

PROGETTO "GIOCA, SCOPRI, IMPARA...
... CON IL COMPUTER"

Anno Scolastico 2007/2008

Invece il cento c'è

Il bambino è fatto di cento.

*Il bambino ha cento lingue, cento mani, cento pensieri
cento modi di pensare, di giocare e di parlare,
cento sempre cento modi di ascoltare, di stupire di amare,
cento allegrie per cantare e capire
cento mondi da scoprire, cento mondi da inventare, cento mondi da sognare.*

Il bambino ha cento lingue

(e poi cento cento cento) ma gliene rubano novantanove.

*La scuola e la cultura gli separano la testa dal corpo. Gli dicono:
di pensare senza mani, di fare senza testa, di ascoltare e di non parlare
di capire senza allegrie, di amare e di stupirsi solo a Pasqua e a Natale.*

*Gli dicono: di scoprire il mondo che già c'è
e di cento gliene rubano novantanove.*

*Gli dicono: che il gioco e il lavoro, la realtà e la fantasia
la scienza e l'immaginazione, il cielo e la terra, la ragione e il sogno
sono cose che non stanno insieme.*

Gli dicono insomma che il cento non c'è.

Il bambino dice: invece il cento c'è!

(Loris Malaguzzi)

Il Progetto **"Gioca, Scopri, Impara con il Computer!"** nasce dalla consapevolezza dell'importanza di accogliere e valorizzare la pluralità di intelligenze della quale sono dotati i bambini e le bambine che frequentano le nostre scuole.

Nel recepire le istanze di cambiamento della nostra società, fortemente connotata dallo sviluppo della cultura informatica, intendiamo tenerne conto nella nostra progettualità educativa, proponendo il Computer come strumento alternativo espressivo, all'interno dei sistemi simbolico culturali; nuovo mezzo di ricerca e produzione, che può contribuire a far vivere e comunicare le esperienze, le conoscenze, le sensazioni e le emozioni di cui il bambino è protagonista.

SITUAZIONE MOTIVAZIONALE

"La scuola dell'infanzia accoglie ed interpreta la complessità dell'esperienza vitale dei bambini e ne tiene conto nella sua progettualità educativa in modo da svolgere una funzione di filtro, arricchimento e valorizzazione nei riguardi delle esperienze extrascolastiche, allo scopo di sostenere il sorgere e lo sviluppo delle capacità di critica, di autonomia del comportamento e di difesa dai condizionamenti." (Cap1, par 4)

In linea con quanto ci indicano gli Orientamenti stessi, non possiamo non accogliere la sfida che ci offre l'Era della Multimedialità nella quale viviamo oggi.

"L'espandersi delle reti e dei linguaggi mass-mediali, ad esempio, pur rischiando di produrre effetti di conformismo e di indurre abitudini di ricettività puramente passiva, rappresenta non di meno un'importante fonte di informazione e di stimolazione culturale. L'irruzione e la diffusione dei mezzi telematici ed informatici introducono senza dubbio opportunità cognitive di grande rilevanza, 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." (Cap 1, par 1)

La forte incisività del Computer negli interessi dei bambini e la sua crescente presenza nella loro vita quotidiana, ci ha portato a riflettere sul rischio della passiva ricezione della nuova tecnologia e ci ha guidato a pensare alla necessità, da parte della scuola, di un

intervento pedagogico finalizzato alla sua integrazione tra le attività didattiche abituali, consapevoli che è proprio "Nell'età della scuola materna" che "si sviluppano le basi della simbolizzazione." (Cap2, par 3)

"Il nostro orientamento metodologico" si svilupperà quindi "nell'utilizzazione in forma educativa della stessa multimedialità, liberata dall'usuale approccio consumistico per essere ricondotta ad una vasta serie di esperienze dirette". (Cap3, par 2)

FINALITA'

La visione del bambino come soggetto attivo nella costruzione della sua conoscenza, ci porta a definire le finalità del nostro Progetto secondo obiettivi a lungo termine, che permetteranno il delinarsi di un percorso e di un processo di apprendimento al centro del quale potremo porre proprio i nostri alunni.

La Sperimentazione dell'Informatica nella Scuola dell'Infanzia, in connessione con i Lineamenti di Metodo indicati nei NN.OO., deve, a nostro avviso, escludere impostazioni precocemente disciplinaristiche e trasmissive, evitando il didatticismo ed attribuendo invece il più ampio rilievo al "Fare".

Promovendo un approccio ludico nei confronti del Computer, confermeremo al Gioco il ruolo primario che ha e che deve avere nella Scuola dell'Infanzia e nei processi di apprendimento che la caratterizzano, che devono essere guidati dalla curiosità, dall'esplorazione, dalla scoperta e dall'attivo coinvolgimento.

