

NOI NEL MONDO DIGITALE

PROGETTO: IN VIAGGIO CON IL "PC" (INFANZIA)

MOTIVAZIONE: Avviare un rapporto creativo con l'informatica per disegnare, colorare, costruire immagini

FINALITA': Favorire la conoscenza e l'uso del PC partendo dal gioco e dal disegno

1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE	
		CONOSCENZE	ABILITA'				
	Infanzia Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie	Conosce: Il computer e le parti che lo compongono.	Muovere il mouse.	Primi giochi didattici.	Nella prima fase si inizierà da una conoscenza su supporto cartaceo con componenti del PC da colorare e denominare;	PC, scanner, stampante, fotocamera, carta, cartoncino. Spazi: sala computer e sezioni.	
		Approccio ludico alle macchine con uso del mouse.	Usare correttamente il tasto sinistro (clic e doppio clic)	Uso di word per scrivere il proprio nome e per i primi disegni.	nella seconda parte i bambini verranno avvicinati all'uso del PC sempre sotto forma di gioco con stampa di schede di cartoons da colorare;		
			Utilizzare le funzioni più semplici del software	Utilizzo del Paint			
			Paint: colorare con lo strumento riempimento	Storie interattive			
			creare disegni con gli strumenti matita, gomma e pennello		nella terza fase i bambini saranno più consapevoli delle funzionalità del PC e potranno usarlo in maniera finalizzando le attività.		
TEMPI: Intero anno scolastico				DESTINATARI: Alunni di 5 anni della Scuola dell'Infanzia			

PROGETTO "ECDL BASE" NUOVA ECDL (patente europea del computer)

FINALITA'

ECDL Scuola Media-, in attuazione del protocollo d'intesa sottoscritto con il Ministero della Pubblica Istruzione, intende offrire l'opportunità agli alunni della Scuola Secondaria di I° grado di certificare le conoscenze dei concetti fondamentali della INFORMATION TECHNOLOGY e la competenza nell'uso del computer ad un livello di base riferito alle principali applicazioni di uso corrente; il progetto, inoltre, è finalizzato al conseguimento della ECDL BASE , nell'arco temporale dei tre anni della scuola media. La patente è un attestato che certifica il possesso di una competenza informatica di base, che corrisponde alla capacità di operare al personal computer utilizzando le comuni applicazioni e la conoscenza essenziale della tecnologia informatica.

OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI TRASVERSALI	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE	VERIFICA E VALUTAZIONE
Il riferimento è il Syllabus 5 per la certificazione ECDL relativamente ai moduli oggetto di studio	Il ricorso a test automatici va considerato come una risorsa didattica e formativa poiché non solo abitua lo studente a misurarsi con questo modo di accertare le competenze, oggi molto diffuso in contesti non scolastici, ma costituisce per il docente l'occasione per analizzare gli errori, individuarne le cause e correggere l'impreciso percorso logico seguito da chi li ha commessi.	-Conoscere i concetti fondamentali dell'informatica _ Saper usare internet e gestire i file. _ Saper usare un programma di elaborazione testi e di presentazione	Esercitazioni Esami	Lezioni frontali sui contenuti del Syllabus 5 ed esercitazioni individuali	Aula informatica Simulazioni esami	Superamento esami moduli: Computer Essential Online essential Word Processing Presentation
TEMPI: triennio			DESTINATARI: Alunni scuola secondaria di 1° grado			

PROGETTO
IL CODING NELLA SCUOLA PRIMARIA
A.S. 2017/2018

Il coding, come la robotica educativa, stimola lo sviluppo del pensiero computazionale l'attitudine al problem solving, all'analisi e alla risoluzione dei problemi. Il progetto si prefigge lo scopo di introdurre una didattica innovativa della cultura scientifica e tecnologica.

Il "pensiero computazionale" nonostante sia strettamente collegato ai principi della programmazione e dell'informatica, è utile per sviluppare quelle capacità logiche e di risoluzione dei problemi necessarie alle donne e agli uomini del domani. Quindi applicare la logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi per risolvere i problemi anche nella vita reale. Le attività proposte agli alunni saranno adeguate all'età degli stessi e punteranno a sviluppare le competenze previste dalla programmazione annuale.

FINALITA'

Fare acquisire ai bambini la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti informatici che li circondano non solo in modo passivo, usandoli, ma anche in modo attivo, programmandoli direttamente. Apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione.

OBIETTIVI GENERALI

- Sviluppare percorsi laboratoriali in tutte le aree del sapere
- Stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare, utilizzando l'operatività.
- Sviluppare le capacità di progettare, relazionare, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
- Sviluppare il pensiero creativo e divergente
- Confrontarsi con gli altri da diversi punti di vista e relazionarsi (anche in rete) con bambini ad un diverso livello di sviluppo cognitivo.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Affrontare con spirito critico ed esplorativo i diversi contesti proposti, nonché fenomeni e situazioni problematiche.
- Classificare, rappresentare alcune forme geometriche piane e solide fondamentali.
- Avvicinarsi con il gioco alla robotica
- Sviluppare la logica
- Programmare percorsi liberi o obbligati.
- Conoscere gli algoritmi lineari: azione – reazione
- Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro per gruppi.

ATTIVITA' e METODOLOGIA

Materiali e attività accessibili dal sito del MIUR www.programmailfuturo.it

Lezioni tecnologiche fruibili tramite web e suddivise in una serie di esercizi progressivi (modalità base e avanzata); lezioni pensate per essere svolte in assenza di computer o di connessione ad Internet; attività laboratoriali finalizzate a:

- Padroneggiare la complessità e favorire lo sviluppo della creatività - es: pensare ad un problema e identificare i singoli passi prendendoli in considerazione uno alla volta; insegnare il gusto dei problemi impossibili e incoraggiare i bambini a immaginare e costruire nuovi mondi.
- Lavoro a coppie e gruppi, programmare attraverso l'uso di algoritmi, alternando i bambini nel ruolo di "navigatore" e di "guidatore" - es: capire cos'è un programma dando istruzioni ad un altro compagno affinché faccia un disegno (utilizzo della carta a quadretti grandi e immagini/algoritmi con un unico colore)

DESTINATARI

Alunni della scuola primaria

TEMPI

Secondo quadrimestre durante le ore di laboratorio

STRUMENTI

Aula informatica; LIM, PC, connessioni internet,

DOCENTI INTERESSATI

Cigala Linda, Trimarchi Cristina