

IL BAMBINO AUTORE

" Ciò che i ragazzi sanno fare insieme oggi, domani sapranno farlo da soli "
Vygotskij



Prog Ele

PROGETTO SCUOLE ELEMENTARI IN RETE. UTILIZZO DELLA MULTIMEDIALITA' E DELLA TELEMATICA PER COOPERARE A SCUOLA

ANNO SCOLASTICO 2003-2004

Finalità del progetto

Il progetto si propone come strumento ideale per mettere in relazione tra loro alunni di scuole diverse, una relazione basata sulla costruzione comune di prodotti multimediali attraverso la comunicazione e lo scambio di materiali per mezzo della rete informatica.

L'attività didattica cooperativa in rete proposta all'interno di ProgEle permetterà agli insegnanti e agli alunni di sviluppare nuove competenze relazionali tipiche della comunicazione a distanza che, a differenza di quelle in presenza giocate soprattutto su atteggiamenti gestuali, implicano una maggiore riflessione sui codici del linguaggio.

La stessa attività didattica consentirà agli alunni di diventare maggiormente consapevoli delle competenze cognitive che possiedono e che vanno distribuite e scambiate al fine di acquisirne di nuove e qualitativamente più elevate.

Vengono proposte attività che, prendendo spunto da ambiti disciplinari diversi, sono in realtà finalizzate al raggiungimento di obiettivi didattici trasversali, presuppongono l'interpretazione dei messaggi altrui attraverso l'analisi e la contestualizzazione del codice utilizzato e rendono

necessario il confronto continuo sul piano progettuale per assicurare coerenza logica al prodotto finale.

In questo modo la realizzazione di prodotti multimediali mediante la collaborazione a distanza tra le classi si rivela strumento che favorisce il superamento di una didattica basata sulla trasmissione/ricezione di contenuti per lo più frammentari e superficiali a vantaggio della creazione di un ambiente di apprendimento motivante ed efficace perché fondato sulle idee di

- capacità d'azione (l'alunno è protagonista del proprio apprendimento, interagisce con oggetti e soggetti, produce qualcosa di nuovo con la propria attività);
- metacognizione (l'alunno è portato a riflettere sui processi cognitivi, sulle strategie d'apprendimento che attiva);
- collaborazione (l'alunno deve tener conto delle risorse messe a disposizione dagli altri perché da queste dipende la qualità del prodotto che realizza);
- cultura (l'alunno apprende, condivide e negozia uno stile di vita e di pensiero producendo lavoro insieme agli altri).

Il filo conduttore del progetto è pertanto la narrazione nel senso dato a questo termine da Jerome Bruner: la verbalizzazione del pensiero, la rappresentazione dei diversi punti di vista, la narrazione scientifica attraverso la descrizione del processo necessario al raggiungimento di un risultato contribuiscono alla costruzione della conoscenza che scaturisce dall'interazione con l'altro attraverso processi di espressione, interpretazione e negoziazione.

La modalità organizzativa della classe che meglio può prestarsi a questo scopo è la suddivisione in piccoli gruppi di alunni, in modo da favorire lo scambio, il sostegno reciproco nell'affrontare i problemi, l'affermazione del diritto all'espressione.

È prevista la valutazione finale del progetto nel suo insieme, mediante schede di monitoraggio tese ad individuare i risultati raggiunti dagli alunni sotto il profilo della crescita personale e sociale (autostima, responsabilità personale, grado di collaborazione, ecc), il livello di interes-

se e di partecipazione di insegnanti e alunni, eventuali problemi incontrati durante il percorso e proposte per l'anno successivo.

Il presente Progetto sarà coordinato durante riunioni periodiche che potranno essere generali e di gruppo omogeneo per attività svolta.

