

CIRCOLO DIDATTICO "GIOVANNI VERGA"  
VIA LEOPARDI, 89B - CATANIA  
TEL.- FAX 095 387210  
E-MAIL: ctee022008@istruzione.it

*PROGETTO:*

**COMPETENZE DIGITALI  
A SCUOLA**



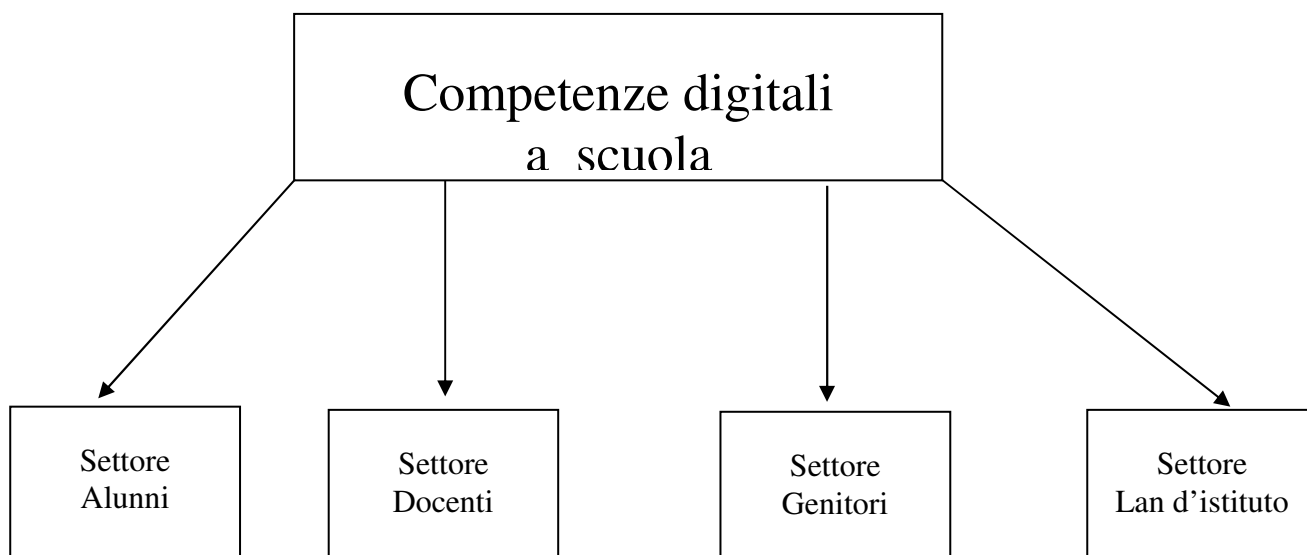
**Anni Scolastici 2015/2018**

## PREMESSA

Negli ultimi decenni il Ministero della Pubblica Istruzione ha emanato circolari e normative riguardanti l'uso delle nuove tecnologie a scuola nelle quali si richiama l'attenzione ai provvedimenti che le istituzioni scolastiche devono adottare per elevare la qualità dei processi formativi attraverso l'uso generalizzato delle tecniche e delle tecnologie multimediali.

La scuola, quindi, è tenuta ad **assicurare una "cultura informatica" a tutti gli alunni**, cercando, altresì, di fare da filtro fra le nuove tecnologie e l'alunno affinché acquisisca le capacità critiche necessarie per "meglio affrontare ed interpretare, con metodi e modi adeguati, la realtà in cui è immerso". La "multimedialità" non può essere considerata solo in chiave di procedure e di strumenti tecnici, ma costituisce essa stessa una dimensione culturale dalla quale non si può prescindere nel processo di costruzione dell'uomo e del cittadino. Appare essenziale, quindi, elaborare un piano di lavoro volto a migliorare la qualità del processo di insegnamento e di apprendimento attraverso l'uso della multimedialità.

