

Le sottoscritte insegnanti della Scuola dell'Infanzia di Via Carrafo con contratto a tempo indeterminato, in servizio nella suddetta scuola da più di 5 anni, in possesso di tutti i requisiti delle Linee Guida di riferimento, propongono la candidatura della propria classe/sezione **all'attuazione dei progetti e delle azioni di innovazione didattica negli Istituti scolastici Cl@sse 2.0**, attività proposta dal MIUR e Ufficio Scolastico Regionale con delibera n° 94 del 4 febbraio 2013 e con nota n° 296 del 5 febbraio 2013.

Dichiarano di aver convocato in data 19.02.13 il Consiglio d'Intersezione ed aver concordato l'informativa per le famiglie allegata alla presente.

Istituto di riferimento

IC Castel di Lama 1

Sito web: <http://isc.medialama.it/it>

Ordine di Scuola

Scuola dell'Infanzia di "Piattoni" – Via Carrafo

Insegnanti/Referenze

FILIPPONI PATRIZIA responsabile e referente del sito web

(Diploma "Esperto in didattica assistita dalle Nuove Tecnologie" **Corso di perfezionamento** Politecnico Milano DOL - conseguito con borsa di studio dell'Ufficio Scolastico Regione Marche)

Formazione:

- ✓ 1996 – "Multimedialità ed organizzazione dei laboratori" corso di formazione per formatori IRRSAE
- ✓ 1997 – "L'utilizzo del pc come sussidio didattico"
"Effetto della parola e del linguaggio multimediale nella comunicazione"
- ✓ 2000 – "Multimedialità nella pratica didattica"
- ✓ 2002 – "Front page e aggiornamento sito" ISC Castel di Lama Capoluogo
- ✓ 2003 - CM n. 55 MIUR Piano Nazionale Formazione Insegnanti sulle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione "Informatica di base"
- ✓ 2004 - "Monfortic Counseling approfondimento corso A - CM n. 55 MIUR
- ✓ 2005 - "Multimedialità e conoscenza di nuovi software didattici"
- Puntouedu Processi di Innovazione, relativo alla formazione sul Dlgs. 59/04
- ✓ **dal 2007 al 2009 - DOL "Diploma Online per esperti di didattica assistita dalle Nuove Tecnologie" POLITECNICO MILANO**
- ✓ 2009 - "Amico web: uso consapevole della rete"
"Minori davanti al computer: protetti e competenti" come docente referente per la creazione di una rete tra scuole della regione Marche sul tema "Navigazione sicura"
- ✓ Dal 2009 al 2013
Funzione strumentale Area2 :
 1. Gestione archivio banca dati del materiale didattico prodotto per una adeguata elaborazione e divulgazione sul sito web della Scuola

- 2. Coordinamento / utilizzo di nuove tecnologie e della documentazione educativa
- 3. Sviluppo e diffusione di progetti di ricerca e innovazione formativa
- ✓ 2012 – Partecipazione con ruolo di valutazione delle narrazioni partecipanti al concorso PoliCultura2012 in collaborazione con il Dipartimento di Elettronica e Informazione del Politecnico di Milano
- ✓ 2012/13 – Gestione, coordinamento e docenza nel corso di Alfabetizzazione Informatica di base nell'IC di appartenenza.

DAMIANI MONIA (Laurea in Psicologia “Università di Bologna” - Master di II Livello in DIRIGENTE SCOLASTICO Università di Macerata

Entrambe le docenti hanno già svolto progetti simili in collaborazione con il Politecnico di Milano e pubblicati sui portali:

1) **ScuoLab**

2) **Learning 4All Portal** <http://l4allportal.polimi.it/> (con codice Exp_07_200)

3) Vincitori del concorso **PoliCultura 1001Storia** anno 2011

<http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=1002>

RICCI BARBARA Docente Scuola Primaria come **esperta in Lingua Inglese**

✓ 2005 – Puntoedu Processi di Innovazione, relativo alla formazione sul Dlgs. 59/0

✓ 2011 – Il sistema educativo Hocus&Lotus per l'apprendimento delle lingue: format narrativo

✓ 2012 - Seminario “Let’s Go!: from theory to practice

Ha collaborato con la Scuola dell’Infanzia per diversi progetti esempio

4) **“Let’s speak english”** <http://isc.medialama.it/default.aspx?menuid=1119> e con il concorso sopracitato **PoliCultura** nel quale gli alunni di classe quinta della Scuola Primaria dell’IC ha tradotto in inglese la storia

http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?projectid=1002&pageid=26148&navigazione=short&language=it-it&template=policultura&device=dynamic_html&public=1

5) Dal 2009 al 2011 **tutte le docenti** coinvolte hanno partecipato a vario titolo al Progetto Comenius dell’IC **“Feel at home”** ampiamente documentato nel sito web della scuola <http://medialama.kiwisoft.it/default.aspx?menuid=960>

Classe candidata

n°1 **sezione B** del plesso Scuola dell’Infanzia sito in Via Carrafo

Bambini coinvolti: n° 28 di cui

n°23 di anni 5/6

n° 4 di anni 4/5

Il principio educativo: utilizzo della tecnologia come possibilità di usufruirne in modalità collaborativa e in modo creativo come un **linguaggio tra i linguaggi**. Offrire al bambino uno strumento che gli consenta di conoscere ed usare un codice senza che se ne abbia la prevaricazione sugli altri ma in **sinergia**, anche compensatoria, con essi senza perdere di vista lo sviluppo armonico e dinamico delle sue **intelligenze multiple**.

