

Quaderni pubblicati dall'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte del MIUR

*Direttore:* Luigi Catalano

*Direttore Editoriale:* Michele Tortorici

*Direttore del progetto:* Maria Luisa Moresco

*Docenti sperimentatori:* Docenti di informatica delle scuole di sperimentazione

*Responsabile Editing:* Servizio per la Comunicazione dell'Ufficio scolastico regionale per il Piemonte

Si ringrazia il prof. Giovanni Marciànò per la collaborazione prestata alla realizzazione del CD ed alla guida ai player per la visualizzazione dei micromondi

*Coordinamento della collana "Esperienze di innovazione":* a cura del Gruppo regionale di lavoro sulla Riforma

Il presente quaderno potrà essere riprodotto per l'utilizzo da parte delle scuole in attività di formazione citando le fonti. Non potrà invece essere riprodotto né parzialmente né totalmente per realizzare altre pubblicazioni o per usi diversi da quelli sopraindicati, salvo autorizzazione scritta dell'Ufficio scolastico regionale per il Piemonte e degli autori.

Edizione fuori commercio

# INDICE

<b>Introduzione</b> <i>Maria Luisa Moresco</i>	pag. 7
<b>Presentazione</b>	pag. 9
<b>Schema del progetto</b>	pag. 10
<b>Passaporto del progetto</b> <i>(adattamento del materiale messo a disposizione da Intel Teach to the Future)</i>	pag. 11
<b>Passaporti dei progetti</b>	pag. 15
Amico mouse	pag. 17
Scrivere e disegnare con il computer in prima elementare	pag. 20
Giochindove	pag. 22
Un computer per amico	pag. 26
Alla scoperta delle...favole	pag. 29
Crescere attraverso la fiaba	pag. 31
Filastrocolando	pag. 33
Giocare con una fiaba per imparare	pag. 35
Un, due, tre...mouse	pag. 38
Dal mio nome a una storia	pag. 41
La scatola magica!	pag. 44
Disegno e scrivo con il computer	pag. 46
Giochiamo con un nuovo amico: il computer	pag. 48
Informatica, che passione!	pag. 50
Scrivo e disegno col mio amico computer	pag. 53
Approccio all'uso del pc attraverso attività ludico-didattiche	pag. 55
Disegno e animo Pinocchio	pag. 57
<b>Guida ai materiali digitali allegati</b> <i>Giovanni Marcianò</i>	pag. 61

## INTRODUZIONE

Maria Luisa Moresco

Nel sistema formativo primario, l'informatica non si configura come una disciplina con una sua autonomia epistemologica, ma è una potenzialità, un mezzo, un modo per facilitare il rapporto di insegnamento apprendimento:

- contribuisce a migliorare l'ambiente formativo, cioè l'aula, il luogo in cui avviene un processo di apprendimento intenzionale
- favorisce il legame tra apprendimento spontaneo, non "necessariamente" positivo, con quello consapevole e personalizzato
- mette in atto una sorta di familiarità dei bambini con il computer
- promuove la cooperazione tra alunni e valorizza ruoli e funzioni di ciascuno.

Ogni giorno il bambino è in contatto con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, è abituato a una manualità che gli è, d'altronde, congeniale, ha un rapporto privilegiato con le immagini, sviluppa una creatività spiccata. Tutti questi modi di essere del bambino possono trovare, in campo psicopedagogico e didattico, una "naturale" evoluzione, un valore formativo innovato soprattutto perché conoscenza e riflessione adulta, poggiano su una visione moderna dell'educazione, sulla didattica non direttiva, sull'imparare facendo.

Le mappe cognitive e dei saperi sono rappresentabili in rete, dove gli snodi di collegamento consentono che ciascun soggetto possa trovare il proprio originale percorso. In questo senso il PC è una potenzialità, dato che è adattabile proprio al modo con cui si personalizza la conoscenza. Ogni elemento creativo, ogni intuizione può sviluppare la scelta di un viaggio preferenziale, di un modo autonomo di interiorizzare l'esperienza padroneggiandone i concetti. Il quotidiano rapporto dei bambini con le immagini modifica anche le loro modalità di interesse, di attenzione, di concentrazione. Non soltanto la scuola non può essere estranea a questi evidenti cambiamenti, ma anzi ha il compito di lavorarci sopra, con la capacità di selezionare gli apprendimenti con spirito critico ed etico. Si sa che l'intuizione e la creatività sono alimento della crescita intellettuale, appartengono a quel *quid* individuale che rende unici, favorendo ciascuno anche nella sua immaginazione, nel poter concepire l'utopia, il sogno, le dimensioni che rendono più leggera l'esperienza di vita. Proprio per questo nelle pagine che seguono si cercherà di diffondere la consapevolezza di un'attività che non si riduce a tecnica e di bilanciare l'aspetto strumentale, relativo all'alfabeto del PC, con il suo uso didattico che mette in connessione quell'alfabeto con i caratteri individuali di ciascuno. È una scelta centrale e fondante la trasversalità di questo *mezzo*. Trasversalità che ci consente di individuare e leggere i fili e i nodi di un processo, di rendere visibili quei nuclei delle esperienze e delle discipline che fanno *link*, di intuire quale e quanto personale contributo alla conoscenza è possibile e rassicurante.

Le scelte dell'Ufficio scolastico regionale del Piemonte, anche nella gestione del Piano nazionale di formazione sulle TIC, hanno tenuto fede a una linea pedagogico-didattica in cui lo strumento computer è un mezzo da conoscere ma anche da riconoscere nelle sue connessioni con le nuove ricerche in campo psicocognitivo e psicodinamico.

Le esperienze presentate in questo Quaderno hanno dunque la caratteristica di non configurarsi come attività disciplinari specifiche, anzi afferiscono a progetti didattici vari, proprio perché nelle aule multimediali si sviluppano funzioni di supporto ad apprendimenti disciplinari, connessioni tra le discipline, ricerche d'ambiente e sul campo, sintesi e riflessioni sulle attività in atto. Computer quindi anche come mezzo "al servizio di", ordinatore delle iniziative, strumento indispensabile, ma non esclusivo. Restano insostituibili nel processo formativo le esperienze dirette, le didattiche specifiche, le relazioni interpersonali, la funzione educativo-affettiva che ogni giorno i docenti svolgono con gli alunni, la collaborazione con le famiglie nel cui ambito i bambini trovano i legami fondamentali e sviluppano il proprio vissuto.

## PRESENTAZIONE

La sperimentazione della Riforma ex D.M. 100 del 18/09/2002 ha coinvolto, nella regione Piemonte, 13 istituzioni scolastiche (di cui 8 statali e 5 paritarie).

Dopo una fase di avvio in cui le scuole hanno cercato di interpretare i documenti e di visionare il software che il Ministero dell'Istruzione ha fatto pervenire ad ogni scuola sperimentale, sono stati istituiti percorsi di formazione per i docenti dei laboratori di informatica.

Nella Regione sono stati istituiti 3 corsi: due tenutisi a Torino ed uno a Ticineto.

I corsisti hanno effettuato 40 ore di formazione, parte in aula e parte on-line.

I livelli di partenza erano molto disomogenei: insegnanti che si avvicinavano per la prima volta all'utilizzo delle nuove tecnologie (specie nella scuola dell'Infanzia) e docenti che utilizzavano già da anni la multimedialità come pratica didattica consolidata.

Tutti i corsisti si sono posti in un'ottica di collaborazione e, grazie ad una forte assunzione di responsabilità e ad un lavoro intenso e serio, l'obiettivo di utilizzare le nuove tecnologie con gli alunni è stato tenacemente perseguito e sostanzialmente raggiunto.

L'opuscolo e il CD-rom raccolgono la sintesi di alcuni dei lavori eseguiti dalle scuole: si tratta di prodotti a cui sono pervenuti i docenti di una parte della scuola piemontese da sempre impegnata nella ricerca e nella sperimentazione.

## SCHEMA DEL PROGETTO

Al fine di uniformare la presentazione delle unità didattiche o dei progetti didattici dei corsisti impegnati nella formazione sulla riforma - D.M. 100 - area Informatica, durante gli incontri in presenza è stato concordato col tutor l'adozione di uno schema.

Preso in esame il Passaporto del Progetto, messo a disposizione da Intel "Teach to the future", realizzato in collaborazione con il MIUR, l'Università degli studi di Bologna e l'INDIRE in occasione della formazione e-learning dei neoassunti a. s. 2001 2002, si è concordato un efficace modello riadattato.

I corsisti hanno pertanto riportato varie tipologie di esperienze:

- progetti già in corso, facenti parte della programmazione annuale,
- progetti ipotizzati fattibili grazie agli stimoli del corso di formazione in atto,
- esperienze integrate al Bando per il finanziamento di progetti finalizzati allo sviluppo di sistemi informativi per l'organizzazione e la didattica delle Scuole del Piemonte e della Val d'Aosta,
- progetti suggeriti dal seguente materiale - software spedito dal MIUR:
  1. Micromondi, Garamond
  2. Autore Junior, Edizioni Erickson
  3. Il giardino della lettura, Edizioni Erickson
  4. Dalla parola alla frase, Edizioni Erickson
  5. START -Avviamento alla lettura, Edizioni Erickson
  6. La bella addormentata nel bosco, Edizioni Erickson
  7. 4 cd in edizione speciale per INDIRE contenenti i seguenti software:
    - Stroccofillo - Ventimila rime sotto i mari, Lynx
    - WinScribo, Lynx
    - Wonderpark, Lynx
    - Mio Mondo Junior, Lynx
  8. Un manuale messo a disposizione da Intel "Teach to the future" .
  9. 1 CD rom contenente un corso di alfabetizzazione informatica realizzato dal Formez avvalendosi della supervisione strategica di AIPA e della consulenza di società leader nel settore della produzione di corsi distribuiti su Web. Il corso è stato certificato ECDL ed è stato realizzato nell'ambito del Progetto Pilota di Alfabetizzazione e Formazione Informatica, finanziato dal Dipartimento della Funzione Pubblica. Il cd contiene inoltre il manuale "Teach to the future" in formato .pdf

# PASSAPORTO DEL PROGETTO

(adattamento del materiale messo a disposizione da Intel Teach to the Future)

Schema della propria Unità Didattica o del proprio Progetto Didattico.

Nota: Digitare nelle aree grigie. Cliccare sul testo descrittivo e inserire il proprio.

<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>		
<b>Indirizzo e-mail:</b>		
Plesso, Direzione:		
Nome della scuola:		
Città, Provincia, Regione:		
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	Inserire il titolo descrittivo o accattivante per la propria unità/progetto	
<b>Domande di supporto al curricolo</b>		
Domande di fondo	<i>Es: perché utilizzare la fiaba come supporto alla didattica?</i>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
Un breve sguardo d'insieme alla vostra unità che includa: gli argomenti che verranno trattati, una descrizione dei principali obiettivi formativi e una breve spiegazione di come le attività aiutino gli studenti a rispondere alle domande di supporto al curricolo		
<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
Un elenco di obiettivi curricolari selezionati		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Una chiara immagine del ciclo formativo. Una descrizione della portata e della progressione dell'attività con i bambini, una spiegazione di come queste attività li coinvolgeranno nel percorso formativo		
<b>Tempi previsti:</b>		
Esempio: 8 lezioni da ... minuti, 6 settimane, 3 mesi, ...		