Da queste considerazioni è stato elaborato il progetto della nostra scuola che, tenendo conto delle necessità e dei bisogni formativi sull'uso delle nuove tecnologie (ICT) nella didattica, coinvolge i seguenti settori:



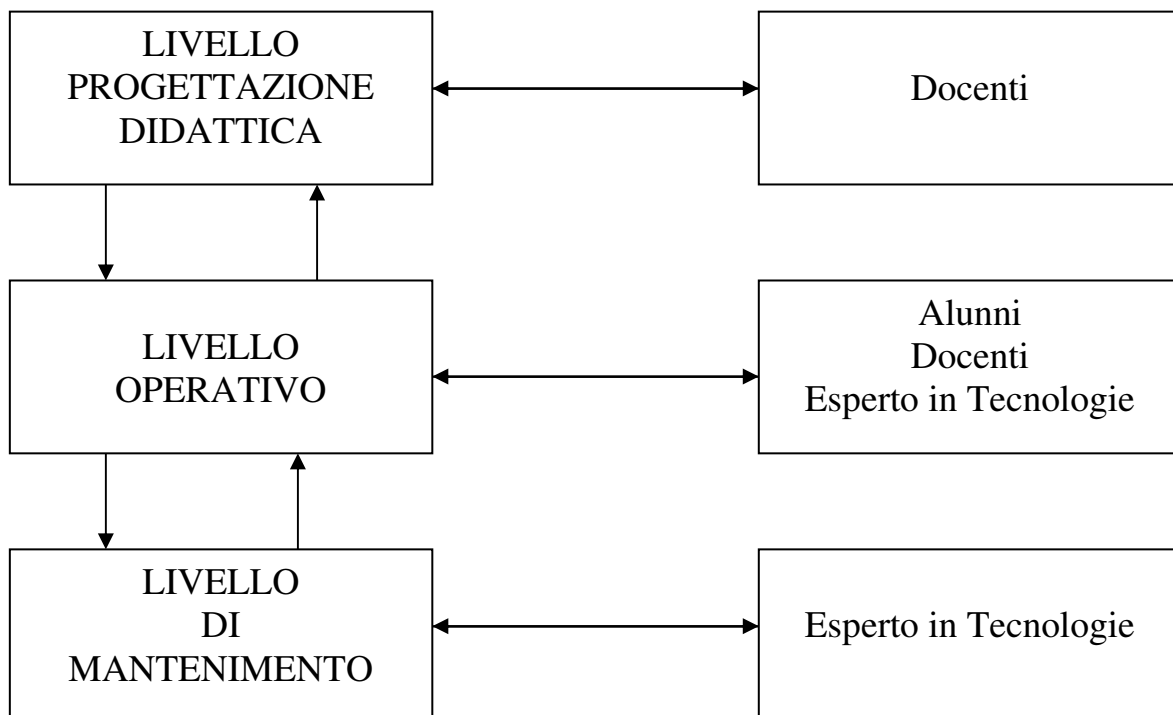
Nell'istituto sono presenti n. 26 classi di scuola primaria e n. 11 sezioni di scuola dell'infanzia, n. 2 laboratori d'informatica per un totale di 18 *postazioni informatiche*. Nelle classi di scuola primaria sono state installate le LIM che non sempre vengono adeguatamente utilizzate.

Risulta chiaro, quindi, che, per un efficace gestione e corretto funzionamento delle attrezzature hardware e software presenti a scuola, è necessaria l'assistenza di un docente esperto in tecnologie informatiche che possa coordinare sia l'azione didattica – formativa rivolta ad alunni e docenti sia quella gestionale – organizzativa rivolta a tutti i settori del progetto.

Gli interventi del docente esperto prevedono azioni mirate a:

- Coordinare le attività di laboratorio di informatica con gli alunni e con i docenti,
- Coordinare gli incontri di formazione dei docenti,
- Gestire corsi di informatica per i docenti,
- Curare i rapporti on line con l'utenza,
- Curare il materiale software presente nell'istituto,
- Segnalare le disfunzioni relative alle macchine o ai software,
- Garantire una corretta manutenzione ordinaria delle attrezzature hardware.

## I DIVERSI LIVELLI DI UTILIZZO DI UNA RETE INFORMATICA



## **SETTORE ALUNNI:**

### **FINALITA'**

- Promuovere nel bambino la capacità di essere mentalmente attivo mentre interagisce con le diverse informazioni che, di volta in volta, deve scegliere per trovare quelle che rispondono alle sue esigenze.
- Aiutare il bambino a sviluppare la capacità di collegare eventi, informazioni, saperi apparentemente separati.
- Promuovere il coinvolgimento attivo del bambino nel manipolare le conoscenze come chiave di successo nell'apprendimento significativo e costruttivo.
- Favorire negli alunni un atteggiamento euristico, volto alla soluzione di problemi, che preveda l'adozione di precise strategie creative, potenziate dall'uso del computer.
- Promuovere la possibilità di associare e cambiare, nel percorso conoscitivo, non solo testi scritti, ma anche immagini fisse e in movimento, insieme a testi sonori e musicali.
- Progettare attività formative che prevedano l'utilizzo delle tecnologie multimediali con la creazione di ipertesti.

