

*Scuola Materna*

*SAN BENEDETTO ABATE,*

*P.tta Don G. Dossetti 30 Modena*

## **LABORATORIO MULTIMEDIALE**

### **PRESENTAZIONE**

Il progetto di educazione informatica è il terzo anno che viene proposto ai bambini. Alla luce delle esperienze precedenti si ritiene opportuno rinominare l'esperienza condotta con i computer con il nome di "Laboratorio multimediale". Certo perché quello che si propone ai bambini è un'esperienza di laboratorio nella quale entra anche l'informatica con i suoi strumenti, i suoi linguaggi. Il computer è uno strumento come un altro a disposizione dell'insegnante e dei bambini in uno spazio che è stato predisposto per attività di laboratorio.

L'impostazione di sfondo del progetto cambia poco rispetto all'anno scolastico 2001-02: la premessa, gli obiettivi, sono stati ampliati leggermente per offrire una maggiore comprensione, ciò che cambia maggiormente è la parte riguardante le attività; quest'anno infatti le tecnologie informatiche saranno utilizzate in collegamento con le esperienze di *lingua inglese, di atelier, del campo di esperienza i discorsi e le parole.*

## PREMESSA

Negli *Orientamenti 1991 per la scuola materna*, (a cura di Giuseppina Rubagotti, Fabbri Editori, 1995, pp. 72-73), si legge: "L'espandersi delle reti e dei linguaggi mass-mediali, pur rischiando di produrre effetti di conformismo e di indurre abitudini di ricettività puramente passiva, rappresenta non di meno un'importante fonte d'informazione e di stimolazione culturale. L'irruzione e la diffusione dei mezzi telematici ed informatici introducono opportunità cognitive di gran rilievo, anche se possono dar luogo a condizioni di isolamento connesse alla loro fruizione e alla prevalenza dei linguaggi formalizzati e digitali sulle altre forme di relazione e di espressività".

I computer sono entrati negli uffici, nelle case e hanno cambiato la nostra vita. Analogamente per quello che è accaduto in passato per i televisori, i telefoni, i videoregistratori, i bambini avviano un processo di avvicinamento fatto di curiosità, ma privo del timore reverenziale di noi adulti.

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

In questa crescente diffusione dei linguaggi telematici ed informatici s'inserisce il ruolo della scuola materna, la quale deve tentare di prevenire il rischio di condizioni di isolamento o di atteggiamento di passiva dipendenza da questo strumento.

Si ritiene importante lavorare per una pedagogia che sappia utilizzare le nuove tecnologie orientandole in senso umanistico. Le poche chiavi del percorso che sarà proposto ai bambini saranno pertanto: ***apprendimento, creatività, socializzazione.***

***Apprendimento.*** Rispetto a tutti gli altri mezzi di comunicazione tradizionale, il computer multimediale ha una caratteristica che è quella dell'interattività: l'utilizzatore si trova proiettato in un ambiente nel quale agire e avere risultati immediati delle proprie azioni. In quest'ottica il computer è uno strumento che trasmette conoscenze con una modalità attinente al naturale processo di apprendimento del bambino.

***Creatività.*** Il computer sarà considerato uno strumento al pari di un altro inserito in uno spazio laboratorio. Sarà utilizzato in maniera creativa, in modo particolare per favorire percorsi attraverso i quali bambini hanno la possibilità di lasciare delle "tracce", di raccontare delle storie, di fare memoria delle attività svolte.

***Socializzazione.*** In questa crescente diffusione dei linguaggi telematici ed informatici s'inserisce il ruolo della scuola materna, la quale deve tentare di prevenire il rischio di condizioni di isolamento o di atteggiamento di passiva dipendenza da questo strumento.

## **Destinatari**

Tutti i bambini di 5 anni che frequentano la scuola materna.

## **Personale Docente**

Le attività del laboratorio multimediale di informatica saranno progettate da un gruppo di lavoro di cui faranno parte: il coordinatore pedagogico, il dirigente scolastico, l'insegnante di laboratorio multimediale e inglese, le insegnanti delle sezioni dei bambini di 5 anni.

## **Tempi**

Sono previste 2 ore di attività la settimana per ognuna delle due sezioni dei bambini di cinque anni.