Prenderà spunto dall'interesse dei bambini che, opportunamente stimolati attraverso tutti i canali percettivi, instaurano con insegnante un processo di **feedback** continuo che rende le esperienze ricche di apprendimenti.

La familiarizzazione con i mezzi attraverso l'uso è fondamentale e **propedeutica**: i bambini devono vivere le tecnologie nella **quotidianità** della sezione (la famiglia sarà coinvolta e coadiuvata) e in svariate circostanze e contesti di interazione sociale in grande e piccolo gruppo.

L'ambiente di apprendimento sarà accuratamente organizzato secondo una pedagogia del Curricolo Implicito già ampiamente sperimentata per tutti i campi di esperienza e che vede la sezione come un grande e accogliente laboratorio del fare: uno spazio che invita ad apprendere.

Il bambino di volta in volta sceglierà lo spazio che in quel momento risponde maggiormente ai suoi bisogni formativi e conoscitivi.

La LIM, l'ActivTable, i notebook, la FotoVideoCamera, il microscopio digitale, la stampante, il microfono e la webcam saranno gli strumenti per usare le NT ed affrontare nel contempo anche difficoltà linguistico/relazionali.

Con le piattaforme open source Childsplay / Omnitux / CognitionPlay impareremo a gestire in maniera sempre più precisa mouse e tasti di direzionalità attivando processi di autoapprendimento di base che daranno l'avvio a percorsi di multimedialità, anche individualizzati, particolarmente motivanti e senza forzature.

Un primo approccio alla lingua inglese e l'uso di semplici programmi di grafica TuxPaint / Plopp / Let'sDraw, di semplici softwares per invio messaggi vocali e video HandyBits / Voice Mail for Kids caratterizzano il percorso che non avrà tempi stabiliti a priori ma seguirà l'andamento del gruppo.

Il lavoro che svolgeranno i docenti sarà quello di **attenta regia** ed organizzazione puntuale dei contenuti, delle attività e delle **modalità** che via via prenderanno forma. I bambini esploreranno i primi semplici alfabeti della multimedialità sperimentando le NT in forma ludica e senza costrizioni sviluppando così abilità specifiche in campo percettivo/sensoriale, spaziale, oculo/manuale, cognitivo, logico, verbale ma anche grafico/artistico e musicale. Altrettanto efficace e curata sarà l'esperienza nell'ambito relazionale.

Obiettivi

Gli **obiettivi** e i **tempi** di attuazione sono da considerarsi a lungo termine e possono essere contenuti in un ciclo scolastico dai 3 ai 6 anni, tengono conto dell'esigenze formative dei bambini e possono prevedere all'occorrenza percorsi individualizzati per gruppi di livello.

OBIETTIVI FORMATIVI

Esplorare i primi semplici alfabeti della multimedialità

Familiarizzare con mezzi e NT attraverso l'uso quotidiano

Usare le NT per affrontare difficoltà relazionali/linguistiche

Familiarizzare con la lingua inglese

Attivare e padroneggiare semplici processi di autoapprendimento di base

Coadiuvare le famiglie (immigrati/nativi digitali) nel difficile compito educativo d'informatizzazione

Abilità/conoscenze/competenze da sviluppare

Accendere/spegnere il pc

Utilizzare in modo sempre più preciso mouse e tasti di direzionalità

Sviluppare condivisione/autogestione/scambio di relazioni/percezione visiva, tattile, uditiva/ coordinazione oculomanuale/pensiero logico/decodificazione

Utilizzare una terminologia adeguata

Sviluppare percezione visiva di colori e forme

Sviluppare la memoria visiva, spaziale, uditiva

Familiarizzare con la lingua scritta

Sviluppare corrispondenza numero/quantità

Eseguire registrazione vocale e video

Conoscere alcuni software/hardware di semplice utilizzo

Gli obiettivi di apprendimento saranno sistematicamente verificati con apposite griglie predisposte. Sarà utilizzato anche uno strumento di monitoraggio per regolamentare gli accessi dei bambini allo spazio attrezzato. Il progetto si svolgerà all'interno della sezione e/o stanza attigua dove sarà presente uno spazio multimediale attrezzato con modalità e regole di tutti gli altri spazi. Gioco, in base ad una pedagogia del Curricolo Implicito già applicata in altri campi di esperienza: vi si accede a piccolo gruppo, con l'insegnante ma anche in modalità spontanea. Il tempo dedicato al progetto non sarà stabilito a priori.

