

Curricoli di informatica Scuola dell'infanzia

CONOSCENZE	ABILITA'
<p>OFFRIRE UN'ESPERIENZA DI CONOSCENZA E UN MODO DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA CREAZIONE DI UN LABORATORIO LUDICO INFORMATICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire l'utilizzo di nuove tecnologie • Acquisire nuove modalita' di gioco • Disegnare forme geometriche e colorarle • Riconoscere le lettere e i numeri • Disegnare con il "pennello" utilizzando le varie possibilità di traccia (punte). • Disegnare con le "forma geometriche" e coloritura • Definire la funzione delle strumentazioni multimediali presenti nel laboratorio, floppy, CD-Rom. • Riconoscere la propria cartella sul desktop. Denominare le strumentazioni multimediali presenti nel laboratorio
<p>SVILUPPARE LA CREATIVITA' DEL BAMBINO E FAVORIRE IL PASSAGGIO DAL PENSIERO CONCRETO A QUELLO SIMBOLICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere le immagini che appaiono sul computer • Colorare immagini predisposte con l'uso dello strumento "riempimento" .
<p>STIMOLARE LA CURIOSITA' E SVILUPPARE LA CAPACITA' DI ATTENZIONE E DI RIFLESSIONE ATTRAVERSO SEMPLICI PERCORSI DI PROGETTAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire giochi didattici • Colorare immagini con l'uso degli strumenti "aerografo, pennello, riempimento". • Utilizzare semplici giochi di trascinamento per potenziare l'uso del mouse. • Disegnare utilizzando la "matita e la gomma" e coloritura.