

# **PROGETTO KIDSMART SCUOLA DELL'INFANZIA DI CUGNOLI**

## **PREMESSA**

L'approccio corretto alle tecnologie è indispensabile per i bambini di oggi che hanno bisogno di comprendere e padroneggiare l'evoluzione della nostra società.

Favorire la naturale curiosità del bambino verso le nuove tecnologie e quindi inserire un progetto multimediale nella scuola dell'Infanzia, rappresenta un fattore di realizzazione dell'uguaglianza delle opportunità educative, dal momento che permette a tutti, anche ai ceti economicamente e culturalmente più svantaggiati di poter usufruire di questo strumento di successo scolastico. Così facendo si avvalorava sempre più il Piano dell'offerta formativa per combattere il grande problema della dispersione scolastica.

## **SITUAZIONE MOTIVANTE**

La presenza nella scuola dell'infanzia di Cugnoli di due KidSmart donati dall'IBM dopo il terremoto dell'aprile 2009

## **RISULTATI ATTESI**

- Frequenza scolastica assidua
- Potenziamento della motivazione, della curiosità, della creatività, della comunicazione
- Accrescimento dell'autostima, promozione di valori e di norme socio-relazionali

## **DESTINATARI**

I bambini di 3-4-5 anni che frequentano il tempo normale (8.00-16.00)

## **DOCENTE COINVOLTA**

Scurria Rosa Maria Grazia

## **OBIETTIVI GENERALI**

- Fruire di uno strumento che li stimoli a progredire nella costruzione del sapere, contribuendo a renderli protagonisti dei loro processi di apprendimento
- Offrire al bambino una grossa opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo
- Svolgere attività profondamente motivanti che agiscano direttamente sullo sviluppo cognitivo, tali da attivare i processi fondamentali : percezione, attenzione, memoria
- Utilizzare il computer per realizzare apprendimenti educativi attraverso attività considerate "giochi divertenti"
- Favorire i processi di apprendimento cooperativo

## **INDICAZIONI METODOLOGICHE E STRATEGIE DIDATTICHE**

6 gruppi di lavoro:

- 2 gruppi di 7-8 bambine/i di 3 anni
- 2 gruppi di 7-8 bambine/i di 4 anni
- 2 gruppi di 9 bambine/i di 5 anni

Si lavorerà piccoli gruppi omogenei per età al fine di:

- Saper chiedere ed accettare l'aiuto altrui
- Saper cooperare con i compagni e saper rispettare tempi e turni d'intervento nel rispetto del lavoro comune (cooperative learning)
- Attuare forme di mutuo insegnamento (i bambini più esperti faranno da "tutor" meno esperti)

E' importante far sì che il bambino non interiorizzi una fruizione troppo individualistica dello strumento. Per questo è necessaria:

- la collocazione di più bambini (2-3) intorno al computer. In questo modo si sperimenta un processo di "creatività collettiva"
- E' importante raccogliere tutti gli elaborati e conservarli in un floppy individuale

Inoltre saranno attivate le seguenti strategie d'insegnamento:

- Materiale didattico appositamente predisposto
- Didattica interattiva e dell'ascolto tra docente e alunni. Sollecitare i bambini a porsi domande (problem posing) e trovare le possibili soluzioni (problem solving)
- Valorizzazione dei successi

## **OBIETTIVI SPECIFICI**

- Saper distinguere le componenti (materiali esterne) del PC ( tastiera, mouse, monitor, stampante)
- Acquisire un livello minimo di strumentalità e confidenza con il computer:
- Accendere e spegnere il computer
- Manovrare il mouse (puntare, cliccare, trascinare)
- Riconoscere il simbolo freccia
- Utilizzare la tastiera
- Muoversi liberamente dentro i software didattici proposti dall'insegnante
- Disegnare, scoprendo alcune delle possibilità offerte dai programmi di disegno
- Scrivere spontaneamente
- Registrare le voci e i suoni nel computer (con il grafico del suono)
- Acquisire nuovi vocaboli

