

PIANO OFFERTA FORMATIVA

Sezione Descrittiva

Denominazione Progetto CURRICULARE EXTRACURRICULARE ON LINE

Indicare Codice e denominazione del progetto

“ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA 1A e 1B”

Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

- **GANGEMI SEBASTIANO per la 1A Scuola Secondaria**
- **ISGRO' ROSA LETIZIA per la 1B Scuola Secondaria**

FINALITÀ

Ogni alunno dovrà essere capace di conoscere e saper gestire le tecnologie informatiche quali strumenti indispensabili per lo studio e la sua crescita culturale. L'uso di metodi e strumenti legati alle tecnologie moderne, in particolare a quelle informatiche rappresentano, infatti, un insostituibile supporto per l'attività dell'insegnante sia per la qualità del lavoro che permettono di realizzare, sia perché lo strumento informatico incontra sempre nei ragazzi disponibilità ed entusiasmo pressoché costanti.

L'utilizzo di attrezzature informatiche adeguate dà la possibilità di attuare percorsi formativi rispondenti ai bisogni degli alunni, ai loro interessi e di perseguire obiettivi disciplinari e interdisciplinari.

Il mezzo informatico possiede innumerevoli potenzialità nel coinvolgimento dell'alunno in generale indipendentemente dalle capacità individuali e in modo veramente positivo lo motiva, lo gratifica, riduce spesso le “distanze “ tra gli alunni, crea situazioni di apprendimento piacevoli e gratificanti.

OBIETTIVI

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Obiettivi Socio-Affettivi

- favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie
- potenziare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'uso del mouse
- acquisire un comportamento ordinato nell'uso e nella cura degli strumenti informatici
- abilità di interagire con altre persone e con altre scuole del territorio attraverso la posta elettronica e con Internet
- socializzazione degli elaborati personali
- porsi di fronte al mezzo informatico con consapevolezza e senso critico attraverso una pluralità di esperienze piacevoli e costruttive

Obiettivi Cognitivi

- sviluppo delle capacità logiche
- acquisizione di abilità mentali di organizzazione
- sviluppo della creatività

- potenziare la capacità di comunicare, fornendo la possibilità di sperimentare nuovi linguaggi (immagini, suoni....)
- saper usare il computer come strumento di lavoro
- saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro
- favorire un approccio creativo ai vari programmi
- promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline
- acquisizione di abilità mentali di programmazione
- acquisizione di abilità progettuali

Destinatari

Il progetto è rivolto a ragazzi della **1A** e **1B** della Scuola Secondaria di primo grado .

Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un ambito separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Secondo quadrimestre.

- 10 ore , con incontri da due ore per la 1A Scuola Secondaria
- 10 ore con incontri da due ore per la 1B Scuola Secondaria

Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominati che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Punto di riferimento: Il docente che propone il progetto

Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare.

Il progetto prevede l'uso del computer e di una connessione internet.
Progetto on line

Terme Vigliatore 13/10/2021

I DOCENTI REFERENTI

F.to Sebastiano Gangemi

F.to Rosa Letizia Isgrò

Copia analogica sottoscritta con firma a mezzo stampa predisposta secondo l'articolo 3 del D.lgs 39/1993 e l'articolo 3bis, comma 4bis del Codice dell'amministrazione digitale