

TITOLO DEL PROGETTO

ALFABETTIZZAZIONE INFORMATICA a.s.2023-2024

MOTIVAZIONE

A partire dall'anno 2020 la nostra scuola ha adottato "Pekit For school" quale certificazione informatica per rispondere alla realtà tecnologica e informatica e al modo in cui interagiamo con esse. Si tratta di una nuova certificazione che offre nuovi moduli e una maggior flessibilità per favorire l'apprendimento continuo. Tale flessibilità è data dalla composizione dei moduli nel proprio percorso di apprendimento. L'istituto organizza due livelli di corsi per i propri alunni al fine di prepararli ad affrontare gli esami della patente europea di informatica.

La certificazione attesta il livello essenziale di competenze informatiche e web aggiornate alle funzionalità introdotte dal web 2.0. La certificazione può essere conseguita superando i 4 moduli.

OBIETTIVI e RISULTATI ATTESI

Obiettivi:

- Incoraggiare relazioni interpersonali tra giovani utenti attraverso gli strumenti offerti dal WEB;
- Fornire le chiavi d'accesso alle informazioni e alle risorse custodite dalla rete;
- Attraverso fasi graduali e progressive di apprendimento, creare un'impalcatura di conoscenze informatiche ampie e approfondite, ma adeguate all'età dei discenti.

Risultati attesi:

- Conseguimento della certificazione Pekit spendibile ai fini del riconoscimento di crediti formativi e valida in ogni ambito, istituzionale o privato, in cui si richieda un accertamento delle competenze nell'utilizzo del PC
- Miglioramento degli esiti scolastici degli studenti in uscita dalla Scuola Secondaria di I grado
- Sviluppare una maggiore competenza digitale (saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione);
- Sviluppare abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).

CONTENUTI e ATTIVITA'

Il progetto di certificazione PEKIT Expert (certificazione, **riconosciuta dal M.I.U.R** e valida per accertare le competenze nell'utilizzo del PC e del Web) è basato su approccio graduale delle competenze, attraverso un percorso suddiviso in 4 fasi corrispondenti ad altrettanti stadi di conoscenza.

Abilità 1. **Cominciare le operazioni (classi 1)**

È una fase introduttiva, semplificata nell'approccio, ma ricca di contenuti, inerente le applicazioni e le funzionalità incluse nei sistemi operativi più diffusi. Principi di base della gestione dei file e cartelle e le funzioni di base dei sistemi operativi. Scrivere e formattare correttamente un testo, a gestire un foglio di calcolo personalizzandolo con tutte le formattazioni disponibili ed inserendo fin da subito le funzioni più semplici e immediate.

Abilità 2. **Vivere in connessione (classi 1)**

Google (Maps, Agenda, Earth...); strumenti di creazione/condivisione online dei documenti. Social network Facebook, Twitter, Google+ e alle loro implicazioni in ambito privacy. Utilizzo della posta elettronica; applicazioni per video chiamare mediante computer/tablet/smartphone e sicurezza informatica.

Abilità 3. **Esperienza multimediale (classi 2)**

Fotoritocco e la creazione di CD/DVD, editing base audio e video e comunicazione multimediale. Elementi tecnici di base per il trattamento digitale dell'audio del video e delle immagini, in funzione del loro inserimento in un'opera multimediale, come un Cd-Rom, un sito Web, una presentazione multimediale, un filmato.

Abilità 4. **Diventare esperti (classi 2)**

Sicurezza informatica, in relazione ai pericoli propri della Rete e agli strumenti per difendersi adeguatamente, con un'attenzione particolare alla navigazione "controllata" per i bambini.

Reti domestiche, cablate e wireless, connettività in roaming attraverso lo smartphone, visto non come semplice device per l'accesso alla Rete, ma come strumento simbiotico rispetto al PC. Utilizzo delle suite "office" in ambito aziendale, elaboratori di testo e sui fogli di calcolo, organizzazione del tempo attraverso le agende elettroniche.

METODOLOGIA

Metodologia

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti saranno utilizzate strategie operative diverse caratterizzate da flessibilità ed adattabilità ai vari gruppi.

Attività di laboratorio, lezioni frontali, circle-time, attività di ricerca ed indagine.

Gli allievi opereranno, per la realizzazione di specifici prodotti mediante l'utilizzazione di diverse applicazioni; saranno guidati, con l'ausilio di adeguati strumenti, nell'acquisizione di nuove conoscenze e di competenze specifiche. Sarà attivata una Classroom specifica dove il gruppo classe potrà relazionarsi in lingua e svolgere esercizi on line.

Classi	Periodo	N. moduli	Plesso	Moduli	Ore	Totale
Classi I	Giugno 2024	2	1. Corigliano 2. Castrignano	- Cominciare le operazioni - Vivere in connessione	16x2	32
Classi II	1°/2° q.	1	1.Castrignano	- Esperienza multimediale - Diventare esperti	16x1	16
Totale		3				48

Costi

Tipologia	Ore
docenza	48
Gestione nuovi iscritti e piattaforma esami	6

TIPOLOGIA MATERIALE RICHIESTO

<i>MATERIALE OCCORRENTE</i>	- Quaderno, matita, gomma, penne - Cuffie
<i>COSTO STIMATO DEL corso</i>	<i>Euro 60,00 (solo classi prime)</i>