

Passaporto del progetto di ricerca-azione M.M.L.L.

(Micromondi Microrobotica Logo Lego)

Insegnante autore del progetto				
	Annibali Fausta – lingua italiana, antropologia educazione musicale, L2			
Nome e Cognome:	1^ D			
	n° 20 bambini/e			
Indirizzo e-mail:	Annibali Fausta <u>fausta@libero.it</u>			
Plesso, Direzione:	IC Don Milani di Latina – Via Cilea 4			
Nome della scuola:	"Don Milani" Classe Prima Sez D			
Città, Provincia, Regione:	Latina (LT) Lazio			
Ins. Coinvolte nel progetto	Bazzano Teresa			
	Ferrante Giuseppina			

Segnalare il consenso alla visualizzazione del proprio nome nel campo identificativo per la pubblicazione del progetto nel database on-line o negli esempi forniti ai partecipanti del programma Intel® Teach to the Future.

II progetto		
	Inserire un titolo descrittivo o accattivante per la propria unità, progetto	
Titolo:	Gli orologi delle tartarughe	
Sintesi del progetto):	
Sintosi dal vostro progatto, brovo descrizione di como è stato presentato in classe ai hambini		

Sintesi del vostro progetto, breve descrizione di come è stato presentato in classe ai bambini e di come i bambini hanno risposto alla proposta della metodologia e dello strumento.

Nell'ambito scolastico le Nuove Tecnologie assumono valore aggiuntivo "solo" se non vengono concepite come una sorta di spazio autonomo all'interno del progetto formativo della scuola.

La proposta didattica per un itinerario laboratoriale nel gruppo classe 1^ D Scuola Elementare

è stata intesa come uno degli strumenti trasversali all'apprendimento e non come disciplina alfabetizzante in un'ottica additiva.

Con il computer in classe l'insegnante offre all'alunno/a l'opportunità di:

- □ Far emergere i "saperi informatici" di tipo extrascolastico;
- □ Far evolvere e rielaborare le conoscenze, le abilità e le competenze informatiche già presenti;
- □ Ri-affermare la dimensione cognitiva del pensiero;
- □ Organizzare e gestire le conoscenze, "allenandosi" nel mettere alla prova i propri procedimenti mentali;
- □ Fare delle nuove tecnologie "una palestra per la mente"

Rif.

 $\frac{\text{http://community.eun.org/content.cfm?area=972\&ov=30741\&sa=5519\&oid=30741\&CFID=334496\&CFTOKEN=47073836\&t=5062\&sid=0d5e67941f231e43887090e06bc006a2}{\text{http://community.eun.org/content.cfm?area=972\&ov=30741\&sa=5519\&oid=30741\&CFID=334496\&CFTOKEN=47073836\&t=5062\&sid=0d5e67941f231e43887090e06bc006a2}{\text{http://community.eun.org/content.cfm?area=972\&ov=30741\&sa=5519\&oid=30741\&CFID=334496\&CFTOKEN=47073836\&t=5062\&sid=0d5e67941f231e43887090e06bc006a2}{\text{http://community.eun.org/content.cfm?area=972\&ov=30741\&sa=5519\&oid=30741\&CFID=334496\&CFTOKEN=47073836\&t=5062\&sid=0d5e67941f231e43887090e06bc006a2}{\text{http://community.eun.org/content.cfm?area=972\&ov=30741\&sa=5519\&oid=30741\&CFID=334496\&CFTOKEN=47073836\&t=5062\&sid=0d5e67941f231e43887090e06bc006a2}{\text{http://community.eun.org/content.cfm}}$

FELICITA'

E' andare nel lettone di mamma e papa', è correre in bici senza rotelle, guardare in alto e vedere le stelle. Basta ben poco, e nessuno lo sa, a dare tanta felicità. (B.Paciotti)

LA FELICITA

La felicità è a cavalluccio di papà nella torta con la panna che mi fa la mamma... ...è un bosco dove sono amici piante e animali felici, in un'aula di scuola dove il tempo vola.

Queste sono le due brevi poesie da cui sono partita per iniziare un percorso alla scoperta dei sentimenti dei bambini e delle bambine.

-CHE COS'E' PER TE LA FELICITA? -Per me la felicita' è...

Documentazione di quanto realizzato dai bambini e dalle bambine \mathbf{e}' in parte presente nella EUN Community Archivio MICROMONDI 2

http://community.eun.org/content.cfm?area=972&ov=32673&sa=5526&oid=32673

Familiarizzazione con il software grazie anche ad un computer avuto in comodato dalle famiglie piu' un altro PC in comune con la classe 2C.