### **OBIETTIVI (PRIMO LIVELLO)**

#### **1. Saper individuare le varie componenti di un PC**

- 1.1. Riconoscere l'unità centrale.
- 1.2. Riconoscere il monitor.
- 1.3. Riconoscere la tastiera.
- 1.4. Riconoscere il mouse.
- 1.5. Riconoscere la stampante

## **2. Imparare ad accendere e spegnere il computer**

- 2.1. Avviare il computer.
- 2.2. Spegnere il computer secondo l'esatta sequenza
- 2.3. Riavviare il computer.
- 2.4. Lavorare con barre di comando, icone e finestre.

## **3. Imparare ad usare il mouse.**

- 3.1. Posizionare il puntatore.
- 3.2. Premere per cliccare.
- 3.3. Premere per fare il doppio clic.
- 3.4. Puntare e premere per trascinare

## **4. Imparare ad usare la tastiera alfanumerica e alcuni dei tasti funzione.**

- 4.1. Usare i tasti dell'alfabeto.
- 4.2. Usare il maiuscolo e il minuscolo.
- 4.3. Usare i tasti numerici.
- 4.4. Usare alcuni "tasti speciali".

## **5. Disegnare al computer utilizzando semplici programmi di grafica.**

- 5.1. Aprire un programma di grafica.
- 5.2. Saper usare i comandi principali per realizzare un disegno.
- 5.3. Salvare e/o stampare il disegno realizzato.
- 5.4. Chiudere il programma.

## **6. Imparare ad usare un programma di videoscrittura.**

- 6.1. Aprire un programma di videoscrittura.
- 6.2. Saper usare i principali comandi per realizzare un testo.
- 6.3. Salvare e/o stampare un elaborato.
- 6.4. Chiudere correttamente il programma.

## **7. Utilizzare giochi didattici**

- 7.1. Orientarsi nei giochi interattivi

## **OBIETTIVI (SECONDO LIVELLO)**

### **1. Riconoscere ed usare in modo corretto le parti che compongono il computer e il sistema operativo.**

- 1.1. Accendere e spegnere il computer.
- 1.2. Riconoscere le componenti del computer.
- 1.3. Saper lavorare con barre di comando, icone, finestre.
- 1.4. Gestire file e cartelle.

### **2. Usare programmi di grafica.**

- 2.1. Realizzare elaborati grafici.
- 2.2. Salvare e/o stampare un elaborato.
- 2.3. Acquisire immagini e modificarle.

### **3. Scrivere al computer utilizzando programmi di videoscrittura e impaginazione (Publisher).**

- 3.1. Scrivere utilizzando i principali comandi.
- 3.2. Selezionare e formattare il testo.
- 3.4. Inserire word art, clipart, immagini da file.
- 3.5. Inserire tabelle e grafici.
- 3.6. Realizzare collegamenti ipertestuali.
- 3.7. Salvare e/ o stampare l'elaborato.

### **4. Utilizzare un programma per la creazione e gestione di diapositive.**

- 4.1. Creare, aggiungere e riordinare diapositive.
- 4.2. Saper inserire immagini, titoli, disegni, filmati e suoni.
- 4.3. Realizzare effetti di animazione.
- 4.4. Mostrare una presentazione e salvarla.

### **5. Iniziare a familiarizzare con Internet e con la posta elettronica.**

- 5.1. Sapersi connettere e disconnettere.
- 5.2. Utilizzare la barra degli strumenti.
- 5.3. Svolgere una ricerca in internet.
- 5.4. Salvare una pagina web.

## **6. Utilizzare CD ROM interattivi e giochi didattici**

6.1. Utilizzare CD ROM multimediali interattivi e giochi didattici

6.2. Consultare enciclopedie multimediali

6.3. Stampare il risultato della ricerca

## **METODOLOGIA**

**Si attiveranno:**

- **Il metodo della** ricerca- azione.
- Il metodo del **project work**.

## **STRUMENTI**

Computer, Pacchetti Applicativi, CD Rom, Software.

