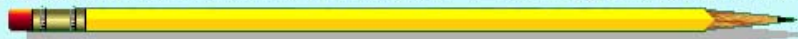




## San Marco: una scuola on-line

Direzione Didattica "G. Marconi" - Locorotondo (BA)

[\[Home\]](#) [\[la contrada San Marco\]](#) [\[la scuola\]](#) [\[spazio bambini\]](#) [\[giochi\]](#) [\[risorse didattiche\]](#)



# San Marco: una scuola on-line

Anno scolastico 2002/2003

Ins. Elisabetta LANDI

Progetto curricolare di inserimento  
delle **nuove tecnologie**  
nell'insegnamento delle varie discipline  
e di realizzazione del **sito Internet** della Scuola di San Marco  
con la pubblicazione  
di **materiale scolastico** prodotto dagli alunni



# San Marco: una scuola on-line

Anno scolastico 2002/2003

Ins. Elisabetta LANDI

Progetto curricolare di inserimento delle **nuove tecnologie** nell'insegnamento delle varie discipline e di realizzazione del **sito Internet** della Scuola di San Marco con la pubblicazione di **materiale scolastico** prodotto dagli alunni



## LE NUOVE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

L'introduzione del computer nelle scuole di ogni ordine e grado è ormai una realtà, grazie al PSTD (**Programma di Sviluppo delle Tecnologie Didattiche 1997/2000**) avviato dal Ministero con la **circ. n.282** del 27/04/1997. Tale circolare prevede l'uso delle attrezzature multimediali nelle normali attività curricolari.

Il computer si configura come un **potente alleato nell'azione didattica dell'insegnante**. Multimedia, interattività, multimedialità sono termini divenuti ormai familiari agli insegnanti dopo innumerevoli corsi di alfabetizzazione informatica. Ma la sfida rimane ancora questa: come utilizzare questo strumento nella pratica didattica della propria disciplina, come progettare, in altre parole, **ambienti multimediali d'apprendimento**.

Rispetto ad un ambiente tradizionale di apprendimento un ambiente formativo in cui si fa uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ha delle caratteristiche proprie:

- **Superamento del rapporto comunicativo a due docente-allievo** (emittente-ricevente) che si trasforma in un **rapporto educativo a tre insegnante-macchina-allievo**
- Cambiamento del ruolo del docente che diventa **tutor, facilitatore** del processo di apprendimento dell'allievo
- Sviluppo di processi di **autoapprendimento** (l'imparare ad imparare) e di ricerca negli alunni
- Crescita di **autostima** anche in alunni con difficoltà
- Sviluppo di **forme cooperative e collaborative di conoscenza**

Si comprende in tal modo come inevitabilmente la **didattica** della propria disciplina (di qualunque disciplina si tratti) subisca delle **modifiche**:

1. per la **nuova funzione** del docente
2. per le **modalità di apprendimento** dell'allievo
3. per le forme di **cooperazione** tra gli allievi
4. per la modalità nuova di **reperimento dei contenuti** (software didattico o rete Internet) e la conseguente necessità di saperli ordinare, confrontare, selezionare, organizzare.

## L'INSERIMENTO DELLA MULTIMEDIALITÀ NELLE NORMALI ATTIVITÀ CURRICOLARI

L'uso delle **nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione** nei processi di apprendimento degli alunni di ogni ordine di scuola rappresenta ormai una sfida per l'insegnante che deve saper operare con strumenti multimediali in **“ambienti formativi tecnologici”**.

Nel programmare **unità didattiche** relative alla propria disciplina va considerato che il computer può essere utilizzato a volte come **tutor** (insegnante, tutore), a volte come **tool** (strumento di lavoro), infine come **tutee** (lavoratore forzato). In base alla scelta che viene fatta è possibile programmare **itinerari didattici** in cui gli obiettivi previsti per la disciplina vengono raggiunti attraverso uno specifico uso del computer.

