

Gioco e imparo con



Ins. Stefania Marseno

La comunicazione attraverso la radio, la TV, i computer e altri mass media è una “realtà” che ogni educatore deve tenere in considerazione. E se *qualcosa c'è*, è importante vedere come viene usato. Il computer deve essere sistemato in un luogo, in una sua postazione, come se fosse un laboratorio, come luogo delle possibilità, come costruzione di significati, come conoscenze e trasformazioni mediate dal linguaggio, dalla fantasia.

Ma non solo, è anche un luogo delle emozioni, dello stupore della conoscenza, della cooperazione. Per un bambino il modo migliore per imparare è giocare. Attraverso “Gioco e imparo con il mio computer” (cd rom della De Agostini) i bambini risolveranno semplici problemi, conosceranno l'ambiente che li circonda e impareranno a relazionarsi con gli altri. Entreranno in relazione con quattro simpatici amici, Tom,

Susy, Milly e Biff che li accompagneranno in un mondo pieno di fantasia, di giochi e di attività educative.

In ogni cd rom sono presenti quattro giochi interattivi, la maggior parte dei quali presenta due livelli di difficoltà, ogni attività è associata a un personaggio.

Dopo questo primo approccio in ambito informatico entreremo nel cuore del progetto... e cioè nella conoscenza del programma Paint e Word per realizzare un piccolo capolavoro inerente all'argomento del Pof: PINOCCHIO.

PREMESSA

Gioco e imparo con il mio computer cd-rom è la nuova opera De Agostini a fascicolo e cd-rom con giochi interattivi per imparare divertendosi! Dedicato ai bambini dai tre ai sette anni, il percorso di apprendimento, studiato da esperti educatori, permetterà ai bambini non solo di acquisire abilità con le lettere e con i numeri, risolve semplici problemi, ma anche di conoscere l'ambiente che li circonda e imparare a relazionarsi con gli altri.

Quattro simpatici amici, Tom, Susy, Milly e Biff, accompagnano i bambini in un mondo pieno di fantasia, di giochi e di attività educative.

FINALITA'

In ogni cd rom sono presenti quattro giochi interattivi, la maggior parte dei quali presenta due livelli di difficoltà, ogni attività è associata a un personaggio.

FASI DEL PROGETTO

Conoscere il computer: i bambini entrano in contatto con una stazione multimediale e raggiungono un certo grado di autonomia nell'uso del computer.

METODO

Si preferisce utilizzare il metodo di insegnamento Learning by doing (imparare lavorando) essendo il corpo specifico per bambini ai primi approcci con il PC.

TEMPO

Il progetto verrà realizzato durante l'anno scolastico.

VERIFICA

La verifica sarà in itinere e gli obiettivi saranno modificati e modellati in base all'età e alle necessità dei bambini.

Dopo aver raggiunto un livello di autonomia, sempre guidata e indirizzata, i bambini scriveranno la storia di Pinocchio e coloreranno le immagini con l'utilizzo del computer realizzando alla fine dell'anno un loro capolavoro... il loro primo libro informatico.

Il progetto informatico è suddiviso in parti ognuna delle quali ha argomenti da approfondire:

1. Che cosa è il computer:

- Le parti di un computer
- La tastiera e la sua funzione
- Riconoscere la posizione delle lettere
- Il mouse

2. Paint e Word:

- Saper colorare un'immagine
- Riconoscere tutti gli elementi che servono per colorare un'immagine
- Saper scrivere con il maiuscolo

Destinatari:

I bambini dei 5 anni

Obiettivi:

Far conoscere ai bambini le parti essenziali del computer e far realizzare loro un capolavoro da consegnare a fine anno scolastico.

Procedimento:

I bambini verranno divisi in piccoli gruppi per verificare l'apprendimento degli argomenti.

Tempi:

Il progetto verrà realizzato durante l'anno scolastico, da ottobre a maggio.