

SCHEDA DI PROGETTAZIONE

TITOLO Webtrotter

1. OBIETTIVI PREVISTI

- destare curiosità e interesse nei ragazzi, spingendoli alla scoperta di strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque computer connesso ad internet.
- stimolare la formazione ad un uso appropriato dei nuovi strumenti digitali, le cui potenzialità non vengono adeguatamente sfruttate senza un approccio sistematico, critico e consapevole da parte dell'utente.

2. ATTIVITA' DA SVOLGERE

Rispondere in 80 minuti a 25 domande sul tema proposto, attraverso l'uso appropriato dei nuovi strumenti digitali (motori di ricerca, strumenti avanzati di alcuni applicativi, ecc.).

Previste tre sessioni: una di prova, la gara nazionale e la finale (per le squadre classificate)

3. DESTINATARI

4 alunni (2 maschi e 2 femmine) per ciascuna della classi IF, IIF E IIIF per un totale di 12 alunni

4. TEMPI

Marzo- aprile 2017

5. N.ORE PREVISTE (specificare se frontali o di coordinamento)

Docente 1 Paola Salvi n. ore 6 frontali + 4 coordinamento

COSTO totale (a cura della segreteria) 0,00

6. COSTI PREVISTI PER ESPERTI, VISITE, ALTRO

Esperto _____ / _____ n.ore _____ / _____

Spese 61 € quota iscrizione

Costo totale (a cura della segreteria) _____

Costo totale progetto 61,00

Firma

Paola Salvi

SCHEDA DI RENDICONTAZIONE

OBIETTIVI RAGGIUNTI

Migliorata la capacità e la conoscenza sull'uso di strumenti di ricerca avanzate (p.es. Google maps, Google books, ecc.) , nonché l'uso di strumenti avanzati applicativi Office (conteggio parole, linee di tendenza sui fogli di calcolo, filtri, proprietà documenti, ecc.)
Stimolata la curiosità dei partecipanti sul tema proposto

ATTIVITA' EFFETTUATE

Le attività si sono tenute in tre giorni infrasettimanali, per 2 ore
Hanno partecipato 3 squadre in tutto (una per ogni classe coinvolta). Ogni squadra era composta da 2 maschi e due femmine.
L'obiettivo è di stimolare la formazione ad un uso appropriato dei nuovi strumenti digitali, le cui potenzialità non vengono adeguatamente sfruttate senza un approccio sistematico, critico e consapevole da parte dell'utente.
Fermo restando che l'obiettivo è di natura culturale, il progetto Webtrotter ha un carattere giocoso; una sfida su quesiti assolutamente non banali, volti a destare curiosità e interesse nei ragazzi, spingendoli alla scoperta di strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque computer connesso ad internet. Facendo leva sullo spirito competitivo, si è proposta quindi una gara a squadre; ciascuna squadra fornisce una sola risposta ad ogni quesito, in modo rigidamente sequenziale.
Una prima sessione è stata riservata a una simulazione di gara, la seconda ha visto le tre squadre partecipare alla gara nazionale e una terza sessione ha visto la sola squadra finalista partecipare alla finale nazionale.
Il tema di questa edizione è stato "Meraviglie della natura e le grandi esplorazioni geografiche".
I quesiti implicano differenti conoscenze, abilità e competenze digitali, che vanno dalla ricerca ipertestuale su web all'uso del foglio elettronico e dei programmi di scrittura. I partecipanti hanno avuto a disposizione 80 minuti per rispondere a 25 quesiti, anche molto complessi, sul tema proposto.
La squadra della IIF, qualificata in finale, è stata premiata in occasione della giornata dedicata alle eccellenze.

NUMERO ALUNNI PARTECIPANTI/ CLASSI

12 alunni / 3 classi

N. ORE EFFETTUATE

6 frontali+ 4 di preparazione

PROPOSTE DI MIGLIORAMENTO

Occorre attrezzarsi per avere disponibile un'aula con almeno 3 postazioni pienamente funzionanti, con casse audio. La prova preliminare e la prima prova si sono infatti svolte presso il Bibliopoint, dove non tutte le postazioni erano adatte

PROF Paola Salvi

Paola Salvi