## **Laboratorio multimediale**

Il laboratorio è stato rinnovato. **Sono stati installati (sempre su donazione di famiglie o aziende) dei computer usati, ma più potenti dei precedenti.** Da quest'anno sono presenti

- Quattro computer in rete. Quest'ultima sarà utilizzata per condividere le risorse e facilitare il lavoro di stampa e masterizzazione dei CD.
- Due stampanti a colori
- Scanner.

Saranno utilizzati in modo particolare i seguenti CD interattivi:

- "Primo cidi",
- "Giochi tra i campi",
- "Pimpa"
- E' stato acquistata la licenza del programma autore "Amico web" per la creazione di ipertesti. Grazie a questo nuovo programma sarà più semplice impaginare le storie raccontate dai bambini, o altro materiale di documentazione.

Altri strumenti

- Materiali semplici per la creazione di computer fantastici costruiti dai bambini, esempio: computer creati con cartone, pongo, creta; oltre a disegni, collage....
- Computer in disuso per l'attività di esplorazione dentro la macchina.

## **Regole d'accesso all'angolo multimediale**

Per accedere all'angolo multimediale discuteremo insieme ai bambini circa alcune regole:

- ⇒ Al computer si accede a piccoli gruppi con la guida dell'insegnante.
- ⇒ Il computer si usa parlando e spiegando agli altri che guardano quello sto facendo.
- ⇒ Si chiede aiuto prima ai compagni e poi all'insegnante
- ⇒ Si aspetta il proprio turno

## Obiettivi

Si ritiene corretto utilizzare l'informatica per stimolare la creatività, le funzioni logiche di apprendimento. Il secondo obiettivo, in ordine di importanza, sarà quello di fornire alcune abilità di base per l'utilizzo del computer: uso del mouse, uso della tastiera (alcuni tasti). Per questo sono stati individuati i seguenti obiettivi:

1. Offrire al bambino una grossa opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di attività sensoriali, cognitive, emotive.
2. Svolgere attività profondamente motivanti che agiscano direttamente sullo sviluppo cognitivo, tali da attivare i processi fondamentali: percezione, attenzione, memoria.
3. Utilizzare il computer per realizzare apprendimenti educativi attraverso attività considerate "giochi divertenti".
4. Fruire di uno strumento che li stimoli a progredire nella costruzione del sapere, contribuendo a renderli più protagonisti dei loro processi di apprendimento.
5. Introdurre i bambini all'incontro con la cultura informatica nella quale, di fatto, già vivono.
6. Attrezzare ad un'efficace difesa dai rischi di omologazione immaginativa.
7. Formare i bambini affinché non cadano nell'isolamento dell'uomo "solo" di fronte allo schermo del computer.
8. Conoscere le parti che costituiscono la macchina: video, tastiera, mouse, stampante, scanner, *case*.
9. Conoscere le principali caratteristiche di funzionamento del computer: uso di mouse (puntare, cliccare, trascinare) e alcune funzioni della tastiera.
10. Prendere contatto con un programma e indagarne i significati anche con l'ausilio di altri linguaggi.
11. Imparare a seguire procedure ordinate, istruzioni precise (se cambio l'ordine della procedura cambia il prodotto finale). Questo tocca anche la costruzione del sé poiché necessita di autocontrollo.
12. Raccontare brevi storie, impaginate poi dall'insegnante con Amico Web anche in inglese.

## **Traguardi di sviluppo per campi d'esperienza**

Il Progetto coinvolge trasversalmente tutti i campi d'esperienza, e prevede costanti collegamenti con i percorsi di sezione.

### **Il corpo e il movimento**

- Sviluppare la capacità fine-motoria della mano per l'uso del mouse
- Esercitare le abilità grafiche-motorie
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale

### **I discorsi e le parole**

- Analizzare e descrivere immagini e situazioni
- Ascoltare con attenzione resoconti e storie
- Capacità di raccontare eventi, brevi storie.
- Inventare storie.
- Scrittura spontanea di parole
- Acquisire nuovi vocaboli

### **Lo spazio, l'ordine e la misura**

- Padronanza di sé in rapporto alle cose
- Cogliere le relazioni logiche
- Riconoscere e disegnare le forme geometriche

### **Le cose, il tempo e la natura**

- Saper utilizzare le proprie capacità sensoriali
- Sviluppare l'analisi visiva e la capacità di attenzione
- Mettere in sequenza logica eventi e storie
- Porsi e porre domande

