









Progetti extra-curricolari Infanzia






Contenuti/Attività:

-  Osservazione senso-percettiva della macchina computer: forma, colore, materiale
-  Rappresentazione grafica e denominazione della macchina e dei suoi componenti
-  Procedure pratiche di accensione e di spegnimento
-  Presentazione delle principali funzioni del mouse
-  Utilizzo del mouse in situazioni di gioco
-  Eseguire semplici giochi (software free)
-  Utilizzare un semplice programma di grafica (Paint o equivalente)
-  Apertura del programma



Metodologia:

Il progetto multimediale prevede momenti di attività didattica da svolgere nel laboratorio informatico della Scuola Chiarelli

-  Presentazione del foglio di lavoro
-  Conoscenza degli strumenti (matita, secchiello, gomma ...)
-  Realizzazione di forme
-  Coloritura di disegni
-  Disegnare liberamente sul foglio di lavoro



A
M
P
L
I
A
M
E
N
T
O
P
P
E
R
T
A
F
O
R
M
A
T
I
V
A