

SCHEDA DI PROGETTO

Redatta dall'Ins. Sarah Casarin

PIANIFICAZIONE DIDATTICA

ANNO SCOLASTICO 2024 / 2025

Denominazione Progetto:

“Con 24000 byte”

seconda edizione

Responsabile Progetto:

Ins. Sarah Casarin

*I campi contrassegnati da asterisco sono obbligatori

Descrizione sintetica del progetto *

<i>Sintetica descrizione dei contenuti</i>
<ul style="list-style-type: none">• consolidamento delle abilità: avviare, spegnere e riavviare il computer• riconoscere le principali icone: cartelle, file, cestino, programmi, ecc.• rinominare la cartella cartella sul desktop o all'interno di una cartella• conoscere di base la struttura e il funzionamento del personal computer• creare, formattare, rifinire e stampare un documento, gestire immagini• muovere i primi passi con Word e Paint• aprire autonomamente i programmi Word e Paint a seconda delle proprie esigenze• creare un nuovo documento e salvarlo• chiudere il documento• aprire un documento esistente, apportare modifiche e salvarle• usare le funzioni "Copia" e "Incolla" per duplicare testi/immagini o parti di esse all'interno di un documento• cancellare immagini o un testo• cambiare il font e le dimensioni del carattere• usare corsivo, grassetto e sottolineatura• colorare o evidenziare un testo• usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo• disegnare• stampare un document

Ordine di scuola e docenti coinvolti *

<i>Indicare i plessi che parteciperanno alle attività proposte ed indicare i docenti coinvolti nella realizzazione del progetto</i>	
Classe QUARTA A scuola primaria plesso PERTINI	SARAH CASARIN

Obiettivi formativi *

<i>Indicare le finalità del progetto</i>
<ul style="list-style-type: none">- Saper usare le tecnologie multimediali per migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento/apprendimento e per supportare le attività curricolari e/o aggiuntive previste dal P.T.O.F.- Sensibilizzare gli alunni alla riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale, fornendo loro l'opportunità di cimentarsi con forme di espressione originali e stimolanti, e mettendoli in condizione di esprimere le proprie peculiarità e le proprie visioni.- costituire un supporto valido nell'inclusione, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni nei percorsi di apprendimento, di comunicazione e di socializzazione.

Risultati attesi*

<i>Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire.</i>
<ol style="list-style-type: none">1) Promuovere un'alfabetizzazione informatica di base.2) Favorire lo sviluppo di capacità logiche, percettive e mnemoniche.3) Aumentare le competenze comunicative verbali e non verbali.4) Elaborare testi attraverso la videoscrittura.5) Creare, elaborare e utilizzare semplici immagini.

6) Favorire lo sviluppo di abilità linguistiche, fonetiche, fonologiche, metafonologiche, grafiche, per mezzo di software didattici.

Destinatari

Classi e sezioni, numero di alunni

Il progetto è destinato alla classe QUARTA A composta da 18 alunni.

Metodologie

Modello di intervento, strategie didattiche e di apprendimento

La metodologia si concentra sulla conoscenza e l'utilizzo del computer in maniera attiva, per cui il bambino non è un semplice fruitore, ma attraverso colori, animazioni e suoni il computer diventa lo strumento che arricchisce la sua fantasia, stimola la sua creatività, la sua capacità logica e favorisce il suo processo di apprendimento. Si favorisce inoltre la cooperazione tra pari e tra bambini e insegnanti. Si propone di organizzare i bambini in piccoli gruppi di lavoro o in coppie, all'interno dei quali ciascun alunno ricoprirà ruoli assegnati a rotazione, nel corso delle attività.

Altri soggetti coinvolti *

Rapporti con altre istituzioni, enti, partners, genitori...

Non sono previsti interventi di esperti esterni alla classe.

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.

Durata *

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua

Il progetto si svolgerà da fine ottobre 2024 a maggio 2025. Si prevede un proseguimento nella classe successive.

