MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO"GOFFREDO MAMELI"
Viale della Vittoria, 2 – 00036 Palestrina
Tel. 069538171 – Fax 069534166
C.M. RMIC8DQ001 – C.F. 93021340588
Sito Internet: www.mamelipalestrina.it

SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DI PROGETTI
(da inserire nel POF) A. S. 2015/2016

1.Titolo del progetto	**MAESTRA TI INSEGNO IL COMPUTER!** **Referente: Ins. Compagnoni F.**
2. Contesto di intervento	Scuola: Infanzia Carchitti
3. Soggetto che realizza il progetto	■ Docenti ☐ Esperto esterno ☐ Altro ……
4. Target *(a chi è rivolto, numero dei soggetti coinvolti con interventi specifici)*	■ insegnanti N° 6 Compagnoni F; Ricolli D; Rinaldi C; Sabelli M; Palumbo A; Sapochetti G. ☐ personale non docente N° …… ☐ genitori N° …… ■ studenti: Scuola dell'infanzia (classe A-B-C n°…3 SEZIONI - n° 82 studenti)

5. Descrizione del progetto	**Presentazione sintetica** del progetto e motivazione della scelta. Il progetto si rivolge a tutti i bambini della scuola dell'infanzia di Carchitti, che attraverso attività laboratoriali, diversificate secondo l'età evolutiva, impareranno l'utilizzo dei mezzi multimediali a disposizione del plesso. La finalità principale è quella di utilizzare un linguaggio multimediale di tipo ludico-creativo per: 1) Educare all'uso corretto e non all'abuso di tali strumenti. 2) Rafforzare la "multisensorialità" usando nuovi "linguaggi" cognitivi, sensoriali, emotivi. 3) Creare un nuovo ambiente d'apprendimento per valorizzare lo sviluppo dell'autonomia e della relazione.
6. Competenza/e chiave da promuovere	✓ **Comunicazione nella madrelingua;** ☐ **Comunicazione nelle lingue straniere;** ☐ **Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;** ☐ **Competenze sociali e civiche;** ✓ **Competenza digitale;** ✓ **Imparare ad imparare;** ✓ **Spirito di iniziativa e imprenditorialità;**
7. Categoria di riferimento	☐ Intercultura ✓ ☐ Inclusione ☐ Educazione all'ambiente ☐ Educazione alla sicurezza ☐ Educazione allo sport ✓ ☐ Ambito artistico - espressivo ☐ Legalità e cittadinanza ☐ Promozione alla salute ☐ Altro …

8. Traguardi formativi e obiettivi trasversali	Questo progetto implica trasversalmente tutti i campi d'esperienza e gli obiettivi programmati nelle progettazioni didattiche di sezione.
***9. Abilità di vita* (Life Skills)** *che vengono sviluppate/ potenziate con il progetto*	✓ La capacità di prendere decisioni ✓ La capacità di risolvere i problemi ✓ Lo sviluppo del pensiero critico ✓ Lo sviluppo del pensiero creativo ✓ La comunicazione efficace ✓ La capacità di relazionarsi con gli altri ✓ L'autoconsapevolezza ✓ L'empatia ✓ La gestione delle emozioni ✓ Il recupero degli svantaggi
10. Organizzazione delle sezioni /classi o gruppi	✓ Classi aperte (specificare quali A-B-C) ✓ Lavoro di gruppo ✓ Attività in piccolo gruppo ☐ Altro …
11. Strutturazione degli spazi	(Utilizzo degli spazi in relazione alle attività svolte) Allestimento di una nuova aula multimediale a dimensione bambino della scuola dell'infanzia, con tavoli e sedie idonei . Aula multimediale in comune con la scuola superiore di primo grado, compresa la LIM.
12. Scansione dei tempi	Progetto ☐ annuale ✓ biennale ☐ triennale ☐ pluriennale

	Durata del progetto in mesi ……15…… Mese di avvio: Gennaio 2016 Mese di conclusione: Giugno 2017 CRONOPROGRAMMA MENSILE DELLE ATTIVITA' DA SVOLGERE:
	Durata del progetto in ore per target ☐ **insegnanti** n° ore ……/ settimanali **Da definire**
	Monte ore annuale per target ☐ **insegnanti** n° ore …… frontali n° ore …… funzionali **Da definire**
13. Utilizzo delle risorse umane	Definizione dei ruoli dei soggetti coinvolti
14. Strategie didattiche	✓ Attività laboratoriale - metodo sperimentato con successo già in altri progetti. ✓ Cooperative learning – didatticamente valido quando si preferisce lavorare in piccoli gruppi, con i più grandi che aiutano i più piccoli. ✓ Learning by doing è la vera natura della scuola dell'infanzia, basata sulla didattica dell'esperienza. ✓ Tutoring , per questo progetto è essenziale, perchè i bambini lavoreranno spesso in due su ogni computer, come base per l'inclusione, con uno scambio continuo di ruoli, tra chi insegna e chi impara. Per sviluppare meglio la cooperazione e l'integrazione. ✓ Problem solving ☐ Altro …

15. Metodologie e strumenti utilizzati	Saranno diversificati secondo l'età del bambino, ma l'approccio per tutti sarà sempre ludico-creativo, partendo da attività e programmi semplici, anche per limitare la continua mediazione dell'insegnante. Computer, stampante, scanner, lettore e masterizzatore DVD e CD ROM, pendrive, cuffie, microfoni e casse, fotocamera digitale, CD musicali e CD scrivibili, CD-ROM interattivi "Imparare giocando", LIM, accesso alla piattaforma "Programmoil futuro" del Miur, usando dei programmi facilitati per fasce d'età.
11. Risultati attesi	Non solo favorire competenze digitali, ma un'organizzazione dei saperi, per una varietà degli apprendimenti, basata su un diverso stile d'insegnamento.
12.Prodotto finale	Materiale multimediale in diverse forme e contenuti.
13.Valutazione	Sarà diversa e multiforme anche la valutazione, con l'introduzione di nuovi strumenti. Anche una sorta di "autovalutazione" di alcuni processi d'apprendimento, da parte degli alunni, vista l'immediatezza dei risultati visibili e condivisibili dal gruppo sezione.
14. Costi	Da quantificare: Per l'attivazione dei computer, donati in disuso dalla DIA, serve la realizzazione dello spazio e messa in sicurezza, soprattutto per l'alimentazione elettrica. Per abbattere i costi, si è pensato di chiedere la collaborazione dei genitori. Mini-casse per la riproduzione dei suoni, e microfoni per la registrazione, cdrom per memorizzare il percorso didattico di ciascun bambino, foto e disegni prodotti.
15.Altri costi in servizi	Da quantificare.

30 Settembre 2015 Compagnoni Floriana

firma del docente referente