

PUNTOEDU

Formazione a distanza su informatica

Sperimentazione della riforma

**Il percorso per
migliorare le
competenze informatiche**

**Il percorso didattico:
corsi, laboratori
e forum**

L'offerta formativa



**L'area riservata
ai bambini**



INDIETRO

AVANTI



Il percorso per migliorare le competenze informatiche



Sono offerti **5** corsi basati sui moduli 1, 2, 3, 6, 7 del syllabus dell'ECDL:

- Computer di base della tecnologia dell'informazione
- Uso del computer e gestione dei file
- Elaborazione testi
- Strumenti di presentazione
- Reti informatiche



INDIETRO

AVANTI



Il percorso didattico: i corsi



► Corsi su problematiche didattiche, metodologiche e psicocognitive dell'inserimento dell'informatica nella scuola dell'infanzia ed elementare.

Contributi e/o saggi monografici scritti da esperti e ricercatori ipertestualizzati e corredati da bibliografia e suggerimenti operativi

I corsi

1 di 6



➤ *Bambini digitali, strumenti narrativi, struttura dialogica*

a cura di **Edith Ackermann**

Docente di Grafica e Apprendimento Creativo al MIT – Massachusetts Institute of Technology

Il testo analizza giochi linguistici e ambienti interattivi digitali che aiutano il bambino ad esprimersi.

I bambini solitamente utilizzano diversi modi di esprimersi spesso in conflitto con le modalità della scrittura e della lettura apprese nei primi anni di scuola.

Diversamente ambienti basati su testi e su testi-voce per parlare a distanza, raccontare storie e fare giochi di ruolo forniscono modi nuovi per integrare la lingua parlata con quella scritta, l'oralità con l'alfabetizzazione. Queste tecnologie offrono occasioni per avvicinare la lingua parlata a quella scritta e colmare il divario fra testo e contesto, autore e pubblico, parole, immagini e suoni.



INDIETRO

AVANTI



I corsi

2 di 6



➤ *Costruire, proporre, lavorare insieme: cenni per ambienti di apprendimento costruttivo-dialogici*

a cura di **Edith Ackermann**

Docente di Grafica e Apprendimento Creativo al MIT – Massachusetts Institute of Technology

Il corso presenta i principi di progettazione di una serie di ambienti di apprendimento attraverso il gioco.



INDIETRO

AVANTI



I corsi

3 di 6



➤ *Familiarizzazione all'uso del computer un percorso per i bambini e per gli insegnanti*

a cura **Antonio Calvani**

Docente di Tecnologie dell' Istruzione, Facoltà di Scienze della Formazione Università di Firenze

Gli argomenti delle unità didattiche sono:

- 1 - percorso di media education: dal corpo al computer;
- 2 - ricerca: come i bambini rappresentano il computer;
- 3 - progetto: prima familiarizzazione tecnologica;
- 4 - computer, spazi e didattica;
- 5 - computer e scrittura;
- 6 - videogiochi;
- 7 - internet e bambini;
- 8 - software didattico, disabilità ed integrazione;
- 9 - formazione insegnanti alle tecnologie;
- 10 - circoli collaborativi.



INDIETRO

AVANTI



I corsi

4 di 6



➤ Le nuove tecnologie per il ritardo mentale e i disturbi di apprendimento

a cura di **Fabio Celi**

Docente di Psicopatologia dello Sviluppo - Facoltà di Psicologia, Università di Parma

L'utilizzo delle nuove tecnologie nell'ambiente scolastico aiuta il bambino ad apprendere giocando e coadiuva l'attività dell'educatore che vuole attuare una programmazione individuale. L'utilizzo del supporto della programmazione individuale aiuta il bambino con difficoltà a superare l'isolamento.



INDIETRO

AVANTI



I corsi

5 di 6



- *Scrivere, giocare, pasticciare...riflessioni e proposte per usare il computer a scuola con bambini dai 4 ai 7 anni*

a cura di **Donatella Cesareni** e **Franca Rossi**
Docenti presso l'Università La Sapienza di Roma

Il corso prevede:

- un'introduzione teorica sugli aspetti psico-cognitivi e relazionali implicati nell'uso precoce del computer ;
- tre unità tematiche con riflessioni sul possibile uso didattico del computer con proposte operative, esempi di attività svolte e strumenti per l'analisi e l'osservazione dell'attività dei bambini.



