

ISTITUTO COMPRENSIVO VIA ANGELINI – PAVIA
Scuole dell'Infanzia – Primarie – Secondaria di 1° grado

da consegnare via mail (pvic834008@istruzione.it)



A.S. 2017 – 2018
PRESENTAZIONE PROGETTO

Denominazione del progetto

UN COMPUTER PER AMICO

Responsabile del progetto

Mirella Volpi

Descrizione del progetto

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre Istituzioni.

L'incontro fra i bambini ed il computer, in un contesto didattico-educativo semplice e divertente e adeguato alle loro esigenze, favorisce il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico. La proposta didattica estremamente motivante permette di attivare processi fondamentali quali: attenzione, curiosità, voglia di imparare e conoscere, spirito di collaborazione.

I primi incontri con il PC e con il mondo dell'informatica sono previsti sotto forma di gioco e di favola virtuale interattiva, al fine di famigliarizzare più facilmente con il linguaggio multimediale.

OBIETTIVI GENERALI:

Capire che il PC non è solo una macchina da scrivere ma come supporto per un uso artistico e grafico.

Usare il PC a scopo informativo e comunicativo.

Esercitarsi attraverso attività ludiche mirate allo sviluppo della coordinazione oculo manuale mediante l'uso del mouse.

Acquisire conoscenze con il supporto della nuova tecnologia condividendo le proposte e gli interessi dei singoli.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- sviluppo coordinazione oculo-manuale.
- uso tastiera.
- riconoscimento lettere.
- riconoscimento numeri.
- miglioramento dell'attenzione.
- sviluppo della collaborazione fra coetanei.
- miglioramento nell'accettare i tempi d'attesa.
- accettazione e condivisione delle opinioni altrui.
- incoraggiamento all'approccio creativo.

- esecuzione di esercizi di natura topologica.
- sviluppo della capacità critica nella scelta dei contenuti.

Saranno utilizzate filastrocche on-line e fiabe o giochi interattivi come “le letterine che cadono dal cielo”, “i numeri da catturare”, i “puzzle”. La ricerca guidata di immagini ed argomenti attinenti al periodo o agli argomenti trattati nelle classi e proposti dai bambini con conseguente riflessione e discussione.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro

Il progetto si svolgerà nell'arco dell'anno scolastico con risorse interne, con ore aggiuntive.

Iniziando da un approccio giocoso, attraverso la conoscenza del PC e delle sue parti, provando ad interagire in modo creativo e propositivo fino ad arrivare all'uso informativo.

I bambini saranno accolti davanti al monitor e saranno guidati alla comprensione del computer come strumento che trasmette conoscenze attraverso suoni, immagini, video, animazioni e foto utili al nostro sapere, interiorizzando il concetto che tutto ciò che appare attraverso l'interazione del bambino non è “magico” ma è frutto delle nostre azioni per un uso consapevole e critico.

“Sullo schermo del computer si possono vedere foto dei compagni degli scorsi anni, vedere i filmati delle feste ecc. Ci si confronta, si ricorda, si chiacchiera e si fanno domande. Attraverso il computer si possono cercare risposte alle nostre domande sugli animali, ad esempio, che vivono nel mare o nei paesi lontani e vederne le immagini. Potremmo grazie alla ricerca fotografica viaggiare con l'immaginazione per poi disegnare con i pennarelli o i pastelli ciò che abbiamo appena scoperto oppure con altro materiale che permetterà di esprimere la nostra creatività.”

Le scoperte e le ricerche fatte attraverso l'ausilio multimediale potrebbero essere spunto per la costruzione di un piccolo libro comune di disegni e dipinti dedicati ad uno o più argomenti proposti dai bambini stessi o di un cartellone di stampe e dipinti scelti e discussi in base agli interessi dei piccoli.

Questo invito alla collaborazione e discussione di gruppo favorisce il buon

comportamento ed il rispetto delle idee e capacità altrui ed incentiva l'attenzione ed il lavoro organizzato.

Impariamo canzoncine e filastrocche che utilizzeremo e canteremo insieme.

Non per ultimo il riconoscimento delle simbologie attraverso i giochi con l'utilizzo della tastiera, utilizzando appunto giochi semplici di memoria e di logica.

1.5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Volpi Mirella

AMBITI DI REALIZZAZIONE

- CLASSI APERTE
- COLLABORAZIONE CON ENTI

ATTIVITÀ DI DOCENZA

Cognome nome	Interno	Esterno	N. ore
Volpi Mirella	X		3

ATTIVITÀ DI COORDINAMENTO - DOCENTE INTERNO

Cognome nome	N. ore
--------------	--------

Volpi Mirella	2'

ATTIVITÀ PERSONALE ATA

(Es. : allestimento e sorveglianza locali, anche fuori dall'Istituto, riproduzione di CD, riproduzione materiale cartaceo, preparazione materiale per esercitazioni, allestimento video-proiettore, ecc.....)

Personale coinvolto

- Assistenti Amministrativi per n. ____ ore
- Collaboratori Scolastici per n. ____ ore

COLLABORAZIONE CON ENTI

ENTE

- Continuazione di uno precedente? SI
- E' prevista la continuazione negli anni successivi? SI

Se è in rete con altre Scuole indicare quali

.....

DESTINATARI

- Docenti
- Classi coinvolte ... Bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia "il Girotondo"....
- (Allegare elenco alunni)
- A.T.A.

METODOLOGIA

- Lezioni frontali
- Lavori di gruppo
- Altro

STRUMENTI ED ATTREZZATURE NECESSARIE

Aule	
------	--

Laboratori scientifici	
Laboratori linguistici	
Attrezzature multimediali	Computer
LIM	
Lavagna luminosa	
Video TV	
Registratore	
Altro	

È prevista la produzione di materiali nell'ambito del Progetto: SI

FASI DI REALIZZAZIONE

PERIODO	ATTIVITA'	N. ORE CURRICULARI	N. ORE EXTRACUR.	DOC. COINVOLTI O ESPERTI	ENTE

Data, ...19/9/2017.....

IL REFERENTE

.....Mirella Volpi.....