

SCUOLA SECONDARIA STATALE DI 1° GRADO “GOBETTI – DE FILIPPO”

Progetto

Titolo: AMICO P. C. (Da alunno a cittadino: un percorso facilitato con l'uso delle TIC)

Motivazione dell'intervento

Premessa

Nel corso degli ultimi anni, il livello di professionalità e la qualità delle competenze richieste sia a coloro che si avvicinano al mercato del lavoro che a quanti già esercitano un'attività è in costante crescita.

Le scuole, in quanto organi di formazione, sono coinvolte anch'esse in un processo di rinnovamento che intravede come obiettivi principali sia l'adeguamento della didattica alle nuove tecnologie sia l'ausilio della pratica ipertestuale e multimediale.

L'uso della tecnologia nella didattica presuppone una revisione dei metodi, dei tempi e delle strategie di ogni disciplina. Di fatto l'uso dello strumento informatico non determina solo una variazione nella prassi, ma, modificando il concetto stesso di comunicazione didattica, rivoluziona il rapporto docente/discente aprendosi ad esiti non ancora valutabili.

L'arrivo del computer nella scuola, ed il loro previsto uso in tempi brevi nella didattica, richiede un periodo di studio e sperimentazione durante il quale si dovranno definire e valutare i risvolti positivi sia nell'ambito delle singole discipline, in relazione alle applicazioni informatiche specifiche, che nell'ambito pluri/interdisciplinare in quanto strumento che permette di coordinare al meglio il lavoro d'equipe.

In particolare, in ordine a quest'ultimo aspetto, la S.S.S. 1° Gobetti. De Filippo non può non farsi carico di assicurare ai suoi allievi una formazione generalizzata relativa alle nuove tecniche e tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Da qui la necessaria sperimentazione per poter accompagnare prima di tutto il docente alla rigenerazione dei propri metodi, stili e strategie di insegnamento

Analisi del contesto

Stimolare nei ragazzi il desiderio di apprendere attraverso metodologie alternative.

Recuperare con una maggiore prospettiva di successo gli alunni che hanno maggiori difficoltà nell'attivare processi concreti di insegnamento-apprendimento.

Accrescere la soglia di attenzione grazie una maggiore presenza dei canali e stimoli sensitivi: testi, immagini, animazioni, grafica, audio, video.

Favorire più efficacemente la memorizzazione dei contenuti, in quanto il livello di apprendimento personale aumenta attraverso l'uso di strumenti multimediali interattivi.

Tutto ciò in una sola parola: multimedialità, intesa come sintesi innovativa di editoria e tecnologia informatica.

Obiettivi trasversali

Familiarizzazione con i nuovi strumenti offerti dalle moderne tecnologie.

Alfabetizzazione informatiche di base.

Utilizzo razionale di questi strumenti utili soprattutto per lo sviluppo dell'indagine cognitiva e della crescita culturale.

Promuovere la ricerca delle fonti di informazione digitale, comprese quelle residenti su Internet.

Educazione alla multimedialità della comunicazione.

Docente interessato: In questa prospettiva alcuni Docenti della S.S.S. 1° Gobetti. De Filippo hanno intenzione di avvicinare i ragazzi al computer con una prima fase di alfabetizzazione sia per gli alunni delle classi prime che per quelli che non si sono mai avvicinati al computer, mentre per gli allievi che hanno una buona conoscenza degli elementi di base è prevista una formazione più avanzata

Risultati attesi

- Avvicinare i ragazzi all'uso delle nuove tecnologie
- Promuovere la conoscenza e l'uso di software applicativi e didattici di diverso tipo
- Potenziare l'uso della rete a supporto delle attività didattiche
- Conoscere ed utilizzare i servizi della rete locale.

Promuovere e sperimentare l'uso della LIM nei percorsi didattici delle varie classi

Collaborazioni e collegamenti con Enti e Istituzioni

Destinatari

Tutti gli alunni della Scuola

Articolazione e contenuti del progetto

Contenuti

- Conoscenza generale dell'architettura di un personal computer
- Differenza tra hardware e software
- Periferiche principali di input e output
- Il sistema operativo windows
- Uso della tastiera e del mouse
- Risorse del computer: drive C (disco fisso) drive D (lettore cd) drive E (masterizzatore)
- Le cartelle, i vari tipi di file e le istallazione di un programma
- Uso delle periferiche più importanti (stampante, scanner, masterizzatore)
- Nozione di base per l'utilizzo di un programma di video scrittura tipo Word.
- L'ipertesto multimediale.
- Nozione di base di un programma di foglio di calcolo tipo Excel.
- Nozione di base di un programma di grafica o fotoritocco.
- Nozione di base di un programma browser tipo Internet Expoler.
- Navigazione in Internet e utilizzo dei motori di ricerca.
- La posta elettronica, i gruppi di discussione e le sessioni di chat. web ecc

Tempi

Dopo la relativa richiesta da parte degli alunni di partecipare al laboratorio informatico in orario extracurriculare gli stessi saranno divisi in un gruppo di massimo 15 alunni compresi quelli D.A tenendo presente l'età e l'appartenenza alla stessa classe.

Le attività laboratoriali si svolgeranno nel primo o nel secondo quadrimestre .

Per ogni gruppo (gruppo plesso Gobetti e Gruppo Defilipp sono previste 26 ore di attività da svolgersi in 13 incontri di 2 ore ciascuno.

Monte ore totale 52 ore

Per motivi organizzativi e per la prevista partecipazione degli alunni D.A. questo progetto prevede la partecipazione minima di due docenti che lavorino in compresenza (insegnante di base e insegnante di sostegno).

Mod 1-

Mod. 2

Mod. 3

Modalità di valutazione dell'apprendimento

Ai fini della valutazione si terrà conto dei segmenti indicatori:

- Frequenza alle lezioni
Partecipazione attiva.
- Ricerca propositiva della soluzione di un problema.
- Autonomia nell'esecuzione di una esecuzione con un Word Processore, con un foglio di calcolo o altro.
- Conoscenza e applicazione pratica dei contenuti trattati.
- Creazione di un eventuale lavoro ipertestuale attraverso il lavoro di gruppo.

Modalità di monitoraggio e di valutazione del processo

Raccolta di dati in relazione all'uso del laboratorio:

Valutazione della funzionalità del laboratorio e delle sue attrezzature da parte degli insegnanti di classe

Risorse umane coinvolte
Docente : Bartolo A. Bianco Enrico Righi
Risorse strumentali
Laboratorio informatico
Informazione e pubblicità