informatico.
- Favorire la scoperta delle possibilità che offre il computer.
- Sviluppare la collaborazione, l'ascolto e il lavoro di gruppo.
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale.
- Arricchire l'identità del bambino, grazie all'uso di un linguaggio multimediale.

Destinatari:

Il progetto si rivolge ai bambini di 5 anni della scuola.

Metodologie:

- Cooperative learning
- Circle time / discussioni di gruppo
- Tutoraggio
- Metacognizione / riflessioni di gruppo

Attività:**Prima parte:**

- conoscenza del computer e delle sue parti
- il mouse e la tastiera.
- I bambini familiarizzeranno con un nuovo amico: il mouse.

Attraverso giochi interattivi e divertenti impareranno e interiorizzeranno i concetti del puntatore per cliccare o trascinare lo strumento. Inoltre inizieranno ad utilizzare la tastiera al fine di spostarsi con le frecce all'interno di percorsi sullo schermo.

Seconda parte: giochi interattivi di logica, memoria, creatività, prescrittura e precalcolo.

- Verranno proposti ai bambini alcuni giochi interattivi al fine di sviluppare la logica (es. puzzle, ordinare in sequenza prima e dopo, i concetti topologici sopra e sotto), la memoria (es. memory), la creatività (es. Paint, giochi interattivi per disegnare), attività di prescrittura e precalcolo attraverso il riconoscimento delle lettere e dei numeri.



Al termine del percorso di alfabetizzazione informatica i bambini di 5 anni riceveranno la **PATENTE DEL COMPUTER** come riconoscimento dell'impegno e delle competenze raggiunte.