<b>Prerequisiti:</b>		
<i>Conoscenze concettuali e abilità operative e tecnologiche che i bambini devono avere per iniziare questa unità.</i>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e_mail <input type="checkbox"/> fototocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri di testo, manuali, ecc	
Materiale vario:	Supporti utili per implementare l'unità	
Risorse Internet:	Indirizzi Web (URL) che supportano la vostra unità	
Altro:		
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	<i>personale di sostegno, ausili, materiali, modelli di valutazione personalizzati</i>	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	<i>Le parole chiave includono gli argomenti principali trattati nel progetto</i>	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	

## **PASSAPORTI DEI PROGETTI**

Insegnante autore del progetto	
Nome e Cognome:	Claudia Ferretti - Enrica Orsi
Indirizzo e-mail:	claudia.ferretti@istruzione.it - enrica.orsi@istruzione.it
Plesso, Direzione:	<b>Direzione Didattica 3° Circolo - Tortona</b>
Nome della scuola:	<b>Scuola Elementare "G. Rodari" - Tortona Scuola Elementare "E. De Amicis" - Pontecurone</b>
Città, Provincia, Regione:	Tortona - AL - Piemonte
Il progetto	
Titolo:	"AMICO MOUSE"
Domande di supporto al curricolo	
Domande di fondo	<i>Può l'uso del computer conferire più efficacia al processo di apprendimento puntando su motivazioni e interessi personali?</i>
Sintesi dell'unità:	
<p><b>Obiettivo Specifico di Apprendimento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici (accendere e spegnere la macchina utilizzando le procedure canoniche; utilizzare la tastiera e il mouse)</li> </ol> <p><b>Obiettivo Formativo:</b></p> <p><b>Acquisire le competenze necessaria per:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere le parti che compongono un computer (l'unità centrale, il monitor, la tastiera, il mouse, la stampante)</li> <li>2. Accendere e spegnere il computer</li> <li>3. Disegnare al computer (utilizzo del programma Paint)</li> <li>4. Personalizzare il desktop</li> <li>5. Giocare con Windows</li> <li>6. Scrivere al computer utilizzando Word</li> <li>7. Inserire immagini</li> <li>8. Stampare</li> </ol> <p><b>Attività:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazioni stimolo per individuare le possibili competenze che ogni bambino possiede sull'uso del computer</li> <li>- Presentazione di schede raffiguranti il computer</li> <li>- Conversazioni relative alle varie componenti del computer</li> <li>- Rappresentazione schematica delle principali componenti del computer</li> <li>- Utilizzo del programma di disegno Paint: riconoscere e utilizzare i comandi di paint</li> <li>- Realizzazione di disegni a mano libera</li> <li>- Colorare con tecniche diverse</li> <li>- Inserimento di caselle di testo</li> <li>- Disegnare linee dritte, curve, oblique</li> <li>- Salvare un documento in una cartella nuova</li> <li>- Salvare un documento su floppy disk personale</li> <li>- Selezionare e cancellare figure o parti di esse</li> <li>- Ingrandire una figura o una sua parte per modificarla e tornare alla figura di partenza</li> <li>- Programma di videoscrittura Word: riconoscimento e uso dei tasti principali</li> <li>- Scrittura del proprio nome e cognome cambiando carattere e dimensione</li> <li>- Scrittura di brevi pensieri personali</li> <li>- Riscrivere a video brevi testi consegnati su supporto cartaceo rispettandone la formattazione</li> <li>- Inserire immagini da clipart</li> </ul>	

<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arricchire l'intervento formativo favorendo, attraverso l'uso del computer, l'acquisizione di competenze</li> <li>- Favorire un approccio corretto dei bambini nei confronti della tecnologia</li> <li>- Favorire l'interazione e la collaborazione tra bambini che utilizzano il computer in coppia</li> <li>- Conoscenza e utilizzo del programma Paint</li> <li>- Conoscenza e utilizzo del programma Word</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici (accendere e spegnere la macchina utilizzando le procedure canoniche; utilizzare la tastiera e il mouse)		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
<p>Il percorso formativo si articola in tre fasi:</p> <p>1° Fase: <b>Prima alfabetizzazione informatica</b></p> <p>2° Fase: <b>Conoscenza e utilizzo del programma di disegno Paint</b></p> <p>3° Fase: <b>Conoscenza e utilizzo del programma di videoscrittura Word</b></p> <p>Insegnanti che svolgono il progetto</p> <p>N° 1 insegnante di Scuola dell'Infanzia partecipante alla Sperimentazione della Riforma nel team integrato della classe prima della Scuola Elementare Statale "G. Rodari" - Tortona</p> <p>N° 1 insegnante di lingua inglese alla Scuola Elementare Statale "E. De Amicis" - Pontecurone</p> <p>Tempi di intervento</p> <p>1 h. settimanale con gruppi di lavoro di 8/9 bambini</p>		
<b>Tempi previsti:</b>		
Dal mese di ottobre 2002 al mese di maggio 2004		
<b>Prerequisiti:</b>		
Abilità linguistiche di base		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:

Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri di testo, manuali	
Materiale vario:	Software didattici	
Risorse Internet:	<a href="http://www.puntoedu.it">www.puntoedu.it</a> (Il laboratorio del Dottor Bit)	
Altro:	-	
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	<i>personale di sostegno</i>	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	Gioco, fantasia, parola, collaborazione	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	buoni buona ottima entusiasta -

# "SCRIVERE E DISEGNARE CON IL COMPUTER IN PRIMA ELEMENTARE"

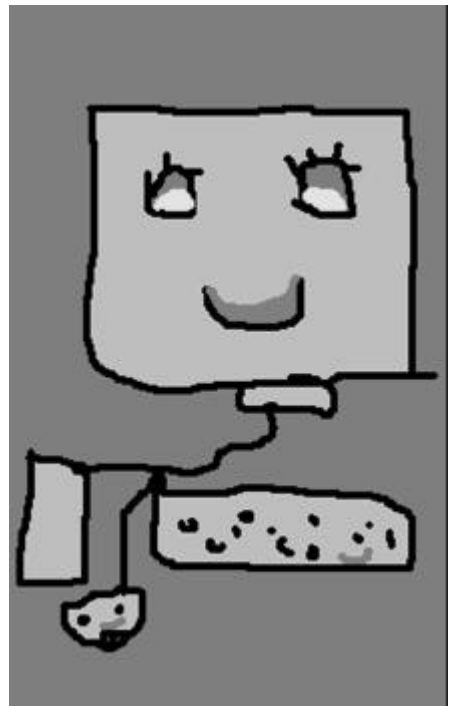


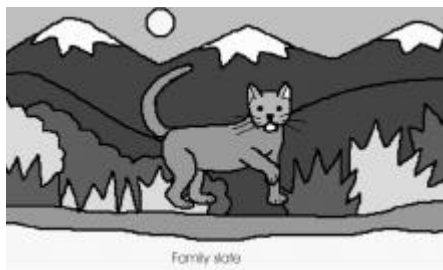
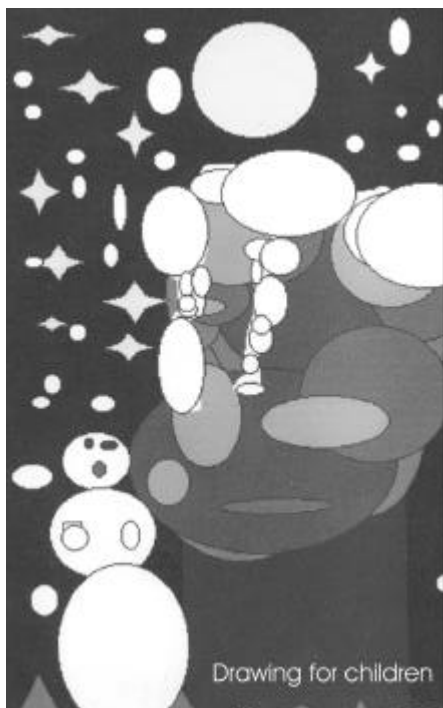
Insegnanti autori del progetto	
Nome e Cognome:	Luigi Restori e Anna Ferrero
Indirizzo e-mail:	lrestor@tin.it
Nome della scuola:	Scuola Elementare "Cadorna"
Città, Provincia, Regione:	Torino - TO - Piemonte
Il progetto	
Titolo:	"SCRIVERE E DISEGNARE CON IL COMPUTER IN PRIMA ELEMENTARE"
Sintesi dell'unità:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dal "game boy" e i video games al computer di papà</li> <li>- Le parti del computer</li> <li>- Scrivere utilizzando la tastiera</li> <li>- Disegnare con l'aiuto del mouse</li> <li>- Esplorare i CD e i DVD</li> <li>- Interventi nei Forum</li> </ul>	
Area tematica: Selezionare cliccando nel box desiderato (è possibile marcare più aree)	
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap
<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	
Destinatari: Selezionare cliccando nel box desiderato	
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro:
Obiettivo generale del progetto	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Illustrare ai bambini le potenzialità del computer, a partire dalle loro conoscenze.</li> <li>- Inserire il PC nella classe come strumento per la didattica.</li> <li>- Scrivere e disegnare con il computer per migliorare l'apprendimento delle lezioni tradizionali.</li> <li>- Sperimentare software didattico.</li> <li>- Raccogliere, sperimentare, organizzare e documentare le attività proposte ai bambini della prima classe, in cui sono stati utilizzati gli strumenti informatici, al fine di consentirne la reperibilità.</li> </ul>	

<b>COMPETENZE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce gli utilizzi principali del computer, strumento con cui si può scrivere, disegnare, stampare, fare i conti, guardare i film e non solo giocare.</li> <li>- Riconosce le parti del computer e i suoi accessori ed è in grado di dare un nome almeno ai componenti principali.</li> <li>- È in grado di posizionarsi in modo corretto, per potere lavorare al computer.</li> <li>- Conosce i comandi per avviare il programma di videoscrittura e quello per disegnare.</li> <li>- Utilizza la tastiera per scrivere brevi testi.</li> <li>- Conosce il funzionamento del mouse e con questo è in grado di dare comandi e disegnare.</li> <li>- È in grado di utilizzare alcuni CD e DVD.</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Far conoscere al bambino i principali utilizzi del computer e i nomi delle parti che lo compongono.</li> <li>- Posizionarsi in modo appropriato davanti al computer.</li> <li>- Utilizzare la tastiera, imparando la funzione dei tasti principali necessari per immettere un testo.</li> <li>- Tramite un programma di videoscrittura, esercitarsi sulle lettere, le parole e le frasi presentate durante le lezioni d'Italiano.</li> <li>- Utilizzare il mouse, imparando a posizionare in modo corretto la mano, a muoverlo e ad azionare i pulsanti.</li> <li>- Disegnare con il computer utilizzando software specifici per bambini.</li> <li>- Essere in grado di esplorare CD e DVD specifici per bambini.</li> </ul>		
<b>Tempi previsti:</b>		
<i>15 Lezioni di un'ora ciascuna</i>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input checked="" type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input checked="" type="checkbox"/> lettore DVD <input checked="" type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input checked="" type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input checked="" type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input checked="" type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input checked="" type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> altro: Micromondi <input checked="" type="checkbox"/> altro: Drawing for children
Materiale cartaceo:	<i>Schede stampate a colori</i>	
Materiale vario:	<i>Quaderno, pennarelli, colla e forbici</i>	
Risorse Internet:	<i>Rete con collegamento ADSL</i>	
<b>Parole chiave:</b>	<i>Computer, video games, tastiera, mouse, cd rom, dvd, scrivere, disegnare</i>	

