

DISEGNO E CREO CON IL COMPUTER

Si tratta di un progetto che coinvolge gli alunni delle classi seconde della Scuola Primaria Lazzaro Spallanzani.

L'esperienza proposta è basata sull'utilizzo del computer sia come strumento di inclusione sia come metodo trasversale interno a tutte le discipline, un mezzo per potenziare gli apprendimenti.



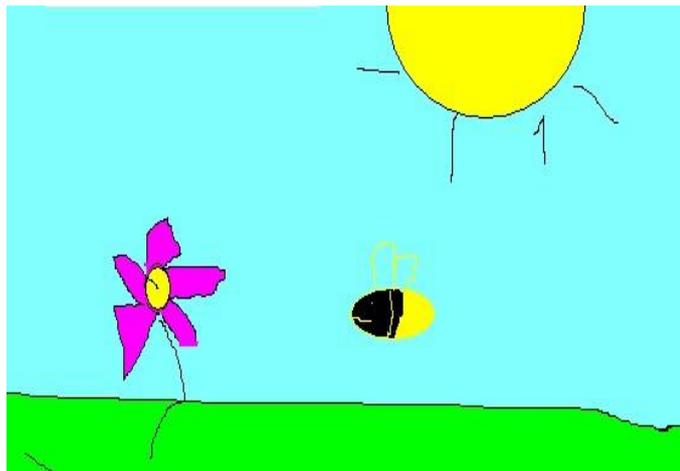
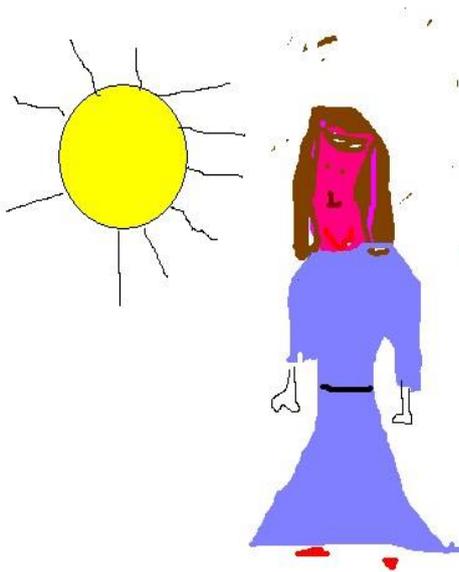
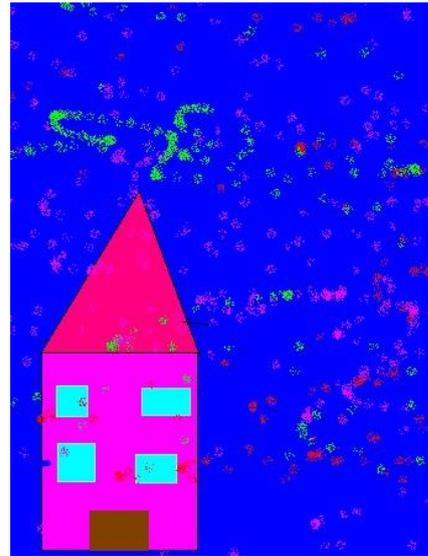
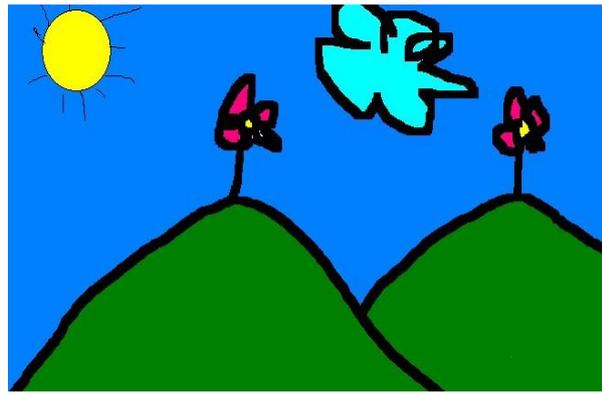
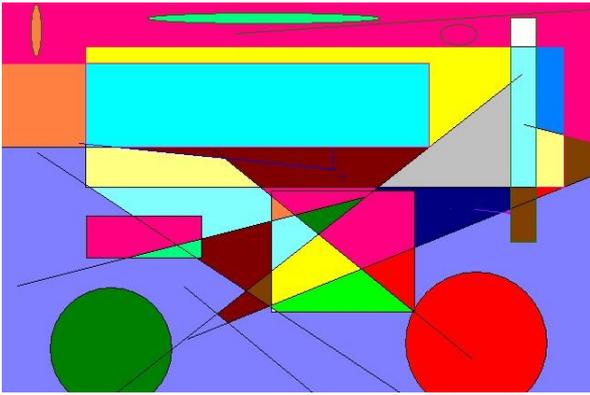
Obiettivi

- Sperimentare l'uso diretto del computer, permettendo a ciascun bambino di interagire con la macchina secondo le proprie risorse e i propri ritmi e tempi di apprendimento
- Favorire l'approccio ludico al computer e sfruttare, in questo modo, un forte elemento motivante
- Favorire la collaborazione tra i bambini che operano in piccolo gruppo
- La classe come risorsa per motivare tutti all'utilizzo del computer

Attività

I possibili utilizzi dello strumento informatico nell'attività didattica sono numerosissimi.

L'attività principale è stata l'utilizzo di programmi per l'elaborazione di immagini (paint)



I laboratori si svolgevano nell'aula d'informatica a gruppi di 4/5 bambini alla volta.

Vantaggi ottenuti

- Utilizzo dei tasti fondamentali della tastiera
- acquisizione della corretta terminologia informatica
- approccio e conoscenza dello strumento (computer, tastiera, mouse, stampante)

Le nuove tecnologie basate sull'uso del computer, costituiscono dei mezzi molto potenti per supportare e amplificare le attività intellettive e si sono rivelate un utile strumento di apprendimento insegnamento dei contenuti didattici.

