

Scuola dell'Infanzia di Turate

San Giuseppe Benedetto Cottolengo

PROGETTO di INFORMATICA

Anno Scolastico 2025/2026



“Il dito magico”

PREMESSA

Chi avrebbe mai pensato che il nostro dito potrebbe alle volte diventare magico? Non ci sono più martelletti, timbri, tasti.. nella nostra quotidianità ci troviamo di fronte a piccoli, medi e grandi schermi.. ma come fare?

Il progetto di questo anno scolastico partirà proprio dall'avvicinamento, dalla scoperta e dall'utilizzo della macchina automatizzata e programmabile, il COMPUTER, per poi avvicinarsi, sempre più, al mondo attuale del Touch Screen.



Queste frasi sono state e sono tutt'ora all'ordine del giorno! Questo suscita nei bambini grande curiosità ed interesse. Usare il computer li fa sentire "grandi", proprio come mamma e papà, ma.. non è sempre così facile, soprattutto muovere, schiacciare ed utilizzare il mouse. Attraverso attività programmate ad hoc, con l'ausilio di software didattici, programmi -come Word, Paint-, i bambini avranno modo di utilizzare la macchina computer nelle sue funzioni principali.

Ma al giorno d'oggi è ancora tutto così complicato? Certo che no! Inconsapevolmente cercano di utilizzare il dito magico ma... non sempre funziona! Anche gli schermi devono essere magici!!

Che la magia abbia inizio!



DESTINATARI

Questo progetto è rivolto ai bambini di 5 anni, i cosiddetti “grandi” delle sezioni d’infanzia.

FINALITA’

- ✚ Conoscere e sperimentare le funzioni principali della macchina computer;
- ✚ Stimolare la creatività, la percezione, l’attenzione e la memoria;
- ✚ Rafforzamento e arricchimento dell’identità del bambino, attraverso l’uso di un linguaggio multimediale, contribuendo alla crescita, nella sua totalità;
- ✚ Porre le basi del pensiero computazionale in un contesto di gioco, sviluppando competenze logiche.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza digitale

Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa e intraprendenza



CAMPI DI ESPERIENZA e OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

IL SÉ E L’ALTRO

- Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccoli gruppi;
- Rispettare i tempi dei compagni;
- Sviluppare l’autonomia operativa e di pensiero;
- Avere cura del proprio computer e degli strumenti che vengono utilizzati.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale: saper utilizzare correttamente i suoi pulsanti, direzionare il movimento in relazione a quanto appare sul monitor;
- Sviluppare, controllare e potenziare la coordinazione oculo-manuale;
- Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa;
- Saper accendere e spegnere il computer;
- Assumere una corretta postura davanti al monitor.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

- Saper utilizzare i principali tasti della tastiera, riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera;
- Riprodurre il disegno e la scrittura con i programmi multimediali;
- Saper accedere alla rete internet per ascoltare una canzone o “ri” cercare un elemento di interesse.

I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascoltare e comprendere la consegna data dall’insegnante;
- Arricchire ed integrare il patrimonio lessicale individuale;
- Utilizzare i tasti principali della tastiera per provare a scrivere semplici parole famigliari come il proprio nome, quello dei compagni eccetera.

