

# DIREZIONE DIDATTICA CASTREZZATO

## Progetto Informatica 2000

### **Premessa**

Il circolo didattico di Castrezzato proseguendo sulla strada dell'innovazione e del cambiamento si prefigge di sviluppare l'uso delle nuove tecnologie didattiche con la convinzione che l'informatica, ormai estesa in tutti i settori, possa migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento. Infatti, i mezzi multimediali mettono in gioco una molteplicità di codici e risorse utili per l'esperienza e la conoscenza (il bambino ci gioca e si mette in gioco). Ciò comporta naturalmente la ridefinizione dell'intero territorio culturale della scuola. Il che vuol dire realizzare una scuola più vicina al bambino, più in rete con il mondo circostante, più ludica e più seria nello stesso tempo. Un ambiente di apprendimento dove l'alunno possa utilizzare percorsi individualizzati secondo il suo stile di apprendimento e dove ha la possibilità di seguire ritmi individualizzati secondo il suo livello.

In questo modo si realizza l'acquisizione di cognizioni e di abilità indispensabili per una crescita culturale della persona: viene coltivata l'autonomia, l'autogestione del tempo e viene favorito un clima collaborativo con gli altri.

### **Obiettivi**

Il progetto si prefigge i seguenti obiettivi:

- ☞ Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali.
- ☞ Utilizzare software da soli o con l'aiuto dei docenti per migliorare l'apprendimento delle varie discipline.
- ☞ Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno.
- ☞ Promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline.
- ☞ Sapersi connettere in rete e saper cercare le informazioni utili.
- ☞ Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro.
- ☞ Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni.
- ☞ Promuovere processi di socializzazione attraverso il lavoro di gruppo.
- ☞ Ampliare esperienze percettivo-sensoriali.
- ☞ Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione.
- ☞ Saper usare il computer come strumento di lavoro.
- ☞ Favorire un approccio creativo ai vari programmi.
- ☞ Produrre software

## **Contenuti**

Conoscenza e utilizzo del computer:

Parti fondamentali del sistema computer:

Tastiera - Mouse - Monitor - Stampante - Modem - Scanner - Lettore CD rom - Floppy disk.

Sistemi informatici e pacchetti operativi:

Word processor.

Uso di fogli elettronici.

Uso di pacchetti per la costruzione multimediale

Le discipline scolastiche e il loro studio nel multimediale.

Uso di cd ROM.

Uso di enciclopedie e dizionari elettronici.

Uso di pacchetti per il recupero di difficoltà strumentali

Uso di pacchetti per il recupero di situazioni di disagio e di handicap

Utilizzazione nel collegamento a Internet per attingere a informazioni utili per l'attività didattica.

Uso della posta elettronica.

Uso dei motori di ricerca.

Uso di pacchetti per la comunicazione telematica.

## **Abilità minime**

### **Classi prime:**

Denomina le parti principali del computer.

Accende e spegne in modo corretto.

Usa semplici programmi di grafica, autonomamente traccia linee colorate cerchi e ellissi.

### **Classi seconde:**

Distingue sullo schermo file, programmi, cartelle

Usa i principali comandi da tastiera.

Costruisce semplici figure significative con un programma di grafica.

### **Classi terze:**

Usa in modo corretto il floppy disk.

In un testo corregge gli errori usando mouse e tastiera.

Costruisce semplici ipertesti bidirezionali

### **Classi quarte:**

Usa in modo autonomo cd rom , enciclopedie.

Registra suoni e li riascolta.

Da un progetto ipertestuale, quantifica il numero file da costruire

Entra in Internet

### **Classi quinte:**

Scannerizza immagini e le utilizza.

Costruisce file di testo, immagine, sonori e li assembla in un progetto ipermediale.  
Usa la posta elettronica.  
In Internet compie delle ricerche

## **Organizzazione e metodologie**

Ogni insegnante avrà in carico ca. 20 alunni che lavoreranno per gruppi classe o piccoli gruppi **appartenenti anche a classi diverse**. Si lavorerà utilizzando metodologie atte a conseguire varie finalità quali:

1. Prendere coscienza di sé e degli altri
2. Saper chiedere ed accettare l'aiuto altrui;
3. Saper cooperare con i compagni;
4. Saper rispettare consegne, tempi e turni d'intervento nel rispetto del lavoro comune.

