



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

<Istituto Comprensivo Statale "Orsa Maggiore">

<Via dell'Orsa Maggiore, 112 ; uffici e presidenza: via delle Costellazioni 369>

☎ 0645430913 ; 0652279409 - 📠 0652798070 ✉ rmic8b200r@istruzione.it



MODULO DEL SISTEMA DI GESTIONE PER LA
QUALITÀ

SINTESI PROGETTO PER LA REALIZZAZIONE DEL CURRICULUM TRIENNALE

<MD10_P01 >
Rev 02 del
06/09/2012

TRIENNIO 2015/2018

Sezione1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Indicare denominazione progetto e Area progettuale di riferimento

"ABC DEL COMPUTER" (Area progettuale 1 – la costruzione del se')

1.2 Tipologia progetto

Indicare se si tratta di progetto che utilizza solo docenti interni da retribuire con il FIS (cod. 01) , se si avvale di esperti esterni pagati con il contributo dell'utenza, (cod.02), se non richiede alcuna forma di finanziamento (cod.03)

Cod. 03 (viene richiesto un contributo di 9,00 euro a genitore per l'acquisto del libro "Nel magico mondo di Chip")

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto (ogni progetto deve avere un solo responsabile)

Tiziana Proni

1.3 Requisiti del progetto

Indicare a quali bisogni formativi il progetto risponde

Offrire al bambino un'opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali ricettivi come quello sensoriale, cognitivo ed emotivo, che lo renda protagonista del processo di apprendimento.

Il computer viene quindi inteso come " Palestra cognitiva ", dove il bambino assume un ruolo centrale e attivo, si muove per superare ostacoli e difficoltà per aggiungere la conoscenza..

1.4 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire e gli standard di valutazione

Obiettivi:

Il bambino impara

- a distinguere i componenti del PC (tastiera, mouse, monitor, ecc..)
- ad acquisire nuovi vocaboli
- a manovrare il mouse (puntare, cliccare, trascinare)
- a riconoscere simboli
- a muoversi dentro i software didattici proposti
- a scrivere il proprio nome con la tastiera (Wordart)
- a disegnare e colorare scoprendo alcune possibilità del software **PAINT**

. Standard di valutazione: Capacita' di saper raggiungere gli obiettivi proposti attraverso schede operative o attività riportate nella sezione metodologia			
1.5 Destinatari			
1.5.1: Classi coinvolte			
Tutte le sezioni (A-B-C-D-E) – bambini di cinque anni			
1.5.2 Numero alunni coinvolti			
37 bambini di 5 anni			
di cui con handicap 1			
di cui Rom			
1.6 Organizzazione			
1.6.1 Durata			
<i>Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro</i>			
<p>Il progetto prevede 9 incontri complessivi della durata totale di 11 ore. Nel corso dell'anno vengono organizzati tre gruppi di lavoro per un totale di 27 incontri (33 ore)</p> <p>Questo permette di poter svolgere il lavoro con tutti i bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia formando gruppi max di 12 bambini</p> <p>.</p>			
1.6.2 Metodologie utilizzate			
<i>Descrivere le metodologie didattiche utilizzate nelle diverse fasi. Indicare l'eventuale rapporto con altre istituzioni</i>			
<p>Metodologia di lavoro “ per tentativi ed errori “ che si presenta utile nei primi momenti di lavoro e nelle fasi successive la metodologia della “ ricerca e della esplorazione “ che si avvicina molto alla naturale curiosità dei bambini:</p> <p>Uso di programmi sufficientemente semplici in modo da favorirne l'utilizzo ai bambini con una minima mediazione dell'insegnante: “tuxpaint” per disegnare, CD “giochi tra i campi”(percorso logico che attraversa tutti i campi di esperienza) per attività di gioco didattico, rielaborazioni a livello grafico-pittorico</p> <p>(Hogia' avuto modo di sperimentare questo metodo in quanto sono tre anni che propongo questo progetto)</p>			
1.6.3 Interventi di esperti esterni			
<i>Indicare la funzione e le modalità di intervento di eventuali esperti esterni.</i>			
Elaborato da RQI	Verificato da RQI	Approvato da DS	PAG. 2/ 3

1.6.4 Monitoraggio					
<i>Indicare le modalità di monitoraggio del progetto (in itinere e finale), di misurazione degli obiettivi raggiunti e di efficacia dell'eventuale esperto esterno</i>					
➤ l'elaborazione di una apposita griglia per rilevare comportamenti , attività, esiti					
1.7 Risorse umane					
<i>Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario</i>					
docenti					
Insegnanti partecipanti	Ore funzionali previste (numero)	Ore aggiuntive previste (numero)	Costo ore funzionali	Costo ore aggiuntive	Totale costi (funz +agg.)
PRONI	33		0		0

Personale ATA		
Personale partecipante	Numero ore richieste	Costo (a cura del DSGA)

Esperti esterni		
Qualifica (si possono allegare nominativi e curricula di esperti da invitare alla gara pubblica)	Numero ore richieste	Costo orientativo(l'esperto esterno non può essere retribuito con il F.I.S.)

1.8 Beni e servizi
<i>Indicare le risorse logistiche ed organizzative già esistenti che si prevede di utilizzare per la realizzazione</i>
Aula multimediale e LIM

1.9 Beni da acquistare
<i>Indicare i beni da acquistare e un preventivo di massima delle spese da sostenere per tale acquisto</i>
Software e giochi didattici vari; Toner colore e nero per la stampante

Data

Firma referente

Elaborato da RQI	Verificato da RQI	Approvato da DS	PAG. 3/ 3
------------------	-------------------	-----------------	-----------