Il nostro ruolo, tramite una regia equilibrata ed attenta, sarà quello di

- sollecitare l'esplorazione, incoraggiando e sostenendo i bambini verso atteggiamenti di sicurezza, fiducia nelle proprie capacità e motivazione alla curiosità,
- valorizzare la libertà di pensiero, l'intuizione, l'immaginazione, l'intelligenza e l'errore creativo,

favorendo così lo sviluppo delle competenze che, secondo l'unità reticolare del sapere, si ritroveranno in tutti i Campi di esperienza.

L'utilizzo del computer a scuola, permettendo al bambino di essere creativo in esso e con esso, potrà infatti favorire in lui, attraverso quella dimensione ludica che può e sa

facilitare l'apprendimento, il potenziamento e l'integrazione dei diversi linguaggi: quello pittorico, verbale, scritto, sonoro, corporeo ed emozionale.

IMPOSTAZIONE METODOLOGICO-DIDATTICA

Le esperienze proposte ai bambini, non mirando ad una "meccanica" acquisizione di tecniche, daranno ampio spazio all'Esplorazione, attraverso un approccio ludico ed informale con la macchina, finalizzato al suo autonomo e creativo utilizzo.











Il Computer, presentato come strumento messo a loro disposizione per esprimersi utilizzando un codice diverso ed aggiuntivo a quelli tradizionalmente privilegiati, promuoverà la conquista di nuove competenze, non solo a livello informatico, ma anche a livello linguistico-espressivo e logico-operativo.

Le **Tappe del Progetto** seguiranno un'evoluzione formativa secondo le seguenti fasi graduali:

- ✚ Scoperta (anche tramite la proposta di un regalo o di un personaggio fantastico), Osservazione, Analisi e Confronto relativa al computer, alle sue parti principali ed al suo utilizzo, sulla base degli interessi, delle conoscenze e delle esperienze dei bambini;
- ✚ Familiarizzazione ed Esplorazione Spontanea di Programmi Didattici
in conformità con la fascia d'età dei bambini, che sperimenteranno che si può
IMPARARE ESPLORANDO
passando
- ✚ dal Controllo del Mouse,
e quindi dallo sviluppo del coordinamento oculo-manuale,
- ✚ ad un utilizzo sempre più consapevole delle Funzioni dei Programmi
che gli permetterà
- ✚ la Progettazione e la Produzione di originali elaborati intenzionalmente realizzati, spontaneamente o su consegna, anche finalizzati alla condivisione e costruzione di un Ipertesto Collettivo.

Per la realizzazione di questo percorso prediligeremo **Software Interattivi**, programmi di video-disegno, strumenti di lavoro con i quali pensare, progettare e creare nuove idee (anziché proporre la fruizione di mezzi di uso pronto e prestabilito).

Sono, per questo scopo, idonei, i seguenti Software:

-  Primi Passi: Patente Mouse, Clic, Doppio Clic, Palloncini, Trascina
-  Labirinto e Memory sonoro
-  Personal Puzzle
-  Pixi Digital Colourbook
-  Tinki Animated Memory Card
-  Memory
-  Paint
-  Tux Paint
-  Drawing for Children
-  Kid Pix Studio

dotati di interfaccia con semplici strumenti da disegno di facile utilizzo, quali la matita, la gomma, il pennello, il secchiello, ecc.

Il **Modello Organizzativo** e le **Azioni di Attuazione**, da definire sulle singole realtà, integrate nell'organizzazione e nella progettazione di ogni plesso e secondo quelle che saranno le Risorse a disposizione, si articoleranno sulla costituzione di piccoli gruppi di intersezione, nei quali sarà favorita la cooperazione e la comunicazione reciproca relativamente alle scoperte, ma anche alla condivisione di spazi e tempi.

Punto fermo, nell'evolversi del Progetto, sarà anche l'interazione ed il raccordo tra la postazione multimediale e le attività di sezione, delle quali potrà costituire un valido arricchimento.

RISORSE IMPEGNATE E NECESSARIE

➤ Risorse Umane / Soggetti Coinvolti

Il Gruppo di Progetto, coordinato da Sechi M. Emanuela, è composto di 6 insegnanti (Deiana Ilenia, Fancello Pietrina, Foddai Pietrina, Laconi Giuseppa Luisa, Marras Gilda, Sechi M. Emanuela) che rappresentano tutti i Plessi della Scuola dell'infanzia del nostro Circolo.

Questa articolazione, rappresentando tutto il collegio, sarà garanzia per una coordinata ed unitaria finalizzazione del Progetto.

Per la realizzazione ed organizzazione del progetto, ed anche per la nostra autoformazione ci incontreremo, una volta al mese, lungo tutto il corso dell'anno scolastico. Tutti i membri del Gruppo, a turno, si occuperanno di redigere il verbale degli incontri.

