

Scuola materna "....." – Laboratorio informatica

"PREPARIAMOCI AD USARE IL COMPUTER"

anno scolastico

ALUNNI IMPEGNATI

Alunni della II e III sezione della scuola materna ".....", anni 4 – 5 – 6.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

Tutti, con applicazione del principio di intercampo.

OBIETTIVI GENERALI

- * Utilizzo del computer come strumento di apprendimento per l'acquisizione di abilità, competenze e strutturazioni mentali, relative ai diversi campi d'esperienza dei nuovi Orientamenti per l'attività educativa nelle scuole materne.
- * Educare al sapere collaborativo.
- * Far conoscere e apprezzare le possibilità delle nuove tecnologie.
- * Promuovere saperi utili, concreti, capitalizzabili e spendibili nei diversi gradi del sistema scolastico.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere i principali elementi che costituiscono un PC;
- acquisire la terminologia informatica di base quale sistema simbolico-culturale, in termini di comprensione e fruizione;
- familiarizzare con i programmi : di videoscrittura WORD di OFFICE e di grafica PAINT di WINDOWS;

- sviluppare la capacità di utilizzare i suddetti programmi per creare un semplice prodotto multimediale;
- favorire l'uso ludico del computer;
- promuovere situazioni interattive di confronto critico e di arricchimento culturale;
- privilegiare sia momenti di individualizzazione che di socializzazione.

TEMPI

Un'ora giornaliera, distribuita in due giorni alla settimana per l'intero anno scolastico.

SUSSIDI MULTIMEDIALI

GRANDE MATEMATICA :

- sviluppare la capacità di pensare in modo logico;
- sviluppare lo spirito di osservazione e la concentrazione;
- sviluppare lo spirito di giudizio attraverso la distinzione dei colori;
- sviluppare i concetti di dimensione e ordine;
- sviluppare la memoria e l'abilità nel contare;
- sviluppare il concetto di numero.

SO DI PIU' :

- imparare l'ordine e il suono dei numeri e delle lettere;
- ordinare in base alle dimensioni;
- associare: rime, contrari, coppie e colori;
- colorare immagini attraverso l'utilizzo del mouse;
- attività di preparazione alla lettura;

- sviluppo del pensiero deduttivo e della capacità di ascolto;
- riconoscere le sequenze;
- imparare i mesi, le festività e le stagioni;

PC :

"davanti", "dietro", "fra";

- riconoscere le posizioni nello spazio
- capacità di comporre un puzzle attraverso la tecnica del trasciamento con il mouse;
- comprendere le nozioni "sopra" "sotto";
- confronto di insiemi "uguale" "minore" "maggiore";
- leggere e applicare istruzioni codificate.

DISNEY INTERACTIVE SOFTWARE:

- esplorazione di ambiente;
- orientamento spaziale;
- orientamento temporale;
- potenziamento della prontezza dei riflessi e della capacità intuitiva;
- capacità di perseguire un obiettivo;
- capacità di risolvere piccoli enigmi.

START, AVVIAMENTO ALLA LETTURA:

- lettura globale con il metodo "senza errori"
- lettura delle immagini
- lettura delle parole