

Progetti extracurricolari

Titolo Progetto	Clicco e imparo
Sezioni coinvolte e età alunni	Alunni frequentanti ultimo anno scuola dell'infanzia
Periodo di svolgimento	Febbraio-maggio 2016
Finalità	Proporre un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico-creativo, favorendo l'utilizzo del PC /tablet attraverso programmi educativi-didattici e sperimentazione diretta.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisire una rudimentale autonomia nell'uso del PC /tablet; ✓ Utilizzare il mouse (puntare, cliccare, trascinare) al fine di migliorare la coordinazione oculo-manuale; ✓ Utilizzare l'indice per cliccare, trascinare, al fine di migliorare la coordinazione oculo-manuale; ✓ Rispettare l'ordine delle diverse sequenze operative; ✓ Consolidare la capacità di ordinamento spazio-temporale; ✓ Migliorare la capacità di osservare e memorizzare; ✓ Stimolare le capacità logiche; ✓ Imparare ad eseguire procedure ordinate, istruzioni precise portando a termine un'attività; ✓ Produrre rappresentazione grafico-pittoriche con pc e tablet; ✓ Lavora in gruppo imparando a valorizzare la collaborazione
Attività	<u>Attività:</u> analisi delle varie parti del computer e loro uso; "fare con il mouse"; "l'indice come puntatore"; giochi sull'uso della tastiera; rielaborazioni libere e guidate a livello grafico-pittorico; uso di software educativi-didattici; creazione di ebook con software didapages
Metodologia	Modeling, tutoring, token economy.
Insegnanti	Geraci Maria Catena