

ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO

SCUOLE DELL'INFANZIA DI : Campagnola - Cremosano - Casaletto Vaprio - Pieranica - Quintano -
Trescore Cremasco - Vailate

"GIOCHI AL COMPUTER !..."

Attività di Laboratorio Multimediale alla Scuola dell'Infanzia

PREMESSA

A livello di Scuole dell'infanzia vengono proposte al gruppo di bambini di cinque anni, alcune semplici attività finalizzate a favorire un primo approccio all'uso del Computer e della Lim.

Vengono utilizzate le attività: "FIGUROTTO"/" MEDIAEXPO 2014":ALGORITMO E TABELLE-LE DIFFERENZE - LE EMOZIONI- ARTE- IN FORMA/ "DIVERTENDOCI SPRIZZIAMO ALLEGRIA" /CASTELLO DI VOCALI- INCASTRI-LA RANA GERMANA- LA PATENTE- TIRO AL PIATTELLO- OCCHIO AL PARTICOLARE- PUZZLE,alcuni programmi di grafica /disegno, con l'obiettivo di proporre alcune attività finalizzate per far sperimentare l'uso dello strumento multimediale. Trasversalmente alle attività multimediali si consolidano alcune competenze previste dallo svolgimento dei progetti didattici, infatti la scelta delle attività ha considerato gli obiettivi cognitivi delle varie progettazioni, in particolare dell'area "Logico-matematica" ed " Extraverbale" con lo scopo che il laboratorio multimediale contribuisca al rinforzo di alcuni obiettivi in alternativa o in supporto di alcune esperienze che si propongono per consolidare specifiche competenze.

TEMPI: l'attività multimediale alla scuola dell'infanzia si svolge in diverse fasce della giornata, in base all'organizzazione dei singoli plessi. Dopo una prima presentazione dell'attività di gruppo, i bambini lavorano individualmente, alternandosi ogni 10/15 minuti ciascuno.

OBIETTIVI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Primo approccio allo strumento multimediale - Utilizzo e trascinamento del cursore 	<ul style="list-style-type: none"> -INCASTRI -LA RANA GERMANA -LA PATENTE - TIRO AL PIATTELLO
<ul style="list-style-type: none"> - Percezione e confronto di dimensioni - Percezione della FORMA GLOBALE - Analisi di somiglianze e differenze fra oggetti, forme e ombre - Riconoscimento di suoni, rumori, versi degli animali. - Attività di classificazione con COLORI e FORME : "I FIGUROTTOI" 	<ul style="list-style-type: none"> - "DIVERTENDOCI SPRIZZIAMO ALLEGRIA": Percorso LOGICO-MATEMATICO, Percorso SONORO, Percorso FONOLOGICO (Gioco RIME) MEDIAEXPO 2014: ALGORITMO E TABELLE-LE DIFFERENZE - LE EMOZIONI- ARTE- IN FORMA / OCCHIO AL PARTICOLARE- PUZZLE CASTELLO DI VOCALI - ATTIVITA' MULTIMEDIALE "I FIGUROTTOI"
<ul style="list-style-type: none"> - Primo approccio alla tavolozza dei colori - Primo approccio al disegno a mano libera di curve e figure geometriche del mouse - Utilizzo della stampante - Espressione di abilità creative 	<p>Programma di GRAFICA a scelta</p>

