

### Istituto di riferimento

IC Castel di Lama 1

Sito web: <https://medialama.gov.it/>

### Ordine di Scuola

Scuola dell'Infanzia di "Piattoni" – Via Carrafo

Plesso Scuola dell'Infanzia sito in Via Carrafo

**Sezione B:** n° 23 di 5 anni (in tempo curricolare)

**Sezione D:** n° 15 di 5 anni (con tempo aggiuntivo del docente referente)

### Progetto Cl@sse 2.0

Il principio educativo: utilizzo della tecnologia come possibilità di usufruirne in modalità collaborativa e in modo creativo come un **linguaggio tra i linguaggi**. Offrire al bambino uno strumento che gli consenta di conoscere ed usare un codice senza che se ne abbia la prevaricazione sugli altri ma in **sinergia**, anche compensatoria, con essi senza perdere di vista lo sviluppo armonico e dinamico delle sue **intelligenze multiple**.

Prenderà spunto dall'interesse dei bambini che, opportunamente stimolati attraverso tutti i canali percettivi, instaurano con insegnante un processo di **feedback** continuo che rende le esperienze ricche di apprendimenti.

La familiarizzazione con i mezzi attraverso l'uso è fondamentale e **propedeutica**: i bambini devono vivere le tecnologie nella **quotidianità** della sezione (la famiglia sarà coinvolta e coadiuvata) e in svariate circostanze e contesti di interazione sociale in grande e piccolo gruppo.

L'ambiente di apprendimento sarà accuratamente organizzato secondo una pedagogia del Curricolo Implicito già ampiamente sperimentata per tutti i campi di esperienza e che vede la sezione come un grande e accogliente laboratorio del fare: uno spazio che invita ad apprendere.

Il bambino di volta in volta sceglierà lo spazio che in quel momento risponde maggiormente ai suoi bisogni formativi e conoscitivi.

La LIM, l'ActivTable, i notebook, la FotoVideoCamera, il microscopio digitale, la stampante, il microfono e la webcam saranno gli strumenti per usare le NT ed affrontare nel contempo anche difficoltà linguistico/relazionali.

Con le piattaforme open source Childsplay/Omnitux impareremo a gestire in maniera sempre più precisa mouse e tasti di direzionalità attivando processi di autoapprendimento di base che daranno l'avvio a percorsi di multimedialità, anche individualizzati, particolarmente motivanti e senza forzature.

Un primo approccio alla lingua inglese e l'uso di semplici programmi di grafica TuxPaint ActiveInspire/Let'sDraw, di semplici softwares per invio messaggi vocali e video HandyBitsVoceMail caratterizzano il percorso che non avrà tempi stabiliti a priori ma seguirà l'andamento del gruppo. I software di Erikson saranno utilizzati per lo sviluppo di abilità specifiche. Il lavoro che svolgeranno i docenti sarà quello di **attenta regia** ed organizzazione puntuale dei contenuti, delle attività e delle **modalità** che via via prenderanno forma. I bambini esploreranno i primi semplici alfabeti della multimedialità sperimentando le NT in forma ludica e senza costrizioni sviluppando così abilità specifiche in campo percettivo/sensoriale,

spaziale, oculo/manuale, cognitivo, logico, verbale ma anche grafico/artistico e musicale. Altrettanto efficace e curata sarà l'esperienza nell'ambito relazionale.

Gli **obiettivi** e i **tempi** di attuazione sono da considerarsi a lungo termine e possono essere contenuti in un ciclo scolastico dai 3 ai 6 anni, tengono conto dell'esigenze formative dei bambini e possono prevedere all'occorrenza percorsi individualizzati per gruppi di livello.