INDIETRO

AVANTI



I corsi

6 di 6



- *Costruire giocattoli cibernetici. Riflessioni e proposte sull'esposizione e programmazione di giocattoli computazionali per la scuola dell'infanzia*

a cura di **Augusto Chiocciariello**
Ricercatore presso l'ITD - CNR di Genova

Lo studio è diviso in due parti:

- **prima parte:** analisi degli aspetti della programmazione e indicazioni per la progettazione di ambienti di gioco programmabili per alunni di 4 anni.
- **seconda parte:** possibilità di rendere accessibile ai bambini la programmazione di costruzioni cibernetiche con modalità sia iconiche che testuali.



INDIETRO

AVANTI



L'area Laboratori

I laboratori offrono spunti di riflessione e proposte di attività finalizzate alla realizzazione di elaborati scritti da parte del docente in formazione, da presentare al tutor durante gli incontri in presenza o in classe virtuale.



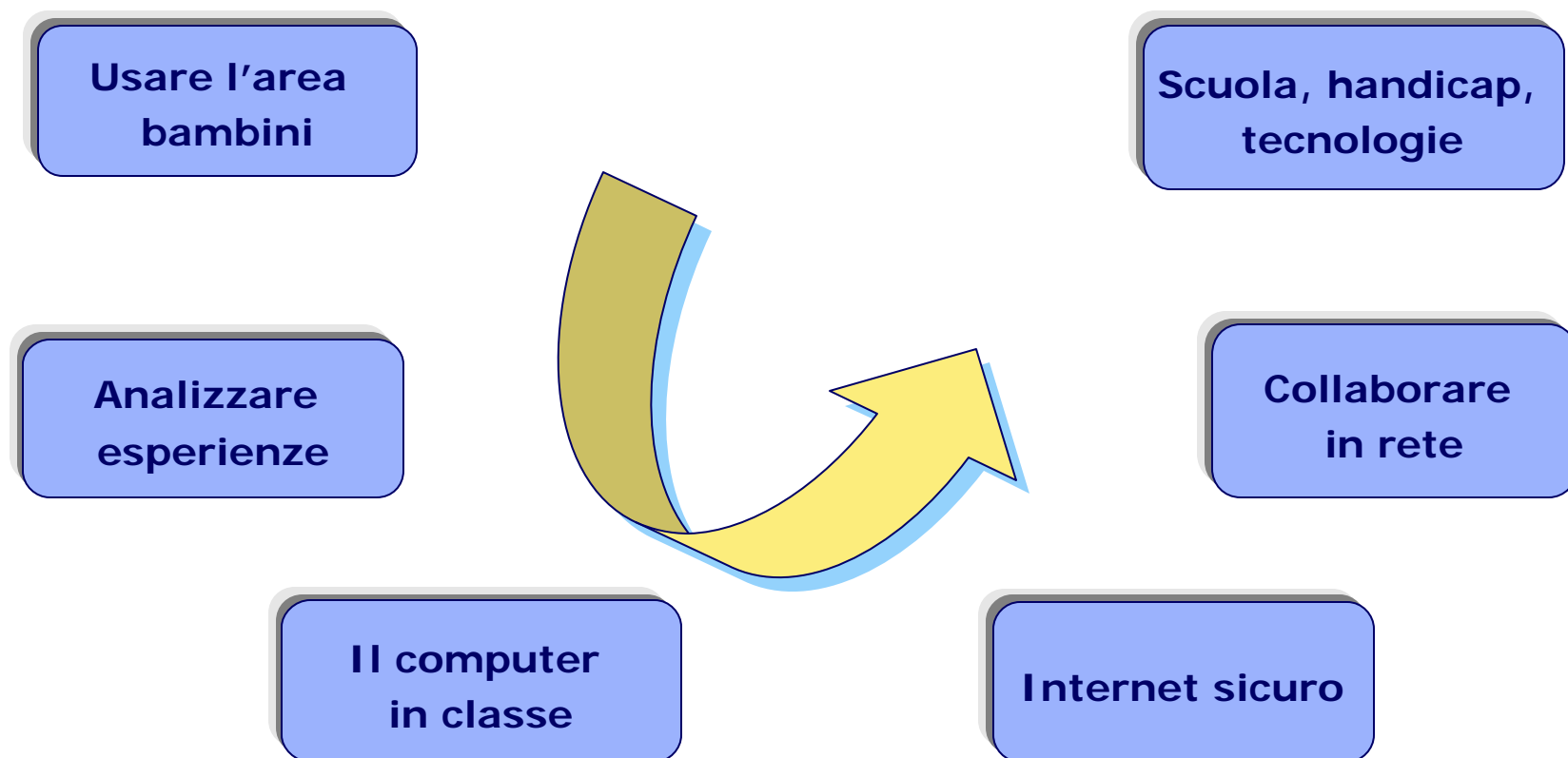
INDIETRO

AVANTI



Laboratori

Ogni laboratorio offre spunti di riflessione finalizzati alla realizzazione di elaborati scritti da parte del docente in formazione, da presentare al tutor durante gli incontri in presenza o in classe virtuale.



