

2019 - 2020

# LABORATORI INFORMATICI IN CLASSE



**INS. DI GRADO VINCENZO**

**CONTATTI:**

**Cell. 3382819758**

**Email: [vincenzo.digrado1975@gmail.com](mailto:vincenzo.digrado1975@gmail.com)**

## **MI PRESENTO**

Mi chiamo Vincenzo Di Grado, sono un insegnante della Scuola Primaria “Mario Galli” di Sesto San Giovanni (Mi). Dal 2012 sono stato funzione strumentale di informatica trasformata poi in referente di laboratorio informatico e oggi anche Animatore Digitale dell’istituto. Da diversi anni realizzo progetti per la formazione docente, per laboratori digitali in classe e in aula informatica e per la creazione e gestione di soluzioni innovativi.

Lo scopo di questo progetto è quello di fornire un contributo adatto ai docenti e agli alunni della scuola primaria e di portare quest’ultimi alla scoperta del mondo del computer e della multimedialità, avvicinandoli ad un codice diverso di utilizzo dell’informatica quale nuovo strumento di apprendimento. L’uso del computer e delle nuove tecnologie per favorire l’apprendimento presenta una serie di vantaggi molto rilevanti rispetto ai metodi tradizionali d’insegnamento. Fra questi uno dei più importanti è quello motivazionale. Dato che tutti i ragazzi preferiscono passare più tempo davanti ad un computer che su un libro o un quaderno, la loro attenzione nello svolgere i compiti con il PC è di solito maggiore. La premessa di lavorare con questo mezzo tecnologico può ottenere anche uno sforzo attentivo prolungato in attività didattiche tradizionali. Oggi si parla tanto di “alunno attivo” e su questo proposito ho realizzato dei laboratori informatici in classe e in aula informatica dove l’allievo studia, ricerca ed elabora informazioni utili da libri, da enciclopedie, da internet e proponendoli con l’uso del digitale alla classe, agli insegnanti, ai genitori. Pertanto, assemblando l’informazione da soli e proponendola sotto un’altra veste, con la guida attenta dell’insegnante, diventano protagonisti attivi del lavoro e quindi dell’apprendimento e non soggetti passivi che subiscono l’informazione come avviene generalmente nelle lezioni “tradizionali”: la tecnologia permette di acquisire in modo diverso i saperi e le conoscenze. Usata in questo modo costituisce un valido strumento a disposizione del docente per insegnare e dell’allievo per imparare. Bisogna subito chiarire che la tecnologia è uno strumento a disposizione per la didattica e non sostituisce il quotidiano lavoro dell’insegnante e che “digitale” non si intende solo un supporto per facilitare l’apprendimento della propria disciplina, ma un mezzo per coinvolgere in un progetto didattico-educativo tutti gli alunni che ad esso partecipano dai più bravi, a quelli con difficoltà, ai DVA ecc.. per imparare tante cose in modo divertente, giocoso e leggero, dare sfogo alla propria creatività, niente di meccanico né di predeterminato dall’insegnante o dal programmatore. Se un gruppo di alunni ed insegnanti decidono di costruire da soli delle presentazioni o schede di autovalutazione, questo produce una forma più alta di integrazione, che va sotto il nome di “apprendimento cooperativo”. I bambini condividono un obiettivo comune, tutti hanno interesse a dare il meglio di sé non a scapito degli altri, ma a vantaggio del gruppo, a seconda delle proprie potenzialità ed inclinazioni.

### **Finalità:**

- @ Utilizzare la multimedialità per stimolare, attraverso la cooperazione ed il dialogo tra i ragazzi, l'apprendimento personale.
- @ Utilizzare la tecnologia informatica come elemento fondamentale delle varie discipline, dove tutte le conoscenze si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi.
- @ Favorire e stimolare la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale (problem solving).
- @ Utilizzare la tecnologia informatica per potenziare e favorire l'apprendimento/insegnamento
- @ Supportare i docenti nell'applicazione delle proprie conoscenze e contenuti digitali nella didattica
- @ Progettare laboratori informatici per le attività didattiche nelle varie discipline

### **Destinatari:**

Tutte le classi della Scuola Primaria Lincoln

### **Articolazione del Progetto:**

Il presente progetto è articolato **per aree di intervento**, ognuna delle quali avrà obiettivi, risorse e modalità organizzative diverse ma tutte rivolte al potenziamento e supporto delle metodologie didattiche dell'insegnante.