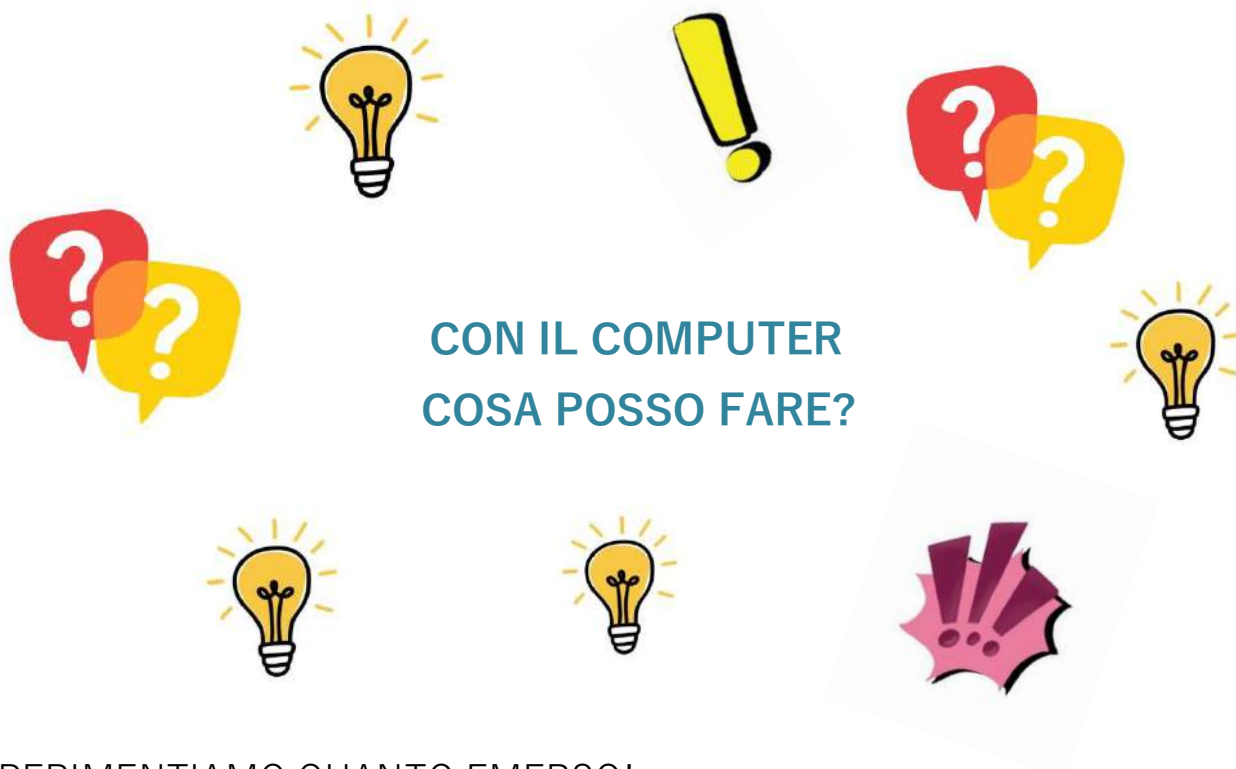
LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Conoscere la macchina computer e le nuove tecnologie;
- Conoscere le parti costitutive dell’apparecchio, le componenti, le periferiche (monitor, tastiera, mouse...);
- Conoscere i possibili utilizzi del PC e dei programmi come,
WORD: per imparare a scrivere il proprio nome, copiare parole, scrivere qualche parola inerente alle attività progettuali e parole scelte liberamente dai bambini.
PAINT: discriminando colori, forme e dimensioni diverse.
- Stimolare la curiosità e l’interesse.
- Stimolare il pensiero computazionale per acquisire abilità logiche e risolvere problemi in modo creativo ed efficace.



ATTIVITA'

Partendo sulla base delle supposizioni emerse dai bambini sul possibile utilizzo del computer, scopriamo, sperimentiamo, utilizziamo la macchina computer e i dispositivi Touch Screen.



SPERIMENTIAMO QUANTO EMERSO!

METODOLOGIA

L'approccio alla multimedialità utilizzato è di tipo ludico-creativo, favorendo la familiarizzazione con il computer e con altri mezzi informatici attraverso programmi educativi, sperimentazione diretta, brainstorming, software e giochi didattici.

STRUMENTI

- Computer
- Chiavetta USB, CD
- Software Didattici, Applicazioni
- Stampante
- LIM
- Rete Internet

TEMPI

Questo progetto si terrà dal mese di febbraio al mese di maggio.

SPAZI

Lo spazio dedicato alla realizzazione di questo progetto è il laboratorio di informatica, contenente tutti gli strumenti informatici necessari.

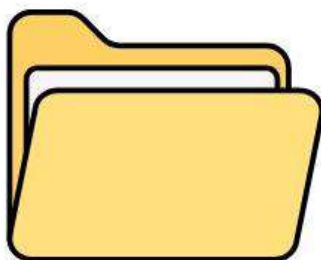


DOCUMENTAZIONE delle ATTIVITA'

FOTO



ELABORATI



DISEGNI



*“Il futuro appartiene
a coloro che apprendono più abilità
e le combinano in modi creativi!”*