INDIETRO

AVANTI



Usare l'area bambini



Nel laboratorio si evidenzia l'importanza dell'utilizzo in classe di materiale didattico interattivo che aiuti il bambino ad apprendere mediante il gioco e dia agli insegnanti gli strumenti per facilitare l'utilizzo di tali materiali. Nel laboratorio sarà possibile:

- scaricare i manuali dei software (distribuiti alle 250 scuole) in formato pdf. ;
- consultare le guide didattiche dei software create per facilitare il lavoro dell'insegnante con bambini della scuola dell'infanzia e primaria.



INDIETRO

AVANTI



Il computer in classe



➤ **Oltre la classe, oltre la scuola...oltre...** (a cura di Linda Giannini)

La scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Don Milani (LT) ha attivato un progetto di documentazione on line delle esperienze "informatiche" e "multimediali", percorse dai bambini con una prima fondamentale finalità: la valutazione e condivisione dell'apprendimento derivante anche dall'uso di uno o più ambienti collaborativi, composto da soggetti fisicamente vicini e/o fisicamente distanti. La Don Milani ha attivato una rete di scambi tra scuole, con altre istituzioni e con le famiglie intorno a progetti comuni per attuare:

- Confronti metodologici
- Interazione consapevole e attiva tra bambini-bambini e bambini-adulti
- Creatività e sviluppo di una comunità interattiva

➤ **Il video nella didattica della scuola di base** (a cura di A. Brugnoli)

Ideare percorsi, utilizzare immagini statiche e in movimento, creare storybord, riflessioni e spunti per la didattica.

- Confronti metodologici
- Interazione consapevole e attiva tra bambini-bambini e bambini-adulti
- Creatività e sviluppo di una comunità interattiva



INDIETRO

AVANTI



Lavorare con gli automi



Il laboratorio evidenzia l'importanza dell'uso del computer nella scuola primaria. Tra gli argomenti trattati:

- Il computer come strumento per apprendere;
- Una metafora per la scuola dell'infanzia: la scatola di matite multimediali;
- Portare la metafora nella scuola: le attività in classe;
- Portare la metafora nella scuola: la formazione degli insegnanti;
- Esperienze delle scuole (che hanno utilizzato il software Micromondi):
 - *Sogno di un bambino* (elementare);
 - *Una gocciolina in viaggio* (elementare);
 - *Micromondi e le città invisibili* (materna);
 - *Problemi* (elementare);
 - *Progetto Calvino* (elementare);
 - *Popoli* (elementare).



INDIETRO

AVANTI



Analizzare esperienze



Il patrimonio di esperienze condotte nelle nostre scuole costituisce quindi uno dei cardini dell'attività odierna. Esperienze selezionate e presentate in modo critico sono uno dei tanti "learning object" che mettiamo a disposizione degli insegnanti in formazione. In questo laboratorio si entra in contatto con le esperienze di altri insegnanti trovando anche stimoli per una ulteriore elaborazione. Analisi di alcuni casi documentati di esperienze di scuole individuati dagli IRRE:

- 1 studio di caso proposto da IRRE Emilia Romagna:
Comune di Bologna "Cantalamessa"
- 6 studi di caso proposti da IRRE Toscana (entro marzo 2003) sulle seguenti tematiche:
 - sensibilizzazione all'utilizzo del software didattico come strumento di supporto all'apprendimento precoce;
 - organizzazione di spazi specializzati per esperienze didattiche;
 - apprendimento per scoperta formulazione di ipotesi e ricerca di soluzioni.



INDIETRO

AVANTI



Collaborare in Europa



Il laboratorio, interamente in italiano, offre un accesso privilegiato e aggiornato alle risorse realizzate dal portale di *European Schoolnet*, la rete didattica supportata da 25 Ministeri dell'Istruzione di tutta Europa e dalla Commissione Europea.