Il primo caso (computer come **tutor**) riguarda l'uso di software di vario tipo:

1. **software tutoriale ed esercitativo** in cui vengono presentati dei contenuti e poi delle esercitazioni di verifica;
2. **software di consultazione multimediale e di navigazione ipermediale** che abitua l'alunno ad attività esplorative e di ricerca;
3. **giochi didattici interattivi** di vari livelli che creano ambienti di apprendimento con le caratteristiche divertenti e motivanti del gioco.

Il secondo caso (computer come **tool**) riguarda l'uso di:

1. **software applicativo** (word processor, editor grafici e musicali...) che permette l'uso del computer nella normale attività didattica come **strumento** per descrivere, relazionare, produrre giornalini scolastici, disegnare, ecc.
2. **sistemi-autore** che permettono la realizzazione di veri e propri prodotti ipermediali;
3. **Internet** che, attraverso la comunicazione a distanza, permette sia la ricerca di informazioni sui milioni di siti compresi nella rete, sia la comunicazione attraverso la posta elettronica.

Il terzo caso (computer come **tutee**) riguarda l'uso di:

1. **linguaggi di programmazione** con i quali è l'alunno stesso che impartisce ordini e istruzioni al computer. Il **LOGO** è l'unico linguaggio pensato e sviluppato per la didattica. L'obiettivo di Papert, inventore del LOGO, non è quello di formare dei "programmatori in erba", ma quello di utilizzare il computer e la programmazione come uno **strumento potente** per "**concepire ed esprimere progetti personali**, carichi di significati". Il LOGO è oggi presente in più versioni sempre più multimediali (come Micromondi della Garamond).

## GLI OBIETTIVI DEL PROGETTO

In particolare il Progetto punta a introdurre la **multimedialità nelle normali attività curricolari**; questa si rivela una preziosa risorsa didattica solo se le **competenze tecnologiche** vengono integrate dall'**esperienza metodologico-didattica** dell'insegnante.

Gli **obiettivi generali del progetto** sono quelli individuati dalla Circ. n.282 del PSTD:

- Educazione degli studenti alla **multimedialità** e alla **comunicazione**
- Miglioramento dell'efficacia dell'**insegnamento** dell'**apprendimento** delle discipline
- Miglioramento della **professionalità dei docenti**

Inoltre la realizzazione del **sito Internet** della Scuola di San Marco con la pubblicazione in rete di **materiale scolastico** porterà gli alunni a riflettere:

- sulle potenzialità della **rete**
- sulla possibilità della **comunicazione a distanza** attraverso la rete
- sulla possibilità di far **visionare il proprio lavoro a tutto il mondo**
- sulla necessità di essere **attenti nella comunicazione** riflettendo su ciò che si scrive

## OBIETTIVI FORMATIVI

La **partecipazione attiva** degli alunni coinvolti è finalizzata soprattutto all'acquisizione della "**capacità di imparare**" favorendo quindi processi di **autoapprendimento** e di **ricerca** e sviluppando le capacità di:

- ☞ **scoprire e ricostruire** concetti
- ☞ **ricercare** informazioni
- ☞ **assimilare e consolidare** le conoscenze
- ☞ **organizzare** le conoscenze acquisite

Il **lavoro in gruppo** favorirà:

- ☞ la **socializzazione**
- ☞ la capacità di **comunicazione e collaborazione**

Il computer è un potente **alleato degli insegnanti** nella propria azione educativa, non solo come sostegno alla lezione quanto come strumento che motiva gli alunni stimolando in loro processi di **autonomia e di autostima**. Le attività mirano al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- ☞ maturazione di **interessi e motivazioni** nei confronti del sapere negli alunni
- ☞ crescita di **autostima** in alunni che presentano difficoltà nell'apprendimento

## METODOLOGIA

Il **laboratorio** favorisce una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, un luogo di **esperienze concrete** dove si produce conoscenza e si sviluppa la **logica della scoperta**. La **metodologia della ricerca** può favorire uno spirito di sperimentazione, di apertura, di progettualità verso un lavoro comune.

