

Un pc per ogni studente



Gruppo Consiliare
Regionale
Insieme per Bresso

Le classi coinvolte

La scuola Don Milani. 1° Circolo Rivoli (TO) *per l'intero anno scolastico*



3[^] A e 3[^] B, Borgofranco D'Ivrea Circolo di Pavone Canavese (TO) *per il primo quadrimestre*



4[^] C 1° Circolo di Novi Ligure (AL) *per il secondo quadrimestre*





L'idea



- Usare il computer nella didattica di tutti i giorni
- Permettere ai bambini di portare i computer a casa
- Preparare un kit per i docenti che partecipano al progetto
- Configurare i pc rendendoli pronti all'uso in classe, sicuri per la navigazione, al riparo da virus.

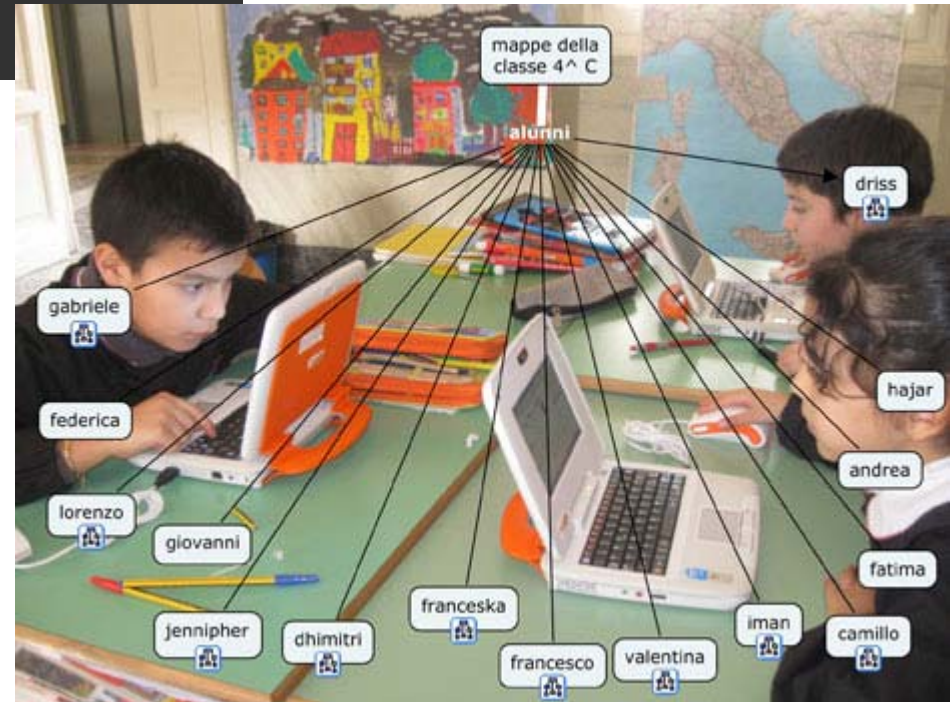
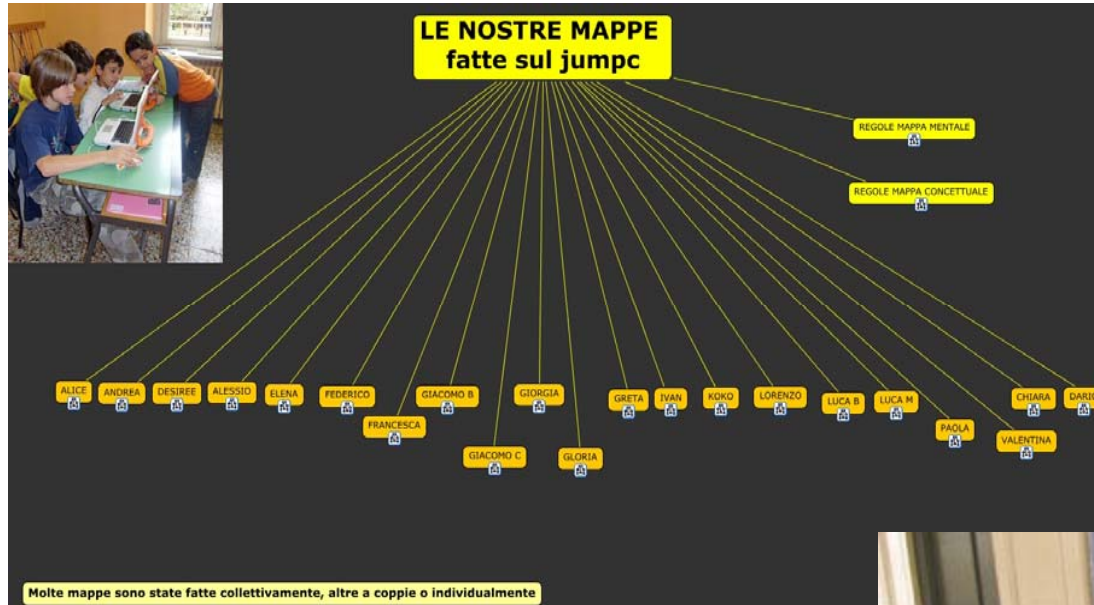
L'obiettivo



