



Ministero dell'Istruzione

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PROF. GIUSEPPE COSTANTINO
SOZ" Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di Primo Grado**

Telefono e fax 0832/757637

e-mail leic869001@istruzione.it posta certificata leic869001@pec.istruzione.it

Via Elia, 103 – 73019 TREPUSZI (LE) – C.F. 80012180750

www.ic1trepuzzi.edu.it

SCHEMA DI PROGETTO

2021/2022

Denominazione progetto	IL COMPUTER NELLO ZAINO
Tipologia	Progetto extracurricolare
Docente/i referente/i	VALERIA SOLAZZO
Discipline coinvolte	TECNOLOGIA
Destinatari	Classi prime della Scuola Secondaria di Secondo grado
Periodo di riferimento	Da Gennaio a Maggio 2022
Priorità cui si riferisce (event.)	Piano Nazionale Scuola Digitale. "Miglioramento delle competenze chiave europee"
Obiettivo di processo	Il presente progetto riguarda la messa a punto di un programma di sviluppo delle tecnologie didattiche con l'obiettivo di educare gli alunni alla multimedialità, alla comunicazione. L'uso del computer dovrà essere concepito come un ambiente per l'esplorazione, per la ricerca, per la simulazione, per l'espressione, per la comunicazione.
Situazione su cui interviene	Miglioramento delle competenze digitali da parte degli alunni. Sviluppo di atteggiamenti di metacognizione funzionali ad aprire la strada verso altri apprendimenti e verso un più alto grado di competenza. Ridefinire i confini della classe in termini di tempo e spazio, per fornire agli studenti informazioni molteplici e strumenti interattivi capaci di favorire e sviluppare la creatività e il pensiero.

Attività previste	<p>Organizzare una didattica centrata sul digitale per aiutare gli alunni a sentirsi soggetti del proprio apprendimento.</p> <p>Favorire l'apprendimento per livelli di competenza attraverso spazi aperti e flessibili in cui l'allievo si senta protagonista di esprimere pienamente il suo saper fare.</p> <p>Sviluppare e valorizzare le competenze digitali degli alunni per "un nuovo modo di fare scuola".</p> <p>Presentazioni multimediali Il programma. Organizzazione della presentazione. Salvare la presentazione. Inserimento di elementi grafici. Effetti di animazione. Oggetti multimediali. Gli ipertesti.</p> <p>Sketchup for Scool: il programma basato su browser per le scuole iscritte a G Suite for Education.</p> <p>Interfaccia e strumenti per il disegno bidimensionale e la modellazione 3D di semplici oggetti.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali elementi dell'interfaccia utente di un programma di disegno tecnico, con particolare riferimento ai vari strumenti per il disegno 2D e la modellazione 3D • Apprendere gli elementi fondamentali dell'esecuzione di un disegno con il computer. • Saper disegnare disegni geometrici con il software Sketchup • Saper creare e archiviare file sul desktop e sul drive • Saper preparare una presentazione multimediale utilizzando il software Presentazioni della G suite di Google • Saper formattare un testo, scegliere i font, inserire immagini, tabelle e grafici
Competenze	<p>Competenze digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare perseverare nell'apprendimento, organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni sia a livello individuale sia in gruppo • Senso d'iniziativa e d'imprenditorialità: la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione, l'assunzione dei rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.
Metodologia	<p>Gli incontri si terranno un pomeriggio a settimana in presenza; ogni nuovo argomento viene presentato e illustrato dal docente sulla LIM condividendo con gli alunni strumenti e metodi.</p> <p>Durante le attività di extracurricolari si adotterà la seguente metodologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brevi lezioni frontali di presentazione degli argomenti a partire da problemi concreti così da evidenziare e chiarire gli obiettivi stimolando la curiosità e l'intuizione degli allievi • Uso di un linguaggio tecnico-scientifico rigoroso, semplice ed essenziale • lezioni interattive con presentazione di casi e discussioni • lezioni multimediali

	<ul style="list-style-type: none"> • risoluzione di esercizi <p>L'attività di informatica è stata proposta agli studenti secondo due criteri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. · dopo la lezione teorica, come conferma e sperimentazione dei contenuti appresi 2. · prima dell'introduzione di un nuovo argomento, come attività di ricerca guidata.
Risorse finanziarie necessarie	Orario extracurricolare, con accesso al FIS
Risorse umane (ore)	24 ore 6 ore per ogni classe prima Rotazione fra le quattro classi, nel corso dell'a.s. (un incontro di un'ora ogni 15 giorni per classe, due classi la settimana)
Altre risorse necessarie e spazi	Laboratori di informatica, PC e LIM
Indicatori utilizzati / Prodotto finale	Rubrica valutativa delle competenze digitali declinata per livelli (A Avanzato; B-Intermedio; C-Base; D-Iniziale) e in base a indicatori misurabili e quantitativi (Responsabilità – Utilizzo – Produzione – Autonomia) Elaborati con Sketchup, presentazioni multimediali dei lavori realizzati.
Valori / situazione attesi	Migliorare la sensibilità estetica, la creatività e la capacità di operare sui dati per organizzarli e rielaborarli, in modo da sfruttare le potenzialità dell'informatica. In particolare il progetto si propone di far acquisire le seguenti abilità: sviluppare capacità logiche esposizione con lessico specifico scelta autonoma degli strumenti idonei e del percorso operativo da adottare per ottenere elaborati corretti nella forma e nell'estetica un uso creativo e attivo nell'utilizzo dello strumento informatico per risolvere problemi favorire l'uso delle tecnologie nel campo della didattica

IL DOCENTE REFERENTE

Valeria Solazzo