Il progetto prevede la partecipazione delle scuole:

1. SE G. Falcone, Assago
2. SE L. da Vinci, IC Basiglio
3. SE Robarello, Buccinasco
4. SE Robbiolo, Buccinasco
5. SE via Kennedy, Cesano B. 1
6. SE Bramante, Cesano B. 2
7. SE Monaca, Cesano B. 2
8. SE Gobetti, Cesano B. 2
9. IC Salma, Corsico
10. SE via Cesare Battisti
11. SE di Lacchiarella
12. SE di Zibido S. Giacomo
13. Scuola dell'Infanzia Alessandrini, Lacchiarella
14. SE De Nicola, Milano
15. SE San Paolino, Milano
16. SE Garofani, Rozzano 2
17. SE via Milano, Rozzano 2
18. SE Via Foscolo, Rozzano 3
19. SE Vespucci, Cesano B. 2
20. SE via Libertà, Cesano B. 1
21. SE IV Novembre, Trezzano 1
22. SE Manzoni, Trezzano 2
23. SE Catalani, Trezzano
24. Scuola Elementare Ada Negri, Pavia
25. Scuola Elementare Milanese, Pavia
26. Scuola dell'Infanzia Gulliver, Basiglio
27. Scuola dell'Infanzia Archimede, Basiglio
28. SE Copernico, IC Copernico, Corsico

29. SE Curiel, IC Copernico, Corsico
30. Scuola dell'Infanzia Papa Giovanni XXIII, Istituto Comprensivo Copernico, Corsico
31. Scuola dell'Infanzia Cabassina, Istituto Comprensivo Copernico, Corsico
32. Scuola dell'Infanzia Malakoff, Istituto Comprensivo Copernico, Corsico

Obiettivi

Realizzare un ambiente di apprendimento atto a valorizzare le potenzialità e le capacità di ogni alunno.

Favorire la formazione integrale degli alunni.

Organizzare in modo flessibile i gruppi di classi/sezioni.

Costruire con gli alunni occasioni di sviluppo della cooperazione.

Favorire l'approccio alle tecnologie informatiche e multimediali, quali strumenti atti a favorire la comunicazione e l'acquisizione di abilità logiche.

Ampliare e sviluppare le esperienze pregresse nell'utilizzo di nuove tecnologie didattiche.

Realizzare un ambiente formativo per gli insegnanti che favorisca l'approccio alle nuove tecnologie, dia indicazioni pratiche e stimoli che consentano di inserire nella didattica momenti di alfabetizzazione informatica.

Aggiungere alle normali abilità degli insegnanti basate soprattutto sul libro di testo e la comunicazione orale, le abilità imperniate sui nuovi modelli comunicativi e didattici che comprendono le tecnologie multimediali: il computer, il CD ROM, il filmato, il suono e Internet.

Produrre con gli alunni materiali didattici multimediali e ipertestuali attraverso l'uso di opportuni strumenti software.

Organizzazione

Dato il numero sempre crescente di scuole, alunni e insegnanti aderenti e la quantità di materiali prodotti, l'organizzazione del progetto viene così ridefinita e prevederà:

- Un gruppo formato da un referente per Istituto che si riunirà per la preparazione degli incontri generali, per valutare l'andamento delle attività, le proposte di formazione e gli strumenti di verifica; potrà costituire al suo interno commissioni di lavoro ristrette.

I Referenti avranno anche il compito di facilitare la comunicazione tra lo staff di coordinamento e gli insegnanti partecipanti al progetto.

- Una riunione generale da tenersi 4-5 volte all'anno per programmare e verificare il lavoro.

- Incontri di plesso per programmare l'attività in ogni singola scuola.

- Uno staff per il coordinamento delle singole attività e la costruzione del sito Web di Prog Ele: www.bambinoautore.it. Esso si incontrerà periodicamente per definire le caratteristiche delle attività e del sito.

Formazione

Durante l'anno scolastico saranno previsti dei momenti di approfondimento tematico e di formazione tra gli insegnanti del progetto.

Negli incontri di approfondimento tematico si affronteranno momenti di carattere tecnico come:

Trattamento delle immagini e dei suoni;

Costruzione di pagine Web;

Approfondimento del Linguaggio Logo.