Insegnanti autori del progetto	
<b>Nome e Cognome:</b>	Antonella Toscani - Antonella Torasso
<b>Indirizzo e-mail:</b>	atorass@tin.it - antonella.toscani@istruzione.it
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Il Circolo Didattico di Chivasso</b>
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Scuola Elementare "A. Dasso"</b>
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Chivasso - Torino - Piemonte
Il progetto	
<b>Titolo:</b>	<b>"GIOCHINDOVE"</b>
<b>Sintesi dell'unità:</b>	
<p>L'unità avrà come fine l'esplorazione, la conoscenza e la ricostruzione di spazi ed ambienti utilizzati dai bambini per giocare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- scuola</li> <li>- casa</li> <li>- Chivasso</li> </ul> <p>Le immagini, i testi e i dialoghi saranno elaborati con l'aiuto del supporto informatico. Partendo da alcuni degli ambienti in cui i bambini svolgono i loro giochi e, limitando le scelte all'area dell'edificio scolastico, cortile compreso, si chiede di disegnare il luogo preferito di gioco: corridoi, atrio, aula, cortile, palestra, laboratorio d'informatica e di psicomotricità. I disegni colorati con Paint e arricchiti con alcuni timbrini di Micromondi sono le immagini da descrivere con semplici pensieri registrati. Le visite sul territorio consentono di conoscere altri ambienti di gioco presenti nei dintorni della scuola e le interviste ai nonni di sapere dove si giocava tanto tempo fa.</p>	
<b>Area tematica:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input checked="" type="checkbox"/> geografia <input checked="" type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input checked="" type="checkbox"/> educazione motoria <input checked="" type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap
<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	
<b>Destinatari:</b>	
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro:

<b>Obiettivo generale del progetto</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere la "conoscenza" del proprio territorio</li> <li>- Collocare nello spazio e nel tempo fatti ed esperienze vissute</li> <li>- Sperimentare software didattico.</li> </ul>		
<b>COMPETENZE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riferisce messaggi orali</li> <li>- Mantiene l'attenzione sul messaggio orale</li> <li>- Colloca nello spazio fatti ed esperienze vissute</li> <li>- Riconosce la propria posizione nello spazio scolastico</li> <li>- Conosce gli elementi principali del quartiere in cui sorge la scuola</li> <li>- Rappresenta figure umane con uno schema corporeo strutturato</li> <li>- Rappresenta graficamente gli spazi vissuti</li> <li>- Utilizza il computer per produrre ed elaborare il materiale dell'unità</li> <li>- Osserva e confronta oggetti e persone di oggi con quelli del passato</li> <li>- Riconosce le testimonianze del passato presenti sul territorio</li> <li>- Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica</li> <li>- Scrivere piccoli e semplici brani utilizzando la videoscrittura</li> </ul>		
<b>Tempi previsti:</b>		
Secondo quadrimestre		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input checked="" type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input checked="" type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input checked="" type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input checked="" type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> altro: Micromondi
Altro:	Nonni	
<b>Parole chiave:</b>	Spazio, gioco, ambiente, tempo, documento	





Insegnante autore del progetto	
Nome e Cognome:	Maria Augusta Robbiano
Indirizzo e-mail:	mariaaugusta.robbiano@istruzione.it
Plesso, Direzione:	<b>Direzione Didattica 3° Circolo - Tortona</b>
Nome della scuola:	<b>Scuola Elementare Statale "G. Rodari" - Tortona</b>
Città, Provincia, Regione:	Tortona - AL - Piemonte
Il progetto	
Titolo:	<b>"UN COMPUTER PER AMICO"</b>
Domande di supporto al curricolo	
Domande di fondo	Può uno strumento multimediale (computer) essere finalizzato all'acquisizione e potenziamento delle abilità di base?
Sintesi dell'unità:	
<p><b>Obiettivi formativi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli obiettivi di questo percorso sono quelli di far raggiungere agli alunni portatori di handicap le abilità di base nell'utilizzo del computer, di semplici software didattici e di mirare al rinforzo e/o al recupero dell'apprendimento nelle varie discipline, con il superamento di particolari difficoltà (dislessia, disgrafia, disortografia, discalculia).</li> <li>- Gli alunni avranno l'opportunità di creare prodotti personali significativi.</li> </ul> <p><b>Attività:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Videoscrittura: come strumento da conquistare, da scoprire attraverso tentativi ed errori</li> <li>- Introduzione al computer</li> <li>- Uso del programma di videoscrittura Microsoft Word</li> <li>- Utilizzo di software specifico per favorire: riflessioni in ambito ortografico, sintattico, lessicale e del significato; riconoscimento sia globale che analitico delle lettere</li> <li>- Utilizzo di software specifico per favorire: elaborazione di semplici testi</li> <li>- Potenziamento ed arricchimento linguistico e lessicale</li> <li>- Disporre testo e immagini</li> <li>- Utilizzo del programma CLIPART per inserire immagini</li> <li>- Utilizzo di software specifico per favorire: esercitazioni per il riconoscimento del numero e il valore posizionale delle cifre; esercizi di calcolo orale e scritto con numeri compresi tra 10 e 100</li> <li>- Recupero e rinforzo delle capacità di calcolo</li> <li>- Riconoscimento e costruzione delle principali forme poligonali con utilizzo di Paint</li> <li>- Gli strumenti disegno e formato</li> <li>- Disegnare forme, frecce e fumetti, in base a un progetto</li> <li>- Predisporre scritte colorate con lo strumento Word Art</li> <li>- Stampa elaborati</li> </ul>	

<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input checked="" type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentare l'autonomia</li> <li>- Aumentare la motivazione</li> <li>- Sviluppare le capacità intellettive degli alunni portatori di handicap, attraverso la padronanza di linguaggi diversi e con l'intento di far entrare l'informatica pienamente all'interno delle attività didattiche</li> <li>- Mirare al rinforzo e/o recupero dell'apprendimento con software specifico di simulazione - guida e verifica dell'apprendimento stesso, potenziando le abilità degli alunni, valorizzando le iniziative sperimentali, che abbiano come oggetto il miglioramento dell'azione di formazione ed integrazione per gli alunni "hc", collocate in un contesto più ampio di didattica individualizzata, differenziata e cooperativa che coinvolge alunni ed insegnanti</li> <li>- Riconoscere le parti che compongono un computer</li> <li>- Disegnare al computer (Programma Paint)</li> <li>- Scrivere al computer utilizzando Microsoft Word</li> <li>- Acquisire la tecnica strumentale della scrittura per facilitare la produzione</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare il computer</li> <li>- Utilizzare i programmi Microsoft Word (WordArt / ClipArt), Paint</li> </ul>		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Articolazione del percorso in tre fasi: 1 ^ FASE (OTTOBRE/NOVEMBRE): prima Alfabetizzazione Informatica 2 ^ FASE (DICEMBRE/FEBBRAIO): recupero e potenziamento delle abilità linguistiche 3 ^ FASE (MARZO/MAGGIO): recupero e potenziamento delle abilità logico-matematiche		
<b>Tempi previsti:</b>		
Tutto l'anno scolastico 2003/2004		
<b>Prerequisiti:</b>		
Conoscenze concettuali e abilità operative che i bambini devono avere per iniziare questa unità. - Strumentalità linguistiche di base		

<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri di testo, manuali, ecc.	
Materiale vario:	Supporti utili per implementare l'unità	
Risorse Internet:	Indirizzi Web (URL) che supportano la vostra unità	
Altro:	-	
<i>Annotazioni per percorsi individualizzati</i>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	<i>personale di sostegno</i>	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	Gioco - pensieri - disegno - emozioni - ruolo	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	buoni buona alta cooperativa -

# "ALLA SCOPERTA DELLE...FAVOLE"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Maria Augusta Robbiano - Enrica Orsi - Claudia Ferretti	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	mariaaugusta.robbiano@istruzione.it - enricaorsi1@virgilio.it claudia.ferretti@istruzione.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Direzione Didattica 3° Circolo - Tortona</b>	
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Scuola Elementare Statale "G. Rodari" - Tortona</b> <b>Scuola Elementare Statale "E. De Amicis" - Pontecurone</b>	
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Tortona - AL - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"ALLA SCOPERTA DELLE...FAVOLE"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo del software didattico "La bella addormentata nel bosco"</li> </ul> <p><b>Obiettivi formativi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza e utilizzo del computer</li> <li>- Educazione all'ascolto e avvio alla lettura di semplici testi</li> <li>- Potenziamento capacità logiche e linguistiche</li> </ul> <p><b>Attività:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visione delle immagini e ascolto della favola</li> <li>- Comprensione del testo</li> <li>- Riflessioni e considerazioni personali</li> <li>- Approfondimenti e sviluppo della favola attraverso i giochi</li> </ul>		
<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input checked="" type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input checked="" type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentare l'autonomia</li> <li>- Aumentare la motivazione</li> <li>- Riconoscere le parti che compongono un computer</li> <li>- Disegnare al computer (Programma Paint)</li> <li>- Scrivere al computer utilizzando Word</li> <li>- Acquisire la tecnica strumentale della scrittura per facilitare la produzione</li> </ul>		

<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rielaborare la favola</li> <li>- Utilizzare i programmi Word e Paint</li> </ul>		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Articolazione del percorso in tre fasi: 1. Alfabetizzazione informatica 2. Utilizzo del software didattico "La Bella addormentata nel bosco" 3. Rielaborazione da parte dei bambini		
<b>Tempi previsti:</b>		
1 mese: 4 incontri di ore 2		
<b>Prerequisiti:</b>		
Conoscenze concettuali e abilità operative che i bambini devono avere per iniziare questa unità. - Strumentalità linguistiche di base		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri di testo, manuali, ecc	
Materiale vario:	Supporti utili per implementare l'unità	
Risorse Internet:	Indirizzi Web (URL) che supportano la vostra unità	
Altro:		
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	<i>personale di sostegno</i>	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	Gioco - favola - disegno - emozioni - ruolo	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	

