Piano triennale dell'Offerta formativa	Istituto Comprensivo di Via Acerbi
Scheda di Progetto	

A. Presentazione del progetto

Anno Scolastico 2019/2020	
Area : ☐ Recupero e potenziamento ☐ Lingua straniera ☐ Lettura/ Lingua italiana ☐ Musica/Arte/Teatro ☐ Motoria	X Competenze digitali/tecnologia ☐ Io e gli altri (Cittadinanza/affettività/bullismo /cyberbullismo) ☐ Conosco il mondo (Scienze/Educazione ambientale) ☐ Scienza under 18
Titolo: il mio amico Chip	
Data 11/10/2019	Versione 1
Responsabile: Docente Geraci Mariella	
Docenti coinvolti: Geraci Mariella	
Ordine di scuola/ classi e sezioni coinvolte: Bambini dell'ultimo anno di frequenza della Scuola infanzia "L. Manara" (10 bambini di 5 anni della sezione A e B)	
Discipline o campi d'esperienza interessati: tutti i campi di esperienza.	
Competenze del curricolo da sviluppare: ; - Conoscere gli elementi base del computer; - Acquisire un livello minimo di strumentalità; - Formulare semplici ipotesi per la soluzione di problemi; - Riconoscere la simbologia numerica; - Saper distinguere le lettere da altri simboli grafici; - Saper decodificare il simbolo e comprenderne il significato; - Comprendere alcune semplici e brevi consegne. - Controllare e coordinare i movimenti a livello dinamico-generale ed oculo manuale. - apprendere la terminologia riferita alle componenti principali del computer.	
Descrizione del progetto: Il progetto è stato pensato per favorire, nei bambini dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, una prima alfabetizzazione all'uso dello strumento informatico del computer. Il percorso, mediante un approccio ludico/creativo/interattivo, coinvolgerà simultaneamente più canali ricettivi offrendo a ciascun bambino maggiori possibilità di apprendimento e di	

prendere confidenza con le parti costitutive di un computer e di alcuni software.
Per predisporre l'intervento nei suoi snodi principali, in fase iniziale sono stati fissati gli obiettivi generali estrapolati dai Traguardi per lo sviluppo della competenza prescritti dalle Indicazioni Nazionali 2012 e riferiti ai cinque Campi di Esperienza:

- Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media;
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi;
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri;
- Vive la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo;
- Sperimenta schemi posturali; controlla l'esecuzione del gesto;
- Ragiona sulla lingua, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Gli obiettivi sono stati programmati in ottica trasversale in modo da sollecitare e promuovere competenze specifiche che rappresenteranno la base per nuove acquisizioni e abilità.

B- Scheda tecnica

B Pianificazione delle attività

CHI	CHE COSA	QUANDO (Periodo, date, ecc)	DOVE	ORE curricolari	ORE Aggiuntive frontali
Docente	Accostamento in maniera ludica allo strumento del pc; lezioni frontali con conversazioni guidate e visioni di brevi video interattivi.	Da gennaio a maggio, con cadenza quindicinale	Aula (ex gialla) adibita a laboratorio di informatica	1 ora ad incontro	
Alunni	Ascoltano, comprendono, eseguono brevi consegne, collaborano in coppia, producono elaborati multimediali personali.	Da gennaio a maggio, con cadenza quindicinale	Aula (ex gialla) adibita a laboratorio di informatica	1 ora ad incontro	

Aspettididattici

Strumenti/metodologia
Sarà presentato il personaggio Chip: un simpatico uccellino che somiglia al microchip del computer, personaggio guida che li consentirà, in maniera attiva ed interattiva, di conoscere in modo graduale le varie parti del computer, le periferiche e l'uso di ciascun elemento. Dopo la visione della storia di Chip a puntate, i bambini sperimenteranno direttamente il funzionamento del pc. Il primo approccio focalizzerà l'attenzione sulla postura corretta e la condivisione della postazione. In seguito si conoscerà il personaggio di "Mouse" che li aiuterà ad un graduale miglioramento della manualità fine, della coordinazione oculo–manuale, trasformando l'iniziale difficoltà in gesti più consapevoli e sempre più precisi (dall'iniziale uso del mouse per svolgere attività come il cliccare o il trascinare, si giunge all'uso dello stesso per disegnare–colorare etc…). Chip farà conoscere ai bambini anche "La farfalla Paint" (che permetterà loro di accedere al programma omonimo dove potranno esprimere liberamente la propria creatività) e il personaggio "Keybo" un picchio che insegnerà ai bambini l'uso base della tastiera (numeri-lettere- funzioni principali).

Eventuali attività formative per i docenti //

Modalità di verifica delle competenze:
Le verifiche saranno svolte in tre fasi: livello iniziale, in itinere e finale.
Tramite attività di monitoraggio e tramite domande simolo si rilevanno:

- le conoscenze di base e le competenze raggiunte relative allo strumento multimediale del computer.
- il grado di soddisfacimento del progetto.
- Il raggiungimento degli obiettivi prefissati e, in caso di risposta negativa si aiuteranno i bambini proponendo interventi mirati.

Modalità di valutazione delle competenze acquisite:
Nello svolgimento delle attività, l'insegnante valuterà il comportamento dei bambini nei diversi momenti dell'anno scolastico; la capacità di collaborare; i progressi negli apprendimenti e nelle abilità. Si compileranno le griglie di osservazione per la scuola dell'Infanzia in uso nell'Istituto Comprensivo.

Prodotto finale e modalità di documentazione prevista:
Raccolta degli elaborati grafici informatici per ogni alunno; realizzazione di un libro con i lavori svolti dagli alunni; cartelloni murali eseguiti con tutto il gruppo.

Sinergie con il territorio (iniziative promosse e finanziate da Enticulturali / collaborazione con specialisti/valorizzazione di luoghi e siti di interesse/collaborazioni con altre scuole anche in rete)

//
Possibili sviluppi del progetto: il progetto di competenze digitali/tecnologia sarà ampliato anche per il prossimo anno scolastico.
Eventuale continuità con progetti deglianni precedenti
Eventuali finanziamenti esterni:

firma del responsabile del progetto
(firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del d.lgs. 39/93)

Mariella Geraci