Le attività saranno sempre svolte per **piccoli gruppi di alunni** per ciascuna postazione multimediale per favorire da un lato **l'individualizzazione del lavoro scolastico**, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro la capacità di **comunicare e collaborare** per un obiettivo comune.

## APPROFONDIMENTO:

### Realizzare un IPERTESTO

Tra queste possibili attività particolare importanza assume la produzione di un **prodotto multimediale di tipo ipertestuale** dato che la struttura di un ipertesto è molto vicina al modo con cui l'uomo pensa, rielabora concetti e informazioni e dunque costruisce le sue conoscenze.

**L'ipertesto si costruisce infatti su una mappa cognitiva** che contiene i legami e i rapporti tra i diversi nodi concettuali. La presenza di vari **sistemi-autore** molto accessibili per la produzione di **ipermedia** (ipertesto+multimedia=ipermedia) rende estremamente facile questo lavoro anche per alunni della scuola elementare.

Grazie ad interfacce sempre più amichevoli, si può produrre un piccolo ipermedia senza troppa fatica.

Naturalmente, trattandosi di un'attività che richiede diverse fasi di lavoro, è auspicabile una suddivisione di ruoli e compiti tra gli alunni che lavorano al progetto favorendo così la **collaborazione** e la capacità di **lavorare per un progetto comune**.

Ho sperimentato con successo da diversi anni nella nostra scuola l'uso di **INCOMEDIA**, programma realizzato da una società di **Ivrea**, che si presenta come un **prodotto completo** adatto per le scuole. Composto da **cinque moduli** si presta molto bene all'uso nelle classi in quanto favorisce la **suddivisione dei compiti per gruppi** e la **collaborazione** per la produzione dell'ipermedia finale.

## FASI DI LAVORO

- Raccogliere il **materiale**
  - ✓ Scegliere l'argomento
  - ✓ Realizzare foto
  - ✓ Scrivere testi
  
- Stendere la **struttura** del documento.
  - ✓ Preparare la **struttura** di ciò che si intende realizzare (**mappa concettuale**)
  - ✓ Individuare i **link** cioè i collegamenti tra i vari nodi
  
- **Memorizzare** il materiale
  - ✓ Inserire i testi attraverso la videoscrittura
  - ✓ **Creare i file grafici utilizzando lo scanner o la macchina fotografica digitale**
  - ✓ Creare i **file sonori**
  
- Creare le **singole videate**
  - ✓ Inserire **sfondi, testi ed immagini**
  - ✓ Creare **effetti** di visualizzazione
  
- **Assemblare il materiale** creando gli opportuni **collegamenti**
  - ✓ Inserire **sfondi, testi ed immagini**
  - ✓ Inserire **bottoni e parole calde**
  - ✓ Realizzare i **collegamenti** sequenziali o incrociati tra i vari nodi rispettando la struttura iniziale
  - ✓ Realizzare contemporaneamente un **cartellone murale** per la visualizzazione della creazione passo dopo passo del documento
  
- **Esportare** il documento
  - ✓ Esportare il documento su **CD-Rom**

## Programmare in LOGO

**MICROMONDI** è un ambiente di apprendimento basato sul **LOGO**, l'unico linguaggio pensato per la didattica. Questo linguaggio di programmazione, rivolto a bambini e ragazzi, permette di utilizzare il computer come uno **strumento potente** per **costruire progetti personali**. Grafica, testo, forme animate, suono si integrano in un **ambiente multimediale** in cui ogni oggetto può essere programmato. Lavorare con Micromondi significa sviluppare le abilità correlate alla risoluzione dei problemi e al pensiero creativo.

