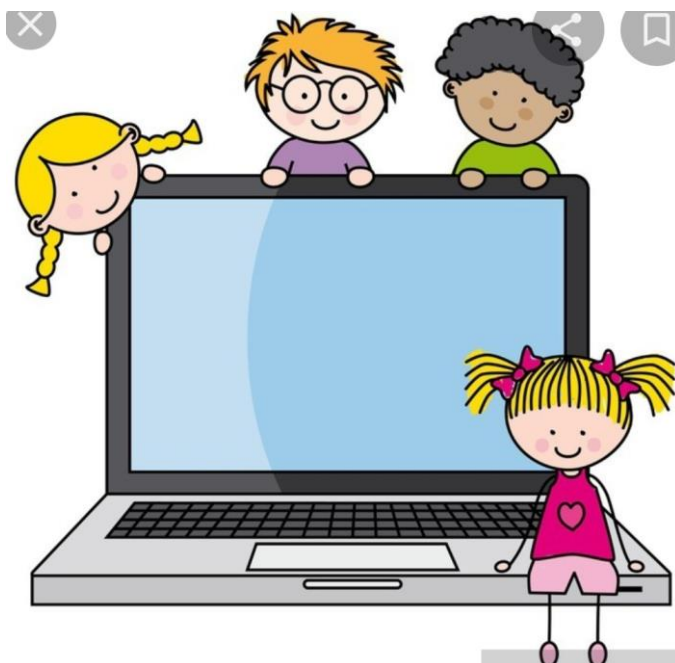


## Asilo Infantile di Chiavari

### PROGETTO DI INFORMATICA " IN PUNTA DI MOUSE"



**SCUOLA PARITARIA DELL'INFANZIA DELLA TORRE**

**ANNO SCOLASTICO 2020/2021**

## • **INDIVIDUAZIONE DEL PROGRAMMA DI LAVORO**

La formazione alle nuove tecnologie non può che partire dalla Scuola dell'Infanzia, dove si pongono le basi del successivo sapere.

L'introduzione del computer nei primi anni della Scuola dell'Infanzia può far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere e può basarsi sul lavoro di gruppo e sulla didattica laboratoriale.

Il bambino di oggi vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire con i dispositivi tecnologici già dai primi anni di vita, il rischio che si corre è che utilizzi questi strumenti solamente per giocare, subendone il fascino, senza un uso programmato e consapevole.

La scuola dunque non può ignorare questa realtà ed è suo compito individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso del computer a scopi didattici.

## • **OBIETTIVI**

- Esplorare direttamente oggetti e strumenti tecnologici;
- Arricchire il vocabolario di termini tecnologici;
- Consolidare la capacità di scelte autonome;
- Sostenere la conquista dell'autostima;
- Favorire il senso della collaborazione tra compagni;
- Favorire la creatività, la memoria e l'attenzione.

## • **MEZZI E STRUMENTI**

- Personal Computer
- Tastiera
- Schermo
- Mouse
- Stampante
- Materiale di riciclo (scatole di cartone, ecc.)
- Schede
- Piccola cancelleria.

## • **ORGANIZZAZIONE E COORDINAMENTO**

L'attività si basa sulla sperimentazione personale del mezzo, sul "problem solving", sulla didattica del gioco, sul "cooperative learning" e sul tutoraggio tra pari.

Il progetto è destinato agli allievi di 5 anni.

L'attività è da considerarsi in continuità didattica con la scuola primaria.