Le risorse didattiche possono essere utilizzate in classe come strumento di comunicazione ma anche come spunto per auto-aggiornamento.

Gli strumenti online offerti sono completamente gratuiti e sono stati pensati per utenti che hanno anche solo un minimo di competenza informatica e telematica.

La sezione Comunità offre l'opportunità di partecipare ad attività in rete con colleghi di tutta Europa.



INDIETRO

AVANTI



Scuola, handicap e tecnologie



Il laboratorio si propone di dare agli insegnanti informazioni operative di base sull'uso delle nuove tecnologie, e in particolare dell'informatica, per sostenere gli alunni in situazione di handicap. Nel laboratorio vengono presentate una serie di schede, frutto del lavoro svolto dai redattori del portale "HandiTecno", commissionato all'INDIRE dal MIUR. Nelle schede vengono presi in esame gli ausili informatici ed il loro utilizzo a scuola, suddivisi per tipo di disabilità:

- Minorazione visiva: ciechi
- Minorazione visiva: ipovedenti
- Minorazione uditiva
- Minorazione motoria
- Ritardo mentale
- Disturbi specifici di apprendimento
- Pluriminorazione
- Problemi di Comunicazione e Relazione



INDIETRO

AVANTI



Internet sicuro



Internet è uno strumento prezioso per la didattica tuttavia non privo di rischi e per questo bisogna sapere come evitare possibili pericoli: per i bambini, per le attrezzature della scuola e danni a terzi. Nel laboratorio

- Esercizi in classe – Netiquette
- Aspetti etici
- Studio di casi relativi ai problemi che possono insorgere quando una scuola decide di adoperare internet
- Politica di uso accettabile (acceptable Use Policy) (precauzioni per la tutela della privacy e della sicurezza personale)
- Legislazione
- Regole di base
- Regole per le scuole elementari
- Regole da seguire a casa
- Lettera ai genitori e richiesta di consenso all'uso di Internet a scuola
- Criteri di selezione delle fonti d'informazione
- Criteri per la definizione di "sicurezza"
- Norme per la tutela della privacy
- Lista di siti sicuri per bambini



INDIETRO

AVANTI



Forum

**Forum metodologico-didattici
moderati da:
ANIAT**

I titoli e i moderatori ➡

⬅ **I titoli e i moderatori**

**Forum moderati
dagli autori dei corsi
e da esperti**

Domande, discussioni, socializzazione di temi, casi e problemi di didattica dell'informatica nella scuola dell'infanzia ed elementare.

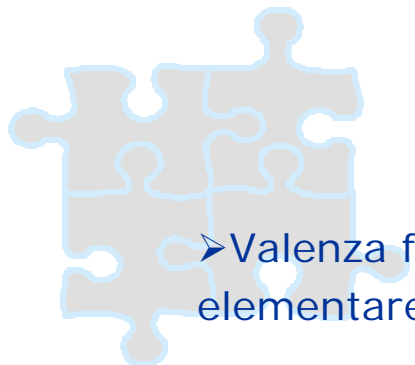


INDIETRO

AVANTI



Forum ANIAT: titoli e moderatori



- Valenza formativa di un primo avvicinamento al computer nella scuola elementare per i bambini dai 5 ai 7 anni.
- L'alternanza di atteggiamenti passivo e attivo nell'uso del computer.
- Il computer come strumento idoneo allo sviluppo della creatività e della produttività intellettuale.



INDIETRO

AVANTI



Forum moderati da esperti



Forum della durata di sei mesi moderato da Daniele Mugnaini, psicologo specializzato in “Difficoltà di apprendimento”.

- Il bambino con deficit nei prerequisiti o con disturbo della letto-scrittura: perché il computer?
- 2 Il bambino con deficit dell'attenzione e dell'autoregolazione: perché il computer?
- 3 Il bambino con deficit nelle abilità visuo-spaziali: perché il computer?



INDIETRO

AVANTI



Area Risorse

Risorse: un portale pubblico sulla didattica dell'informatica nella scuola dell'infanzia ed elementare.