Gli insegnanti aderenti al progetto potranno scegliere di frequentare gli incontri relativi ad uno dei tre temi proposti.

Durante l'anno si svolgerà inoltre un corso di formazione secondo il seguente progetto:

CORSO DI FORMAZIONE

Obiettivi: riflettere sulle modalità della cooperazione a distanza per (ri-) progettare l'attività didattica

Destinatari: 2 docenti per scuola (25/30 in tutto)

Formazione gruppi: per attività omogenee e per scuola con 6/7 docenti per gruppo più un tutor

Organizzazione: il corso prevede incontri in presenza alternati ad attività a distanza ed è diviso in due parti.

Prima parte: conoscere e confrontarsi

Nella prima parte sono previsti tre incontri in presenza a cadenza mensile su:

- comunicazione a distanza: C. Infante
- cooperative learning: A. Frigerio
- cooperazione a distanza: F. Mantegazza

Dopo ogni incontro in presenza è prevista un'attività a distanza guidata da un tutor per approfondire il tema proposto nell'incontro in presenza.

All'esperto va chiesto di indicare risorse on line (o digitali) e una scheda di analisi (o una griglia di valutazione) per realizzare il compito a distanza. Il compito va definito dallo staff e gestito dai tutor.

Esempio di compiti on line (in parallelo):

- discussione sulla lezione: il tutor mette on line una breve sintesi dell'incontro in presenza e chiede ai membri del gruppo di intervenire con proprie osservazioni, impressioni, riflessioni. Alla fine il tutor mette on line una breve sintesi dei vari interventi
- approfondimento/studio di caso: il tutor propone una lista di risorse web (o altro materiale in formato digitale). I membri del gruppo scelgono quale risorsa esplorare e mettono on line una breve relazione seguendo uno schema di analisi dato

Seconda parte: progettiamo insieme

La seconda parte prevede un incontro iniziale in presenza per gruppi e un seminario finale di condivisione. Per il resto si svolge on line e consiste in un confronto sulla (ri-)progettazione delle attività di cooperazione alla luce di quanto è emerso nella prima parte.

Nell'incontro di avvio in presenza il tutor propone uno schema dell'attività di cooperazione nella quale il gruppo è impegnato e avvia la discussione: cosa cambiare?

Il tutor gestisce la discussione che continua on line (cioè ogni tanto riporta sinteticamente quanto sta emergendo, rilancia problemi aperti, propone nuovi spunti, ecc.). La seconda parte deve finire con la produzione di un documento di programmazione per la realizzazione di un'attività di cooperazione a distanza tra classi (da realizzare in futuro o che porti subito a modifiche rispetto alle attività già avviate).

CALENDARIO

Prima parte

20/10/03: incontro in presenza sulla comunicazione a distanza (esperto: C. Infante)

Dal 21/10 al 16/11: discussione on line sulla lezione di Infante (prodotto: sintesi del tutor) e attività di approfondimento (prodotto: schede di sintesi)

17/11/03: incontro in presenza su apprendimento cooperativo (esperto: Frigerio)

Dal 18/11 al 14/12: discussione on line sulla lezione di Frigerio (prodotto: sintesi del tutor) e attività di approfondimento (prodotto: schede di sintesi)

15/12/03: incontro in presenza su cooperazione in rete (esperto: F. Mantegazza)

Dal 16/12 al 11/01: discussione on line sulla lezione di Mantegazza (prodotto: sintesi del tutor) e attività di approfondimento (prodotto: schede di sintesi)

Seconda parte

12/1/04: incontro in presenza

Dal 13/1/04 al 2/2/04: discussione on line per gruppi su (ri)-progettazione attività didattiche on line (prodotto: scheda descrizione nuova attività)

Seminario finale: data da definire

Lavoro didattico cooperativo

Per favorire la partecipazione degli alunni le proposte sono state divise in ordine di complessità. Non ci sono vincoli predefiniti nella scelta dell'attività, ogni classe potrà aderire all'attività che preferisce anche se viene indicato un ciclo diverso di appartenenza.

