

Scuola Paritaria Salesiana
Infanzia Lieta

Anno scolastico 2013-14

PROGETTO CONTINUITÁ
SCUOLA DELL'INFANZIA - ELEMENTARE
(sono coinvolti i bambini di cinque anni)

Insegnante Mascia Maria Cristiana

PREMESSA

“...Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l’esperienza della multimedialità, favorendo un contatto attivo con i media e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative ...” (Tratto da “Indicazioni per il curricolo per la scuola dell’infanzia e per il primo ciclo d’istruzione – Linguaggi, creatività, espressione Gestualità, arte, musica e multimedialità - Ministero Pubblica Istruzione – Roma 2007)

ANALISI E MOTIVAZIONI

Entrare in un’aula diversa, incontrare nuove insegnanti, nuovi compagni e soprattutto imparare a relazionarsi con una struttura organizzativa più "rigida" genera nel bambino ansia e preoccupazione. É facile immaginare che quanto più esistono dei contatti tra la scuola d’infanzia e quella primaria, tanto più il bambino sarà agevolato nel suo inserimento in una realtà nuova.

La consapevolezza di dover garantire al bambino un collegamento con il grado scolastico che lo attende e l’attenzione da parte degli educatori verso il cammino da lui compiuto fino a quel momento, verso il suo patrimonio di conoscenze e abilità fa nascere l’esigenza di stabilire relazioni tra ordini di scuola diversi.

La materia che, pur essendo vista dal bambino come un’attività ludica, può essere considerato l’anello d’unione di questi diversi cicli è l’informatica.

FINALITÀ EDUCATIVE

Il presente laboratorio offre un ampliamento dell’offerta formativa, attraverso l’introduzione di strumenti tecnologici multimediali, utilizzati come supporto alla didattica delle varie attività, anche dal punto di vista metodologico, per sviluppare forme di conoscenza più ricche e complete. Si propone, pertanto di avvicinare il bambino alla logica degli ambienti ipertestuali, promuovendo un apprendimento significativo, attivo e collaborativo. I bambini che vengono condotti all’uso riflessivo della multimedialità, imparano ad elaborare risposte più personali ai diversi messaggi di tipo tecnologico e

cominciano a liberarsi dal magismo tecnologico che cartoni animati, pubblicità televisiva, videogiochi e giochi tecnologici in genere, inducono.

COMPETENZE E TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

- Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi.
- Superare ansia e insicurezza.
- Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero.
- Realizzare semplici biglietti augurali in occasione di festività.

Il corpo in movimento - Identità, autonomia, salute

- Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.
- Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale.
- Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa.
- Saper accendere e spegnere il computer.
- Assumere una corretta postura davanti al monitor.

I discorsi e le parole - Comunicazione, lingua, cultura

- Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante.
- Arricchire ed integrare il patrimonio lessicale individuale.

Linguaggi, creatività, espressione - Gestualità, arte, multimedialità

- Conoscere le parti costitutive dell'apparecchio (monitor, tastiera, mouse, unità, stampante, scanner).
- Conoscere il computer nelle sue funzioni generali (scrittura, disegni).
- Saper utilizzare i programmi di disegno PAINT, Tuxpaint e drawing for children.
- Conoscere i possibili utilizzi del PC attraverso l'uso di siti didattici e la LIM.

La conoscenza del mondo - Ordine, misura, spazio, tempo, natura

- Conoscenza della successione logica temporale per accendere e spegnere il computer in modo corretto.
- Imparare a salvare il proprio elaborato

OBIETTIVI FORMATIVI

- Far emergere le capacità di ogni alunno ponendo l'attenzione a quei bambini che, nelle attività di sezione, dimostrano scarsa partecipazione ed interesse.
- Favorire l'autonomia operativa e di pensiero.
- Promuovere momenti di lavoro collaborativo per la realizzazione di progetti comuni.
- Codificare icone, immagini e disegni presenti nel software utilizzato.
- Favorire momenti di scambi di opinioni e di aiuto reciproco.
- Collaborare attivamente per trovare la soluzione di problemi e per la scelta di strategie giuste.
- Comprendere vari tipi di messaggi.
- Realizzare un semplice lavoro ipermediale.

DESTINATARI E TEMPI

Il progetto ha una durata da Febbraio a Maggio distribuito in un'ora settimanale il Giovedì dalle 14:30 alle 15:30 in gruppi di max 14 bambini di cinque anni d'età, la lezione sarà svolta dalla docente d'informatica della scuola primaria, maestra M. Cristiana Mascia.

METODOLOGIA

I bambini nella prima fase prenderanno confidenza con le varie parti del pc attraverso l'uso di un racconto e la conoscenza di alcuni personaggi i quali li guideranno alla scoperta. Attraverso i loro

suggerimenti prenderanno confidenza con il computer. Ciò permetterà loro di esprimere la propria creatività e la fantasia con l'utilizzo di alcuni programmi messi a disposizione da alcuni siti web.

In un secondo momento si presenteranno software "mirati" che offriranno percorsi di apprendimento specifici, si valorizzeranno "tentativi ed errori" che stimoleranno la curiosità.

Nelle fasi successive ci si avvarrà della metodologia della ricerca e dell'esplorazione, che si avvicina molto alla naturale curiosità della mente infantile, favorendo momenti di cooperazione e di aiuto reciproco per la ricerca delle soluzioni. Si prevedono percorsi individualizzati in itinere per favorire, da parte di bambini in difficoltà, il superamento di ostacoli, consolidando e potenziando specifiche competenze.

STRUMENTI

Computer, stampante, scanner, lettore DVD, LIM, cuffie, microfoni e casse, fotocamera digitale.

MATERIALE

Si richiede una Pendrive da 1 GB per l'inserimento dei lavori svolti

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate in itinere con rilevazioni riferite alle abilità cognitive, motorio-prassiche, spazio-temporali ed altre relative alle consegne richieste mediante il programma di volta in volta utilizzato.

La valutazione si baserà sul monitoraggio periodico degli apprendimenti dei bambini ed il loro atteggiamento nei confronti delle nuove tecnologie, il grado di interesse ed attenzione, la partecipazione attiva e la capacità collaborativa. Gli strumenti usati per la valutazione saranno: feedback, osservazione dei bambini occasionale e sistematica, produzioni grafiche libere.

DOCUMENTAZIONE

Il progetto verrà documentato attraverso gli elaborati dei bambini che andranno a formare la “Cartellina” del progetto di multimedialità, che verrà salvata in ciascuna pendrive personale:

- disegni liberi e guidati da consegne verbali ;
- schede didattiche;
- produzioni e stampa di disegni con l’uso di software di disegno (Paint, Tuxpaint e drawing for children) ;
- raccolta di foto nella pendrive.