

Scuola dell'Infanzia di Turate  
"S.G.B Cottolengo"



**“Scopriamo insieme il nostro futuro”**

A.S. 2023/2024

“Il computer è una grande invenzione  
da usare con molta attenzione!  
E? uno strumento delicato  
e con cura va trattato.  
Con lui posso disegnare,  
scrivere e giocare.  
Mille cose posso imparare!

Il computer è un importante tecnologia,  
sembra quasi una magia!”

La programmazione del laboratorio di informatica sarà suddivisa  
nei seguenti periodi:



**OTTOBRE/NOVEMBRE**

“I componenti del computer: mouse, tastiera e monitor”



**GENNAIO/FEBBRAIO**

“Il gioco”



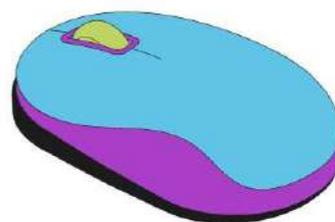
**MARZO**

“Il disegno”



**APRILE/MAGGIO**

“La scrittura”



**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza digitale**

# TRAGUARDI DI COMPETENZA: 5 ANNI

CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
IL SÉ E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a Piccoli gruppi;</li><li>❖ Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero;</li><li>❖ Avere cura del proprio computer e degli strumenti che verranno utilizzati;</li></ul>
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Ascoltare e comprendere la consegna data dall'insegnante;</li><li>❖ Arricchire ed integrare il patrimonio lessicale individuale;</li></ul>
IMMAGINI, SUONI E COLORI	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Riprodurre gli elementi incontrati nel percorso attraverso il disegno e la scrittura con i programmi multimediali;</li></ul>
IL CORPO IN MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale;</li><li>❖ Sviluppare, controllare e potenziare la coordinazione oculo-manuale;</li><li>❖ Saper accendere e spegnere il computer;</li><li>❖ Assumere una corretta postura davanti al monitor;</li></ul>
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Conoscere le parti costitutive dell'apparecchio (monitor, tastiera, mouse...);</li><li>❖ Conoscere il computer nelle sue funzioni generali;</li><li>❖ Conoscere i possibili utilizzi del PC e dei programmi come Paint;</li><li>❖ Stimolare la curiosità e l'interesse.</li></ul>

# STRUMENTI E MATERIALI

- Computer;
- Mouse e tastiera;
- LIM;
- Software multimediali;
- Programmi come ad esempio Paint;
- Schede didattiche;
- Stampante, cartucce e fogli;
- Materiale scolastico.



# UNITA' DI APPRENDIMENTO

## UNITA' 1

### “I COMPONENTI DEL COMPUTER: MOUSE, TASTIERA E MONITOR”

#### **OBIETTIVI**

- + Conoscere il computer e le sue componenti;
- + Saper avviare e spegnere la macchina;
- + Saper utilizzare i tasti della tastiera;
- + Saper usare il mouse.

#### **ATTIVITA'**

Le attività iniziali vertono sulla familiarizzazione con il PC. Il primo approccio alla macchina deve avvenire in maniera non teorica. Il secondo approccio è mirato invece all'uso del mouse e della tastiera.



## UNITA' 2

### “IL GIOCO”

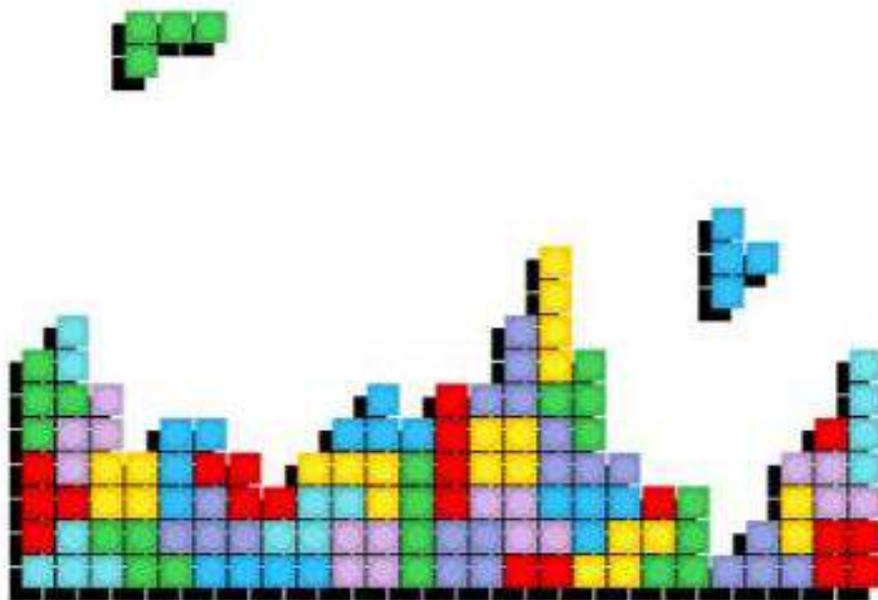
Il gioco non è pura evasione, serve ad acquisire nuove conoscenze e capacità. Giocando si impara e si apprendono modelli per gestire le emozioni. Con il computer si sperimentano forme di apprendimento che non costano nessuna fatica.

#### **OBIETTIVI**

- ✚ Collaborare con i compagni;
- ✚ Rispettare i tempi;
- ✚ Direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor;

#### **ATTIVITA'**

Le attività consistono nell'impegnare i bambini con giochi caratterizzati dalla scelta di forme, colori e orientamento degli spazi.



## UNITA' 3

### “IL DISEGNO”

#### **OBIETTIVI**

- ✚ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale;
- ✚ Avere il controllo della mano;
- ✚ Direzionare il mouse;
- ✚ Usare lo spazio;
- ✚ Sviluppare la fantasia.



#### **ATTIVITA'**

È possibile utilizzare Microsoft Paint. Le attività possibili sono molte come disegnare con la matita o la penna, disegnare con il pennello

Disegnare la linea retta o curva

Utilizzare la funzione “visualizza zoom” per disegnare e colorare

## UNITA' 4

### “LA SCRITTURA”

#### **OBIETTIVI**

- ✚ Riconoscere i simboli, le lettere e i numeri sulla tastiera;
- ✚ Scrivere lettere e copiare parole.

#### **ATTIVITA'**

Le attività consistono nell'osservare la tastiera, comporre semplici parole e inventare brevi storie con parole e immagini.