Indicativamente

Fasi	Attività	Tempi
1	FASE PROPEDEUTICA DOCENTE: allestisce uno spazio bene attrezzato facilmente fruibile in sezione e/o stanza attigua. BAMBINO: familiarizza con i mezzi attraverso l'uso quotidiano: semplici giochi (piattaforme open source: Childsplay/Gcompris/Omnitux/CognitionPlay) per imparare a gestire in maniera sempre più precisa il mouse e i tasti di direzionalità I bambini accedono allo spazio informatico da soli o in piccolo gruppo nel momento delle attività ludiche libere e con l'insegnante quando utilizza mezzi o software specifici	as 2012/2013 2013/2014
2	Utilizzando esperienze relative ad Unità di Apprendimento particolarmente motivanti per i bambini per avviarli in percorso di multimedialità senza forzature ma sulla base di motivazione ed interesse del gruppo <i>Esempio di attività: costruzione di un libro tattile con CD voce narrante dei bambini</i> Primo approccio alla lingua inglese	as 2013/14 2014/15 5h sett attività laboratoriale
3	Uso di semplici programmi di grafica: TuxPaint/Plopp/I Cartoons/Let's Draw Uso altri mezzi tecnologici es. microscopio digitale Uso di un semplice software per invio messaggi vocali e video (HandyBits/Voice Mail for Kids)	as 2015/2016

Attrezzature e materiali

Lo spazio dovrà essere così attrezzato

n° 1 postazione fissa con funzione di server con connessione ad Internet a banda larga e rete (già esistente) - n° 1 Stereo con casse (già esistente)

n°1 Microscopio digitale (già esistente)

n° 1 Lavagna Interattiva Multimediale

n° 1 Tavolo digitale interattivo (Activ Table)

n° 10 (4 in sezione – 6 in stanza attigua comunicante) postazioni informatiche multimediali complete in rete: notebook wifi, lettore DVD, cuffie/microfono, webcam, casse, mouse

n° 1 stampante multifunzione laser

n° 1 FotoCamera

n°1 VideoCamera

n° 1 Hard Disk esterno (1 TB) per archiviazione generale

numero congruo di PenDrive per archiviazione delle produzioni individuali e di gruppo
software didattici specifici e supporti di memoria DVD e CD-rom

Titolo/Nome esperienza Dal gioco all'uso delle TIC: un nuovo modo di comunicare

Anno scolastico di riferimento 2007/2008

Breve descrizione

Rivolto ai bambini della Scuola dell'Infanzia da 3 a 5 anni. Principio educativo: un utilizzo delle NT come possibilità di usufruirne in modalità collaborativa e in modo creativo come un linguaggio tra i linguaggi. In collaborazione con PoliTechnico Milano. Docente Referente.

<http://14allportal.polimi.it/> (con codice Exp_07_200)

<http://isc.medialama.it/default.aspx?menuid=994>

Titolo/Nome esperienza Un nuovo modo per comunicare: INSIEME PER ASCOLTARE

Anno scolastico di riferimento 2008/2009

Breve descrizione

I bambini hanno continuato a sperimentare le TIC con le stesse modalità rafforzando sempre di più le competenze e mantenendo un interesse e una curiosità costanti. Diversamente dalle loro abitudini e prossimi alla frequenza della classe prima hanno sperimentato l'aula di informatica. Con i compagni di SP partecipando alla realizzazione di un ipertesto utilizzando TuxPaint.

Titolo/Nome esperienza La coccinella e i suoi puntini

Anno scolastico di riferimento 2010/2011

Breve descrizione

Obiettivo principale la costruzione di un libro con l'uso delle TIC partendo dalla manipolazione e stimolando più canali percettivi. L'udito, il tatto la vista i nostri alleati. I bambini artefici della grafica e della voce narrante. Per il Comenius tradotto in inglese dalla classe quinta della Scuola Primaria, con le conte nelle lingue dei paesi coinvolti: polacco, olandese, italiano, tedesco, spagnolo. Vincitori PoliCultura <http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=1002>

Titolo/Nome esperienza Let's speak English!

Anno scolastico di riferimento 2011/2012

Breve descrizione

Il progetto è nato dal desiderio di avvicinare i bambini alla scoperta di un codice linguistico nuovo, al fine di sviluppare un'attitudine positiva verso culture e tradizioni differenti dalla propria, per promuovere sentimenti di rispetto e collaborazione con gli altri. Il gioco è stato il principale mezzo attraverso il quale è stato veicolato l'apprendimento. <http://isc.medialama.it/default.aspx?menuid=1119>

Titolo/Nome esperienza	Feel at home@EU Schools
Anno scolastico di riferimento	2009/2011
Breve descrizione	<p>Tutte le docenti coinvolte hanno partecipato a vario titolo (documentazione sito web/docente inglese) al Progetto Comenius dell'IC ampiamente documentato nel sito web della scuola http://isc.medialama.it/default.aspx?menuid=959</p> <p>In collaborazione con la SP realizzato un ipertesto in lingua inglese http://isc.medialama.it/default.aspx?menuid=1003</p>

Castel di Lama li 22.02.2013