Attività Linguistica (*):

- Ascolto ed analisi delle due brevi poesie sopra riportate;
- conversazione per far emergere i sentimenti dei bambini,

Attività in L2							
	Riconoscimento di alcune parole in L2 con collegamento con l'L1						
Attività logico matematica				· ·			
 Osservazione della ta 			ırtaruga nello spazio;				
			i quaderni dell'attività svolta;				
percorsi							
scoperta dei concetti topologici i			topologici ne	el macro e micro spazio			
 giochi con forme, colori, dimensioni (**) 							
	 scoperta delle regioni (interne ed esterne) dei confini delle intersezioni e degli insiemi 						
	•	il contare per contare intuizione delle addizio			crescer	nte e decrescente, con	
Att	ività gra	fico pittorica e multime	diale				
	scoperta delle sfumature dei colori sia in forma digitale (all'interno del sw) che attraverso attività pratiche con pastelli, acquerelli, pennarelli, colori a cera						
	Anima	zione dei progetti sulla	"felicità" gra	ızie al sw;			
	Scope	rta dell'inserimento di d	creazioni sor	nore grizie alla	a "pian	ola" virtuale	
(*) la scoperta del campo testo ha consentito la creazione di brevi frasi come esternazione del piacere della scrittura e della formattazione/gioco+aggiunta di colori sul testo							
(**) in particolare si sottolinea la scoperta delle lenti legate al simbolo matematico (+/-) che consentono di ingrandire o ridurre gli oggetti creati dai bambini e dalle bambine; questa scoperta ha emozionato moltissimo il gruppo classe portando a verificare di volta in volta gli effetti.							
		atica: Selezionare clico		•	•		
_	Ü	italiana	☐ Religion				
Lingue e culture del mondo		Educazione motoria			Altro: storia = ed.		
_	Geogra	fia	Studi sociali			all'ascolto	
		☐ Tecnologia ☐ Arta			⊠ Altro:		
		✓ Arte☐ Economia					
_		_	Handicap				
		ri: Selezionare cliccano		·			
☐ Scuola dell'infanzia (3-5 anni) ☐ Scuola superiore (14-15 anni)						e (14-15 anni)	
\boxtimes	Scuola	elementare (6-7 anni)	ı	☐ Scuola superiore (16-17 anni)			
Scuola elementare (8-10 anni))	☐ Scuola superiore (18 anni)				
	Scuola	media (11-12 anni)		Altro:			

Scuola media (13 anni)					
Tecnologia - Hardware usate da supporto:					
☐ Computer	☐ Masterizzatore				
Fotocamera digitale		☐ Videocamera			
Fotocamera	☐ Videoproiettore	☐ Sistema di videoconferenza			
☐ Lettore DVD	Scanner	☐ Altro:			
☐ Connessione Internet	□ Televisione	☐ Altro:			
Toppologia Coffware					
Tecnologia – Software: Database/Fogli di calcolo	Fotoritocco e immagini	Sviluppo di pagine Web			
☐ Desktop Publishing	☐ Internet Browser	☐ Elaborazione testi			
Software per e-mail	☐ Multimedia	Altro: MicroMondi 2.0			
☐ Enciclopedia su CD-ROM	☐ Editing Video	Altro:			
	Libri di testo, manuali, mate				
Materiale cartaceo:	Poesia tratta da materiale cartaceo proposto da "Editrice, la Scuola Roma"				
	Supporti che devono essere	e ordinati o raccolti per			
	implementare la vostra unità.				
	Per la documentazione:				
Materiale vario:	I quadernoni dei bambini				
	 Cartelloni 				
	Il diario di bordo dei	docenti			
	Indirizzi Web (URL) che sup	oportano l'implementazione della			
Risorse Internet:	vostra unità.				
	 Il forum dei docenti <u>http://www.tecnologieducative.it/forum- <u>mt/read.php?f=1&i=34&t=34</u></u> 				
	 Il sito "La scatola delle Esperienze" http://www.descrittiva.it/calip/0304/ 				
	 La posta elettronica 	(da casa)			
Altro:	Eventuali oratori ospiti, mer	ntori, visite sul campo, ecc.			
Annotazioni di percorsi ino	lividualizzati da evidenziar	70			

Studenti con difficoltà, portatori di handicap:	Personale di sostegno, ausili, materiali, modelli di valutazione personalizzati
Studenti stranieri e/o con difficoltà linguistiche:	Siti Internet e altre risorse nella loro lingua madre, differenti modelli di valutazione dell'apprendimento, personale di supporto.
Studenti avanzati:	Compiti più impegnativi, ricerche estese su tematiche scelte dal discente, proposte libere.
Valutazione degli studenti, rilevando le eventuali difficoltà o la semplicità dell'approccio a questo progetto:	Una descrizione di come le valutazioni vengono condotte. Il contesto e le procedure specifiche per la valutazione dell'apprendimento dello studente. La valutazione è svolta tramite colloquio, osservazione, diari, saggi, test e i prodotti finali. La valutazione può essere condotta dall'insegnante, dai suoi colleghi o dagli studenti stessi. Nella fase iniziale i bambini hanno dimostrato interesse verso il software; alcuni bambini conoscevano gia' micromondi ed altri no; i primi hanno dunque fatto un po' da tutor per i compagni.
Parole chiave:	Le parole chiavi includono gli argomenti principali trattati nel progetto Felicità – sentimenti – immagini – colore – sfumature – ascolto – scrittura – lettura - movimenti – tutoring