# "CRESCERE ATTRAVERSO LA FIABA"



<b>Insegnante autore del progetto</b>	
<b>Nome e Cognome:</b>	Francesca Marchino - Flavia Fontana
<b>Indirizzo e-mail:</b>	francesca.marchino@istruzione.it - flavia.fontana@istruzione.it
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Istituto Comprensivo Don Milani di Ticineto</b>
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Scuole dell'infanzia Rodari e Vittorio Veneto</b>
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Frassineto Po, Ticineto - AL - Piemonte
<b>Il progetto</b>	
<b>Titolo:</b>	<b>"CRESCERE ATTRAVERSO LA FIABA"</b>
<b>Sintesi dell'unità:</b>	
<p>La situazione della narrazione e dell'evocazione è secondo noi una proposta operativa delle più ricche, perché consente di collocare sia l'ascoltatore, sia il narratore in una situazione "magica", che finisce col non tenere più conto delle dimensioni spaziali e temporali contingenti, ma sollecita verso ambiti nuovi, ricostruiti con la fantasia e i ricordi personali. Ai nostri giorni, è possibile rivisitare le fiabe in chiave moderna, utilizzando il computer e questa è l'esperienza che abbiamo effettuato nelle nostre scuole. Utilizzando il software "La Bella Addormentata nel bosco" i bambini hanno potuto essere protagonisti, registi e fruitori di avvenimenti che in precedenza già conoscevano, ma che in questa nuova veste si è dimostrata più stimolante, perché nuova, sonora, molto colorata ed animata. Il bambino riesce quindi ad intervenire con il pensiero per progettare, creare, modificare e cambiare l'esperienza stessa. Attraverso la relazione con i personaggi delle favole, i bambini scoprono un po' di più la loro persona, si confrontano emotivamente ed in modo pratico, attivando molteplici tracciati di crescita in ordine cognitivo ed affettivo.</p>	
<b>Area tematica:</b>	
<input type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap
<b>Destinatari:</b>	
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuire alla maturazione complessiva del bambino</li> <li>- Sviluppare l'autonomia ed il piacere della scoperta</li> </ul>	
<b>Obiettivi specifici:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arricchire il proprio codice linguistico ed espressivo</li> <li>- Utilizzare in modo appropriato nuovi termini</li> <li>- Stimolare l'ascolto, l'attenzione, la riflessione</li> <li>- Elaborare giudizi di probabilità</li> <li>- Formulazione d'ipotesi</li> <li>- Acquisire conoscenze di carattere multimediale</li> <li>- Approccio alla scrittura</li> </ul>	

<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
I bambini, dopo aver ascoltato e drammatizzato la fiaba, avranno la possibilità di usufruire del software ed esplorare individualmente la versione multimediale attingendo ai giochi, ai suoni, ai colori ed ai movimenti della proposta operativa. In seguito sarà possibile rielaborare l'esperienza sia verbalmente, sia graficamente. In un secondo momento i bambini saranno stimolati alla realizzazione di un libro personalizzato della storia.		
<b>Tempi previsti:</b>		
2 mesi circa		
<b>Prerequisiti:</b>		
<i>Capacità di ascolto, attenzione, riflessione, abilità oculo-manuali</i>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> videocamera	<input type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri, cartelloni	
Materiale vario:	Stoffe, forbici, colla, colori di vario tipo	
Altro:	Software della favola	
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	personale di sostegno	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	Scoperta, gratificazione, autonomia	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	Partendo realmente dal vissuto del bambino, la fiaba potrà essere un mezzo di mediazione in grado di veicolare valori e letture del mondo, di produrre ed elaborare nuovi significati, promuovendo la costruzione dell'identità individuale. L'esperienza offrirà al bambino una grande profondità informativa e conoscitiva.	

<b>Insegnante autore del progetto</b>	
<b>Nome e Cognome:</b>	Marisa Deambrogio
<b>Indirizzo e-mail:</b>	marisa.deambrogio@istruzione.it
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Borgo San Martino, I.C. Ticineto</b>
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Don Bosco</b>
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Borgo San Martino - AL - Piemonte
<b>Il progetto</b>	
<b>Titolo:</b>	<b>"FILASTROCCOLANDO"</b>
<b>Sintesi dell'unità:</b>	
<p><b>Argomento:</b> la filastrocca come mezzo per esercitare la memoria, introdurre concetti di spazio e tempo, suoni e ritmi, imparare a contare, indovinare, sillabare, leggere, spaziare con la fantasia. Attività: lettura dell'insegnante, disegni rappresentativi, disegni e didascalie, osservazione, visualizzazione di cd, drammatizzazione.</p> <p><b>Metodo e mezzi:</b> raccontare, mimare, disegnare, scrivere al computer.</p>	
<b>Area tematica:</b>	
<input type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte
<b>Destinatari:</b>	
<input type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>	
Leggere con immagini e parole, collaborare, socializzare, stimolare l'osservazione, la curiosità, acquisire il senso del ritmo.	
<b>Obiettivi specifici:</b>	
Giocare, saper drammatizzare, saper inventare, saper leggere, raccontare, memorizzare, rappresentare.	
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>	
Nell'arco dell'anno scolastico, gli alunni, settimanalmente, si sono accostati al computer per giocare, vedere, inventare, sperimentare e poi scrivere.	
<b>Tempi previsti:</b>	
Incontri regolari durante il corso dell'anno	

<b>Prerequisiti:</b>		
Elementare conoscenza del PC, manualità fine, capacità mimico-gestuale, intuizione di parole.		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet <input type="checkbox"/> masterizzatore	<input type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> scanner	<input type="checkbox"/> videoregistratore
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> multimedia	<input type="checkbox"/> elaborazione testi	
Materiale cartaceo:	Libri di testo e di fiabe, raccolte di poesie, filastrocche e conte	
Materiale vario:	Supporti utili per implementare l'unità	
Risorse Internet:	<a href="http://www.puntoedu.indire.it">www.puntoedu.indire.it</a>	
Altro:	coinvolgimento dei genitori degli alunni nella ricerca filastrocche	
<i>Annotazioni per percorsi individualizzati</i>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:		
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:		
Studenti avanzati:		
<b>Parole chiave:</b>	C'era una volta . . .	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	Ottimi Più che buona Alta Attiva e fattiva Durante il prossimo anno (in classe 2)

# "GIOCARRE CON UNA FIABA PER IMPARARE"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Alba G.- Carante P.- Chiodo M.L.- Vidali M.	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	elemvalmacca@tiscali.it	
Plesso, Direzione:	<b>Valmacca, I.C. Ticineto</b>	
Nome della scuola:	<b>San Giorgio</b>	
Città, Provincia, Regione:	Valmacca - AL - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"GIOCARRE CON UNA FIABA PER IMPARARE"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<p>Argomento: raccontiamo una fiaba          Titolo: La bella addormentata nel bosco          Descrizione, programma, obiettivi formativi:          - leggere una fiaba dai disegni          - individuare i personaggi principali          - individuare l'ambiente          - raccontare la fiaba.</p> <p>Attività:          - visione del CD          - visualizzazione dei quadri desiderati          - lettura cl.1 ^          - lettura per tentativi          - disegni rappresentativi          - disegni e didascalie cl1 ^          - drammatizzazione.</p> <p>Metodo e mezzi: raccontare, dialogare, mimare, passare dal racconto al disegno, CD, computer.</p>		
<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input checked="" type="checkbox"/> geografia <input checked="" type="checkbox"/> storia <input checked="" type="checkbox"/> scienze <input checked="" type="checkbox"/> matematica	<input checked="" type="checkbox"/> musica <input checked="" type="checkbox"/> educazione motoria <input checked="" type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	
<b>Destinatari:</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)

<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
Un elenco di obiettivi curricolari selezionati: <ul style="list-style-type: none"> <li>- accostare al computer</li> <li>- leggere una fiaba con parole o/e immagini</li> <li>- socializzare con i compagni</li> <li>- collaborare</li> <li>- stimolare la curiosità e l'osservazione</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
Elenco di obiettivi specifici: <ul style="list-style-type: none"> <li>- leggere la fiaba</li> <li>- raccontare la fiaba</li> <li>- rappresentare la fiaba</li> <li>- smontare e rimontare la fiaba</li> </ul>		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Durante il corso dell'anno scolastico, ci sono stati regolari incontri fra gli alunni della materna e gli alunni di cl.1 ^ elem. I bambini assieme hanno giocato, disegnato, inventato. Per ultimo ma di grande valore, hanno preso visione del CD didattico: La bella addormentata nei suoi vari momenti. Al termine sono state poste ai bambini domande in merito: 1. Perché ti è piaciuto il CD? 2. Perché lo preferisci alla cassetta? 3. Perché lo preferisci al libro?  Risposte: "...sul CD non si girano le pagine..." "...mi è piaciuto leggere..." "...muovevo io i personaggi..." "...si sentono suoni e rumori..." "...si può ritornare indietro..." "...lavoro con i compagni..." Chi non ha il PC, preferisce il libro o la videocassetta.		
<b>Tempi previsti:</b>		
Incontri regolari durante il corso dell'anno		
<b>Prerequisiti:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementare padronanza del PC</li> <li>- Manualità minima</li> <li>- Espressività gestuale</li> <li>- Intuizione di parole.</li> </ul>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro:cd <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:

Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libri di testo, manuali, ecc	
Materiale vario:	Supporti utili per implementare l'unità	
Risorse Internet:	Indirizzi Web (URL) che supportano la vostra unità	
Altro:	-	
<i>Annotazioni</i>		
<p>Le indicazioni suggerite dai forum, dalla lettura dei moduli e gli spunti tratti dai laboratori sono stati di grande utilità nello svolgimento del progetto e del lavoro curricolare, durante l'anno di sperimentazione.</p> <p>L'attività ci ha permesso di potenziare ed arricchire le capacità degli alunni di scuola materna e consolidare le abilità negli alunni di cl.1 ^ el.</p>		
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	ottimi positiva alta valida -

Insegnante autore del progetto	
<b>Nome e Cognome:</b>	Claudia Ferretti - Enrica Orsi
<b>Indirizzo e-mail:</b>	claudia.ferretti@istruzione.it - enrica.orsi@istruzione.it
Plesso, Direzione:	<b>Direzione Didattica 3° Circolo - Tortona</b>
Nome della scuola:	<b>Scuola dell'Infanzia "G. Sarina" - Tortona</b>
Città, Provincia, Regione:	Tortona - AL - Piemonte
Il progetto	
<b>Titolo:</b>	<b>"UN, DUE, TRE...MOUSE"</b>
Domande di supporto al curricolo	
Domande di fondo	<i>Può lo strumento multimediale (il computer) favorire l'apprendimento di competenze specifiche?</i>
Sintesi dell'unità:	
<p>Informatica            Obiettivo formativo:            Acquisizione delle competenze necessarie per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere i nomi delle parti che compongono il computer: unità centrale, video, mouse, tastiera, stampante, dischetto</li> <li>- Accendere il computer</li> <li>- Disegnare al computer: utilizzo del programma di disegno Paint</li> </ul> <p>Inglese            Obiettivo formativo:            Acquisizione delle competenze necessarie per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salutare</li> <li>- Presentarsi</li> <li>- Dire e chiedere il nome</li> <li>- Riconoscere: tower, monitor, mouse, keyboard, printer, floppy disk, cd-rom</li> <li>- Riconoscere i principali colori</li> <li>- Numerare da 0 a 6</li> <li>- Eseguire semplici istruzioni: stand up, sit down, open the door, silence...</li> </ul> <p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazioni stimolo per scoprire quali sono le conoscenze dei bambini sul computer e i suoi possibili utilizzi</li> <li>- Osservazione e denominazione delle componenti principali del computer</li> <li>- Realizzazione di cartelloni illustrativi</li> <li>- Disegno e coloritura con l'utilizzo del programma Paint</li> <li>- Filastrocche</li> <li>- Canzoni</li> <li>- Attività manuali</li> <li>- Storytelling</li> </ul>	

