

Scheda Descrittiva Del Progetto
INFORMATICA e COMPETIZIONE CASTORO
A.S. 2014/2015

| | | |
|--------------------|--------------------------------|---|
| Scuola | Primaria/Secondaria 1° Grado | |
| Linguaggio Mediale | Visivo digitale | x |
| | Audio digitale | x |
| | Linguaggi espressivo-artistici | |

| | |
|--|---|
| Titolo: Didaclick | |
| Campi/Discipline coinvolti: Tecnologia | |
| Classe/I Coinvolte: Scuola Primaria (classi terze, quarte, quinte) - Scuola Secondaria 1° Grado | |
| Referente/i : docenti interni | |
| <p>Descrizione Del Progetto: La finalità del Progetto è l'acquisizione delle competenze digitali degli alunni. Con esso si vogliono motivare ed incentivare gli studenti all'approfondimento delle conoscenze e allo sviluppo delle abilità e delle competenze della società della conoscenza, necessarie oltre che al successo scolastico, all'apprendimento lungo tutto l'arco della vita ed allo sviluppo di un nuovo e più esteso concetto di cittadinanza.</p> <p>Per questo la Scuola partecipa alla Competizione Castoro, manifestazione a livello nazionale organizzata dall'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale. Il Laboratorio di Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento del Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università di Cassino, che negli ultimi anni ha partecipato a molteplici attività di studio e ricerca sull'alfabetizzazione digitale e sullo sviluppo delle competenze digitali, dal 2009 rappresenta l'Italia nel comitato scientifico organizzativo della competizione internazionale "Castoro". La competizione mette a confronto ragazzi che appartengono a tre diverse fasce d'età:</p> <p>a) benjamin, ragazzi e ragazze di età compresa tra 10 e 12 anni (corrispondenti alle classi 4 e 5 elementare e 1 media), b) juniores, di età compresa tra 13 e 15 anni (corrispondenti alle classi 2 e 3 media e 1 superiore), c) seniores, di età compresa tra 16 e 19 anni (ultimi anni della scuola media superiore).</p> | |
| Tipologia | Extracurricolare |
| Periodo/Durata | a.s. 2014-2015 |
| Risorse | Interne: docenti Esterne: esperti dell'Università degli Studi di Cassino. |
| Materiali | Computer. Stampante. Programmi per le esercitazioni. Piattaforma di e-learning |
| Obiettivi | Alfabetizzazione informatica di base. Creazione, elaborazione e uso di testi e immagini. Acquisire il concetto di ipertesto e saper utilizzare un ipertesto. Saper progettare una semplice mappa di navigazione, creare link e navigare all'interno delle pagine. Saper usare Word per la produzione di documenti in formato HTML. Saper utilizzare una casella di posta elettronica Saper navigare in Internet. |
| Strategie e metodi | Le attività che verranno proposte agli alunni costituiranno un percorso organico e integrato concordato con gli esperti dell'Università. Si seguirà l'approccio costruzionista e saranno privilegiate le forme del problem solving, del cooperative learning e del peer tutoring. |
| Verifica e Valutazione | Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica grafico-operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi. Saranno monitorate e poi valutate: motivazione, fattibilità, correttezza processuale, efficacia. La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curricolari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte. L'esito della Competizione è parte integrante della valutazione stessa. |
| Prodotto finale | Produzioni multimediali |