

"Progetto KidSmart"

Familiarizzazione informativa nella Scuola dell'Infanzia

- Relazione -

Il nostro Istituto Omnicomprensivo, nel quale sono presenti tre scuole dell'infanzia: Cascia, Avendita e Moneteleone di Spoleto, è stato scelto dalla Fondazione IBM Italia per l'avvio di un progetto denominato **KidSmart**, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione.

Il progetto ha l'obiettivo di avvicinare i bambini delle scuole dell'infanzia ad una tecnologia facile da usare, in grado di favorire i processi di apprendimento facendo leva sul gioco e sulla creatività.

GRUPPO DI PROGETTO

- Prof./ssa Maria Franca Bogni (dirigente scolastico - organizzazione e direzione);
- prof. Giuseppe Novello (responsabile del progetto e delle infrastrutture multimediali);
- ins. Maria Luisa Merlini (referente della Scuola dell'Infanzia, membro della commissione progetti formativi e docente 1° sezione)
- ins. Indovina Fraschetti (membro della commissione progetti formativi e docente 2° Sezione)
- ins. Fiorella Agostinelli (docente 3° Sezione)
- ins. Rita Giustozzi (docente 1° sezione)
- ins. Barbara Fraschetti (docente 3° Sezione)
- ins. Laura Braganti (docente 2° Sezione)

Numero alunni coinvolti dal progetto: 32 su un totale di 78

Fascia di età: cinque anni

Avvio attività didattica: gennaio 2005

FINALITÀ GENERALI

- Ampliare l'offerta formativa.
- Favorire l'apprendimento globale dei canali sensoriali, cognitivi, emotivi, attraverso attività motivanti e stimolare la percezione, l'attenzione e la memoria.
- Offrire ai bambini uno strumento che li stimoli a progredire nella costruzione del sapere, contribuendo a renderli protagonisti dei loro processi d'apprendimento.
- Favorire l'integrazione dei bambini portatori di handicap o con particolari situazioni di disagio.
- Progettare nella scuola dell'infanzia coinvolgendo trasversalmente tutti campi d'esperienza.

OBIETTIVI FORMATIVI

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Sviluppare la motricità fine della mano per l'uso del mouse.
- Sviluppare e affinare le capacità di coordinazione oculo-manuale.
- Sviluppare la capacità d'orientamento spaziale.

I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascoltare e comprendere le consegne della maestra
- Analizzare e descrivere immagini e situazioni
- Ordinare un breve racconto in sequenza
- Inventare brevi storie e fiabe
- Favorire la scrittura spontanea di parole

LO SPAZIO, L'ORDINE E LA MISURA

- Cogliere le relazioni logiche
- Discriminare forme diverse
- Riconoscere le relazioni topologiche
- Orientarsi e ritrovare il percorso in un labirinto
- Memorizzare i passaggi del computer

LE COSE, IL TEMPO, LA NATURA

- Sviluppare la capacità visiva, l'attenzione e la concentrazione
- Mettere in sequenze temporali eventi e storie

MESSAGGI, FORME E MEDIA

- Colorare, disegnare, con il mouse
- Favorire un approccio creativo ai software
- Sollecitare la creatività personale
- Realizzare semplici libri

- Espressione grafica pittorica e plastica delle esperienze vissute

IL SÉ E L'ALTRO

- Favorire la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro a piccolo gruppo
- Evitare la fruizione individualistica dello strumento
- Favorire la comunicazione
- Rispettare le regole
- Portare a termine una consegna
- Stabilire rapporti di corrispondenza con i bambini stranieri

MODALITÀ DI SVILUPPO TEMPORALE DEL PROGETTO

Prima fase: novembre- gennaio 2005

- Adeguamento impianto di potenza per l'installazione delle due postazioni multimediali e messa in sicurezza delle stesse.
- Installazione postazioni presso la Scuola dell'Infanzia di Cascia
- Incontri gruppo di progetto per la definizione delle modalità organizzative e scelta del software.

Seconda fase: gennaio 2005:

- Avvio formazione dei docenti interessati al progetto.
- Tutoraggio delle attività da parte del responsabile del progetto.

Terza fase: gennaio-giugno 2005:

- Svolgimento attività con i bambini.

MODALITÀ ORGANIZZATIVE

I due computer, donati dalla Fondazione IBM, sono stati collocati in un'aula ove vengono effettuate le normali attività didattiche (ad esempio la pittura, la manipolazione, le costruzioni, le creazioni di oggetti, ecc.) affinché venissero visti dai bambini come un gioco cui possono accedere liberamente e spontaneamente. Non si è lasciato, però, il tutto al caso: gli insegnanti hanno assunto il ruolo di mediatori, attraverso un'attenta programmazione, hanno guidato i bambini in questa esperienza che ha permesso loro di accostarsi al mondo multimediale in forma divertente e ludica.