<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input checked="" type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	<input checked="" type="checkbox"/> altro: lingua inglese <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
Un elenco di obiettivi curricolari selezionati: - Favorire l'autonomia - Incrementare la capacità di attenzione e ascolto - Stimolare la motivazione personale all'apprendimento - Esercitare la motricità fine		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
Informatica - Utilizzare il programma di disegno Paint - Utilizzare software didattici Inglese - Riconoscere i principali colori - Numerare da 0 a 6 - Eseguire semplici istruzioni: stand up, sit down, open the door, silence... - Utilizzare software didattici		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Il laboratorio di informatica e inglese svolge attività di integrazione al Progetto di Sperimentazione in atto nell'anno scolastico 2002/2003. I destinatari sono i bambini di anni cinque della Scuola dell'Infanzia "G. Sarina" di Tortona. Le attività di laboratorio avranno la durata di circa 30 minuti per ciascun gruppo di bambini una volta a settimana. I docenti svolgono il progetto con piccoli gruppi di lavoro (6/7 bambini) al fine di garantire a ciascuno lo sviluppo delle competenze.		
<b>Tempi previsti:</b>		
Dal mese di aprile 2003 al mese di giugno 2003		
<b>Prerequisiti:</b>		
Abilità linguistiche di base		

<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	-	
Materiale vario:	Software didattici	
Risorse Internet:	-	
Altro:	-	
<i>Annotazioni per percorsi individualizzati</i>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	<i>personale di sostegno, ausili, materiali, modelli di valutazione personalizzati</i>	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto	
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini	
<b>Parole chiave:</b>	Gioco, favola, disegno, musica	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri</li> </ul>	buoni buona contagiosa ottima -

# "DAL MIO NOME A UNA STORIA"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Anna Maria Bigurra	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	annamaria.bigurra@istruzione.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Viguzzolo - I.C. Valcurone</b>	
<b>Nome della scuola:</b>	<b>"Dr. M. Carnevale"</b>	
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Viguzzolo - AL - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"DAL MIO NOME A UNA STORIA"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<p>Verranno trattati i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza del pc</li> <li>- Conoscenza di un elaboratore testi</li> <li>- Costruzione di un testo a piccoli gruppi</li> </ul> <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscersi e riconoscersi all'interno del gruppo</li> <li>- Condivisione di compiti e di responsabilità con i coetanei</li> <li>- Riconoscere norme e regole del gruppo: comportamenti corretti e scorretti all'interno del gruppo e nelle attività</li> </ul> <p>Le attività di gruppo e di laboratorio sono il luogo privilegiato in cui si realizza una situazione di apprendimento che coniuga conoscenze ed abilità specifiche su compiti unitari e significativi per gli alunni, in una dimensione operativa e progettuale che li metta in condizione di dovere e poter mobilitare l'intero sapere esplicito e tacito di cui dispongono.</p>		
<b>Area tematica:</b> selezionare anche più aree		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dell'hardware del pc</li> <li>- Scrivere piccoli e semplici brani utilizzando la videoscrittura</li> <li>- Apprendimento della letto-scrittura con approccio ludico</li> <li>- Riflettere sulle procedure di utilizzo del pc</li> <li>- Attivare procedure di collaborazione tra alunni</li> <li>- Conoscenza delle lettere dell'alfabeto</li> <li>- Giochi con le parole: acrostici e rime</li> <li>- Lettura e scrittura</li> </ul>		

<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare i luoghi e i possibili utilizzi del computer</li> <li>- Osservazione di un pc e denominazione delle sue parti principali</li> <li>- Apertura ed osservazione dell'interno di un pc</li> <li>- Apertura di un floppy disk ed osservazione dei componenti</li> <li>- Osservazione di un cd - rom</li> <li>- Prova dei comandi da eseguire per accendere e spegnere correttamente un pc</li> <li>- Presentazione e prova di utilizzo del mouse</li> <li>- Presentazione e prova della tastiera</li> <li>- Videoscrittura del proprio nome</li> <li>- Videoscrittura dell'acrostico del proprio nome</li> <li>- Videoscrittura di parole a gruppi per realizzare semplici frasi o una storia</li> </ul>		
<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
<p>Dopo una rilevazione orale delle conoscenze pregresse degli alunni relativamente al pc, ai suoi usi e collocazioni, gli alunni saranno guidati nell'esplorazione delle diverse parti dell'hardware, portati alla conoscenza e all'utilizzo della terminologia specifica e all'utilizzo di un elaboratore testi. Con la collaborazione dell'insegnante di italiano e di arte e immagine, si porteranno gli alunni alla conoscenza e all'utilizzo di tutti i grafemi dell'alfabeto partendo dal loro nome, alla composizione di semplici parole e alla loro coordinazione in frasi o brevi storie.</p>		
<b>Tempi previsti:</b>		
1 lezione settimanale da 50 minuti da gennaio a giugno		
<b>Prerequisiti:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempi di attenzione adeguati all'attività proposta</li> <li>- Coordinazione oculo-manuale</li> <li>- Disponibilità alla collaborazione a coppie o in piccolo gruppo</li> </ul>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input checked="" type="checkbox"/> altro: fotocopiatrice <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> altro: programmi specifici (Dalla parola alla frase, il giardino della lettura) <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Guida didattica "Multimedialità in classe vol. I"	
Materiale vario:	Un pc, un floppy e un mouse inutilizzabili, un cd rom, carta per fotocopie, fogli da disegno, cartelloni	
Risorse Internet:	Indirizzi Web (URL) che supportano la vostra unità	

<i>Annotazioni per percorsi individualizzati</i>	
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	in caso di presenza di alunni con handicap è prevista la presenza dell'insegnanti di sostegno
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet o altre risorse nella loro lingua madre o materiali di supporto
Studenti avanzati:	Idee, scelte o proposte libere dei bambini
Parole chiave:	<i>Motivazione, letto-scrittura, storie, collaborazione</i>
Autovalutazione del progetto:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risultati ottenuti</li> <li>• Efficacia</li> <li>• Motivazione dei bambini</li> <li>• Partecipazione</li> <li>• Modifiche e sviluppi futuri (eventuale scansione dei disegni dei bambini per realizzare una storia animata con la transizione delle immagini)</li> </ul>

# "LA SCATOLA MAGICA!"



<b>Insegnante autore del progetto</b>			
<b>Nome e Cognome:</b>		Bisso - Mela - Rizzello	
<b>Indirizzo e-mail:</b>		pacchiotti@tin.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>		<b>G. Pacchiotti - Scuola dell'Infanzia, via Bellezza, 27</b>	
<b>Nome della scuola:</b>			
<b>Città, Provincia, Regione:</b>		Torino - Piemonte	
<b>Il progetto</b>			
<b>Titolo:</b>		<b>"LA SCATOLA MAGICA!"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partire dal brainstorming per iniziare l'approccio al computer (che cos'è un PC, a che cosa serve...)</li> <li>2. Effettuare percorsi con i bambini: avanti/indietro, destra/sinistra...</li> <li>3. Far vedere un computer ed indicare il nome delle parti principali (video, tastiera, mouse...)</li> <li>4. Cercare sulle riviste gli elementi che compongono un PC e riprodurlo (collage)</li> <li>5. Ricostruire tutti gli elementi evidenziando lettere e numeri con l'uso di materiale di recupero e diversi colori (cartone...)</li> <li>6. Preparare con Power Point e stampare immagini che raffigurano le varie parti del PC e ricomporre il tutto con la lavagna luminosa</li> </ol>			
<b>Area tematica:</b>			
<input type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica		<input type="checkbox"/> religione <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap	
<input checked="" type="checkbox"/> altro: tutti i campi di esperienza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:			
<b>Destinatari:</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)		<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro	
<b>Obiettivo generale del progetto:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare in gruppo progettando insieme e valorizzando collaborazioni</li> <li>- Muoversi con destrezza controllando i movimenti degli arti superiori e la lateralità</li> <li>- Elaborare codici personali in ordine alla lingua parlata e scritta</li> <li>- Sperimentare diverse forme di espressione artistica del mondo interno ed esterno attraverso l'uso di un'ampia varietà di strumenti e materiali</li> <li>- Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio</li> <li>- Proporre ipotesi esplicative ai problemi</li> </ul>			

<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- localizzare se stesso, gli oggetti e le persone nello "spazio computer"</li> <li>- acquisire padronanza del PC</li> <li>- sperimentare diverse forme di espressione artistica attraverso l'uso di strumenti multimediali</li> </ul>		
<b>Tempi previsti:</b>		
10 lezioni di 30 minuti due volte la settimana a gruppi di 3/4 bambini per PC		
<b>Prerequisiti:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motricità e coordinamento oculo-motorio</li> <li>- Concetti topologici e lateralità</li> <li>- Pensiero reversibile</li> </ul>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input checked="" type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> altro: software didattici <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Riviste, materiale di recupero	
Materiale vario:	Lavagna luminosa	
Risorse Internet:	<a href="http://www.lagirandola.it">http://www.lagirandola.it</a>	
Altro:	Uguale ospiti, mentori, visite sul campo	
<b>Parole chiave:</b>	Macchina, computer, mouse, programma, cd, creatività	

# "DISEGNO E SCRIVO CON IL COMPUTER"



<b>Insegnante autore del progetto</b>	
<b>Nome e Cognome:</b>	Franca Corino
<b>Indirizzo e-mail:</b>	franca.corino@istruzione.it
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Direzione Didattica "G. Pacchiotti"</b>
<b>Nome della scuola:</b>	<b>"Federico Sclopis"</b>
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Torino - To - Piemonte
<b>Il progetto</b>	
<b>Titolo:</b>	<b>"DISEGNO E SCRIVO CON IL COMPUTER"</b>
<b>Sintesi dell'unità:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di semplici programmi di grafica/video scrittura</li> <li>- Applicazione esemplificativa dei medesimi da parte dei bambini</li> <li>- Scrittura in classe con l'insegnante di italiano di brevi testi</li> <li>- Illustrazione e riscrittura al computer dei testi inventati</li> </ul>	
<b>Area tematica:</b> selezionare cliccando nel box desiderato (è possibile marcare più aree)	
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input checked="" type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap
<input checked="" type="checkbox"/> altro: educazione all'immagine	
<b>Destinatari:</b> selezionare cliccando nel box desiderato	
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>	
<p>Applicare le nuove tecnologie nella prassi didattica per il consolidamento delle tecniche della letto-scrittura attraverso la creazione di mini-testi da riscrivere ed illustrare con il supporto di software didattici.</p>	
<b>Obiettivi specifici:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper accendere e spegnere il PC</li> <li>- Saper scrivere con due dita</li> <li>- Saper usare il mouse</li> <li>- Imparare ad utilizzare un software (ad es. Micromondi) nelle sue funzioni di disegno e scrittura</li> <li>- Imparare le funzioni per disegnare e colorare con Paint</li> <li>- Usare la lingua italiana per comunicare</li> <li>- Usare la propria lingua materna</li> <li>- Usare i segni di punteggiatura (virgola e punto)</li> </ul>	

