

SCHEDA DEL PROGETTO



1. **Titolo del progetto:** Conosciamo un "mondo soffice"... IL SOFTWARE

2. **Finalità del progetto:**

far conoscere le tappe più significative della nascita e dell'evoluzione del software;
potenziare e ampliare le competenze e le conoscenze usando il metodo della ricerca

3. **Anno scolastico di realizzazione:** 2011/2012

4. **Insegnante responsabile del progetto:** Sabina Mauric

5. **Destinatari:** gli alunni del gruppo informatico e gli alunni della settima classe

6. **Obiettivi formativi:**

- ☞ favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie
- ☞ conoscere e sapere elencare le principali tappe di sviluppo del software
- ☞ sapere usare i programmi (Blender, HotPotatoes, Windows Movie Maker, Office,...)
- ☞ usare il metodo della ricerca
- ☞ potenziare la creatività

7. **Metodologia:**

- ☞ forme di lavoro: frontale, individuale, di coppia e di gruppo
- ☞ metodi di insegnamento: della conversazione, della ricerca, dell'esposizione orale, della dimostrazione, dei lavori pratici, del lavoro sul testo, dei lavori grafici

8. **Le tappe di attività:**

- ✓ Conoscere la situazione problema (Che cosa significa la parola software? Quando e dove è nato il primo software per computer? Chi lo ha inventato? Come si è evoluto nel corso del tempo? Quali sono stati i sistemi operativi Windows?)
- ✓ Porre delle ipotesi in base alle domande poste
- ✓ Suddividersi il lavoro e lavorare in modo collaborativo
- ✓ Raccogliere il materiale
- ✓ Organizzare ed elaborare il materiale
- ✓ Verificare le ipotesi precedenti
- ✓ Presentare il prodotto finale

9. **Aree tematiche:**

lingua italiana, cultura figurativa, cultura musicale, storia, geografia, tecnica, matematica

10. **Tempi di realizzazione:** durante tutto l'anno scolastico

11. **Luogo di realizzazione:** laboratorio d'informatica, museo dell'informatica a Padova

12. **Mezzi e strumenti didattici:**

- ☞ computer, proiettore, programma PowerPoint, Word, FrontPage, Blender, HotPotatoes, Windows Movie Maker, Windows Media Player, Adobe Reader, stampante, collegamento ad Internet, motori di ricerca, scanner, tastiera, mouse, cd, macchina fotografica, masterizzatore per cd, casse acustiche ...
- ☞ lavagna, cartelloni, forbici, colla, puntine, testi, immagini, patafix, fogli A4 e A3, ...

13. Valutazione e verifica:

La valutazione del progetto tiene conto del grado di interesse e di partecipazione, del desiderio di interagire e cooperare nel gruppo. La verifica sarà costituita da osservazioni sistematiche e/o occasionali, (acquisizione delle abilità e delle conoscenze, rapporto con il computer, potenziamento della creatività, ...) registrate con fotografie, effettuate durante le attività di laboratorio a scuola e a Padova.

Una verifica essenziale sarà costituita dal prodotto finale svolto dagli alunni per documentare le attività didattiche.

14. Prodotto finale: un cartellone con le fondamentali tappe di sviluppo del software, un quiz realizzato con il programma HotPotatoes e un mini video del lavoro realizzato con il programma Windows Movie Maker. Il materiale digitale, inoltre, verrà salvato su cd rom ed esposto agli alunni dell'ottava classe durante l'ora di lezione.

15. Preventivo delle spese:

materiali richiesti:

- cartoncini
- fogli A4
- colla UHU universale
- forbici
- puntine

Costo del materiale: *tutto il materiale si trova a scuola.*

Preventivo spese viaggio a Padova

Totale: kune; euro

Data, 24 agosto 2011

Firma dell'insegnante responsabile del progetto
Sabina Maurić

.....