



progetto informatica

PREMESSA

È ormai abbastanza frequente imbattersi in esperienze di laboratorio d'informatica anche nelle scuole dell'infanzia: la formazione alle nuove tecnologie non può che partire da questo ordine di scuola, dove si pongono le basi del successivo sapere. L'introduzione del computer nei primi anni della scuola dell'infanzia può far leva sulle conoscenze e sulle performance che già i bambini mostrano di possedere e può basarsi sul lavoro di gruppo e sulla didattica laboratoriale. Il bambino di oggi vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire già dall'età della scuola dell'infanzia; il rischio che si corre è che utilizzi questo strumento solamente per giocare, subendone il fascino, senza un uso programmato e consapevole. Il computer quindi rappresenta una costante della vita dei bambini e la scuola non può ignorare tale realtà, ma è suo compito, invece, individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso del computer ad adeguate forme di mediazione didattica. Il PC viene infatti visto dal bambino come uno strumento per persone grandi, quindi contribuisce a mantenere l'autostima a livelli adeguati.

ETA' E TEMPI

Si propone di iniziare il laboratorio con i bambini del secondo anno di frequenza dedicando un'ora ogni due settimane, per un periodo di cinque/sei mesi, anche distribuiti in tempi "forti"; di impegnare invece un'ora settimanale con i bambini del terzo anno. Con quelli del primo anno possono essere svolte alcune attività quando raggiungono i necessari pre-requisiti in termini cognitivi e di coordinazione oculo-manuale.