<b>Tempi previsti:</b>		
15 ore nel corso del II quadrimestre		
<b>Prerequisiti:</b>		
Strumentalità di base della lingua (leggere e scrivere)		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input checked="" type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: software didattici <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Fogli su cui scrivere i testi	
Materiale vario:	Matite	
Altro:	-	
<i>Annotazioni per percorsi individualizzati</i>		
Si lasceranno liberi i bambini di scrivere brevi testi composti anche da una sola frase. In laboratorio di informatica i bambini accederanno per un'ora alla settimana a piccoli gruppi flessibili al fine di consentire la realizzazione dei propri lavori nel rispetto dei tempi di ciascuno.		
<b>Parole chiave:</b>	Creatività, mouse, manualità	

# "GIOCHIAMO CON UN NUOVO AMICO: IL COMPUTER"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Carmela G. Lara Bارعchia	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	carmela.barecchia@istruzione.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Circolo Didattico "Santorre di Santarosa"</b>	
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Scuola Materna, via Braccini 63</b>	
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Torino - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"GIOCHIAMO CON UN NUOVO AMICO: IL COMPUTER"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<p>Il progetto ha coinvolto i bambini di 5 anni di tutte le sei sezioni della scuola dell'infanzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durante la prima fase i bambini hanno familiarizzato con le varie parti che compongono il computer (tastiera, monitor, mouse)</li> <li>- Successivamente hanno utilizzato il programma Paint per la creazione di disegni liberi e guidati.</li> </ul>		
<b>Area tematica:</b> selezionare cliccando nel box desiderato (è possibile marcare più aree)		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input checked="" type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input checked="" type="checkbox"/> educazione motoria <input checked="" type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b> selezionare cliccando nel box desiderato		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> altro: scuola dell'infanzia 5 anni
<b>Obiettivo generale del progetto:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire una prima alfabetizzazione informatica</li> <li>- Conoscere i linguaggi simbolici del computer</li> <li>- Migliorare le capacità logiche, deduttive, creative</li> <li>- Scoprire le potenzialità fantastiche che il computer offre</li> </ul>		
<b>COMPETENZE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possedere una buona motricità fine nell'uso del mouse e della tastiera</li> <li>- Individuare le relazioni spaziali: destra, sinistra, in alto, in basso, in mezzo</li> <li>- Eseguire una serie di azioni in sequenza</li> <li>- Stabilire relazioni su simboli e funzione</li> <li>- Scrivere correttamente la sequenza del proprio nome</li> <li>- Codificare semplici messaggi con immagini e disegni</li> </ul>		

<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ha raggiunto una buona autonomia nell'uso dell'attrezzatura</li> <li>- È in grado di individuare lo scopo del lavoro</li> <li>- Sa discutere e conversare nel gruppo di lavoro</li> <li>- Possiede una buona motricità fine nell'uso del mouse</li> <li>- Sa eseguire una serie di azioni in sequenza</li> <li>- Decodifica alcuni simboli della barra degli strumenti</li> <li>- Sa stabilire relazioni tra simboli e funzioni</li> </ul>		
<b>Tempi previsti:</b>		
Anno scolastico, un'ora settimanale		
<b>Prerequisiti:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacità di mantenere l'attenzione</li> <li>2. Capacità d'ascolto</li> </ol>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> altro: Paintbrush <input type="checkbox"/> altro:
<b>Parole chiave:</b>	<i>Computer, tastiera, mouse</i>	

# "INFORMATICA, CHE PASSIONE!"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Lucia Aprile - Clara Acquadro - Angela Cerruti Boriosa - Luisa Fortino	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	lucia.aprile@istruzione.it	
Plesso, Direzione:	<b>Circolo didattico</b>	
Nome della scuola:	<b>Santorre di Santarosa</b>	
Città, Provincia, Regione:	Torino - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"INFORMATICA, CHE PASSIONE!"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<p>Le 5 classi prime sperimentali hanno lavorato nel seguente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un gruppo con le insegnanti di classe ha visionato schede di tipo logico-informatico (parti del computer, concetto di macchina, tipi di macchine, potenzialità del computer).</li> <li>- Il gruppo con l'insegnante di informatica nel laboratorio multimediale ha utilizzato Paint e Word per la rappresentazione della fiaba di Pinocchio e i software "Dalla Parola alla Frase" e Stroccofillo.</li> </ul>		
<b>Area tematica:</b> selezionare cliccando nel box desiderato (è possibile marcare più aree)		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input checked="" type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input checked="" type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b> selezionare cliccando nel box desiderato		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro:	
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<p><b>Obiettivi generali Area linguistica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare, comprendere, comunicare oralmente</li> <li>- Leggere e comprendere testi di tipo diverso</li> <li>- Riconoscere le strutture della lingua</li> </ul> <p><b>Obiettivi generali Area matematica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere i numeri</li> </ul> <p><b>Obiettivi generali Area artistica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso espressivo del colore</li> </ul>		

**Obiettivi generali Area di geografia:**

- Orientarsi nello spazio
- Osservare paesaggi geografici diversi

**Obiettivi meta-curricolari:**

Saper:

- Ascoltare
- Comunicare
- Leggere
- Scrivere
- Orientarsi

**COMPETENZE**

- Mantenere l'attenzione
- Comprendere e riferire messaggi
- Utilizzare la tecnica della lettura e della scrittura
- Leggere numeri naturali
- Conoscere i colori e utilizzarli in modo espressivo
- Padroneggiare i concetti topologici

**Obiettivi specifici:****Obiettivi specifici Area linguistica:**

- Ascoltare messaggi orali
- Dare risposte adeguate
- Dare comunicazioni corrette secondo il criterio della successione temporanea
- Lettura simbolica di segni e codici convenzionali
- Rispetto delle principali convenzioni sintattiche e semantiche

**Obiettivi specifici Area matematica:**

- Leggere numeri naturali in cifre

**Obiettivi specifici Area artistica:**

- Uso dei colori

**Obiettivi specifici Area geografica:**

- Uso appropriato dei concetti topologici

**Tempi previsti:**

Anno scolastico, 1 ora settimanale, i gruppi accedono al laboratorio ogni 15 giorni

**Prerequisiti:**

1. Coordinazione oculo-manuale
2. Semplici concetti di spazio e di tempo
3. Conoscenza delle parti principali del computer

<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input checked="" type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	"ABC del computer" di Patricia Relf Hanavan Ed. Piccoli "La Multimedialità in classe" "Gioco, ragiono, opero" Gruppo editoriale Jackson GRD	
Materiale vario:	CD Progetto Sperimentazione Ed. speciale Indire CD "Dalla parola alla frase" Ed. Erikson	
<b>Parole chiave:</b>	<i>Macchina, computer, tastiera, mouse, programma, cd</i>	

# "SCRIVO E DISEGNO COL MIO AMICO COMPUTER"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Anna Moranti - Gabriella Nisi	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	gabriella.nisi@istruzione.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Garbagna, Istituto Comprensivo di Viguzzolo</b>	
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Istituto Comprensivo "Valcurone"</b>	
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Viguzzolo - AL - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"Scrivo e disegno col mio amico computer"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intervista ai bambini sulle loro pre-conoscenze;</li> <li>- Disegnare com'è fatto il pc: disegno sulla base delle pre-conoscenze, smontaggio del computer ed esplorazione, disegno sulla base delle conoscenze esperite;</li> <li>- Esplorazione libera del desktop, su cui i bambini troveranno le icone dei giochi, di Paint e di Word;</li> <li>- Scrittura libera o copiatura di testi; realizzazione di disegni</li> </ul>		
<b>Area tematica:</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> educazione motoria <input checked="" type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> handicap	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sapersi orientare nello spazio offerto dallo schermo</li> <li>- Gestire abilità di tipo sociale</li> <li>- Saper ascoltare</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale</li> <li>- Pervenire alla capacità di rappresentarsi lo spazio in modo diverso (per muovere il cursore sul piano verticale dello schermo occorre spostare il mouse su un piano orizzontale, ad esempio)</li> <li>- Sviluppare la manualità fine</li> <li>- Decodificare le istruzioni dello schermo (la parola sottolineata in rosso contiene errori, ecc.)</li> <li>- Lanciare Word</li> <li>- Scrivere semplici frasi</li> <li>- Utilizzare la barra degli strumenti di Word (che si presenterà con poche icone, scelte dal docente)</li> <li>- Lanciare Paint</li> <li>- Eseguire semplici disegni a mano libera</li> <li>- Utilizzare la barra degli strumenti di Paint, semplificata dal docente</li> </ul>		

<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
L'utilizzo del computer, coerente con un approccio di tipo costruttivista, darà spazio ad un percorso formativo caratterizzato da un approccio ludico-esplorativo, consentendo agli alunni di scoprire lo strumento e le sue possibilità d'uso, nel rispetto dei ritmi di apprendimento del bambino. Apprendimento, questo, fondato sul problem-solving: l'alunno si porrà delle domande, dei problemi, e sarà lasciato libero di formulare ipotesi risolutive nei tempi a lui necessari.		
<b>Tempi previsti:</b>		
Un'ora settimanale, a partire da settembre		
<b>Prerequisiti:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abilità topologiche di base</li> <li>- Conoscenza delle lettere</li> <li>- Capacità di decodificare i simboli</li> </ul>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser <input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input checked="" type="checkbox"/> elaborazione testi (Word) <input type="checkbox"/> altro: Paint <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:	<input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Libro di testo, altri libri con letture e disegni	
Materiale vario:	Materiale di cancelleria	
Risorse Internet:	-	
Altro:	-	
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	Ad alunni con difficoltà nella manualità fine, che comportino l'incapacità o quasi della scrittura sul quaderno, il progetto consente di concentrarsi maggiormente sul riconoscimento e l'uso del grafema piuttosto che sulla sua realizzazione manuale.	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Il progetto può essere un supporto per l'apprendimento della lingua italiana	
Studenti avanzati:	Gli alunni possono proporre liberamente il contenuto dei testi ed il tema dei disegni	
<b>Parole chiave:</b>	Scrittura, lettura, disegno	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni in itinere sulla motivazione e sull'interesse degli alunni</li> <li>• Osservazioni sul raggiungimento degli obiettivi sia generali, sia specifici</li> </ul>	