## **PRODUZIONE FINALE**

Realizzazione di biglietti, brochure e ipertesti

## **SETTORE DOCENTI**

L'uso delle tecnologie informatiche ha dato un notevole contributo all'efficacia del processo di insegnamento-apprendimento. La padronanza delle tecnologie didattiche è evidentemente una condizione indispensabile perché i docenti possano introdurle nelle loro azioni didattiche quotidiane. La partecipazione ai progetti di aggiornamento dei docenti ha migliorato le abilità di base ma, nel laboratorio d'informatica, l'operatività di rete risulta ancora bisognosa di un **SUPPORTO** da parte di un **DOCENTE ESPERTO**.

### **FINALITA'**

- Accrescere le capacità di utilizzo del computer e dei programmi.
- Creare uno staff di docenti in grado di supportare l'introduzione di una didattica innovativa.
- Utilizzare Internet per accedere alle informazioni, trovare materiali importanti, idee interessanti e anche collaborazione.
- Rivitalizzare continuamente l'interesse verso la propria crescita professionale.
- Contribuire a delineare un curriculum di informatica.
- Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento/apprendimento e la stessa organizzazione della didattica sia per quanto riguarda le singole discipline sia per l'acquisizione di abilità di tipo generale.
- Creare uno staff di docenti in grado di supportare l'introduzione di una didattica innovativa.
- Progettare attività formative che prevedano l'utilizzo delle tecnologie multimediali con la creazione di ipertesti.
- Acquisire consapevolezza di essere parte di una comunità professionale più ampia interagendo per via telematica con colleghi e istituti che operano in differenti contesti.

### **OBIETTIVI**

- Ricercare metodologie efficaci di utilizzo delle TIC nella didattica.
- Ricercare software didattici più adatti per i bambini, analizzarli, valutarli, organizzarli.
- Sperimentare insieme approcci diversi e condividerli.



- Diffondere la cultura informatica nella propria scuola, coinvolgendo i colleghi nelle esperienze.
- Diffondere la cultura della documentazione informatica delle attività didattiche.
- Sollecitare l'uso della rete di Internet per attività di condivisione/scambio di esperienze tra docenti e tra gli alunni.
- Conoscere le attrezzature informatiche in dotazione della scuola ed in particolar modo utilizzare la TechNet.

## **METODO**

- Ricerca – azione.
- Project work.

## **VERIFICA**

Saranno momenti di verifica gli incontri di autovalutazione con gli insegnanti di informatica, con i quali si progetteranno i percorsi operativi.

## **SETTORE GENITORI**

### **FINALITA'**

- Migliorare e velocizzare le comunicazioni con le famiglie
- Migliorare il funzionamento dei servizi on line
- Migliorare la funzionalità dei Servizi di Segreteria.
- Favorire la comunicazione via web.
- Potenziare l'accesso alla documentazione.

### **OBIETTIVI**

- Creare una banca dati per l'invio di comunicazioni tramite mail
- Agevolare lo scambio di informazioni con i genitori ed i docenti mediante l'uso del PC.
- Organizzare e gestire documenti in PDF e cartelle di corrispondenza.

### **METODO**

Si prevedono interventi mirati alla risoluzione delle necessità emerse.

### **VERIFICHE**

- Somministrazione di questionari per monitorare la validità dell'attività svolta.

## **SETTORE LAN D'ISTITUTO**

La configurazione di software per la protezione dei dati e per la sicurezza degli alunni, l'installazione di Cd-rom, la manutenzione delle attrezzature informatiche richiede quotidianamente un lavoro costante che garantisca il corretto funzionamento del server di rete e delle postazioni multimediali presenti nel nostro circolo.

È evidente che tutta l'attività informatica svolta nell'istituto deve essere costantemente controllata da un **DOCENTE ESPERTO IN TECNOLOGIA**.

### **FINALITA'**

- Garantire un corretto uso delle attrezzature informatiche.

