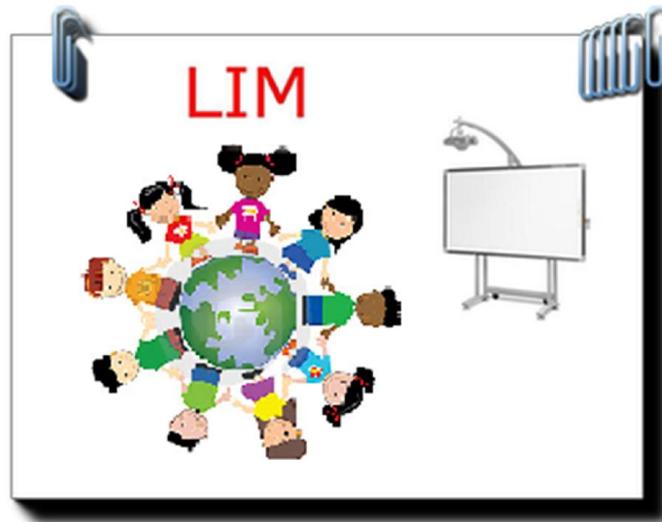


PROGETTO



LIM: Clicch ... scopr ... impar ... creiamo

STRUTTURA DEL PROGETTO

Lo sviluppo delle Tecnologie Informatiche ha prodotto notevoli cambiamenti in tutti i settori, da quello produttivo a quello culturale. Anche nella nostra scuola è in atto un processo di innovazione tecnologica, che considera la Multimedialità come un efficace strumento d'Istruzione.

Si vuole offrire anche agli alunni della scuola dell'infanzia l'opportunità di acquisire competenze nell'uso delle nuove tecnologie, proponendo questo progetto che prevede contenuti specifici e di approfondimento, tali da rendere l'alunno autonomo nella gestione delle tecnologie informatiche e da favorire negli stessi l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni.

L'aspetto che si intende curare all'interno del progetto riguarda appunto l'interazione del bambino con gli strumenti tecnologici, quali il computer e la lim. Tali strumenti comunicano in modo multimediale perché utilizzano un insieme di codici espressivi quali le immagini, i suoni, le parole, il movimento, ecc. Per queste loro caratteristiche, possono offrire al bambino una grossa opportunità di apprendimento

globale e immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo.

Tale percorso progettuale intende, inoltre, promuovere nei bambini quelle abilità, seppur minime, nell'uso finalizzato e nello stesso tempo formativo, del computer e della lim, in considerazione dell'ingresso anche nella scuola primaria di libri digitali.

OBIETTIVI E CONTENUTI

Nella bozza delle nuove Indicazioni nazionali del curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo, pubblicata il 30 maggio 2012, nella sezione della scuola dell'infanzia, nel campo di esperienza "L'arte, la musica e i media" si afferma: «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 (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.» e nel campo di esperienza "I discorsi e le parole" «Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.». Si ritiene, dunque, corretto utilizzare la multimedialità per stimolare la creatività e le funzioni logiche di apprendimento. Le attività, infatti, non saranno esclusivamente finalizzate alla formazione funzionalistica e al solo addestramento nell'uso del computer e della lim, ma andranno dal gioco/conoscenza di mouse, tastiera, ... alla fruizione di CD-Rom didattici e all'interazione positiva con alcuni strumenti tecnologici come la lim.

Le finalità saranno le seguenti:

- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie
- Stimolare e rafforzare le capacità d'orientamento spaziale
- Ampliare esperienze percettivo-sensoriali

- Potenziare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'uso del mouse e la funzione touch screen
- Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione
- Sviluppare le capacità logiche
- Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici
- Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali
- Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni
- Saper usare il computer e la LIM come strumenti di lavoro
- Favorire un approccio creativo ai vari programmi
- Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro

Gli obiettivi didattici, tenuto conto dei campi di esperienza, saranno organizzati come di seguito riportati.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Sviluppare la capacità fine-motoria della mano mediante l'uso del mouse, della funzione touch screen o della penna
- Raggiungere un livello adeguato nelle capacità grafomotorie
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale

I DISCORSI E LE PAROLE

- Analizzare e commentare figure
- Imparare a leggere semplici immagini
- Descrivere eventi, situazioni, esperienze
- Prestare attenzione ai discorsi altrui e comprenderli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Saper rilevare aspetti topologici (aperto/chiuso, dentro/fuori, sopra/sotto)
- Saper percepire e collocare gli eventi nel tempo (prima/dopo)
- Riconoscere e disegnare le forme geometriche
- Saper utilizzare le proprie capacità sensoriali
- Sviluppare l'analisi visiva e la capacità di attenzione
- Porsi e porre domande

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Favorire l'approccio ai diversi tipi di linguaggio
- Colorare, disegnare e dipingere con il mouse, con la penna
- Leggere e commentare immagini, animazioni, suoni
- Sollecitare la creatività personale

IL SÉ E L'ALTRO

- Far assumere responsabilità nell'utilizzo del materiale
- Evitare che si creino rapporti di eccessivo coinvolgimento emotivo e quindi di dipendenza dalle macchine
- Favorire forme di cooperazione attraverso il lavoro di gruppo
- Saper chiedere ed accettare l'aiuto altrui
- Far rispettare nelle attività i turni e i tempi degli altri
- Portare a termine una consegna

METODOLOGIE

Il progetto prevede la formazione di gruppi di venti alunni ciascuno. I bambini saranno coinvolti nelle attività didattiche aventi come tema:

- ❖ La scoperta del computer e della lim
- ❖ Giocare con il computer e la lim
- ❖ Usare alcuni programmi (software).

Poiché l'esigenza cognitiva principale dei bambini/e dai tre ai sei anni è la costruzione della realtà e l'interazione con essa, l'approccio sarà dunque fondamentalmente di tipo:

- ❖ ludico,
- ❖ attivo,
- ❖ creativo.

In vista di apprendimenti a carattere interdisciplinare, si darà ampio spazio all'educazione al colore, al suono, alle forme, al linguaggio ... multimediale.

RISULTATI, MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Essendo il nostro obiettivo fondamentale quello di accostare e sensibilizzare i bambini della scuola dell'Infanzia agli strumenti digitali e ai media, non ci sono delle pretese precostituite su quanto dovranno imparare. Non sono previsti momenti specifici di verifica. Nello svolgimento delle attività osserveremo gli atteggiamenti dei bambini nei confronti dei mezzi tecnologici:

- interesse e curiosità suscitati;
- capacità di utilizzo degli strumenti computer e lim;
- lezione aperta alla presenza dei genitori con dimostrazione di utilizzo del software dedicato;
- comportamenti sociali e relazionali.