

ISTITUTO COMPRENSIVO V.LE ADRIATICO
SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2016/2017
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

1.1 Denominazione progetto

INTERAZIONE CLASSE E LABORATORIO DI INFORMATICA PER UNA DIDATTICA MULTIMEDIALE

1.2 Responsabilità progetto ins. Simonetta Melchiorre

1.3 Obiettivi

Nel processo d'innovazione, che ha investito e che investe tuttora la scuola, la presenza del computer detiene un ruolo predominante, quindi si è sentita l'esigenza di inserire pienamente l'impiego delle nuove tecnologie all'interno dell'impianto formativo. Per tecnologia si vuole intendere un'area culturale e formativa di primaria importanza che deve trovare un preciso posto nell'educazione delle persone. E' infatti importante che ci si apra all'innovazione tecnologica con l'intento di incorporare l'informatica nei percorsi curricolari e non farne una "cosa" a parte.

L'obiettivo fondamentale del progetto è quello di mettere il bambino nella condizione di poter agire come soggetto consapevole del proprio operare per un suo reale apprendimento. Il laboratorio è stato rinnovato e dotato di nuove apparecchiature, tra cui ritroviamo la presenza di due lim.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- ❖ l'assunzione di un ruolo attivo da parte del bambino e del docente nell'uso delle tecnologie informatiche
- ❖ l'introduzione della multimedialità nella didattica quotidiana.

inoltre:

- ❖ Favorire l'organizzazione del sapere
- ❖ Potenziare la possibilità di comunicare, fornendo la possibilità di sperimentare nuovi linguaggi
- ❖ Offrire strumenti per ampliare la creatività
- ❖ Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo.

Si ritiene importante:

Individuare insieme ai vari gruppi di alunni le regole di comportamento per un corretto uso del laboratorio;

Verificare la conoscenza dell'ambiente laboratorio e della sua organizzazione da parte di ogni alunno;

Rendere autonomo ogni alunno nell'uso della macchina (Conoscere le parti che compongono la macchina, eseguire le operazioni preliminari di avvio della macchina e del programma, organizzare in modo logico i prodotti delle proprie attività,...).

Destinatari diretti del progetto sono i bambini della scuola dell'infanzia e di tutte le classi della scuola primaria, nonché i docenti di ciascuna classe.

Nella Scuola dell'Infanzia,

il computer può considerarsi "amico" perché stimola la curiosità dei bambini, favorendo un primo approccio gradevole e divertente alle nuove tecnologie.

A livello di primo ciclo della scuola primaria,

si introdurrà un'informatica trasversale, che fa il suo ingresso nelle varie discipline permettendo di svolgere con metodi nuovi attività anche tradizionali e di introdurre concetti legati al vasto mondo delle nuove tecnologie. Non si ritiene indispensabile l'utilizzazione immediata e diretta del computer, bensì l'esplicazione dell'aspetto logico sottostante, ad esempio partendo dallo sviluppo dell'idea di algoritmo, come sequenza ordinata di istruzioni e controlli.

Nel secondo ciclo si rende necessaria la conoscenza delle potenzialità che può offrire un computer rispetto sia a programmi di elaborazione testi, anche in lingua straniera, che elaborazione di ipertesti o ricerca di informazioni in rete.

E' inoltre previsto:

- un'attività di ricerca, di analisi e di studio a livello adulto su materiali da condividere con il gruppo insegnanti afferente al progetto.

1.4 Durata

Il progetto si può svolgere sia a livello di classe che di interclasse durante tutto l'anno scolastico.

1.5 Risorse umane

Tutti i docenti della Scuola Primaria e della Scuola dell'Infanzia che intendono aderire al progetto.

Roma, 24/10/2016

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Simonetta Melchiorre