### **OBIETTIVI**

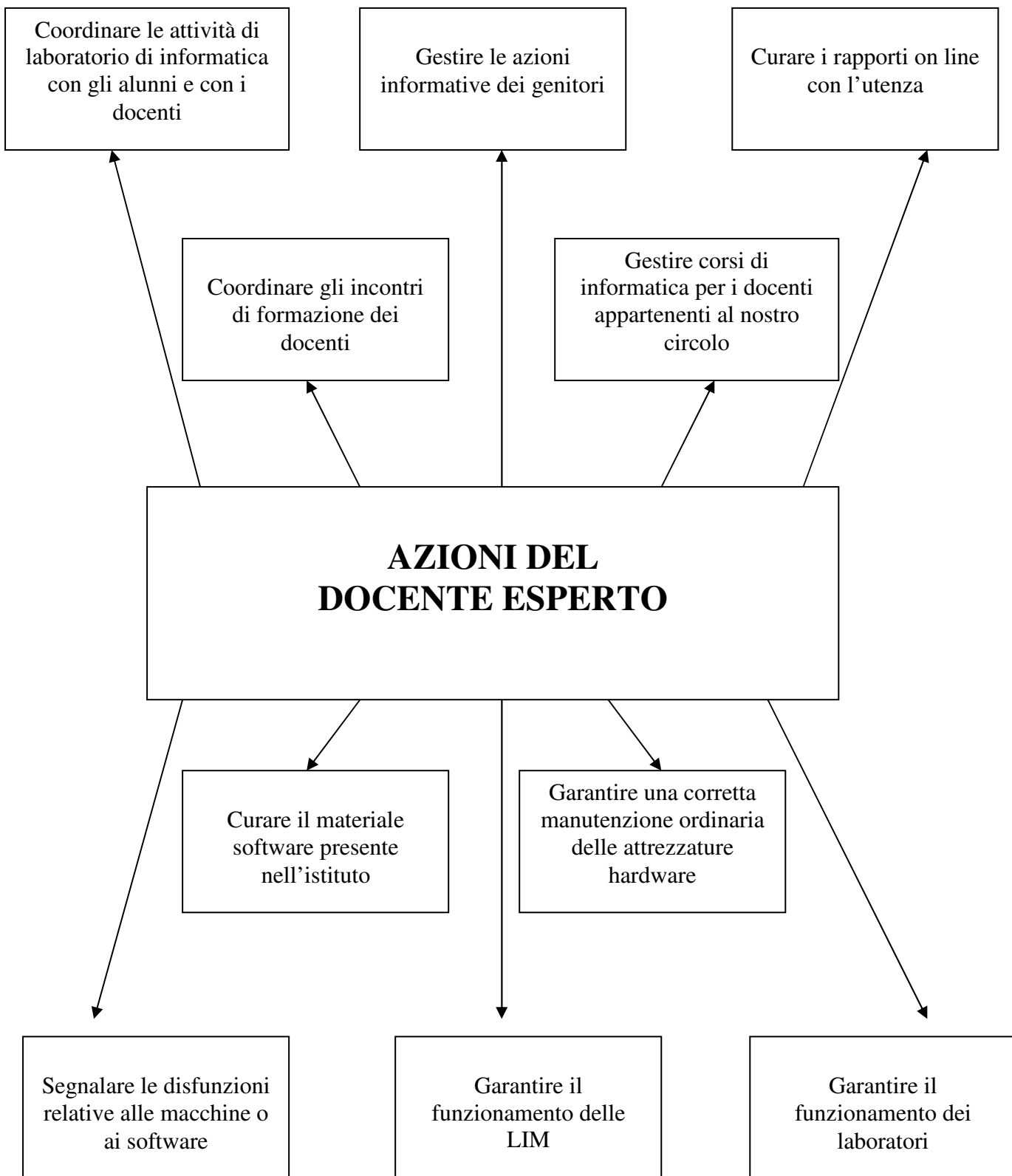
- Supportare i docenti ed il personale ATA nell'uso di attrezzature hardware.
- Garantire il funzionamento della TeachNet.
- Risolvere problematiche riguardanti il malfunzionamento di infrastrutture hardware, software e sistemi di rete.
- Conoscere i dispositivi di networking: server di rete, apparati di rete (router, switch, modem, firewall) e cablaggi.
- Risolvere piccoli problemi tecnici di uso quotidiano.
- Rilevare guasti e contattare le ditte di assistenza.

### **METODO**

Dall'analisi del problema scaturirà la risoluzione tecnica.

### **VERIFICA**

Somministrazione di un questionario per verificare l'efficacia degli interventi.



## RISULTATI ATTESI

### ALUNNI

Iniziano a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Usano internet per reperire notizie e informazioni.

Cercano, selezionano, scaricano e installano sul computer programma di utilità.

### GENITORI

Miglioramento della comunicazione scuola - famiglia

### DOCENTI

Uso corretto delle attrezzature in dotazione della scuola