

## LABORATORIO POMERIDIANO DI TECNOLOGIE DIGITALI

<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>
<i>Digit@lMente</i>
<b>Docente: BURROFATO LUANA</b>

*Siate affamati, siate folli*

*Stay hungry, Stay foolish.*

**Cit. Steve Jobs**



**DESCRIZIONE DEL PROGETTO:**

Il presente progetto di laboratorio nasce dall'esigenza di presentare agli alunni di scuola primaria un quadro d'insieme sulle tecnologie digitali e in particolare sull'utilizzo significativo che ciascun discente può fare tramite le TIC (Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione).

La competenza digitale, inoltre, è una delle otto competenze chiave citate dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2012, nelle quali si legge: *“Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici”*. Diventa necessaria, dunque, una vera e propria “alfabetizzazione digitale”, considerando oltretutto che la generazione cosiddetta 2.0, quella dei *millenials* o dei bambini *always on*, ovvero “sempre connessi” non può fare a meno di imparare a usare le tecnologie digitali in maniera produttiva e soprattutto con finalità educativo- didattiche: il *tablet*, l'*app*, le *chat* interattive, il cellulare possono essere utilizzati dai bambini come vere e proprie appendici didattiche, al fine di ampliare le conoscenze e consolidare quelle preesistenti, e non solo come mere strumentazioni di distrazione e di svago.

Il *web* diventa così una finestra sul mondo per imparare cose nuove, per reperire fonti e notizie riguardo a ciò che si è detto a scuola; tuttavia esso è sempre più spesso sinonimo di “luogo” pieno di pericoli e di minacce (basti pensare alla pedofilia, cyber-bullismo, siti vietati ai minori) con i quali quotidianamente i bambini possono facilmente entrare in contatto. Urge, a questo punto, sempre più insistentemente un'educazione alla navigazione sicura ed efficace.

Attraverso un percorso laboratoriale, si prevede di offrire agli alunni un'occasione nuova e divertente per conoscere gli elementi fondamentali del computer e l'utilizzo di software semplici per creare e progettare testi, disegni, video.

#### **FINALITA' DEL PROGETTO:**

1. l'utilizzo sicuro e responsabile delle tecnologie;
2. l'uso e la creazione di contenuti;
3. la ricerca di informazioni e la valutazione della loro attendibilità;
4. la comunicazione in rete, corretta e rispettosa degli altri;
5. la gestione delle identità digitali.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:**

1. Illustrare l'utilizzo elementare dei software Word, Excel, Power Point;
2. Migliorare l'utilizzo della navigazione su Internet;
3. Illustrare i "pericoli" del Web;
4. Saper riconoscere le fonti per migliorare l'apprendimento scolastico.

**METODOLOGIA:**

La metodologia adottata privilegia:

- *brain storming*,
- *cooperative learning*,
- *learning by doing*,

Il *setting* prevede una disposizione classica, saranno utilizzati *slides* di presentazione, brevi filmati, LIM, tablet e App digitali.

**DESTINATARI:**

- 1 gruppo di max 20 alunni di classi quarta e quinta (20 ore);

**COMPITO AUTENTICO DA REALIZZARE:**

Realizzazione di uno spot pubblicitario della scuola

**LUOGO E TEMPI DI REALIZZAZIONE:**

## SCUOLA PRIMARIA DE AMICIS

- 6 febbraio
- 13 febbraio
- 27 febbraio
- 6 marzo
- 14 marzo
- 21 marzo
- 28 marzo
- 4 aprile
- 12 aprile
- 15 aprile

## **MATERIALE DA PORTARE PER IL LABORATORIO:**

- Quaderno a quadri
- Astuccio completo
- Bustina di plastica con bottone