Tempi necessari

Ore aggiuntive previste:

30 ore per docente facente parte del gruppo incaricato di realizzare le pagine web e di coordinare le attività.

Gli insegnanti incaricati saranno:

Stefano Merlo, Coordinatore;

Daniela Razzari, Basiglio;

Chiara Bellinzona, Zibido S. Giacomo;

Maurizia Caldara, Corsico;

Cristina De Filippi, Trezzano;

Milena Prestipino, Buccinasco

Caterina Suffi, Milano

Cristina Colombi, Assago

Emilia Peroni, Pavia

Lucilla Pocaterra, Pavia

Maria Cristina Martina, Trezzano

Cecilia Alessi, Trezzano

Roberta Riccardi, Basiglio

12 ore a docente per le riunioni di programmazione e verifica del lavoro tra le varie scuole.

3 ore a docente partecipante al progetto per la programmazione delle attività nella scuola di appartenenza.

8 ore (quattro incontri di due ore) di approfondimento tematico per gli insegnanti partecipanti al progetto.

10 ore per l'insegnante referente del progetto, uno per ogni Istituto

Gli insegnanti incaricati di questo sono:

Stefano Merlo, Coordinatore
ICS Assago, Cristina Colombi
ICS Basiglio, Daniela Razzari
DD Buccinasco I, Milena Prestipino
DD Cesano B. I, Licia Madella
DD Cesano B. II, Ester Paleari,
ICS Copernico-Corsico, Maurizia Caldara
ICS Salma-Corsico, Salvatore Pugliesi
ICS Lacchiarella, Cristina Garavani
DD Trezzano I, Maddalena Morgillo
DD Trezzano II, Cristina Defilippi
ICS Trezzo sull'Adda, Massimo Brambilla
DD Rozzano II, Carmelo Balistreri
DD Rozzano III, Daniela Berardi
DD Milano De Nicola, Ada Molaschi
DD Pavia IV, Emilia Peroni
DD Pavia II, Lucilla Pocaterra

4 ore per ciascun insegnante impegnato nell'organizzazione della festa finale

3 ore per la partecipazione ad un eventuale convegno finale

Attività specifiche

Primo ciclo e Scuole Materne

DAL SEGNO ALL'IMMAGINE (Ins. responsabile Daniela Razzari)

Obiettivi Generali

Educare alla creatività:

- saper vedere ed osservare
- comprendere ed interpretare
- produrre e rielaborare
- confrontare

Obiettivi specifici

- osservare e descrivere i segni e le linee
- individuare nelle immagini, elementi che coinvolgono emotivamente e che attirano attenzione e curiosità
- descrivere e dare una propria interpretazione dei messaggi altrui attraverso un'analisi del codice iconico
- produrre e rielaborare immagini acquisendo maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità
- riflettere sul lavoro ed esprimere il proprio punto di vista
- confrontare il proprio punto di vista con quello altrui

Modalità di lavoro

Le classi interessate dovranno iscriversi all'attività inviando nel Forum-iscrizioni un messaggio contenente le seguenti indicazioni:

- Nome della classe, dell'insegnante e della scuola di appartenenza; relativo telefono e indirizzo e-mail
- Periodo dell'anno in cui si intende partecipare (intero a.s. , quadrimestre, bimestre: specificare)

Il lavoro DAL SEGNO ALL'IMMAGINE si sviluppa in tale modo:

-ogni classe iscritta può inviare un segno che dovrà essere completato da altre classi iscritte; occorre inviare anche la propria interpretazione che sarà pubblicata dopo 4 o 5 proposte di altre classi .

- ogni classe iscritta può prelevare i segni pubblicati e spedirne una interpretazione.

- ogni classe che parteciperà potrà utilizzare il Forum per mettersi in contatto con altri insegnanti ,col responsabile di attività,con le altre classi partecipanti o semplicemente per raccontare la propria esperienza rispetto al lavoro .Ciò permetterà anche di cominciare a mettere in evidenza il processo,di documentare il lavoro-nascosto che accompagna i bambini in questa attività.