# "APPROCCIO ALL'USO DEL PC ATTRAVERSO ATTIVITÀ LUDICO-DIDATTICHE"



<b>Insegnante autore del progetto</b>	
<b>Nome e Cognome:</b>	Luisa Barone - Paola Gamba
<b>Indirizzo e-mail:</b>	luisabarone@hotmail.com - paolagamba19@libero.it
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Scuola Elementare</b>
<b>Nome della scuola:</b>	<b>Istituto Sociale</b>
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Torino - Piemonte
<b>Il progetto</b>	
<b>Titolo:</b>	<b>"APPROCCIO ALL'USO DEL PC ATTRAVERSO ATTIVITÀ LUDICO-DIDATTICHE"</b>
<b>Sintesi dell'unità:</b>	
L'unità didattica, di tipo interdisciplinare, si propone di far sì che i bambini acquisiscano competenze ed abilità "tecnologico-informatiche" (nomenclatura, gestione elementare dell'hardware) e competenze ed abilità nell'ambito della logica, dell'orientamento spazio-temporale. A questo proposito verranno svolte attività per l'acquisizione della capacità di utilizzo di mouse e tastiera, giochi di coloring e puzzle, ricomposizione di forme, percorsi e labirinti, attività semplici di grafica.	
<b>Area tematica:</b>	
<input type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia <input type="checkbox"/> scienze <input type="checkbox"/> matematica <input type="checkbox"/> musica	<input type="checkbox"/> religione <input type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia <input type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> economia <input type="checkbox"/> handicap
<input checked="" type="checkbox"/> altro: topologia <input checked="" type="checkbox"/> altro: logica <input type="checkbox"/> altro:	
<b>Destinatari:</b>	
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni) <input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni) <input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (11-12 anni) <input type="checkbox"/> scuola media (13 anni)	<input type="checkbox"/> scuola superiore (14-15 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (16-17 anni) <input type="checkbox"/> scuola superiore (18 anni) <input type="checkbox"/> altro:
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione di competenze "tecnologiche"</li> <li>- Affinamento della capacità di coordinamento oculo-manuale</li> <li>- Sviluppo delle capacità collaborative;</li> <li>- Sviluppo del pensiero logico</li> <li>- Sviluppo delle capacità di orientamento spazio-temporale</li> <li>- Rinforzo della capacità di lettura</li> </ul>	

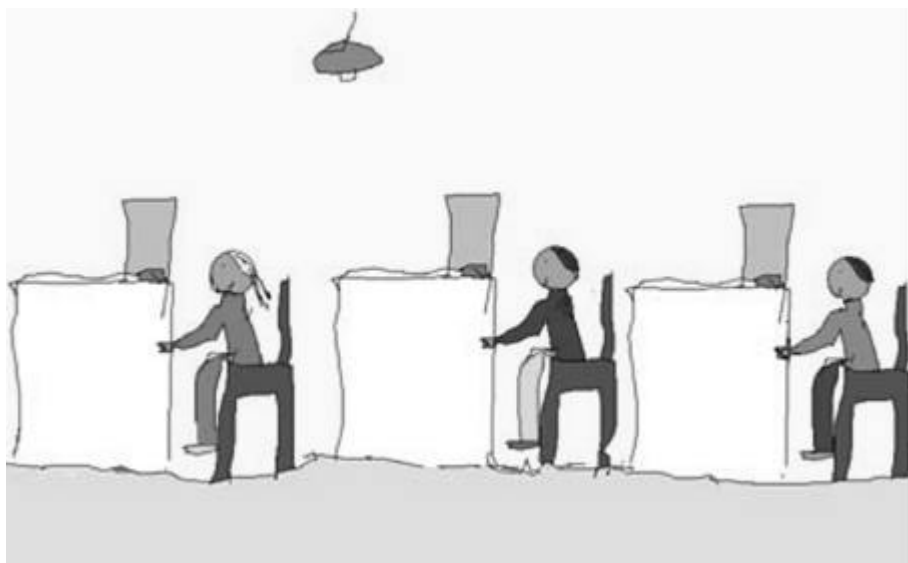
<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper accendere e spegnere il PC</li> <li>- Saper accedere, con password, alla rete di Istituto</li> <li>- Saper utilizzare il mouse nelle sue funzioni di clic, doppio clic, trascinamento</li> <li>- Saper comprendere ed eseguire le consegne</li> <li>- Saper ricomporre figure</li> <li>- Saper ordinare una sequenza nel tempo.</li> </ul>		
<b>Tempi previsti:</b>		
10/12 lezioni da 50 minuti, una volta a settimana, con metà della classe in laboratorio di informatica		
<b>Prerequisiti:</b>		
<i>Saper leggere</i>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input checked="" type="checkbox"/> fotocamera <input checked="" type="checkbox"/> lettore DVD <input type="checkbox"/> connessione Internet	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input checked="" type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner <input type="checkbox"/> televisione	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> sistema di videoconferenza <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> database/fogli di calcolo <input type="checkbox"/> desktop publishing <input type="checkbox"/> software per e-mail <input type="checkbox"/> enciclopedia su CD-ROM	<input checked="" type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input checked="" type="checkbox"/> Internet browser <input checked="" type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video	<input type="checkbox"/> sviluppo di pagine Web <input type="checkbox"/> elaborazione testi <input type="checkbox"/> altro: <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Dispense realizzate dalle insegnanti per corsi precedenti	
Materiale vario:	Presentazioni PowerPoint - Paint - Micromondi - Drawing for children	
Risorse Internet:	<a href="http://www.lagirandola.it">www.lagirandola.it</a> <a href="http://www.winkids.it">www.winkids.it</a> Laboratorio del Dr. Bit (piattaforma Indire)	
<b>Parole chiave:</b>	<i>Logica, sequenzialità</i>	

# "DISEGNO E ANIMO PINOCCHIO"



<b>Insegnante autore del progetto</b>		
<b>Nome e Cognome:</b>	Natalino Attilio Colletti	
<b>Indirizzo e-mail:</b>	natalinoattilio.colletti@istruzione.it	
<b>Plesso, Direzione:</b>	<b>Scuola "G. Pascoli" 1° Circolo Didattico Novi Ligure</b>	
<b>Nome della scuola:</b>	<b>1° Circolo Didattico Novi Ligure</b>	
<b>Città, Provincia, Regione:</b>	Novi Ligure - Alessandria - Piemonte	
<b>Il progetto</b>		
<b>Titolo:</b>	<b>"DISEGNO E ANIMO PINOCCHIO"</b>	
<b>Sintesi dell'unità:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosco il PC: smonto e scopro il computer</li> <li>• Imparo ad usare il mouse, la tastiera. Scopro i primi programmi: Paint. Disegno usando la barra degli strumenti: scopro come fare varie figure. Produco un disegno per Natale</li> <li>• Conosco un programma diverso: Micromondi. Esplorazione libera del programma: come disegnare, l'uso delle forme; produco i primi disegni con Micromondi</li> <li>• Leggo la storia di Pinocchio: inizio a riprodurla con Micromondi e animo i personaggi.</li> </ul>		
<b>Area tematica:</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> lingua italiana <input type="checkbox"/> lingue e culture del mondo <input type="checkbox"/> geografia <input type="checkbox"/> storia	<input type="checkbox"/> matematica <input checked="" type="checkbox"/> educazione motoria <input type="checkbox"/> studi sociali <input checked="" type="checkbox"/> tecnologia	<input type="checkbox"/> musica <input type="checkbox"/> handicap <input checked="" type="checkbox"/> arte <input type="checkbox"/> scienze
<b>Destinatari:</b>		
<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia (3-5 anni)	<input checked="" type="checkbox"/> scuola elementare (6-7 anni)	<input type="checkbox"/> scuola elementare (8-10 anni)
<b>Obiettivi generali, obiettivi meta-curricolari, saperi, competenze coinvolte:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sapersi orientare nello spazio offerto dallo schermo</li> <li>- Riconoscere in programmi diversi comandi simili (Paint e barra del disegno di Micromondi)</li> <li>- Saperli utilizzare</li> <li>- Saper utilizzare semplici istruzioni per il movimento delle forme in Micromondi</li> <li>- Saper inserire il movimento nello schema del racconto da rappresentare</li> </ul>		
<b>Obiettivi specifici:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la coordinazione oculo - manuale.</li> <li>- Imparare a muovere il mouse non solo per "cliccare" su icone, ma anche per eseguire disegni prima semplici, poi sempre più complessi e finalizzati.</li> <li>- Sviluppare la manualità fine.</li> <li>- Imparare la procedura per incollare forme diverse sulla Tartaruga.</li> <li>- Decodificare le istruzioni necessarie per far muovere la Forma della tartaruga attraverso un percorso.</li> <li>- Saper avviare Paint e Micromondi.</li> <li>- Utilizzare le barre di Paint e di Micromondi.</li> <li>- Saper avviare il registratore di Windows.</li> <li>- Saper registrare brevi testi.</li> </ul>		

<b>Descrizione sintetica del processo formativo:</b>		
Attraverso l'attività di disegno al computer, si vuole portare il bambino a conoscere ed utilizzare uno strumento che può essere di molto aiuto in modo trasversale all'acquisizione di competenze sia spaziali che logiche. Il percorso, caratterizzato da un approccio giocoso e di esplorazione, vuole arrivare a fornire semplici abilità che servano per utilizzare lo strumento in modo attivo. La scelta di utilizzare il linguaggio Logo, nella presentazione del programma "Micromondi" della Garamond, va in questo senso, senza considerare l'aspetto di scoperta dello spazio che questo programma, anche utilizzato in maniera semplice, può favorire. La metodologia di lavoro consiste nel proporre un problema, indicare degli strumenti per la soluzione, lasciando al bambino la gioia e l'emozione di arrivare al risultato in modo consapevole.		
<b>Tempi previsti:</b>		
Una o due ore settimanali (a seconda delle opportunità e dei tempi classe), a partire da Ottobre		
<b>Prerequisiti:</b>		
<i>Abilità topologiche di base</i>		
<b>Materiali e risorse richieste per l'unità</b>		
Tecnologia - Hardware:		
<input checked="" type="checkbox"/> computer <input type="checkbox"/> fotocamera digitale <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> lettore DVD	<input type="checkbox"/> masterizzatore <input type="checkbox"/> stampante <input checked="" type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> scanner	<input type="checkbox"/> videoregistratore <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> televisione <input type="checkbox"/> connessione Internet
Tecnologia - Software:		
<input type="checkbox"/> software per e-mail <input checked="" type="checkbox"/> fotoritocco e immagini <input type="checkbox"/> Internet browser	<input type="checkbox"/> elaborazione testi <input checked="" type="checkbox"/> Paint <input checked="" type="checkbox"/> Micromondi (Garamond)	<input type="checkbox"/> multimedia <input type="checkbox"/> editing video <input type="checkbox"/> altro:
Materiale cartaceo:	Pubblicazione della storia di Pinocchio	
Materiale vario:		
Risorse Internet:		
Altro:		
<b>Annotazioni per percorsi individualizzati</b>		
Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	Il lavoro da svolgere permette a tutti gli alunni di cooperare in gruppi omogenei, in quanto la maggior parte dei bambini ha conoscenze simili relative all'utilizzo del computer. È un'ottima occasione per socializzare, in quanto l'attenzione è sul prodotto finale che è opera del gruppo nel suo insieme. È un valido aiuto per il rafforzamento dell'orientamento nello spazio.	
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Il progetto può essere un supporto per l'apprendimento della lingua italiana	
Studenti avanzati:	Gli alunni possono operare attivamente alla costruzione/variazione del prodotto finale.	
<b>Parole chiave:</b>	<i>Disegno - Logo - lavoro collaborativo - scoperta dello spazio - coordinazione</i>	
<b>Autovalutazione del progetto:</b>	Osservazioni in itinere sulla motivazione e sull'interesse degli alunni Prodotto finale	



## GUIDA AI MATERIALI DIGITALI ALLEGATI

Si è ritenuto opportuno stendere una breve guida ai materiali presenti in questo CD in quanto presentano aspetti e particolarità che possono sfuggire ad una semplice consultazione.

