

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI MINORI (SA)**

**SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2011/2012**

**Progetto “ Alfabetizzazione multimediale 1° e 2° livello”**

**Denominazione progetto**

“ Un computer per amico”

**Responsabile progetto**

ins. Esposito Antonio

**Destinatari del progetto**

Alunni di 5 anni della scuola dell'Infanzia

**Finalità e motivazioni del progetto**

In una società dinamica, in continua evoluzione, dominata dal progresso della scienza e della tecnica è nata l'esigenza di una scuola formativa che pone l'individuo in condizione di essere costruttore del proprio sapere, attraverso un percorso adeguato all'età che gli consenta di creare equilibrio dinamico tra fare, concettualizzare e organizzare.

La tecnologia si propone di mettere l'alunno in condizione di passare da una visione globale della realtà tecnologica che lo circonda ad una conoscenza consapevole della realtà stessa, rendendolo capace di appropriarsi di strutture, strumenti operativi e concettuali, procedure, linguaggi che gli consentano di interagire con l'esterno.

**Ambiti disciplinari interessati**

Tutti i campi di esperienza.

**Obiettivi:**

1. conoscere il laboratorio multimediale e gli strumenti presenti all'interno di esso;
2. il computer e le sue funzioni;
3. utilizzare i comandi di tastiera e mouse, conoscere alcune periferiche del computer;
4. sperimentare l'uso diretto del computer, permettendo a ciascun bambino di interagire con il PC secondo le proprie risorse e i propri ritmi di apprendimento;
5. educare ad una didattica collaborativa e favorire lo sviluppo delle regole di convivenza civile;
6. conoscere alcuni programmi operativi quali il paint, il word, il Micromondi;
7. organizzare graficamente i rapporti spaziali.

**Fasi operative**

I bambini saranno guidati a conoscere l'ambiente in cui andranno a lavorare per scoprire e utilizzare in modo gioioso ed intelligente i PC.

Utilizzazione di semplici programmi di grafica e di CD-Rom.

**Tempi di attuazione**

Anno Scolastico 2011/12 per un totale di 20 ore. Docenti n° 1x 20 = 20 ore. Attività non funzionali all'insegnamento 10 ore

**Risorse umane**

Docenti responsabili n°1.

**Materiale richiesto**

I PC del laboratorio multimediale; inchiostro per stampante; Cd-Rom; pen drive; fogli A4-

**Modalità di controllo e verifica progetto**

Questionari- Verifiche orali.

Minori, 26 settembre 2011

Il docente responsabile  
ins. Esposito Antonio

# **ISTITUTO COMPRENSIVO DI MAIORI (SA)**

## **SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2010/2011**

### **Progetto “Un computer per amico”**

#### **Relazione**

“In una società dinamica, in continua evoluzione, dominata dal progresso della scienza e della tecnica è nata l'esigenza di una scuola formativa che pone l'individuo in condizione di essere costruttore del proprio sapere, attraverso un percorso adeguato all'età che gli consenta di creare equilibrio dinamico tra fare, concettualizzare e organizzare”.

La premessa presente nella presentazione del progetto ha permesso ai piccoli allievi di conoscere le straordinarie funzionalità del computer, uno strumento che non deve essere essenzialmente utilizzato per giocare ma anche per arricchire le proprie conoscenze ed utilizzarlo correttamente.

Gli allievi hanno scoperto che il PC è come un grande baule utilizzato dai maghi per svolgere giochi di prestigio e far divertire così il pubblico, perché attraverso un semplice click del mouse è possibile dare informazioni, giochi, disegni alla memoria presente all'interno del tower.

La fantasia e la voglia di scoprire una nuova realtà ludica-educativa ha permesso agli alunni di frequentare con interesse le attività che venivano proposte.

L'utilizzo corretto del mouse ha consentito loro di migliorare la motricità fine, perché tale strumento richiede attenzione per ottenere risultati adeguati alla loro età.

Con il racconto “Facciamo un viaggio...” hanno conosciuto le principali funzioni e caratteristiche presenti nel PC, hanno scoperto che all'interno del tower ci sono tanti microchips che svolgono una grandissima funzione quello di permettere ai computer di svolgere diverse attività, essi sono rimasti entusiasti di poter osservare da vicino e toccare i chips.

Dopo aver esplorato alcuni programmi operativi, in modo particolare il Paint e il Word, hanno approfondito e conosciuto il linguaggio Logo Micromondi.

Il Logo è stato inventato da Papert ed utilizzato in quasi il tutto il mondo per la valenza didattica e formativa. Esso è costituito da una schermata principale dove sono presenti diverse funzioni (registrare, copiare, incollare, creare figure geometriche e non , inserire nuove figure con la tartaruga). I lavori prodotti dai bambini hanno riguardato il loro ambiente e il loro vissuto come la realizzazione delle quattro stagioni, della festa del papà e della mamma, la Pasqua.

Le figure geometriche e spaziali sono state realizzate sia con il Paint che con il Logo. I bambini hanno partecipato con interesse alle attività dimostrando di voler approfondire e di scoprire nuove funzionalità presenti nel mondo multimediale per arricchire il loro bagaglio culturale e formativo, per acquisire nuove competenze utili per continuare il nuovo ciclo di studi che essi andranno ad affrontare.

Il progetto è stato realizzato dai docenti:

ins. Adamo Maria per un totale di n° 20 ore di attività aggiuntive di insegnamento pro-capite;

ins. Esposito Antonio per un totale di n° 20 ore di attività aggiuntive di insegnamento pro-capite.

Minori, 30 maggio 2011

Il docente referente

ins. Antonio Esposito