- Tecnologie digitali come elemento importante per la facilitazione degli apprendimenti
- Potenziamento della motivazione



Condivisione e replicabilità delle esperienze



Condizioni operative per l'attuazione del progetto



- La ditta Olidata che ha fornito i computer in comodato d'uso.
- Il prof. Mariano Turigliatto (ex docente dell'Istituto Majorana) del gruppo consiliare regionale "Insieme per Bresso"

La collaborazione tra scuole primarie ed istituto tecnico



Gli allievi della quarta A Informatica (specializzazione IG2 Videogame) dell'Istituto Tecnico Industriale Ettore Majorana di Grugliasco (To) hanno configurato tutti i computer prima di consegnarli ai bambini delle scuole primarie.

L'Istituto garantirà per tutto l'arco della sperimentazione l'assistenza tecnica necessaria.



La nostra esperienza al servizio del progetto

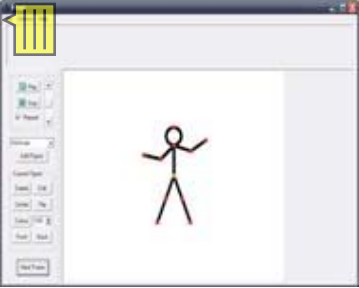
Si sono utilizzate:

- L'esperienza di Paola Limone nel gruppo di lavoro per il motore di ricerca "Ricerche Maestre" e in qualità di responsabile del portale per bambini "Siete pronti a navigare?"

Dai database di queste due risorse sono stati scelti più di 800 siti attentamente selezionati



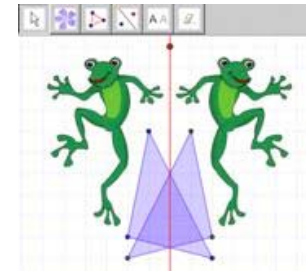
- l'esperienza tecnica del prof. Zucchini per la configurazione software e l'assistenza alle scuole
- L'esperienza del prof. Guastavigna nel campo delle tic e della didattica.



Il kit per docenti

- Programmi scelti ed installati

- Didapages (libri dinamici)
- Crea storie (produzione di fiabe)
- Drape (logica e programmazione)
- Google Earth
- Audacity (elaborazione suoni)
- IrfanView (elaborazione immagini)
- Cmap Tools (mappe concettuali)
- Free Mind (mappe mentali)
- Tux Paint (disegno)
- Pivot (animazioni grafiche)
- Microsoft Gif Animator (animazioni grafiche)
- Macchine operatrici (logica matematica)
- Geogebra (geometria)