La limitata dotazione delle risorse materiali e strumentali ci permette, per ora, di coinvolgere costantemente, nel nostro progetto di Sperimentazione di Informatica, soltanto i Bambini di 5 anni. Ci proponiamo però, con l'avanzamento delle fasi progettuali e l'arricchimento delle risorse a nostra disposizione, di coinvolgere attivamente anche i bambini di 3 e 4 anni, frequentanti le nostre scuole.

Grazie alle maturate competenze, prevediamo inoltre il coinvolgimento delle Colleghe di tutti i Plessi del Circolo, con la finalità di favorire le azioni di integrazione e la collaborazione con tutti i progetti e le attività, rendendo la progettazione relativa all'Informatica sempre più integrata alla vita scolastica, sia in relazione all'aspetto didattico che all'importante momento della documentazione, che ne sarebbe notevolmente arricchito.

"La domanda di educazione può essere soddisfatta quando la Famiglia, la scuola e le altre realtà formative cooperano costruttivamente fra loro in un rapporto di integrazione e di continuità." (Cap1, par 4)

Essendo la famiglia il contesto primario nel quale il bambino vive le sue esperienze quotidiane ed attribuisce loro significato, sarà nostro obiettivo comunicare e coinvolgere i genitori nella nostra progettazione, mirando ad una convergenza di ruoli, data dalla condivisione delle finalità.

➤ **Risorse Materiali e Strumentali**

Beni d'investimento

- Personal Computer
- Carrello porta PC per postazione mobile
- Stampante
- Scanner
- Macchina Fotografica Digitale
- Software Didattico

Beni di consumo

- Cartucce Inchiostro nero e colore
- Cd-Rom, Floppy Disk
- Risme di carta bianca e colorata
- Cartoncino bristol bianco e colorato

Le **Azioni di Controllo**, il **Monitoraggio** e la relativa **Documentazione** sull'attuazione del Progetto saranno realizzati in itinere, secondo quelle che saranno le **Risorse disponibili** ed i **Vincoli Contestuali** che ci permetteranno di concretizzare il progetto ideato.

Dal confronto del Gruppo di Progetto relativo alle realtà, all'organizzazione e all'attuazione già realizzata nei diversi plessi, negli scorsi anni scolastici, con le risorse in essi già esistenti (Strumenti, Spazi e Competenze), abbiamo effettuato una **Valutazione Preventiva** sul **Piano di Fattibilità**, anche per questo nuovo anno, del nostro Progetto:

✚ Gli effetti e l'impatto previsti per il proseguimento della realizzazione del Progetto, in base alla verifica dello scorso anno scolastico, sono indubbiamente positivi in relazione alla partecipazione, motivazione ed entusiasmo dimostrati da parte di tutti i soggetti coinvolti: Bambini, Famiglie ed Insegnanti.

🚩 Il Punto Forte per il nuovo avvio delle attività è proprio la positività dell'esperienza vissuta e dimostrata, anche nello scorso anno, dai bambini che hanno potuto prendere parte al percorso progettuale, e che è stata per noi, ancora una volta, la conferma della validità e dell'efficacia di questo progetto e del suo inserimento ed attuazione nelle nostre scuole.

🚩 Il Punto Debole del Piano di fattibilità è costituito invece dalla carenza delle risorse materiali e strumentali, vincolo per una piena attuazione del progetto che, proprio per la sua natura, non può prescindere.

L'attuale realtà delle nostre scuole vede la presenza di tre/quattro macchine in ogni plesso di scuola dell'Infanzia, la maggior parte delle quali, dismesse dai laboratori della Scuola Primaria, utili ma limitate e non perfettamente funzionanti.

Benché questa situazione possa non incoraggiare lo sviluppo di una Sperimentazione impegnativa come l'Informatica, crediamo ancora nella costruzione in progressione del Progetto

attraverso diverse proposte ed iniziative:

- Presentazione della **Scheda Finanziaria**;
- **Ricerca e Richiesta di ulteriori Finanziamenti** per l'acquisto della strumentazione necessaria per arricchire e completare i nostri laboratori.
- Ricerca, tramite la **Collaborazione con le Famiglie** ma soprattutto le **Domande di Cessione** presso Banche e Ditte Private, di nuova strumentazione per noi, da loro considerata dimessa.
- Richiesta dei lavori di ristrutturazione e di adeguamento delle strutture dei nostri plessi, per una migliore e sicura organizzazione degli spazi destinati alla strumentazione informatica.
- Ricerca ed organizzazione di momenti e corsi di formazione ed autoaggiornamento, per lo sviluppo e l'arricchimento delle nostre competenze informatiche.

La responsabile del progetto

Emanuela Sechi