

Progetto Cl@ssi2.0, triennio 2009 -2012

Piano di sviluppo disciplinare generale

Aree disciplinari	Sperimentazione Cl@ssi2.0
Lingue: Italiano – Francese - Inglese	<ul style="list-style-type: none">▪ uso di documenti autentici on-line▪ scambi anche con video-conferenza▪ scrittura collaborativa con il pc▪ uso di blog▪ autobiografia con strumenti multimediali▪ esercizi multimediali: riconoscimento di parole, formazione di parole, cruciverba, tiro a segno con le parole, formazione delle parole ed abbinamento con disegni▪ esercizi di lettura e scrittura in ambiente multimediale:<ul style="list-style-type: none">a. <i>cloze</i> con animazione, uso di dizionari elettronici monolingui, bilingui o specializzatib. scrittura di lettere di posta elettronica (e - mail) e lettura di messaggi di altri alunnic. esplorazione di diverse tematiche attraverso collegamenti con siti Internazionali di particolare interesse▪ sperimentazione del CLIL per le lingue straniere con materiali presenti in Rete e nei <i>software</i> della LIM (e prodotti da docenti stranieri)▪ software specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line
Storia e geografia	<ul style="list-style-type: none">▪ uso di Google Earth e Google Maps per lo studio dei territori e degli ambienti▪ uso di software e condivisione di materiali specifici per approcci conoscitivi e concettuali (carte tematiche, mappe e carte storiche...)▪ ricerca di materiali e documenti in rete e loro utilizzo▪ uso di software specifici di tipo collaborativo<ul style="list-style-type: none">a. per la condivisione e discussione di problematicheb. per la costruzione di mappe concettualic. per la costruzione di percorsi metacognitivid. per la realizzazione di prodotti, materiali ed elaborati▪ sperimentazione del CLIL per le lingue straniere con materiali presenti in Rete e nei <i>software</i> della LIM (e prodotti dai docenti stranieri)▪ software specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line <p>Uso di software per la creazione di mappe concettuali</p>

Scienze Matematiche, Tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produzione di elaborati cartacei e digitali con l'apporto delle competenze degli insegnanti di Matematica e Tecnologia in compresenza, principalmente nello studio della Geometria. ▪ Utilizzo del foglio di calcolo per: <ul style="list-style-type: none"> a. inserimento ed elaborazione dati; b. costruzione e analisi di grafici; c. uso delle principali funzioni del programma applicativo. ▪ Approccio allo studio della Matematica mediante Alnuset, un sistema multi - ambiente dinamico e interattivo. ▪ Scelta e analisi di un percorso interdisciplinare legato alla vita quotidiana degli alunni; raccolta materiali (analisi e produzione mappe, fotografie, testi) anche con l'aiuto di servizi di cartografia digitale on line (Google-Map, Map-Live); elaborazione di un prodotto finale digitale (KompoZer, Picasa3). ▪ Documentazione integrativa al libro di testo per approfondimenti di natura scientifica (filmati, documentari, schede di lavoro). ▪ Software specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line ▪ Uso di software per la creazione di mappe concettuali
Scienze Motorie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ video analisi dei gesti motori e del linguaggio non verbale ▪ elaborazione schemi di gioco nelle discipline sportive ▪ utilizzo di software per l'organizzazione dei giochi sportivi
Arte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotografia digitale: <ul style="list-style-type: none"> a. tecniche di ripresa b. conoscenza ed uso delle caratteristiche di base di alcuni programmi specifici (photoshop elements / Picasa) ▪ Leggere l'opera d'arte attraverso l'interpretazione grafico-pittorica data dal linguaggio informatico (uso di software specifici) ▪ Computer nell'arte: la <i>Web art</i> ▪ Imparare ad utilizzare power point come mezzo di progettazione e/o documentazione e/o verifica di un percorso didattico (per esempio unità didattiche di educazione al patrimonio / laboratorio espressivo) ▪ Progettazione e creazione di un film/cartone di animazione (uso di software specifico)
Musica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esercizi multimediali e on-line: giochi sonori, lettura e riproduzione vocale strumentale, suono immagine, suono parola etc. ▪ Uso di software per la scrittura musicale ▪ Ricerca di materiali e documenti in rete e loro utilizzo ▪ Uso di software di tipo collaborativo per l'elaborazione dei materiali e dei percorsi ▪ Uso di software specifici per: <ul style="list-style-type: none"> a. la registrazione, b. il montaggio, la manipolazione c. la conversione dei materiali audio e video

Sostegno alla classe	<ul style="list-style-type: none">▪ Uso delle tecnologie didattiche per potenziare tutti i canali comunicativi (lavorando su colori, suoni, forme) per migliorare manualità fine (mouse, tasti) e prassie▪ Uso delle registrazioni audio e video allo scopo di “rivedersi” per migliorare l'autostima, documentare attività e partecipazione, rafforzare l'identità e il senso di appartenenza al gruppo
----------------------	---