E anche perché si vogliono evitare due rischi precisi:

- primo: il rischio che non si ritrovi in questa documentazione l'aiuto che invece si intende dare a chi si sta impegnando a proporre agli alunni del primo ciclo attività al computer;
- secondo: il rischio di considerare questi lavori molto più, o molto meno, di quello che in effetti rappresentano.

Si evidenzia che i lavori qui presentati sono nati in un contesto specifico, quello del D.M. 100/2002, che ha coinvolto scuole eterogenee sul fronte dell'impiego del computer. Vi erano scuole con esperienza specifica alle spalle, ma nella maggior parte dei casi era la prima volta che gli alunni impiegavano il computer a scuola.

Un piccolo gruppo di realtà che ha rappresentato un campione casuale di quello che sta avvenendo nelle scuole. Sono state sperimentate opzioni diverse, modalità differenti a cui orientare la proposta di attività didattica per i propri allievi. Così sono nati gli elaborati digitali di questo CD.

Il CD non riporta tutto quello che è stato sviluppato dalle scuole: si è voluto proporre una panoramica senza duplicazioni. Dal micromondo complesso che raccoglie tanti elaborati della classe, alla storia ricreata al computer dai ragazzi, al disegno apparentemente semplice.

Gli elaborati sono presentati in successione con brevi istruzioni per aiutare a superare eventuali problemi di consultazione.

**1 - MANDALA** - realizzato dall'Istituto Sociale con *Drawing for Children*.  
(nella cartella offline)

L'impiego del software che permette di disegnare forme simmetriche, caleidoscopiche, rappresenta un'esperienza grafica molto interessante per i bambini. Offre loro un nuovo modo di "segnare" il foglio, che li sfida a prevedere l'effetto che il tratto avrà nel disegno risultante. Che poi nella coloritura si esca dalla simmetria dell'immagine, colorando differenzialmente le aree contrapposte, è un bel segnale della voglia di esprimere il proprio gusto, la curiosità di provare, di rompere le regole esplorando nuovi effetti. Sono solo primi passi sul campo dell'espressione grafica che soltanto il computer permette di svolgere con semplicità. In quale altro modo i bambini

potrebbero produrre effetti grafici come questi? Con strumenti tradizionali si realizzano colorando con le tempere una parte di un foglio da ripiegare poi in due, preme bene per scoprire - riaprendolo - qualcosa di simile a una macchia di Rorschach. Ma è un gioco casuale, mentre in questo caso si procede coscientemente nella ricerca di dominare - prevedendolo - l'effetto finale. Provando e riprovando, manipolando anche concettualmente lo spazio bidimensionale e mettendo in atto tutta la padronanza della lateralizzazione e dell'orientamento spaziale. Scarabocchi cognitivi? Non sappiamo, ma di certo non leggiamoli come semplici produzioni casuali.

**2 - LA LUNA GIOVANNA** - Realizzato dalla scuola dell'Infanzia "Vittorio Veneto" - Ticineto - AL, con *MicroMondi 2.0. (nella cartella offline)*

Il software impiegato aiuta molto i bambini a manipolare oggetti multimediali. Questo elaborato mostra come - già nella scuola dell'infanzia - si possa giocare attorno a una storia per bambini utilizzando le potenzialità audio - video del computer. La voce dei bambini, qualche musica, e tanto colore. Coloratissimi gli sfondi, le forme che il software rende disponibili e anche un disegno dei bambini - il drago - che entra in gioco come oggetto multimediale manipolabile.

Non chiamiamolo ipertesto, né software didattico. È un ambito d'esperienza, un'esperienza diretta di manipolazione digitale permessa dagli strumenti multimediali. Un gioco in cui il bambino è autore, creativo e attivo, di multimedialità.

**3 - IL CICLO DELL'ACQUA e PINOCCHIO** realizzati dal Primo Circolo didattico di Novi Ligure - AL, con *MicroMondi 2.0. (nella cartella offline)*

Due lavori che condividono lo stesso strumento software - MicroMondi 2.0 - in aree disciplinari differenti, quella scientifica e quella letteraria. Attraverso la costruzione da parte degli alunni dei micromondi (ovvero piccoli mondi che funzionano secondo le regole date dal bambino-autore) si partecipa attivamente al ciclo dell'acqua, attraverso il personaggio "gocciolina" disegnato, animato e contestualizzato dai bambini in tre ambientazioni diverse di "ciclo". Ma anche si smonta e rimonta, graficamente e oralmente, la storia di Pinocchio.

Due diverse aree disciplinari che condividono lo strumento (computer e software per la costruzione di micromondi) e il metodo (smonto qualcosa e la rimonta in un micromondo che funziona secondo le regole che io scrivo e rendo attive).

Smontare - rimontare un fenomeno scientifico (il ciclo dell'acqua) tanto quanto un romanzo (Pinocchio) porta il bambino a imparare in modo attivo. Nel primo caso a comprendere le regole che governano la natura, nel secondo i nessi logici che legano episodi di una narrazione.

Il tutto ovviamente a un livello di approfondimento coerente con le potenzialità cognitive dell'età. Le stesse operazioni possono essere affinate anno dopo anno, verso una realizzazione sempre più complessa e articolata che porta all'acquisizione progressiva di competenze di base forti, articolate in una mappa concettuale chiara e ricca.

**4 - GIOCHINDOVE** - realizzati dal Secondo Circolo didattico di Chivasso - TO, con *MicroMondi 2.0.* (nelle cartelle offline e online)

Anche qui un uso attivo del computer per far realizzare dagli alunni tante pagine colorate e arricchite dalla propria voce, o da musica, per raccontare quello che si è scoperto sui giochi preferiti.

Un esempio molto ricco e vivace di come si possa impiegare il computer a rinforzo di una complessa progettualità didattica di indagine e ricerca. La rielaborazione - grafica ma anche orale - dell'esperienza diviene il momento in cui formalizzare e condividere le osservazioni fatte.

E che siano i bambini stessi a documentare il proprio lavoro è certamente raccomandabile. Con l'insostituibile funzione di regia e aiuto delle insegnanti.

In questo il computer - e un software autore per bambini - costituiscono uno strumento per la documentazione molto efficace ed efficiente, che rende facilmente duplicabile e distribuibile il lavoro finale. In questo caso anche facilmente pubblicabile sul web. Lo si ritrova anche in versione "on-line" nell'apposita cartella.

**5 - TORTONA** - elaborati vari realizzati dal Terzo Circolo didattico di Tortona (AL) (nella cartella online)

In questo caso una collezione di elaborati grafici e testuali sviluppati nelle tre scuole elementari del Circolo e resi navigabili, a cura degli insegnanti, a partire dalla pagina indice.

È possibile apprezzare la diversa produzione dei bambini, che disegnando con il programma di grafica o digitando brevi testi con il programma di videoscrittura, hanno sviluppato i loro primi elaborati digitali.

In ognuna delle scuole emerge dai materiali prodotti, la visione didattica del lavoro svolto dalle maestre. Un primo approccio che ha fornito nuove idee su cui programmare le attività future. Le risultanze di un esperimento diventano la base di una nuova progettazione, che permetta agli alunni un apprendimento non solo operativo, ma anche cognitivo e metacognitivo che rende valido l'impiego del computer nella didattica.

Sul CD trovate:

- i materiali; in due cartelle separate:
  - quelli consultabili esclusivamente da CD (cartella "offline")
  - quelli che potrebbero essere consultati via Internet (cartella "online")
- accessori:
  - Acrobat Reader; per chi non l'avesse sul proprio computer. Indispensabile per visualizzare la versione digitale di questo quaderno;<sup>1</sup>
    - AdbeRdr60\_ita\_full.exe - installa il programma completo sul computer

<sup>1</sup>La versione qui presente è per computer non particolarmente datati. Sul sito [www.adobe.it](http://www.adobe.it) sono reperibili versioni per molti altri sistemi operativi.

- MicroMondi player; necessari per poter visualizzare i micromondi realizzati con MicroMondi 2<sup>2</sup> per chi non possedesse il software autore

- Offline

- mmplayer.exe - il programma per visualizzare i micromondi (file con suffisso .mw2).

- Online

- mwplugin3.exe - per aggiornare il proprio browser (iExplorer 5.5 o superiore, Netscape 7.0 o superiori) in modo che visualizzi i micromondi inseriti nelle pagine internet (file con suffisso .htm)

- Mac - cartella che contiene il webplayer per il browser dei computer Apple, con sistema operativo da 8.5 a 9.2

## NOTE TECNICHE PER LA VISUALIZZAZIONE DEI MICROMONDI

I micromondi sono salvati in file con suffisso mw2 (MicroWorlds2). Questi file sono riconosciuti automaticamente dal vostro computer se avete installato il programma Micromondi 2, in grado di gestirli. In caso contrario lanciare il programma mmplayer.exe e dal menu "FILE" scegliere il micromondo da visualizzare.

**ATTENZIONE:** le versioni nazionalizzate di MicroWorlds2 sono in grado di leggere correttamente SOLO i micromondi realizzati nella loro versione nazionale. Quindi con Micromondi 2 versione italiana non potrete vedere i files .mw2 realizzati con le versioni inglesi, portoghese, danese, ecc.

I micromondi sono anche visualizzabili (utilizzando gli oggetti interattivi) anche dal vostro browser, Explorer o Netscape. Basta aggiornarli con il web player gratuito (mwplugin3.exe), e seguire questi passi:

- chiudere tutti i programmi attivi (browser compresi)
- lanciare il programma facendo doppio click sulla sua icona
- terminata l'installazione, senza messaggi d'errore, potete rilanciare il vostro browser.

In caso di messaggi d'errore (tipo ... non tutti i dati disponibili ...) date ok e provate di nuovo.

<sup>2</sup>MicroMondi 2.0 è un prodotto commerciale distribuito dalla Casa Editrice Garamond - Roma. I player sono invece liberamente distribuibili, in quanto permettono la lettura dei file creati col software autore.