Previsione inizio lavori - fine ottobre
Previsione fine lavori - 15 maggio 2003

I disegni degli alunni saranno scannerizzati e inviati nel sito in formato gif o jpg (400x600)

Classi terze, quarte e quinte elementari

IN PRIMO PIANO C'È... (Ins. responsabili Cecilia Alessi, Maria Cristina Martina)

La proposta è rivolta ai bambini delle classi terze ma potrebbe essere accolta anche da altri.

Saranno visibili tre armadi, pensati come tre archivi, che dovranno contenere descrizioni di persone, animali, oggetti e paesaggi che verranno in seguito utilizzati per creare disegni, plastici, fotografie (oggetti d'arte). Gli "oggetti d'arte" che saranno collocati in una galleria, dovranno contenere in primo piano almeno un elemento scelto dal primo armadio; in secondo piano almeno un elemento scelto dal secondo armadio ed infine, sullo sfondo, almeno un elemento scelto dal terzo armadio. La scelta e quindi gli abbinamenti degli elementi è lasciata alle singole classi. Si precisa che gli elementi che saranno utilizzati hanno la funzione di stimolare la realizzazione di un'opera ma questa potrà contenere anche elementi non descritti. L'ultima fase del lavoro inizierà quando gli archivi saranno ricchi di descrizioni.

Obiettivi specifici

- Sviluppare la capacità di scrivere testi descrittivi
- Ampliare il patrimonio lessicale
- Giustificare la comunicazione scritta
- Fornire semplici indicazioni per la lettura e la composizione di immagini
- Sviluppare la creatività a partire da stimoli dati

Modalità di lavoro

Le descrizioni saranno messe in rete dall'inizio di novembre fino a febbraio. Nei due mesi seguenti saranno inviati gli "oggetti d'arte".

La classe partecipante dovrà spedire la descrizione allegando un file (word) firmato e dovrà specificare nel messaggio in quale armadio vuole collocare il lavoro. In un secondo momento saranno inviate le immagini in formato jpg rispettando le dimensioni che verranno concordate durante le prossime riunioni

IL GIOCO DELL'OCA (Ins. responsabili Chiara Bellinzona, Lucilla Pocaterra)

Obiettivi generali

- Sviluppare le capacità di progettazione.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, discutendo e valutando le proposte proprie e degli altri.
- Cogliere le diverse funzioni della comunicazione (strumentale, regolativi, interazionale, personale,...) e riflettere su di esse.

Obiettivi specifici

- Utilizzare codici espressivi adeguati in un determinato contesto.
- Utilizzare competenze specifiche (linguistiche, matematiche, iconiche, scientifiche...) per realizzare giochi enigmistici da proporre a coetanei.
- Attivare le capacità di intuizione, ipotesi e deduzione, verifica, nella soluzione di problemi.
- Attivare la capacità di individuare problemi.
- Acquisire nuove competenze relative all'utilizzo della strumentazione informatica.

Modalità di lavoro

Le classi interessate dovranno iscriversi all'attività entro il primo mese dell'anno scolastico inviando nel Forum iscrizioni del "Gioco dell'oca" un messaggio contenente le seguenti indicazioni:

- Nome della classe, dell'insegnante e della scuola di appartenenza; relativo telefono e indirizzo e-mail
- Tipologia dei giochi che si intendono realizzare (vedi esempi nel sito: cruciverba oppure giochi logici o relativi al calcolo o alla struttura del numero o altro)
- Periodo dell'anno in cui si intende partecipare (intero a.s. , quadri-mestre, bimestre: specificare) e frequenza con cui potrà avvenire lo scambio per via telematica con la classe abbinata (settimanale, quindicinale o diversa: specificare)

Le indicazioni fornite nel messaggio permetteranno di realizzare opportuni abbinamenti tra le classi che dovranno interagire per via telematica nella costruzione dei giochi. Gli stessi insegnanti delle classi partecipanti potranno, leggendo i messaggi nel forum materiali, indicare la propria preferenza rispetto alla classe con cui desiderano essere abbinati.