INDIETRO

AVANTI



L'area riservata ai bambini

Il laboratorio del Dr. Bit

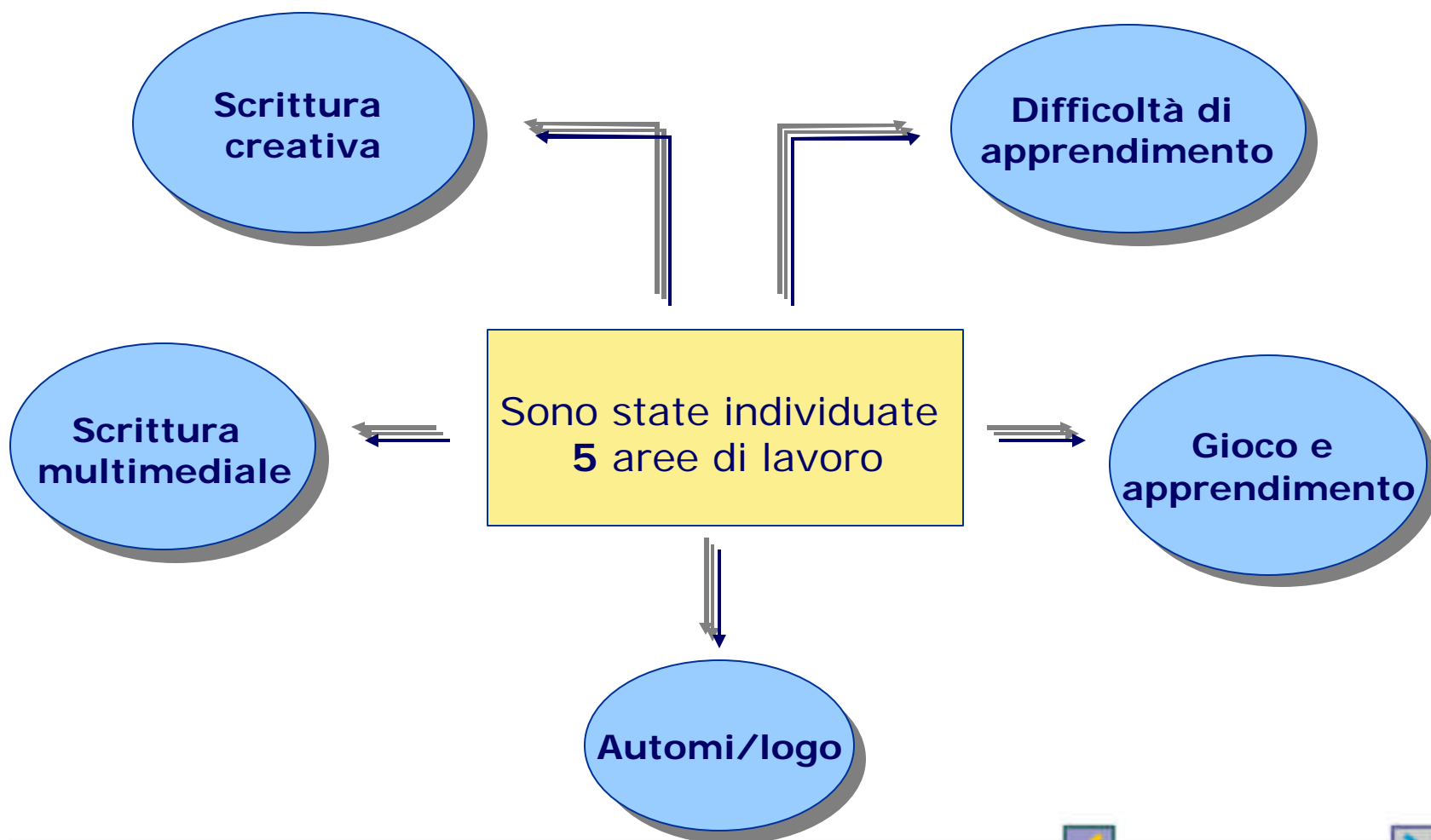
- Ⓢ L'ambiente di lavoro per gli alunni **integra e supporta le attività della classe.**
- Ⓢ **L'accesso è riservato** alle classi impegnate nella sperimentazione che vengono iscritte direttamente dagli insegnanti.
- Ⓢ L'area è **progettata per gli alunni** e avrà una grafica e una struttura di navigazione adatta ai bambini.
- Ⓢ Gli oggetti e le attività contenute nell'area alunni possono essere utilizzate dai bambini **con il supporto dell'insegnante e in alcuni casi anche autonomamente.**



INDIETRO

AVANTI





Automi /logo - Micromondi



Il software offerto alle scuole per approfondire la tematica proposta è **Micromondi**, edito dalla Garamond.