### **Messaggi, forme e media**

- Colorare, disegnare e dipingere con il mouse
- Percepire, registrare e riconoscere suoni e rumori
- Favorire un approccio creativo ai software multimediali

- Raccontare verbalmente il contenuto di un software multimediale
- Leggere e commentare immagini, animazioni, suoni
- Sollecitare la creatività personale

### **Il sé e l'altro**

- Evitare che si creino rapporti di eccessivo coinvolgimento emotivo e quindi di dipendenza dalla macchina.
- Promuovere processi di socializzazione e di cooperazione attraverso il lavoro di gruppo
- Saper chiedere ed accettare l'aiuto altrui
- Saper rispettare i "turni" di lavoro al computer
- Sviluppare la capacità di rispetto degli spazi e dei tempi altrui
- Rispettare le regole della vita comunitaria
- Portare a termine una consegna

### **Metodologia e attività**

L'esigenza cognitiva principale dei bambini/e dai tre ai sei anni è la costruzione della realtà e l'interazione con lei. L'approccio sarà dunque fondamentalmente attivo – creativo: di confronto socializzante e di ricerca ludica, creazione di un ipertesto.

#### **Attività.**

- Approccio esplorativo. I bambini possono eseguire segni di vario colore e intensità con *"Paint" di Windows* o *"Primo Cidi"*.
- Copia dal vero del computer (disegno libero) e Conversazioni davanti al computer. L'insegnante stimola con le seguenti domande: "Cosa è questo?" "cosa serve?" "cosa fai con il computer?"
- Disegniamo la nostra "maglietta magica", quando indosseremo questa parleremo solo inglese.
- Utilizzo del *"Primo Cidi"* Uso del mouse: muovi il mouse per trovare gli animali nascosti (icona animale); fai un palloncino con un clic del mouse (icona palloncino); fai un clic del mouse per trovare un personaggio (icona cappello nero).

- Rappresentazioni tridimensionali con materiale di recupero (scatole, scatoloni, bottoni, ed altro) oppure Esploriamo il personal computer, ne apriamo uno vecchio (se lo troviamo!)
- Utilizzo del “*Primo Cidi*” Uso del mouse e tastiera: scrittura libera con la tastiera (icona penna)
- Utilizzo del CD “*Giochi tra i campi*” di Vincenzo Del Vecchio, *Le cose il tempo la natura* trascinare con il mouse, vestire un bambino in base alla stagione, togliere le cose che non c’entrano, cosa c’è dentro al mobile, grande e piccolo
- Utilizzo del CD “*Giochi tra i campi*” di Vincenzo Del Vecchio, *lo spazio, l’ordine e la misura*, cliccare con il mouse, azioni di giorno e azioni di notte
- Utilizzo del “*Primo Cidi*”: metti ogni forma (triangolo, quadrato, rettangolo, cerchio) dentro la sua casa
- Conversazioni: i vocaboli nuovi del computer (mouse, video, ecc.). Cosa si può fare con il computer. (da confrontare poi con quella fatta all’inizio)
- Autoritratto eseguito con pennarello nero, possibilmente davanti allo specchio.
- Scansione per inserire il ritratto in memoria del PC.
- Ogni bambino colora il proprio ritratto con *Paint* o *Primo Ciddi*.
- Registrazione delle voci: ogni bambino si presenta.
- I bambini partiranno da una rappresentazione artistica personale, attribuiranno dei significati alla loro opera e da questa inventeranno una storia di alcune sequenze.
- La storia sarà scritta in italiano dall’insegnante e raccontata (in alcune sue parti) in inglese dal bambino.
- I bambini partiranno da una rappresentazione artistica di gruppo, attribuiranno dei significati alla loro opera e da questa inventeranno una storia di alcune sequenze.

- I bambini faranno una breve presentazione della loro scuola: fotografie digitali degli spazi, racconto del loro utilizzo nel corso della giornata. Gli insegnanti impagineranno questo racconto in un ipertesto con il programma “Amico Web” che sarà inserito nel sito della scuola.
- In base allo svolgimento del percorso si valuterà se inserire o meno un CD interattivo “*Pimpa*”.

Modena 11, novembre, 2002

Paolo Catellani

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

*Titolo:* Dal fare con il mouse... al fare con le mani

*Sottotitolo:* Laboratorio multimediale

*Collocazione:* PR 37



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)