Effettuata l'iscrizione (anche se non fosse ancora avvenuto l'abbinamento con un'altra classe) le classi potranno:

- cominciare ad inviare nel Forum-materiali messaggi con le parti iniziali di giochi, scrivendo nell'**OGGETTO** di ciascun messaggio **IL TITOLO** del gioco e definendo chiaramente le regole di ciascun gioco e della sua costruzione (vedi esempi nel Forum);
- visionare i giochi avviati da altre classi e scrivere nel Forum-discussione per indicare quali giochi vorrebbero continuare

Ad abbinamento avvenuto ogni classe potrà

- continuare i giochi concordati e inviarli in allegato nel Forum-materiali
- inviare altre parti iniziali di giochi

I testi dei giochi dovranno essere scritti in "Word" e corredati da disegni o fotografie in formato "Gif" o "Jpg" (dimensioni massime 400x600) quindi inviati nel Forum materiali in allegato al messaggio. Il Gioco dell'oca sarà aggiornato di volta in volta con l'inserimento nelle caselle numerate dei giochi completi.

Classi quinte

IL LIBRO GIALLO (Ins, responsabile M. Caldara)

"Elementare; Watson" Così Sherlock Holmes sottolinea la catena di deduzioni che gli consente di far luce sui misteri più fitti

Obiettivi generali

Educare alla creatività:

1. Favorire lo sviluppo della capacità espressiva, della capacità di affrontare ed analizzare situazioni problematiche in ambiti diversi.
2. Avviare all'organizzazione del pensiero logico, soprattutto nella ricerca degli stimoli adatti a cogliere nessi tra problemi diversi.
3. Favorire la capacità di dialogo, soprattutto nel rispetto delle altrui personalità e delle altrui idee, attraverso lo sviluppo del pensiero critico
4. Favorire lo sviluppo di un linguaggio appropriato e via via più rigoroso adatto volta per volta al tipo di questione trattata.

Obiettivi specifici

Consolidamento e potenziamento della:

- competenza testuale
- competenza tecnica

Modalità di lavoro

Le classi interessate dovranno iscriversi all'attività inviando nel Forum-iscrizioni un messaggio contenente le seguenti indicazioni:

- Nome della classe, dell'insegnante e della scuola di appartenenza; relativo telefono e indirizzo e-mail

Il lavoro comprende quattro fasi:

- Esame racconti gialli (ottobre / novembre)
- Abbinamenti (novembre)
- Scrittura dei libri gialli (novembre/ fine marzo)
- Drammatizzazione (marzo/maggio)

1 fase: Esame racconti gialli

Lo scrittore di romanzi gialli Ollaig Amgine mette in rete un gioco-quiz per aspiranti detective. Ogni classe può partecipare ed inviare le risposte.

Successivamente nel sito verranno inseriti brani tratti da gialli ad enigma con relative domande e descrizioni di investigatori.

Ogni classe può rispondere alle domande proposte, inviando un elaborato in Word e disegnando gli investigatori, mandando le immagini in formato Gif o Jpg.

Verrà creata una galleria di disegni relativa ad ogni investigatore e le risposte che ogni classe invierà verranno commentate da Ollaig ed inserite nelle pagine corrispondenti

Ollaig utilizzerà anche il forum per inviare suggerimenti. Il forum potrà essere utilizzato anche dagli alunni per inviare messaggi al giallista o per comunicare fra loro

2 fase: Abbinamenti

Ollaig abbina le classi a due a due, comunica il gruppo di appartenenza ed assegna dei compiti
(gruppo A e gruppo B)

Gruppo A

1. Scelta del tempo e del luogo, seguendo il canovaccio proposto
2. Descrizione di due personaggi sospettati, inventati da voi
3. Interrogatorio dei due sospettati proposti dall'altro gruppo
4. Soluzione del caso.

