



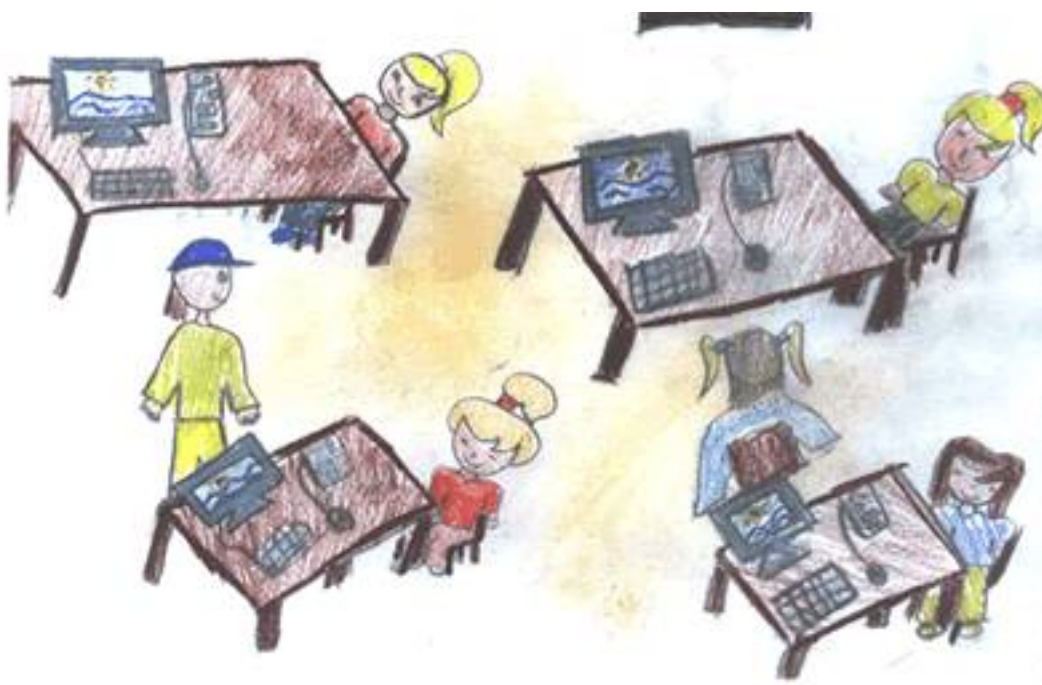
I CIRCOLO DIDATTICO
"GENNARO SEQUINO"
Via Roma, 80 - 80018 MUGNANO DI NAPOLI -
Telefono/Fax 081-7451142
Distretto 26 - Codice NAE15100R - Codice fiscale 80101770636
@-mail: naee15100r@istruzione.it web site: www.cdsequino.it
@-mail certificata: NAEE15100R@PEC.ISTRUZIONE.IT



FSE
FESR

LABORATORIO DI INFORMATICA
A.S. 2012-2013

INFORMATICA E BES



Responsabile del Laboratorio: Giulio Di Cicco

Premessa

In che modo il computer può essere un valido ausilio della didattica? Innanzitutto, il PC è in grado di favorire la motivazione: diversi esperimenti (Seymour Papert) hanno infatti dimostrato che, utilizzando il computer, gli alunni si divertono ed imparano meglio e più rapidamente.

Inoltre, il PC favorisce il superamento degli ostacoli, in quanto di fronte ad errori non penalizza ma adegua i tempi dell'attività ai tempi del singolo bambino, fornendo aiuti e risposte e registrando solo i risultati acquisiti e non i fallimenti.

L'uso del PC è anche gratificante, in quanto nei software didattici ogni piccolo successo viene sottolineato con un elogio esplicito e anche i lavori più semplici possono essere facilmente abbelliti ed assumere una gradevolezza grafica tale da sollecitare curiosità ed interesse.

Lo strumento informatico è in grado, tra l'altro, di favorire lo scambio tra alunni con potenzialità diverse in quanto s'adegua alle capacità di chi lo usa, rende più concrete le attività facilitando gli apprendimenti.

