

PIANO OFFERTA FORMATIVA

A. S. .2016/2017

Sezione Descrittiva

Denominazione Progetto

GIOCO E SCOPRO CON IL COMPUTER

ISTITUTO COMPRESIVO
TERME VIGLIATORE (MB)

26 SET. 2016

PROT. N. 8948/A36

CAT.....CL.....FASC.....

Responsabile progetto

GINEVRA Maria Luisa

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.

- Conoscere le varie parti del computer e la loro funzione (monitor, tastiera, mouse, stampante, casse)
- Avviare i bambini ad un corretto utilizzo del mouse per orientarsi nello schermo
- Giocare ad apprendere con i diversi software didattici
- Uso del programma di disegno "Paint"
- Uso del programma Word per scrivere semplici nomi e copiare parole
- Sviluppare e consolidare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine
- Migliorare l'attenzione e la capacità di concentrazione
- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione

Destinatari

Il progetto è rivolto ai bambini di 5 anni della 1^a sez. del plesso di Vigliatore e a tutti i bambini di 5 anni del plesso di Oliveri, Maceo e San Biagio

Finalità

Il presente progetto intende offrire al bambino un'opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi, come quello sensoriale, cognitivo e emotivo. Sarà, inoltre, possibile stimolare la curiosità dei bambini e favorire un primo approccio gradevole e divertente alle nuove tecnologie.

Metodologia

Per il raggiungimento degli obiettivi sarà indispensabile organizzare piccoli gruppi di lavoro, all'interno dei quali i bambini possano creare relazioni positive con i compagni, rapporti basati sull'ascolto, sullo scambio di idee, sulla capacità di imparare e valutare punti di vista differenti dai propri. Attraverso la dimensione ludica di alcuni software didattici che saranno di supporto alla didattica si cercherà di far emergere le potenzialità di ogni alunno. L'approccio sarà fondamentalmente attivo-creativo

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.

Da Gennaio a maggio 2017

- Presentazione dell'hardware: facciamo la conoscenza e scopriamo com'è fatto un computer, quali sono le sue parti principali e come si chiamano
- Accendere e spegnere il computer in maniera adeguata
- Giochi per imparare ad usare il mouse
- Uso del programma Paint utilizzando le varie attività proposte (matita, pennello, gomma,

aerografo...)

-Giochi per imparare a disegnare e colorare – Giochi didattici operativi

-Scrittura e lettura spontanea

- Ascolto dei suoni di alcune lettere dell'alfabeto, corrispondenza lettera/immagini - concetti topologici - composizione di parole – classificazione per forma e colore – percorsi ecc.

-Rappresentazione grafica delle esperienze vissute

- Conversazioni guidate - Ascolto delle storie del CD – Schede operative

-Attività grafiche con diverse tecniche espressive

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.

Le insegnanti della 2^a e 3^a sez. del plesso di Oliveri, le insegnanti della 1^a sezione del plesso di Vigliatore, le insegnanti della 3^a sez. del plesso di Maceo e le insegnanti del plesso di San Biagio

Beni e servizi

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

Postazione multimediale presente nella scuola – CD-ROM (giochi interattivi, favole, esercizi didattici)- Word – Paint – fogli di cartoncino – matite – matite colorate – pennarelli – temperamatite – gomme – risme di carta

Terme Vigliatore 26/09/2016

Il Responsabile del Progetto
Anna Lisa Gibone

F. S. Area 2 Sez. B Prof.ssa Isgrò Rosa Letizia