### Aspetti di competenza

Esplorare i primi semplici alfabeti della multimedialità  
 Familiarizzare con mezzi e NT attraverso l'uso quotidiano  
 Usare le NT per affrontare difficoltà relazionali/linguistiche  
 Familiarizzare con la lingua inglese  
 Attivare e padroneggiare semplici processi di autoapprendimento di base  
 Coadiuvare le famiglie (immigrati/nativi digitali) nel difficile compito educativo d'informatizzazione

#### **Sviluppare il pensiero computazionale**

### Indicatori di competenza

Sviluppa condivisione/autogestione/scambio di relazioni/percezione visiva, tattile, uditiva/coordinazione oculo-manuale/pensiero logico/decodificazione  
 Gestisce in maniera sempre più precisa il mouse e i tasti di direzionalità  
 Utilizza una terminologia adeguata  
 Accende/spegne il pc  
 Sviluppa percezione visiva di colori e forme  
 Sviluppa la memoria visiva, spaziale, uditiva  
 Sviluppa corrispondenza numero/quantità  
 Esegue registrazione vocale e video  
 Conosce alcuni software/hardware di semplice utilizzo  
 Familiarizza con la lingua scritta

### Verifica

Gli obiettivi di apprendimento saranno sistematicamente verificati con apposite griglie predisposte. Sarà utilizzato anche uno strumento di monitoraggio per regolamentare gli accessi dei bambini allo spazio attrezzato. Il progetto si svolgerà all'interno della sezione dove sarà presente uno spazio multimediale attrezzato con modalità e regole di tutti gli altri spazi Gioco, in base ad una pedagogia del Curricolo Implicito già applicata in altri campi di esperienza: vi si accede a piccolo gruppo, con l'insegnante ma anche in modalità spontanea. Il **tempo** dedicato al progetto non sarà stabilito a priori.

Indicativamente

Attività	Tempi
FASE PROPEDEUTICA DOCENTE: allestisce uno spazio bene attrezzato facilmente fruibile in sezione B, i bambini si recano in questa sezione per sperimentare. BAMBINO: familiarizza con i mezzi attraverso l'uso: semplici giochi (piattaforme open source: Childsplay/Gcompris/Omnitux/CognitionPlay) per imparare a gestire	<b>Sezione D</b>

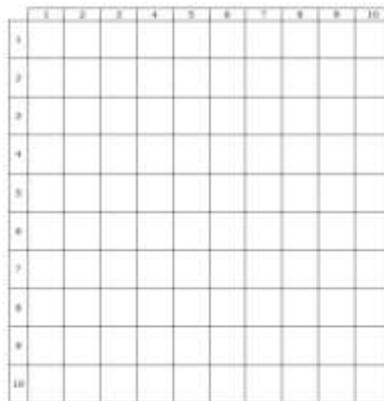
in maniera sempre più precisa il mouse e i tasti di direzionalità.  
 Uso di semplici programmi di grafica: TuxPaint/  
 I bambini accedono allo spazio informatico da soli o in piccolo gruppo nel momento delle attività ludiche libere e con l'insegnante quando utilizza mezzi o software specifici. **(con tempo aggiuntivo del docente referente)**

Utilizzando esperienze relative ai Piani di lavoro particolarmente motivanti per i bambini per avviarli in percorso di multimedialità senza forzature ma sulla base di motivazione ed interesse del gruppo

*Esempio di attività: “libro digitale” con voce narrante dei bambini*

**Utilizzo del tappeto-griglia (coding – problem solving)**

Realizzazione di un tappeto in pvc con una griglia di 10x10 caselle di 20 cm di lato da utilizzare per effettuare percorsi individuali con simboli: personaggi che effettuano il percorso (topo – coniglio – pulcino – ragno – pipistrello – bimbo/a felice - famiglia – bimbi che vanno a scuola), arrivi (casa – scuola – tana – chioccia), premi (caramelle – gelato – formaggio - gioco) e pericoli (leone – gatto – caduta massi – strega – notte halloween), frecce blu per la direzione in alto in basso, verde per la direzione a destra, e rossa per la direzione a sinistra. Dopo aver ideato e realizzato il percorso con il corpo il bambino lo ricopia alla LIM o sul cartaceo. In questa attività, la rappresentazione concreta del problema viene data dal tappeto, gli ostacoli/pericoli e i premi e gli arrivi, il pensiero del bambino attraversa una fase



**Iconica:** si passa dal mondo delle immagini al concreto reale;  
**Esecutiva:** fase in cui il mondo del bambino appare dominato dal “linguaggio” dell’azione, la realtà è assimilata dal soggetto nei termini di ciò che si fa o che si può fare;  
**Simbolica:** questa fase consiste nella “rappresentazione attraverso dei simboli”

**Sezione D**  
**Sezione B**

Docente:Filipponi Patrizia