Infine, il computer può contribuire a potenziare singole abilità cognitive quali:

- coordinazione oculo-manuale
- attenzione e concentrazione
- orientamento spaziale
- capacità di risolvere i problemi

Tuttavia, è sempre bene tenere presente che il computer è un mezzo dell'apprendimento e non un fine, per cui ogni attività necessita della mediazione del docente.

Finalità

Il laboratorio si propone di avvicinare i bambini con disabilità all'uso delle nuove tecnologie nel pieno rispetto della personalità infantile e dei suoi bisogni.

In particolare, le attività saranno volte a:

- Promuovere la conoscenza delle tecnologie informatiche.
- Utilizzare alcuni software didattici al fine di migliorare le conoscenze e di favorire percorsi di apprendimento personalizzati.
- Sviluppare nuove metodologie di insegnamento – apprendimento.
- Potenziare le capacità di comunicazione.
- Offrire strumenti per stimolare la creatività.
- Favorire la partecipazione attiva degli alunni.

Obiettivi specifici

- Acquisire e/o potenziare le competenze individuali nell'uso del PC
- Sperimentare SW applicativi e didattici di diverso tipo.
- Stimolare e potenziare alcuni prerequisiti fondamentali quali: attenzione, memoria, concentrazione, percezione, discriminazione, intuizione, logica.
- Utilizzare software specifici per il recupero di bambini con problemi di apprendimento.
- Ricercare materiale didattico in Internet.
- Predisporre lezioni significative utilizzando il data-show.

Attività

- Che cos'è un computer: il PC e le sue principali componenti, nonché le sue potenzialità e modalità di utilizzo (parti del computer; monitor, mouse e tastiera; dispositivi di input e di output; tipi di computer)
- Il sistema operativo: *Windows* (scrivania e finestre; file e cartelle; creare, selezionare e cancellare; aprire, chiudere, spostare; copiare, tagliare e incollare; salvare e nominare; trovare)
- Il computer per disegnare: *Paint* (disegno; riempimento; forme e colori; selezione e spostamento)
- Il computer per scrivere: *Word* (scrivere; cambiare carattere e dimensione; allineare il testo; selezionare e spostare; copiare, tagliare e incollare; inserire immagini e disegni; stampare)

Destinatari

Gli alunni diversamente abili della Scuola Primaria del I Circolo Didattico di Mugnano di Napoli, plesso Sequino/Murelle.

Metodologie

Nel laboratorio si cercherà di realizzare un ambiente nel quale gli alunni potranno, con un approccio diretto e graduale, prendere confidenza con il mezzo informatico sperimentando ed esplorando le possibilità offerte dalle attrezzature e dal software disponibili.

Stimoli di carattere operativo porteranno all'acquisizione di prime competenze procedurali di tipo informatico.

L'utilizzo e/o la creazione di un prodotto multimediale sarà un'attività che, pur avendo obiettivi propri, integrerà e permetterà di rielaborare attività ed obiettivi del curricolo., nella consapevolezza che multimedialità ed ipertestualità non costituiscono saperi nuovi, ma forme nuove di organizzazione del sapere.

Verifiche e valutazioni

Una prima verifica verrà effettuata in itinere attraverso l'osservazione del comportamento degli alunni durante le stesse attività didattiche. Inoltre, saranno effettuati sistematicamente:

- Raccolta di dati in relazione all'uso del laboratorio
- Valutazione delle esperienze svolte.

Tempi

Il laboratorio avrà durata annuale. Sono previsti due incontri settimanali (ogni martedì e mercoledì) della durata di due ore ciascuno (dalle 9:05 alle 11:05).

Risorse web:

<http://www.fabbriscuola.it/hyfabri/computer/computer.html>

<http://www.paramond.it/rd/arricchiscitesto/sussidi/tic/>

http://www.pianetascuola.it/risorse/media/primaria/adozionali/rino_computerino/laboratorio_informatica/index.htm

http://www.ufottoleprotto.com/diva_1a.htm

Mugnano di Napoli

L'insegnante

Giulio Di Cicco