Attività previste

Illustrare le fasi operative individuando le attività

PRIMO MODULO “ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA”: familiarizzare con il PC e le sue periferiche, primo approccio alla macchina mostrando e manipolando un apparecchio e le varie componenti. Il secondo approccio mira all'uso del mouse e/o del touchscreen e della tastiera, utili anche per l'addestramento della manualità e alla coordinazione oculo-manuale.

SECONDO MODULO “PAINT”: disegnare usando tutti gli strumenti del programma: matita e gomma, pennello e l'aerografo, linea retta e linea curva, forme ecc.

TERZO MODULO “WORD”: osservare la tastiera, scrivere semplici parole, via via semplici frasi e brevi testi, formattare i caratteri, illustrare ciò che viene scritto utilizzando disegni prodotti dai bambini o immagini fornite dall'insegnante.

Prodotto finale

Indicare il prodotto o la manifestazione conclusiva che si intende presentare/organizzare, prevedendo anche una data di chiusura delle attività.

I prodotti elaborati saranno di volta in volta strettamente legati a compiti di realtà: scrivere o rappresentare i momenti forti dell'anno: il Natale, la festa di Halloween, la Pasqua, le feste del papà e della mamma, oppure allo svolgimento di attività assegnate nella Classroom, o sulla piattaforma MyEdu o con EdPuzzle. Si propone la realizzazione di un Book Creator inerente a un altro progetto: “L'orto della quarta A”.

Monitoraggio e valutazione

Strumenti per rilevare i dati e criteri di valutazione

Per mezzo degli elaborati prodotti, si valuteranno i progressi nell'acquisizione delle diverse competenze relative all'uso del PC evidenziate nei moduli sopra descritti, optando per la somministrazione di un questionario finale con risposte aperte e/o chiuse, preferibilmente attraverso l'assegnazione di un Google moduli su Classroom o in modalità cartacea.

Si rileverà la gratificazione di fronte alla personale conquista di autonomia, l'attenzione, la concentrazione e la cooperazione attraverso una scheda di autovalutazione. L'indice di gradimento si rileva attraverso i commenti spontanei nella classroom.

IL DOCENTE



2. SCHEDA FINANZIARIA

Progetto a carico del:

- Fis
- Famiglie
- Gratuito
- Bando.....
- Altro

2.1 RISORSE UMANE (Indicare i profili dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare)

E T N E C O D E L A N D O S R E P	Cognome e nome Docente	N. ore² stimate di docenza	totale ore	Compenso totale lordo dipendente (a cura della segreteria)
				€
				€
	TOTALE PERSONALE DOCENTE			€

A T A E L A N D O S R E P	Cognome e nome	N. ore stimate di Amministrativi	N. ore stimate di Collab oratori Scolasti ci	Compenso totale lordo dipendente (a cura della segreteria)
				€
				€
	TOTALE PERSONALE ATA			€

A T A E L A N D O S	PERSONALE ESTERNO Cognome e nome	N. ore	Tariffa oraria (comprensiva di IVA ed oneri)	Compenso totale LORDO (a cura della segreteria)
				€

R E P	TOTALE PERSONALE ESTERNO	€
-------------	---------------------------------	---

¹Nel caso il progetto preveda prestazioni di esperti esterni, agli stessi va fatta compilare l'apposita scheda. Gli esperti esterni **non possono essere retribuiti** con il Fondo di Istituto, pertanto prestano il loro servizio gratuitamente o a seguito di convenzioni stipulate con l'istituto o con finanziamenti esterni (Regione, UE, ecc.)

²Le ore si intendono di 60 minuti.

2.2 BENI E SERVIZI (indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione del progetto)

O M U S N O C I D I L A I R E T A M	Quantità	Descrizione	Costo di massima (comprensivo di IVA al 22%) (a cura della segreteria)
			€
			€
	TOTALE BENI E SERVIZI		€

Data, _____

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO
