

Istituto Comprensivo di Neviano degli Arduini

Scuola primaria "Armando Diaz" di Lesignano de' Bagni

Anno scolastico 2021 / 2022



Progetto di alfabetizzazione digitale

"The Wor(l)d in my hands!"



Docente: Andrea Masdea



TITOLO DEL PROGETTO	The Wor(l)d in my hands!
IL CONTESTO	<p>Il progetto è rivolto alle 2 classi quinte della scuola primaria "A. Diaz" di Lesignano de' Bagni al fine di fornire loro le competenze di base per l'utilizzo di Word, Excel, Power Point e dei motori di ricerca per navigare in internet. La conoscenza di questi software e browser è fondamentale in vista del proseguimento del percorso scolastico alla scuola secondaria di primo e secondo grado. Inoltre si cercherà di indirizzare gli alunni verso un uso responsabile del computer e delle sue funzionalità.</p>
FINALITÀ E OBIETTIVI	<p><i>Traguardi per lo sviluppo della competenza (dalle IINN)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. <p><i>Obiettivi di apprendimento (dalle IINN)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Obiettivi specifici (definiti dall'insegnante)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Accende il computer - Avvia i programmi del pacchetto Office - Scrive in autonomia un testo - Utilizza le funzioni principali di Word (scrive in grassetto e corsivo, costruisce un elenco, costruisce una tabella, inserisce le immagini, etc...) - Crea una cartella - Salva i file creati - Esegue semplici calcoli in Excel - Struttura in modo semplice una slide in Power Point - Apre il motore di ricerca per internet - Trova ed utilizza un sito attinente ad una consegna scolastica
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le parti del computer e i suoi accessori (periferiche etc...) - Conoscere gli utilizzi principali del computer (scrivere un testo, fare i conti, disegnare, stampare...) - Saper accendere il computer, avviare i programmi del pacchetto Office (Word, Excel, Power Point) e saperli utilizzare efficacemente. - Conoscere e fare un uso corretto e responsabile di internet e dei motori di ricerca (Chrome, FireFox, etc...)

ATTIVITÀ	<p>Le esperienze proposte saranno interamente svolte in aula informatica e interesseranno i principali programmi del pacchetto Office e il motore di ricerca per internet. In particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Far scrivere in Word i bambini andando a scoprire le principali funzionalità, come ad esempio la scrittura in grassetto e in corsivo, la costruzione di elenchi e di tabelle, il copia e incolla etc... - Far creare agli alunni la propria cartella personale dove inseriranno tutti i lavori che riusciranno a creare durante il percorso - Far salvare i file nella loro cartella - Inserire immagini all'interno di Word per arricchire il proprio lavoro e renderlo più bello - Applicare Word alla scuola facendo vedere come sia possibile utilizzarlo per le discipline scolastiche; ad esempio creare uno schema di studio - Provare ad eseguire semplici calcoli in Excel andando a sperimentare le formule più semplici - Far eseguire una semplice presentazione in Power Point su un argomento a piacere - Far svolgere delle semplici ricerche avvalendosi anche, ma non solo, del motore di ricerca per internet - Far utilizzare una chiavetta USB per poter salvare i loro lavori
STRATEGIE DIDATTICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Didattica laboratoriale - La lezione euristica - La lezione metodologica - L'espressione autonoma: il progetto e la ricerca - L'approccio tutoriale - Apprendimento di gruppo: peer tutoring e apprendimento cooperativo
MATERIALI	<p>Gli strumenti utilizzati saranno i computer dell'aula multimediale.</p>
TEMPI	<p>Questo progetto prevede lezioni laboratoriali della durata di un'ora. La cadenza sarà di una volta alla settimana per la durata dell'intero anno scolastico.</p>
SPAZIO	<p>Il progetto sarà svolto interamente nel laboratorio di informatica.</p>
VALUTAZIONE	<p>Valutazione formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione attiva - Pertinenza degli interventi - Attenzione e interesse al lavoro

	<ul style="list-style-type: none">- Correttezza nell'esecuzione delle consegne <p>Valutazione sommativa:</p> <ul style="list-style-type: none">- Esercitazioni in itinere sui vari argomenti affrontati- Realizzazione e consegna di piccoli lavoretti, come la scrittura di semplice testo in Word o una mini presentazione in Power Point- Padronanza del linguaggio specifico di Word e dei programmi utilizzati.
DOCUMENTAZIONE	<p>Documentazione per conservare una buona pratica perché possa essere fonte d'ispirazione per altri colleghi.</p> <p>Si documenta tenendo traccia di tutto ciò che concorre alla realizzazione del progetto: tempistiche, attività, esercitazioni formative e sommativa, materiali proposti e formati didattici utilizzati.</p>