## **PERCORSO EDUCATIVO -DIDATTICO**

### **1° FASE: LUDICO – COMUNICATIVA**

- “Brain–storming” sulle conoscenze e le abitudini comportamentali dei bambini nei confronti delle tecnologie

### **2° FASE: ESPLORATIVA**

Visita all'aula di informatica, per far loro conoscere la collocazione nella scuola e vedere "cosa c'è dentro"

Accensione del computer ed esplorazione delle principali funzionalità attraverso l'uso di giochi didattici e programmi di disegno

### **3° FASE: OPERATIVO – CREATIVA**

Uso di giochi e software didattici [3-4-5 anni]

Invenzione di storie sia individuali che in gruppo [4-5 anni]

Realizzazione di disegni con PAINT sui personaggi della storia [4-5 anni]

Produzione di semplici testi verbali [4-5 anni]

Realizzazione di presentazioni multimediali con disegni e suoni (registrazione di voci su file audio) [4-5 anni]

Utilizzo di Mondi Virtuali Tridimensionali (Active Worlds) per l'apprendimento ludico dell'uso del computer, per comunicare on line con compagni fisicamente distanti, per l'apprendimento spontaneo della scrittura [5 anni]

## **TEMPI**

- Da Novembre 2012 a Maggio 2013 per un totale di 100 ore, così suddivise:
- Gruppi di 3 anni: il Venerdì dalle 13,00 alle 14,00 (per un totale di 20 ore)
- Gruppi di 4 anni: il Martedì dalle 14,00 alle 16,00 (per un totale di 40 ore)
- Gruppi di 5 anni: il Lunedì e il Mercoledì (a settimane alterne) dalle 14,00 alle 16,00 (per un totale di 40 ore)

### **STRUMENTI E MATERIALI**

- PC KIDSMART con connessione Internet
- STAMPANTE, per avere dei prodotti attraverso i quali ricordare, dialogare, conservare
- MACCHINA FOTOGRAFICA
- MICROFONO E SOFTWARE di registrazione AUDIO, per registrare le voci
- PRODOTTI MULTIMEDIALI e CD-ROM INTERATTIVI

#### **SOFTWARE UTILIZZATI:**

- Giochi didattici KIDSMART
- Giocare con Winnie the Pooh
- PAINT e/o Tux Paint ( per il disegno e la scrittura spontanea)
- Active Worlds (<http://activeworlds.com> )

### **STRUMENTI DI VERIFICA**

- Inchieste effettuate in itinere periodicamente: si chiederà ai bambini di raccontare e disegnare sulle loro attività
- Monitoraggio degli atteggiamenti dei bambini nei confronti dei mezzi informatici e dei loro apprendimenti
- Realizzazione di prodotti finiti (disegni, testi) sia individuali, sia di gruppo
- Saranno considerati momenti di verifica tutte le occasioni che offriranno spunti per l'osservazione sistematica dei comportamenti sociali e relazionali
- Saranno somministrate prove oggettive, sotto forma di gioco.

### **VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE**

- La valutazione iniziale, verrà effettuata attraverso la raccolta di informazioni, attraverso colloqui ed interviste con i bambini
- Verranno elaborate delle griglie appositamente predisposte per rilevazioni su comportamenti, attività, esiti
- Non verrà trascurata l'autovalutazione del docente per verificare la necessità di possibili cambiamenti di percorso e di riprogettazione

La documentazione sarà costituita:

- dal presente progetto
- da registrazioni audio
- da reportage fotografico
- dai lavori svolti dai bambini
- da registrazioni su cd-rom
- da questionario e relativo grafico (proposto ai genitori)
- interviste ai bambini sulle attività di laboratorio
- Aggiornamento delle attività inserite nel P.O.F.
- Realizzazione di una presentazione multimediale sul percorso svolto