### FASI DI LAVORO

- Uso **degli strumenti multimediali** di MICROMONDI
  - ✓ creare **tartarughe** e cambiare le loro **forme**
  - ✓ creare **finestre di testo** e scrivere del testo
  - ✓ importare **immagini**
  - ✓ usare la **console di disegno**
  - ✓ registrare ed importare **suoni**
  - ✓ comporre un semplice ritornello con **l'editore musicale**
  
- Uso della **geometria della tartaruga**
  - ✓ creare **animazioni** muovendo una tartaruga
  - ✓ creare **animazioni** cambiando le forme
  
- Programmazione in **LOGO**
  - ✓ usare i **comandi** per dare istruzioni alla tartaruga
  - ✓ scrivere e usare **procedure**
  
- Creazione di una **presentazione multimediale**
  - ✓ Scegliere **l'argomento disciplinare** da trattare
  - ✓ Definire la **struttura** del lavoro
  - ✓ Definire le **pagine**
  - ✓ Definire gli **oggetti** da inserire nel documento
  - ✓ **Realizzare il lavoro**

### ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Il Progetto si rivolge a **tutte le classi** di San Marco (dalla prima alla quinta) che desiderano inserire la **multimedialità nelle proprie attività curricolari**, scegliendo le attività che saranno necessarie nello svolgimento delle unità didattiche delle varie discipline.

In particolare l'ins. **Landi Elisabetta** seguirà le attività nelle **classi terza, quarta e quinta** per l'ambito antropologico e nelle **classi prima e seconda** per un'ora a settimana. Tutte le insegnanti potranno, se e come lo riterranno opportuno, utilizzare le TIC nell'insegnamento/apprendimento della propria disciplina.

Le due sezioni di **Scuola Materna** potranno partecipare fornendo materiale dei bambini per la pubblicazione sul sito.

L'ins. **Landi**, inoltre, curerà la **messa in linea** del sito e l'**aggiornamento** delle pagine dei lavori degli alunni.

L'ins. Landi provvederà anche alla **sistemazione didattica dei computer** (affinché siano funzionali ai lavori da svolgere), alla **cura del sito** Internet e all'**organizzazione del materiale** prodotto dalle classi.

## **LOCALI / STRUMENTI / MATERIALI**

### **Il laboratorio**

Le attività saranno svolte nei **locali della scuola di San Marco** se sarà disponibile un numero adeguato di **postazioni multimediali**, altrimenti si richiederà il trasporto per il raggiungimento del Laboratorio Multimediale del Circolo che è situato nell'edificio Marconi.

Il **Laboratorio Multimediale**, realizzato nel Circolo Didattico di Locorotondo con i finanziamenti del Progetto 1b del Programma di Sviluppo della Tecnologie Didattiche, dispone di **13 computer** di cui 11 collegati in rete, stampanti, scanner, collegamento ad Internet con indirizzo di posta elettronica, oltre ad attrezzature quali microfoni, webcam, macchina fotografica digitale, videoproiettore ecc.

La possibilità di collegarsi a **Internet** permette, inoltre, di riflettere sulle potenzialità della rete e sulla facilità di comunicare e di reperire dati.

### **Software**

per la **videoscrittura**: **MICROSOFT WORD**  
**WINSCRIBO**  
**INCOMEDIA TEXT**

per la gestione delle **immagini**: **PAINT**  
**SOFTWARE per l'acquisizione delle immagini**

Per la realizzazione di **ipermedia**: **INCOMEDIA PROFESSIONAL 5.0**  
*suddiviso in:*  
**INCOMEDIA TEXT**  
**INCOMEDIA SHOW**  
**INCOMEDIA INTEGRATOR**  
**INTEGRATOR SETUP CREATOR**

*(sistema autore per la produzione di documenti  
multimediali di tipo ipertestuale)*

Per la **programmazione**: **MICROMONDI**  
*(uso del linguaggio LOGO: la geometria della  
tartaruga)*

Per **Internet** e posta **elettronica**: **INTERNET EXPLORER**  
**OUTLOOK EXPRESS**

per la realizzazione delle **pagine web**: **FRONTPAGE**

**CD-Rom** e materiale didattico multimediale per l'apprendimento delle **discipline** o la  
ricerca di informazioni

## **VERIFICA DEL PROGETTO**

Per la **verifica del progetto** non saranno valutati gli apprendimenti, ma sarà  
osservato il processo di **maturazione di atteggiamenti** di ricerca, di autonomia, di  
autostima, di impegno collaborativo degli alunni.