Il laboratorio informatico sarà utilizzato per favorire un approccio creativo e trasversale a tutte le discipline.

L'uso dei mezzi multimediali favorirà processi di socializzazione quali il parlarsi, conoscersi, incontrarsi, confrontarsi, stare insieme in modo da stimolare le potenzialità inesprese di ciascuno.

Attraverso le conversazioni i bambini che già utilizzano il computer spiegheranno agli altri ciò che hanno già appreso attuando così forme di mutuo insegnamento.

L'uso dei mezzi multimediali che associano alle immagini la musica, il disegno, le fotografie, il commento sonoro, consentono agli alunni di navigare seguendo un proprio percorso.

Rispetto a tutti gli altri mezzi di comunicazione tradizionale, i prodotti multimediali hanno una caratteristica inedita che è **l'interattività. Il lettore multimediale si trova proiettato in un ambiente vivo dove leggere significa anche agire e godere dei risultati delle proprie azioni.**

L'uso di enciclopedie multimediali consente di spaziare per esempio tra notizie storiche, geografiche ed economiche come nel caso dell'atlante geografico.

Attraverso l'uso di programmi di impaginazione, l'uso dello scanner per l'acquisizione delle immagini, composizione anche in gruppo di articoli, storie illustrate, lettere, racconti o poesie inventate per la redazione del giornalino scolastico.

I normali programmi di scrittura (Word Processor) di grafica, di predisposizione schedari (Data Base), elenco di libri, elenco alunni delle varie classi, saranno utilizzati più per la ricerca che per esercitazioni meramente esecutive.

Così i percorsi di apprendimento saranno flessibili, aperti, gli alunni potranno procedere da soli utilizzando immagini, testi, suoni.

Gli alunni in difficoltà potranno avvantaggiarsi con l'uso di programmi che consentano di superare le difficoltà di apprendimento, di seguire con successo i percorsi più adeguati al loro livello e in base ai loro ritmi e stili di apprendimento.

L'accesso alle autostrade di Internet consentirà non solo l'apprendimento delle varie discipline, ma soprattutto favorirà i contatti, gli scambi, gli incontri tra alunni di cultura e di lingua diversa.

## **Scansione dei tempi**

Da definire secondo i progetti presentati dai singoli gruppi docenti

## **Spazi**

Un'aula adibita a laboratorio di informatica. Le classi dove sono presenti i computer

## **Risorse**

Umane: insegnanti di classe.

Gli insegnanti saranno supportate, all'occorrenza, da un docente del plesso con particolari conoscenze del materiale (hardware, software) utilizzato per il progetto.

Materiali: Computer, scanner, modem, stampante, telecamera, macchina fotografica, masterizzatore

## **Verifica**

La verifica verrà effettuata in itinere attraverso periodiche inchieste:

- si chiederà agli alunni di raccontare, scrivere, disegnare sulla loro attività.

Ci sarà quindi un monitoraggio degli atteggiamenti dei bambini nei confronti dei mezzi informatici e dei loro apprendimenti sulla base delle abilità minime dichiarate.

## **Genitori**

I progetti di plesso e di gruppo dovranno prevedere eventuali spazi temporali dove i genitori possano prendere visione dei lavori prodotti.

E' auspicabile che con la forte diffusione della rete Internet, i progetti, prevedano spazi di collaborazione e di partecipazione attiva da parte dei genitori alle iniziative promosse.

Allegati: progetti di classe e di plesso, relativamente all'utilizzo delle nuove tecnologie.

<a href="#">DIREZIONE DIDATTICA CASTREZZATO</a> .....	1
<a href="#">Progetto Informatica 2000</a> .....	1
<a href="#">Premessa</a> .....	1
<a href="#">Obiettivi</a> .....	1
<a href="#">Contenuti</a> .....	2
<a href="#">Abilità minime</a> .....	2
<a href="#">Classi prime:</a> .....	2
<a href="#">Classi seconde:</a> .....	2
<a href="#">Classi terze:</a> .....	2
<a href="#">Classi quarte:</a> .....	2
<a href="#">Classi quinte:</a> .....	2
<a href="#">Organizzazione e metodologie</a> .....	3
<a href="#">Scansione dei tempi</a> .....	3
<a href="#">Spazi</a> .....	4
<a href="#">Risorse</a> .....	4
<a href="#">Verifica</a> .....	4
<a href="#">Genitori</a> .....	4