

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	Conosce: Il computer e le parti che lo compongono.	Muovere il mouse. Usare correttamente il tasto sinistro (clic e doppio clic)	Primi giochi didattici.	Nella prima fase si inizierà da una conoscenza su supporto cartaceo con componenti del PC da colorare e denominare; nella seconda parte i bambini verranno avvicinati all'uso del PC sempre sotto forma di gioco con stampa di schede di cartoons da colorare; nella terza fase i bambini saranno più consapevoli delle funzionalità del PC e potranno usarlo in maniera finalizzando le attività.	PC, scanner, stampante, fotocamera, carta, cartoncino. Spazi: sala computer e sezioni.
	Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie	Approccio ludico alle macchine con uso del mouse.	Utilizzare le funzioni più semplici del software	Uso di word per scriver il proprio nome e per i primi disegni.		
			Paint: colorare con lo strumento riempimento	Utilizzo del Paint		
			creare disegni con gli strumenti matita, gomma e pennello	Storie interattive		
	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 a 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

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,