ATTIVITÀ SVOLTE

Le attività sono state avviate con un particolare training che ha permesso ai piccoli utenti di prendere confidenza con le parti principali del computer il mouse e la tastiera affinché potessero acquisire quella dimestichezza necessaria per sviluppare, in seguito, i diversi percorsi laboratoriali programmati.

Prima attività: presentazione del computer

Le insegnati hanno, in un primo momento, presentato il computer nelle parti più evidenti: lo schermo, l'unità centrale (o "cervello" - paragonandolo alla nostra testa senza la quale il resto del corpo non potrebbe funzionare), la tastiera e il mouse. Successivamente insieme ai bambini hanno attaccato su ciascuna delle parti del computer i rispettivi nomi, scritti in stampato maiuscolo, e contemporaneamente hanno realizzato un cartellone in cui sono state schematizzate le varie parti della postazione multimediale.

In seguito ai bambini sono stati forniti disegni che rappresentavano ciascuna parte del computer che hanno ritagliato, colorano e incollano sul loro quadernone.

Infine, i bambini sono stati invitati a scrivere i nomi delle parti del computer sul loro foglio (anche se il bambino non sa leggere confronta la forma della parola che vede sul cartellone con quella in suo possesso).

L'insegnante, per favorire la memorizzazione dei termini appena imparati, ha invitato il gruppo a colorare di giallo lo schermo, di rosso la tastiera e così via.

Seconda attività: utilizzo del mouse

Il primo approccio manuale con il computer è avvenuto attraverso il mouse. L'insegnante ha spiegato il significato della parola e, sfruttando la fantasia dei bambini, ha fatto trovare loro le somiglianze dello strumento con il "topo" vero. Poi ha fatto utilizzare il mouse con Paint: i bambini sono stati invitati, in una prima fase, a fare degli scarabocchi, poi, in un secondo momento, hanno colorato con lo strumento "pennello" alcune aree in precedenza create dall'insegnante, ed infine, per rafforzare i primi concetti di orientamento nello spazio, il bambino è stato invitato, dopo aver diviso l'area di lavoro del monitor in 4 settori, a colorare lo spazio in alto a destra di blu, in basso a sinistra di giallo e così via.

Oltre a questi esercizi creati dal docente, sono stati utilizzati software freeware con lo scopo di aiutare il bambino nell'uso del mouse. Si tratta in particolare di giochi divertenti come "**NonSoloClic**" e i "**Palloncini**" di Josoft per imparare a fare un clic, doppio clic e drag and drop con il mouse (sono giochi calibrati su più livelli di difficoltà e permettono di imparare ad utilizzare tutte le funzioni del mouse).

Altri giochi utilizzati in questa fase, non solo per rafforzare l'uso del mouse ma anche la coordinazione oculo-manuale e il riconoscimento delle forme e dei colori, sono stati i "**Figurotti**" e i "**Cambiamenti**" di Ivana Sacchi.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE

Terza attività: utilizzo della tastiera

Si tratta di una attività programmata ma non ancora attivata. L'utilizzo della tastiera verrà sviluppato presentando in modo giocoso le funzioni dei principali tasti.

L'approccio alla tastiera ha anche lo scopo di aiutare i piccoli a sviluppare le prime attività di scrittura con tutti i vantaggi che il computer offre: avere i testi scritti in bella forma, poter cancellare rapidamente, stampare a conclusione del lavoro, ecc.. Successivamente verranno utilizzati software freeware come l' "**Alfabeto**", la "**Tastiera**" o la "**Tastiera colorata**" di Ivana Sachi che permettono di associare le immagini alle lettere dell'alfabeto.

CONCLUSIONI

L'esperienza del progetto *KidSmart* sin qui svolta è stata ampiamente positiva perché i veri attori del progetto e cioè i bambini si sono rivelati entusiasti: innanzitutto hanno visto il computer non più come uno strumento per adulti ma come uno strumento inserito nel contesto della vita quotidiana a scuola, che ha offerto opportunità di apprendimento sotto forma di gioco e inoltre perché si sono sentiti protagonisti di un'esperienza che sapevano essere unica.

Le insegnanti dal loro punto di vista hanno sottolineato l'importanza dell'esperienza perché:

- è stata una ulteriore occasione di apprendimento cognitivo per i bambini;
- li ha abituati a rispettare delle regole in un contesto di cooperazione;
- li ha resi più autonomi;
- ha dato modo a tutti, anche ai più timidi, di esprimersi;
- ha dato gratificazioni immediate aumentando l'autostima in tutti i bambini ed in particolare in quelli in difficoltà.

Il progetto *KidSmart*, che la Scuola di Cascia sin qui sperimentato ha avuto, quindi, un esito soddisfacente confermando la validità dell'uso del computer già a partire dalla scuola dell'infanzia.

Cascia, li 12 marzo 2005

Il responsabile del progetto *KidSmart* - Cascia
(Prof. Giuseppe Novello)