I programmi già presenti

- **Programmi utilizzabili dall'interfaccia Easybeats:**
 - Talking Parrot (registratore di suoni)
 - Webcam
 - Easy Paint (disegno)
 - Easy Write (scrittura)
- **Programmi autorizzati**
 - Wordpad (scrittura)
 - Windows MovieMaker (filmati e animazioni)



Il browser



Niente allarmismi, soluzioni intelligenti

- My First Browser, offerto con Magic Desktop dalla Easybits, è un browser sicuro per i bambini
- Si trova preinstallato sui computer JumPC della Olidata.
- I bambini non possono accedere alla barra degli indirizzi , possono visitare i siti web esaminati e approvati precedentemente dai genitori o dal docente.
- I siti web approvati vengono memorizzati e visualizzati come immagini in un libro dei preferiti che i bambini possono facilmente sfogliare.

Le schede



Per ogni software è stata preparata e condivisa in rete [una scheda informativa](#).

Si è data grande importanza alla segnalazione di attività e di percorsi attuabili e già sperimentati da altre scuole, in un'ottica di condivisione delle esperienze migliori e di valorizzazione delle "buone pratiche".

La comunicazione

- Uno spazio web per raccogliere il materiale da condividere.
- Un blog in uno spazio offerto da La Stampa



SPERIMENTARE - COMUNICARE - CONDIVIDERE

Il progetto di classe

Individuazione di:

- Materie scolastiche/campi di apprendimento
- Obiettivi
- Aspetti metodologici
- Risorse digitali e motivazione del loro impiego
- Risultati attesi
- Fasi di lavoro
- Schede di valutazione da parte degli insegnanti
- Schede di autovalutazione per gli alunni

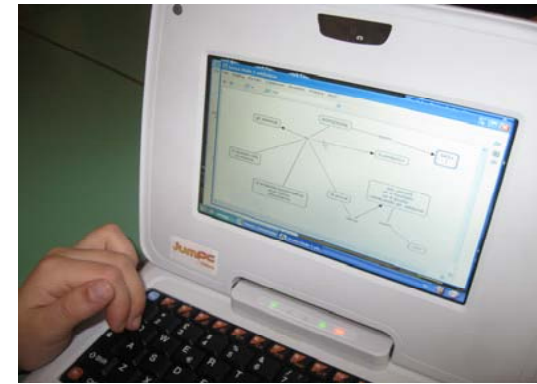


La griglia di riferimento

Materia scolastica Campo di conoscenza	Obiettivi	Aspetti metodologici	Risorse digitali che si utilizzeranno	Motivazioni dell'impiego di risorse digitali	Risultati attesi
---	-----------	----------------------	---------------------------------------	--	------------------

Lo schema è stato preparato dal [prof Marco Guastavigna](#)

Esempi di attività già svolte



- * Mappe concettuali (scienze, matematica, storia, geografia...)
- * Animazioni (con frames grafici e con fotografie)
- * Disegni
- * Libri dinamici (storie gioco, storie individuali, finali di storie da inventare, audiolibri). Uso di musiche, suoni, fotografie e disegni
- * Giochi per l'esercizio in diverse discipline
- * Attività logico-matematiche
- * Problem solving



This Concept Map was created with
IHMC Cmap Tools

Cosa valutare?



- la crescita nei rapporti di collaborazione
- il miglioramento nella capacità di ricerca di informazioni pertinenti, e nella ricerca di risposte a domande date
- il miglioramento della capacità di riassumere e rielaborare le informazioni acquisite
- il miglioramento nell'esposizione del proprio lavoro di ricerca (scritto o orale)
- il maggior esercizio a casa e a scuola
- l'arricchimento delle capacità personali di rappresentazione grafica della realtà.

Progetti per il futuro



Aumentare il numero di scuole coinvolte.

Raccogliere buone idee per utilizzare il computer al meglio in classe.

Migliorare ulteriormente la configurazione

Buona scuola a tutti !

