1) DENOMINAZIONE PROGETTO

PROGETTO INFORMATICA

2) RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof.ssa Daniela Filippello

3) TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

Potenziamento – Inclusione – Alfabetizzazione – Recupero - Consolidamento, Attività Integrative

4) FINALITÀ

- Incrementare l'utilizzo delle risorse informatiche della scuola
- formare / educare gli allievi all'utilizzo consapevole del mezzo informatico
- fornire strumenti tecnici e capacità critiche per la comunicazione mediatica
- ampliare le abilità informatiche degli allievi
- favorire lo sviluppo delle capacità organizzative, metodologiche e tecniche
- educare alla collaborazione e al lavoro in team
  Incoraggiare un approccio flessibile all'apprendimento
- Implementare le abilità comunicative.

5) DESTINATARI

Gli alunni delle classi quinte della scuola primaria e delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado dell'istituto.

6) DURATA E LUOGO

Moduli di dieci ore in orario extracurriculare, da svolgere nei laboratori di informatica dell'istituto.

7) COMPETENZE E RISULTATI ATTESI

- ✓ Potenziamento delle le abilità di base.
- ✓ Sviluppo dell'azione didattica in termini di interdisciplinarità;
- ✓ Miglioramento delle competenze nell'uso della tecnologia informatica;
- ✓ Collaborazione tra alunni attraverso lo scambio d'informazioni;
- ✓ Uso costruttivo, creativo e critico, a scopo didattico, delle ICT;
- ✓ Conoscenza del sistema operativo Windows;
- ✓ Conoscenza dei principali applicativi del pacchetto Office.

8) FASI OPERATIVE

1. Conoscenza di base delle funzionalità del computer;
2. Conoscenza dell'ambiente di lavoro Windows;
3. Conoscenza del pacchetto Office Microsoft;
4. Conoscenza di Word;
5. Conoscenza di Power Point;
6. Conoscenza di Microsoft Publisher.

9) ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DEL PROGETTO

CONTENUTI SPECIFICI	ATTIVITÀ	RISORSE UMANE IMPEGNATE
Windows – Microsoft Office	le icone- la barra dei menù - la scrivania - la barra delle applicazioni- il cestino - le cartelle - i software- grafica- audio - video - internet	Docente con comprovate competenze informatiche
	Creazione di una pagina Word con immagini,colori, cornici, bordi, tabelle…	
	Creazione di una presentazione in power point	
	Creazione di una presentazione in Publisher	

10) BENI E SERVIZI

Carta, toner, stampante, connessione internet, devices.

11) VERIFICA E MONITORAGGIO

INGRESSO Da effettuarsi sulla base degli elementi raccolti prima dell'inizio delle attività. Essa consente la valutazione dei profili in entrata e sulla base di questi permetterà di rilevare miglioramenti, successi, acquisizione di competenze dei ragazzi/e nelle fase esecutivo/operativa. Questa fase prevede un questionario in entrata con elaborazione ed erogazione di schede informative.

ITINERE rilevazione e valutazione del processo di apprendimento degli alunni, circa il loro coinvolgimento, la loro motivazione e le abilità acquisite.

FINALE Tale valutazione terrà conto di:
- acquisizione concettuale;
- capacità di comprensione del linguaggio informativo;
- obiettivi e finalità previsti dal progetto.

Ciò renderà possibile confrontare la conformità dei risultati ottenuti con gli obiettivi prefissati attraverso la rilevazione dei dati provenienti dai questionari in uscita e dalle griglie di verifica distribuite agli alunni. La misurazione dei coefficienti di miglioramento delle prestazioni offerte è sicuramente la strategia migliore per quantificare l'efficacia dell'iniziativa.

12) METODOLOGIA

Apprendimento collaborativo - Apprendimento cooperativo - Peer-teaching (o peer toutoring) - Ricerca Azione - Problem solving

13) AUTOVALUTAZIONE DEL PROCESSO

Ciascun allievo, in un tempo da stabilire, successivo alla conclusione del progetto, produrrà, un elaborato digitale riferito ad uno dei moduli effettuati e concordato con il gruppo degli insegnanti conduttori delle attività.

La Referente
(prof.ssa Daniela Filippello)