

SCHEMA DI VALUTAZIONE FINALE PROGETTI DIDATTICI/LABORATORI

Scuola Primaria

Plesso "C.CORRADI"

NOME DEL PROGETTO		IL MIO AMICO COMPUTER"			
Docenti coinvolti (Per ordine di scuola e classi)		Battimelli Natalina Montrone Anna Manciameli Dusia			
competenza\e da raggiungere (Riportare quelle scelte per il progetto)		Educazione alla multimedialità e alla comunicazione; Miglioramento dell'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento delle discipline.			
Classi coinvolte	Alumni Iscritti	Alumni frequentanti	di cui con handicap	di cui con svantaggio	di cui stranieri
V A	1	1	1	-	-
V B	1	1	1	-	-
V C	1	1	1	-	-
V D	1	1	1	-	-
Attività/Azioni realizzate in sintesi e per categorie (Es: collaborazione con ente esterno....; laboratorio settimanale di due ore.....; visita didattica.....)		Laboratorio di un'ora settimanale, affiancato da un'ulteriore ora dedicata alla classe di appartenenza.			
Metodologie (Es: classi aperte , laboratorio, ricerca, apprendimento cooperativo, problemsolving, lavoro di gruppo,)		Gli alunni D.A e BES sono stati coinvolti insieme ad altri compagni della classe di appartenenza, a rotazione, per un massimo 4/5 alunni. Gli alunni, suddivisi in gruppi, a turno, hanno avuto accesso all'aula multimediale.			
Tempi di realizzazione		Tutti i martedì dalle ore 12.15 alle ore 13.15, con approfondimento durante l'orario stabilito per ciascuna classe per utilizzare il laboratorio di informatica.			
Risultati emersi dalla somministrazione di strumenti di monitoraggio/verifica Es: 1. questionari rivolti agli alunni; 2. questionari rivolti ai docenti; 3. rubrica valutativa su: a. acquisizione competenza b. partecipazione alunno 4.		Agli alunni, con la mediazione dell'insegnante di riferimento, sono stati somministrati dei semplici questionari per rilevare il grado di interesse e coinvolgimento nell'attività proposta nel corso dell'anno scolastico. Gli alunni hanno mostrato di aver gradito la proposta progettuale, di sentirsi più sicuri nell'uso delle nuove tecnologie. La possibilità di utilizzare il computer anche per scopi ludico-ricreativi ha permesso ai bambini di accedere a nuove dimensioni di conoscenza legate anche a navigazioni protette su siti musicali, a carattere storico-geografico e scientifico e legati all'uso che si fa nelle classi quinte della LIM. Le attività sono state sempre coinvolgenti e premianti poiché gli elaborati o le informazioni ottenute dall'attività laboratoriale sono state raccolte direttamente dall'alunno su una pen drive o su una cartella del computer.			
Gli obiettivi previsti sono stati raggiunti?		Gli obiettivi sono stati adeguatamente raggiunti			
Eventuale modalità di documentazione del lavoro svolto		Pen drive contenente le lezioni del progetto ed elaborati personali raccolti direttamente dal bambino			
PUNTI DI FORZA					

	<p>Ciascun bambino ha migliorato la capacità di lavorare autonomamente col pc ma anche di condividere con i compagni il risultato delle proprie ricerche.</p> <p>L'uso di una tecnologia nuova e coinvolgente ha permesso a ciascun alunno di sentirsi protagonista attivo delle proprie conoscenze e di migliorare le competenze attese.</p> <p>Inoltre, la condivisione del progetto tra alunni D.A., ciascuno con le proprie caratteristiche, capacità e difficoltà, ha annullato le differenze tra i bambini e li ha resi partecipi, in egual misura, alla buona riuscita del progetto.</p>
CRITICITA' EMERSE	Quando l'attività è stata condotta in condivisione col gruppo classe, la quantità esigua di pc e il fatto che alcuni spesso non funzionassero adeguatamente, ha reso più caotico e difficoltoso lo svolgimento del laboratorio.
EVENTUALI PROPOSTE	Riproporre il progetto anche il prossimo anno.
VARIE ED EVENTUALI	---

Data

FIRMA

Schema riassuntivo valutazione IL MIO AMICO COMPUTER

Classi coinvolte	Alunni Iscritti	Alunni frequentanti	di cui con handicap	di cui con svantaggio	di cui stranieri
<i>VA</i>	<i>1</i>	1	1	-	-
<i>VB</i>	<i>1</i>	1	1	-	-
<i>VC</i>	<i>1</i>	1	1	-	-
<i>VD</i>	<i>1</i>	1	1	-	-

	Iniziale	Di base	Intermedio	Avanzato
Impegno	1		3	
Autonomia	1		3	

Autogradimento alunni

	Si	No	Forse
Hai imparato cose nuove?	4		
Hai avuto difficoltà?		4	
Lo consiglieresti ad un amico?	4		

Punti di forza:

Il progetto è stato gradito da tutti i bambini perché hanno potuto lavorare in coppia e nel piccolo gruppo, collaborando e interagendo con i compagni, approcciando con strumenti innovativi e a loro congeniali per approfondire ed ampliare le conoscenze, per usare giochi didattici, semplici programmi di videoscrittura e per iniziare a conoscere le potenzialità di internet.

Il laboratorio ha avuto un' ottima ricaduta poiché è stato integrato con le attività laboratoriali programmate per tutta la classe.

Punti di debolezza:

Nessuno.

Suggerimenti:

Riproporre il laboratorio sin dalla classe prima.