Gruppo B

1. Scelta della vittima e del detective, seguendo il canovaccio proposto
2. Descrizione di due personaggi sospettati, inventati da voi
3. Interrogatorio dei due sospettati proposti dall'altro gruppo
4. Confessione del colpevole, finale della storia

3 Fase: Scrittura dei libri gialli

A tutti viene comunicato il canovaccio da seguire per scrivere il libro giallo

4 fase : Drammatizzazione

Le classi drammatizzano il giallo scritto (non obbligatorio)

Attività proposte per tutte le classi:

IL LIBRO DI SCIENZE (Ins. responsabile Cristina De Filippi)

Introduzione

Vista l'importanza e il valore sociale delle scienze anche in riferimento agli scenari di sviluppo della nostra società e alla sua " intrusione " nella vita di tutti i giorni, risulta interessante aprire una piccola sezione riguardante appunto l'ambito scientifico per motivare, attraverso l'uso della multimedialità, i ragazzi all'approfondimento, alla partecipazione e alla condivisione delle proprie esperienze.

Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono:

- sviluppare un atteggiamento esplorativo a partire dalle proprie conoscenze per affrontare e risolvere problemi;
- pensare per relazioni, individuando i modi, le strategie e i comportamenti più adatti a padroneggiare la complessità dei sistemi e delle loro relazioni;
- interpretare e progettare lo svolgersi dei fenomeni;
- ragionare collegando in reti di interpretazione significative sia gli indizi raccolti, sia quanto già imparato;
- comprendere che esistono nelle esperienze delle variabili che ne condizionano l'esito.

Modalità di lavoro

I ragazzi dovranno:

- raccogliere e selezionare informazioni e dati

- formulare ipotesi
- argomentare le proprie opinioni
- rappresentare la complessità dei fenomeni in diversi modi (tabelle, diagrammi, disegni)
- utilizzare diversi strumenti per approfondire le proprie conoscenze
- esplorare il territorio circostante per raccogliere informazioni che possano diventare patrimonio comune (per la costruzione dell'attività decisa in comune).

VOCABOLARIO IPERTESTUALE DI INGLESE E FRANCESE (Ins. responsabile L. Dosi)

Obiettivi generali

- Sviluppare le capacità di progettazione.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, discutendo e valutando le proposte proprie e degli altri.
- Utilizzare codici linguistici adeguati in un determinato contesto.
- Realizzare un ipertesto multimediale tematico.

Obiettivi specifici

- Utilizzare le competenze linguistiche, iconiche, espressive per realizzare ipertesti da proporre a coetanei.
- Acquisire nuove competenze relative all'utilizzo della strumentazione informatica (registrazione suoni, scansione immagini, ecc) .

Modalità di lavoro

Le classi dovranno iscriversi all'attività compilando l'apposito modulo in linea.

Le stesse sceglieranno l'ambito tematico da sviluppare e le modalità organizzative.

I testi dovranno essere scritti in "Word" e corredati da disegni o fotografie in formato "Gif" o "Jpg", quindi inviati nel sito.

Le classi potranno inoltre presentare ipertesti per la sezione "Stories and tales" o argomenti di civiltà anglosassone.

L'archivio sarà aggiornato con l'inserimento dei testi, immagini, suoni e materiali pervenuti.

IL LOGO (Ins. Responsabili Roberta Riccardi e Stefano Merlo)

Introduzione

Il linguaggio Logo è nato dalla felice collaborazione fra due personalità nel campo dell'Intelligenza Artificiale e della psicologia dell'educazione S. Paper e J. Piaget ed è scaturito dalla convinzione che "non debbono essere i calcolatori a programmare i bambini, ma i bambini a programmare i calcolatori".

La metafora della tartaruga nel linguaggio Logo è fondamentale perché permette al bambino di fare propria l'esperienza della programmazione attraverso la fase corporea del camminare sul pavimento disegnando figure secondo comandi di avanzamento e di rotazione.

La tartaruga diventa così uno strumento didattico che guida, attraverso un itinerario operativo, i bambini attraverso il loro "viaggio" informatico.