### **Gestione del progetto**

- @ Insegnare l'utilizzo degli strumenti digitali (Paint, Quizlet, Word, Power Point, video tutorial)
- @ Offrire consulenza in merito all'uso degli strumenti digitali
- @ Supportare l'insegnante nell'attività con gli alunni

### **Attività con gli alunni**

- @ Predisporre laboratori multimediali con attività didattiche da svolgere in classe, in aula informatica e con la LIM.
- @ Classi

### **Durata**

I laboratori avranno una durata di due ore con quattro/cinque incontri per ciascuna classe distribuiti in tutto l'anno scolastico

### **Beni e servizi**

- @ Aule dotate di LIM e/o computer
- @ Laboratorio Informatico con almeno 8 computer
- @ Carrello armadio di ricarica porta computer
- @ Connessione internet nei computer

### **Nota importante**

Sono necessari almeno 8 computer avente un programma di videoscrittura e di presentazione (preferibilmente Microsoft office) e con collegamento internet. Tutti i lavori realizzati verranno pubblicati in una bacheca online con accesso riservato ed esclusivo alle classe/i partecipanti e alle famiglie per poter essere visionati.

## METODOLOGIA

La didattica attivata sarà di tipo ludico-produttivo (LABORATORIO) e tenderà a coniugare il “sapere” al “saper fare” e al “saper essere”, in modo da favorire la crescita sul piano cognitivo, relazionale, affettivo, emotivo, sociale.

### Laboratori in classe

CLASSE PRIMA	
<b>Nome Progetto:</b>	<b><u>“IL MONDO DEI CINQUE SENSI”</u></b>
<b>Descrizione:</b>	I laboratori in classe portano il bambino alla scoperta dell’ambiente circostante e a esprimersi creativamente mediante l’utilizzo dei cinque sensi. La didattica laboratoriale è centrata su osservazioni e sperimentazioni valorizzando l’operatività dei bambini. Con la “scatola misteriosa”, con la “tavola olfattiva”, con il “semaforo del gusto”, con il “radioPc” e con il “binocolone” scopriranno le caratteristiche delle cose. Il percorso si concluderà con la creazione di un video tutorial ovviamente fatto dai bambini.
<b>Attività</b>	4 incontri di 2 ore ciascuno
<b>Costo</b>	€ 120

## CLASSE SECONDA

**Nome progetto:** **“STUDIO, SCRIVO, GIOCO, IMPARO”**

**Descrizione:**

Nel laboratorio in classe gli alunni verranno divisi in piccoli gruppi e con l'aiuto libri, da cui prendere spunto, inventeranno ad esempio una storia, una filastrocca, una fiaba, ecc. L'elaborato verrà poi trascritto con un programma di videoscrittura. Inoltre, i bambini creeranno dei quiz digitali con cui studiare e imparare giocando con argomenti scelti dall'insegnante. Il progetto si concluderà con la gara di quiz: che vinca il migliore!

**Attività**

4 incontri di 2 ore ciascuno

**Costo**

€ 120

## CLASSI TERZA, QUARTA, QUINTA

**Nome progetto:**

**“DALLA CARTA AL DIGITALE”**  
**“STUDIO, SCRIVO, GIOCO, IMPARO”**

**Descrizione:**

Nei laboratori, l'allievo ricercherà informazioni di argomenti concordati con l'insegnante. L'allievo imparerà la “capacità di sintesi” scegliendo i contenuti più importanti e rilevanti e discriminando il resto; costruirà su carta le bozze di diapositive con testi, immagini, audio, video per poi trasformarli digitalmente con programma per presentazione dopo aver imparato il suo funzionamento. Infine la presentazione verrà trasformata in video tutorial. Anche a queste classi verrà proposto di creare dei quiz come descritto sopra.

**Attività**

5 incontri di 2 ore ciascuno

**Costo**

€ 150