

SCHEDA DI PROGETTO CURRICULARE

Titolo del progetto: "Gioco – Imparo al PC" - Laboratorio di informatica -

Classi interessate/N. alunni : Sez. D Il laboratorio è rivolto a bambini di 5 anni . Max 5 bambini

Obiettivi :

- Favorire la scoperta delle molteplici possibilità offerte dal PC
- Favorire l'apprendimento globale con l'utilizzo di tutti i canali sensoriali, emotivi e cognitivi
- Stimolare la creatività, l'attenzione e la memoria
- Sollecitare sul piano relazionale l'abitudine ad ascoltare, collaborare, lavorare in gruppo.

Attività:

- Familiarizzazione con il pc e sue periferiche (tastiera, mouse, stampante, scanner, microfono, cuffie, casse acustiche),mostrando un pc, per poi passare a costruirlo utilizzando scatoloni e cartoni per le varie componenti.
- Giochi didattici caratterizzati da scelta di numeri,composizione di parole,classificazione per colore e forma,orientamento nello spazio.
- Utilizzo di software per : disegnare,colorare immagini,modificare immagini.
- Inventare brevi storie illustrate utilizzando disegni prodotti da bambini o immagini fornite dall'insegnante

Tempi : Il laboratorio si svolgerà approssimativamente da Gennaio ad Aprile. Per l'attuazione la docente referente utilizzerà i momenti di presenza contemporanea, in accordo con le insegnanti della sezione di appartenenza dei bambini.

Spazi ed attrezzature : In un primo tempo si utilizzeranno gli spazi delle classi per l'avvio al progetto, poi l'aula –laboratorio dove sono situati i sussidi multimediali. Per le attrezzature verranno utilizzate , computer, lettore e masterizzatore DVD , pen-drive , cuffie, microfoni e casse, fotocamera digitale, CD musicali e CD interattivi ed alcuni siti internet.

Materiale: Carta per fotocopie, carta fotografica, cartoncini colorati, schede strutturate, cartucce per stampante a colori, materiale di largo consumo scolastico necessario a svolgere tutte le fasi del progetto.

Ore: Dal momento che si propone tale laboratorio per un incontro settimanale con durata di 4 mesi si calcola un monte ore approssimativo di 20 ore circa . Salvo successive modifiche.

Docenti: La docente referente del progetto Giuseppa Castiglia

Risultati attesi :

Tecnici :

- Distinguere le componenti del computer e le periferiche
- Acquisire un livello minimo di strumentalità : accendere e spegnere, riconoscere lettere e numeri sulla tastiera, disegnare e colorare con il programma Paint

Linguistici – comunicazionali :

- Saper riferire le fasi dei lavori realizzati
- Apprendere la terminologia riferita alla macchina
- Comprendere alcuni semplici consegne

Affettivi – relazionali :

- Relazionare con i compagni in modo collaborativo
- Comunicare ai compagni le diverse sensazioni che un software può suscitare
- Rispettare il proprio turno