

ORE FRONTALI IN LABORATORIO:

L'attività:

- si rivolge a una serie di alunni che per problemi di organizzazione interna alla classe, hanno difficoltà a fruire delle varie strumentazioni informatizzate in dotazione alla scuola. Questi alunni frequentano il Laboratorio di Informatica in suddivisi in 3 gruppi di due bambini non necessariamente della stessa classe ma che possono condividere uno stesso momento di lavoro pensato su omogenei bisogni educativi, in sessioni di lavoro della durata di 45" con l'insegnante Giovannini.
- gli alunni vengono abbinati secondo il criterio di condivisione dei bisogni educativi ovvero, al Gruppo A appartengono alunni che utilizzano programmi a struttura aperta con l'obiettivo dell'avvio alla lettura globale; al gruppo B appartengono alunni che giovano di programmi con sistema chiuso o aperto per esercitare abilità di discriminazione e utilizzano altri software basato sulla relazione causa-effetto per sviluppare o potenziare la capacità di discriminazione; al gruppo C appartengono alunni che giovano di programmi e software a sistema chiuso basato sulla relazione causa-effetto per attivare e mantenere l'attenzione polarizzando lo sguardo fruito come momento ludico.
- si caratterizza come momento ludico altamente motivante ma ugualmente impegnativo in quanto agli alunni viene richiesto il compito cognitivo di interagire con la macchina secondo differenti modalità e strumenti/ausili e modalità comunicative adatte e specifiche per ognuno ;
- si sviluppa come lavoro cognitivo, in quanto attraverso l'utilizzo di software didattici, vengono sollecitate le abilità attentive, di memorizzazione e discriminazione;
- si avvale di una discreta e varia dotazione di programmi specifici , utilizzabili anche attraverso ausili mediatori e sostitutivi del mouse (sensori, trackball, touch screen;

Gli obiettivi educativi sono relativi a tutte le aree di sviluppo degli alunni e in particolar modo viene richiesto agli alunni:

- abilità sociali e relazionali quali la condivisione dello spazio e il rispetto dei turni di gioco e dei tempi di attesa, interagire con l'insegnante che li coinvolge e con il compagno con cui condivide il momento di lavoro.
- abilità motorie quali saper mantenere atteggiamenti adeguati e attivare le condotte fini-motorie finalizzate richieste;
- abilità cognitive quali saper riconoscere immagini sulle quali attivare una scelta tramite gli ausili proposti, mantenere l'attenzione sufficiente allo svolgersi dell'attività e lasciarsi guidare/attivare alcuni gesti proposti dall'insegnante; apprendere/consolidare la lettura delle lettere dell'alfabeto/ parole /numeri.
- abilità di comunicazione quali rispondere alle sollecitazioni dell'insegnante conduttrice, con modalità adatte a ciascun alunno;
- abilità di autonomia quali apprendere ad eseguire anche piccole sequenze di compiti richiesti con minimo supporto e guida dell'insegnante.
- si prevede di redigere una verifica dell'attività e del percorso educativo compiuto da ogni alunno.

ORE DI PROGRAMMAZIONE:

- Verifica del buon funzionamento delle strumentazioni informatiche e degli ausili in dotazione al laboratorio
- raccolta dei bisogni educativi degli alunni per la scelta delle strumentazione/ausili da proporre come nuovi acquisti.

Scheda Progetto

1.1 Denominazione progetto

Indicare denominazione del progetto

LABORATORIO di COMPUTER e ATTIVITA' COGNITIVA al COMPUTER a.s. 2018 - '19

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Sefania GIOVANNINI

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Vedi retro

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, dettagliando il più possibile fasi operative e attività.

Il progetto investe l'intero anno scolastico in un arco temporale così scandito:

- nel mese di settembre 2 ore di programmazione per riordino e avvio dell'attività frontale con gli alunni;
- da ottobre a maggio svolgimento dell'attività didattica con gli alunni
- nel mese di aprile raccolta delle proposte e formalizzazione dei nuovi acquisti da inoltrare al personale di segreteria utilizzando i fondi comunali a disposizione per il Diritto allo Studio (traccia 2)

1.5 - Risorse umane

Indicare tutti i docenti e/o collaboratori scolastici e/o esperti esterni che si prevedono di utilizzare nel progetto.

1.6 - Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione:

- n. ore a euro 17,50 per attività di programmazione
- n. ore a euro 35,00 per docenza
- n. ore a euro 12,50 per utilizzo ATA
- spese per materiale

Si preve l'utilizzo di 5 ore di programmazione e 22.30 per attività frontale per la responsabile del progetto.

Si prevede la spesa di € 150 per l'acquisto di 15 chiavette archiviazione dati (possibilmente 8 gb, min 4) ad uso delle insegnanti per la gestione dei documenti della classe.

Data / /

IL RESPONSABILE
DEL PROGETTO

