

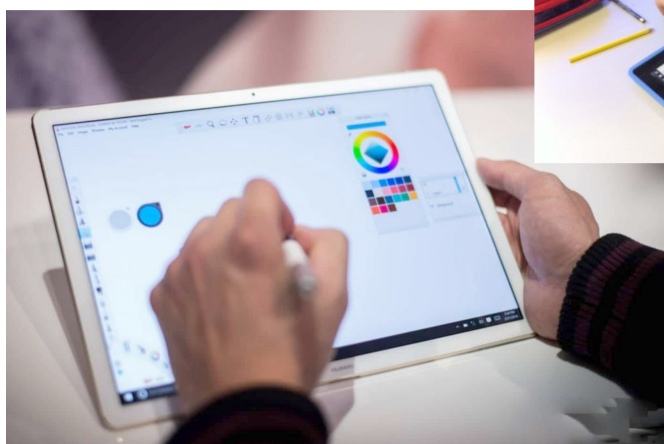
ISTITUTO COMPRENSIVO N. 3 PATTI

SCUOLA PRIMARIA

Plesso XXV Aprile Cl. 5 sez. A

PROGETTO

TABLET: UNA TAVOLETTA MAGICA PER IMPARARE



Anno Scolastico 2016/2017

FINALITÀ

La nostra scuola da tempo sperimenta l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica e grazie anche all'apporto dei Fondi Strutturali Europei ha potuto, negli anni, arricchire la sua dotazione informatica che oggi si compone di: un'aula informatica dotata di pc collegati in rete ADSL - una LIM dotata di videoproiettore e pc in ogni aula - oltre a vari laboratori tra cui un attrezzato Laboratorio Linguistico. E' su queste premesse che si intende proporre tale progetto, dove al centro è posto l'alunno direttamente coinvolto nel proprio apprendimento. Attraverso il tablet, infatti, gli allievi potranno approfondire la lezione e, guidati dal docente, compiere un percorso tra documenti e contenuti in maniera sempre interattiva; sempre mediante il tablet, il docente potrà condividere materiale di approfondimento e l'alunno potrà realizzare schemi e mappe concettuali; potranno essere caricati i libri didattici in formato digitale potendo accedere gratuitamente alle risorse digitali pubblicate in rete dalle diverse case editrici. Il tablet potrà inoltre essere arricchito con le App, ovvero programmi applicativi che aiutano a personalizzare l'istruzione, si adattano a diversi stili di apprendimento e sono utili per il sostegno e il recupero dei ragazzi in difficoltà creando classi altamente interattive. Sono disponibili App per ogni disciplina, per ogni contenuto e per ogni livello di istruzione.

Obiettivo Generale

Creare un ambiente di apprendimento che permetta ai bambini di avvicinarsi in modo attivo e motivante allo studio di tutte le discipline scolastiche, convogliando su pratiche digitali quanto è affidato a sistemi tradizionali, dando a questo processo una certa gradualità.

Obiettivi

- Acquisire, attraverso la multimedialità, l'approfondimento delle conoscenze e accrescere le competenze personali possedute da ciascun alunno.
- Potenziare la capacità di comunicare fornendo la possibilità di sperimentare nuovi linguaggi.
- Sperimentare l'uso diretto del tablet, permettendo a ciascun bambino, attraverso una metodologia induttiva, di interagire con la macchina secondo le proprie risorse, i propri ritmi e i propri tempi di apprendimento.
- Acquisire conoscenze informatiche di base con una metodologia induttiva.
- Sviluppare una didattica efficace per competenze con internet e dispositivi portatili.
- Utilizzare tecnologie informatiche e linguaggi multimediali per organizzare le conoscenze, comunicarle discuterle.
- Utilizzare e creare libri digitali.
- Accedere ai tantissimi contenuti digitali presenti in rete (immagini e video oltre che informazioni aggiornate sui contenuti trattati) ed essere in grado di selezionare le informazioni utili e i contenuti richiesti.
- Utilizzare semplici applicazioni che permettano una visione dinamica della matematica e della geometria (es. Geometry Pad) al fine di rendere il lavoro scolastico più stimolante.
- Costruire mappe concettuali arricchite da immagini e foto (es. Popplet, Inspiration), o altri elaborati virtuali.
- Utilizzare app Geogebra

REFERENTE

Amaina Margherita

Docenti

Margherita Amaina - Giovanna Natoli

DESTINATARI

Alunni classi quinte XXV Aprile in orario scolastico ed extrascolastico.

METODOLOGIA

Lezioni frontali e non che prevedono l'utilizzo di Tablet, esercitazioni guidate e produzione.

Lezione attiva e partecipata con utilizzo di software didattici; apprendimento cooperativo e per scoperta; peer tutoring.

Sviluppo di strategie didattiche meta cognitive.

Individualizzazione didattica.

Tempi

Intero anno scolastico: in orario curricolare (una volta a settimana) e in orario extrascolastico (40 ore)

VERIFICA

Verifica/Valutazione in ingresso, in itinere e finale, anche mediante i sistemi di verifica innovativi e rapidi permessi dalle App e dallo strumento tablet.