Il Logo insegna a problematizzare e a scomporre problemi complessi in problemi semplici e a capire che anche gli errori possono essere fonte di nuovi apprendimenti.

Obiettivi

Imparare a problematizzare la realtà

Imparare a scomporre problemi complessi in problemi risolvibili.

Imparare a creare dei modelli per la soluzione di problemi.

Imparare a cooperare per risolvere i problemi.

Modalità di lavoro

Le classi interessate dovranno iscriversi all'attività inviando nel Forum-iscrizioni un messaggio contenente le seguenti indicazioni:

Nome della classe,

nome dell'insegnante,

nome della scuola di appartenenza,
telefono,
indirizzo e-mail.

Le classi che parteciperanno dovranno, dopo essersi iscritte, mettere in rete i disegni che hanno realizzato in classe invitando a rispondere con la procedura che risolve il problema.

Lo scambio può avvenire anche al contrario mettere in rete la procedura o il problema che le altre classi dovranno trasformare in disegni.

I disegni realizzati potranno anche avere degli agganci con le altre discipline, ad esempio:

cartine geografiche,

mappe,

monumenti delle città studiate,

problemi aritmetici o geometrici affrontati in classe.

Forum riservato agli alunni

Da quest'anno l'attività prevede un forum dove gli alunni potranno descrivere le modalità di lavoro utilizzate per risolvere il problema. Si svilupperà quindi un confronto a distanza tra le varie classi partecipanti. Il confronto è libero e potrà portare a descrivere i processi utilizzati per portare a soluzioni diverse dello stesso problema. Attraverso il forum si potrà arrivare anche dividere un problema o meglio un progetto più complesso in più parti incaricando ogni scuola di risolverne una.

AMICO DI E-MAIL (Inss. responsabili: Cristina Colombi, Milena Prestipino e Caterina Suffi)

Obiettivi generali

Favorire lo sviluppo della capacità comunicative ed espressive.

Individuare e utilizzare nessi tra argomenti diversi.

Stimolare le capacità di dialogo e di ascolto, nel rispetto delle altrui i-

dee, attraverso lo sviluppo del pensiero critico.
Confrontare diverse realtà di appartenenza degli alunni

Produrre testi collettivi

Favorire lo sviluppo di un linguaggio appropriato al tipo di argomento trattato.

Obiettivi specifici

- Consolidamento e potenziamento delle competenze testuale e tecnica.
- Sviluppo delle dinamiche socio-comunicative

Modalità di lavoro

Le classi interessate devono iscriversi all'attività tramite il sito, indicando nel messaggio di posta elettronica la classe e il numero degli alunni, il nome del plesso e dell'istituto di appartenenza, il referente per l'attività con indirizzo e-mail e numero telefonico della scuola.

Lo scambio di corrispondenza (lettere, disegni e immagini in formato jpg o gif 320X240, suoni...) avviene via e-mail tra le classi iscritte, che verranno successivamente abbinata a classi parallele di scuole di altri comuni; alcuni abbinamenti verranno fatti con gruppi di scuole all'estero (Brasile, Kosovo)

E' inoltre attivo un forum per gli alunni, animato da un personaggio di fantasia, Pokkio il ranocchio, che permetterà lo scambio tra tutti i bambini partecipanti al progetto su tematiche via via scelte dagli insegnanti stessi durante le riunioni in itinere o tramite il forum dedicato agli insegnanti.

I computer della scuola devono avere configurato un programma per la posta. Le istruzioni per farlo saranno date su richiesta.

La procedura sarà la seguente:dopo l'iscrizione sarà aperto un indirizzo e-mail intestato alla classe.

A questo punto entrando nel sito sarà possibile andare a leggere o a scrivere, cliccando sulle relative icone.

Gli insegnanti avranno il compito di promuovere l'attività con opportuni stimoli confrontandosi periodicamente con gli insegnanti delle classi abbinata, facendo in modo che la corrispondenza rispetti una frequenza minima (almeno una volta al mese).