Micromondi non è solo un'evoluzione del Logo tradizionale ma offre anche molteplici possibilità ipertestuali e multimediali oltre ad essere estremamente facile da usare.

E' un ambiente di lavoro in cui gli alunni possono inserire, all'interno delle varie pagine sia brani di un CD musicale che parti di un Videodisco.

Suoni, musiche ed immagini possono essere create dagli alunni.



INDIETRO

AVANTI



Scrittura creativa

1 di 2



I software proposti alle scuole per approfondire il tema della Scrittura creativa sono **Winscribo** e **Stroccofillo** entrambe editi dalla Lynx.

Questo ambiente di scrittura è dedicato ai bambini dai 5 anni in poi che iniziano ad usare il computer e devono imparare le funzioni principali di editing.

Tra le proposte vi sono attività di modifica del testo (colore, font, dimensioni) e inserimento immagini.

La sintesi vocale in italiano permette al bambino di ascoltare dal computer ciò che ha scritto; può inoltre assegnare suoni ad ogni lettera, in modo da ottenere melodie sempre diverse.

Stroccofillo prevede anche un ambiente on line integrato dall'uso del CD-rom.



INDIETRO

AVANTI



Scrittura creativa

2 di 2



Miomondo Junior

E' un ambiente ipermediale che permette al bambino di rappresentare il mondo che lo circonda.

A partire da una mappa che contiene una città, un quartiere, un parco e una scuola è possibile creare e/o modificare ipertesti inserendo icone, parti scritte, foto, didascalie e suoni, trasformandoli poi in pagine html.

L'alunno può utilizzare gli elementi forniti dal programma o inserire aree, linee, simboli, descrizioni proprio come avviene in cartografia.

Ogni elemento disposto sulla mappa conduce ad una scheda descrittiva, compilata dall'utente, con testi, immagini e suoni e con l'indicazione della categoria cui appartiene quell'oggetto.



INDIETRO

AVANTI



Scrittura multimediale



Autore Junior è un ambiente che offre ai più piccoli gli strumenti di base necessari alla creazione di contenuti multimediali;

È un ambiente di lavoro del genere "software aperto", che permette alle idee creative dei bambini di essere integrate nel programma per dare vita a creazioni personalizzate e coerenti con il contesto di lavoro.

Grazie a un kit di strumenti è possibile lavorare con il pc utilizzando:
testo, immagini, musica, suoni, voce e persino filmati, senza
richiedere
particolari conoscenze informatiche.

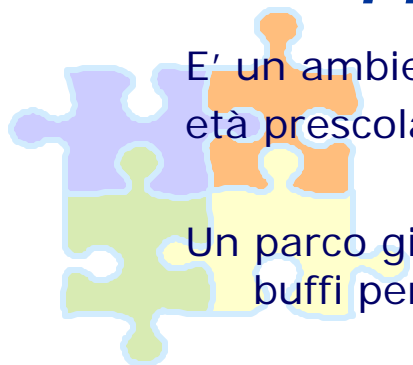


INDIETRO

AVANTI



Gioco e apprendimento



E' un ambiente completamente on line per l'avvicinamento dei bambini in età prescolare alla conoscenza e all'utilizzo delle nuove tecnologie.

Un parco giochi virtuale con giochi di abilità e percezione introdotti da buffi personaggi extraterrestri.

Tra le attività proposte:

- ***Il domino***
- ***Il gioco del labirinto***
- ***Il gioco delle mutazioni***
- ***Ovolution***
- ***Noociti***



INDIETRO

AVANTI



Difficoltà di apprendimento

1 di 2



Sono proposti alcuni software, le più recenti soluzioni informatiche rivolti ai più piccoli, ma utili anche per bambini con difficoltà di apprendimento specifiche, fin dalla scuola dell'infanzia.



INDIETRO

AVANTI



Difficoltà di apprendimento

2 di 2



Start avviamento alla lettura

Il software avvia il bambino al riconoscimento globale delle Parole attraverso giochi di colorazione e collegamento parole-figure-suono.

La bella addormentata nel bosco

Il software utilizza la famosa fiaba per aiutare il bambino a leggere in modo autonomo e comprendere il testo.

Il giardino della lettura

Il software offre una serie di attività didattiche specifiche volte all'acquisizione dei prerequisiti necessari allo sviluppo del processo di lettura.



INDIETRO

AVANTI