Inoltre sarà valutato l'impatto che avrà sulla comunità scolastica di San Marco  
il **sito Internet** che conterrà il materiale prodotto dagli alunni.

**PROGETTO "SAN MARCO: UNA SCUOLA ON-LINE"**

Quadro sintetico dei Moduli

Docente: **ELISABETTA LANDI**

classi prime a.s. 2002/2003

N° Mod.	TITOLO DEL MODULO	COMPETENZE	TEMPI
1°	<b>CD-ROM E MATERIALE DIDATTICO MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Usare il mouse</i></li><li>• <i>Orientarsi nei giochi interattivi</i></li><li>• <i>Riconoscere i link (la manina del collegamento)</i></li><li>• <i>Trascinare un oggetto</i></li><li>• <i>Acquisire e consolidare il concetto di tempo</i></li><li>• <i>Acquisire e consolidare il concetto di spazio</i></li><li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li></ul>	<i>I tempi non possono essere definiti in quanto seguono lo svolgersi delle U.D. delle discipline</i>
2°	<b>IMPARIAMO A LEGGERE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere l'ambiente di WINSCRIBO</i></li><li>• <i>Scrivere lettere, sillabe, parole, ecc</i></li><li>• <i>Leggere lettere, sillabe, parole, ecc</i></li><li>• <i>Ascoltare il computer che legge</i></li></ul>	
3°	<b>VIDEOSCRITTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere la funzione dei tasti più importanti della tastiera</i></li><li>• <i>Usare il mouse e la tastiera</i></li><li>• <i>Scrivere semplici testi usando un Word Processor</i></li></ul>	
4°	<b>PICCOLI ARTISTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere l'ambiente di un programma di grafica</i></li><li>• <i>Disegnare forme</i></li><li>• <i>Usare i colori</i></li></ul>	

**Discipline:** italiano, educazione all'immagine, scienze, storia, geografia

**PROGETTO "SAN MARCO: UNA SCUOLA ON-LINE"**

Quadro sintetico dei Moduli

Docente: **ELISABETTA LANDI**

classi seconde a.s. 2002/2003

N° Mod.	TITOLO DEL MODULO	COMPETENZE	TEMPI
1°	<b>CD-ROM E MATERIALE DIDATTICO MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Usare il mouse</i></li><li>• <i>Orientarsi nei giochi interattivi</i></li><li>• <i>Riconoscere i link (la manina del collegamento)</i></li><li>• <i>Trascinare un oggetto</i></li><li>• <i>Acquisire e consolidare il concetto di tempo</i></li><li>• <i>Acquisire e consolidare il concetto di spazio</i></li><li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li></ul>	<i>I tempi non possono essere definiti in quanto seguono lo svolgersi delle U.D. delle discipline</i>
2°	<b>VIDEOSCRITTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere la funzione dei tasti più importanti della tastiera</i></li><li>• <i>Usare il mouse e la tastiera</i></li><li>• <i>Scrivere semplici testi usando un Word Processor</i></li></ul>	
3°	<b>PICCOLI ARTISTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere l'ambiente di un programma di grafica</i></li><li>• <i>Disegnare forme</i></li><li>• <i>Usare i colori</i></li></ul>	

**Discipline:** italiano, educazione all'immagine, scienze, storia, geografia

**PROGETTO “SAN MARCO: UNA SCUOLA ON-LINE”**

Quadro sintetico dei Moduli

Docente: **ELISABETTA LANDI**

classi terze a.s. 2002/2003

<b>N° Mod.</b>	<b>TITOLO DEL MODULO</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>TEMPI</b>
1°	<b>CD-ROM E MATERIALE DIDATTICO MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Usare il mouse</i></li><li>• <i>Orientarsi nei giochi interattivi</i></li><li>• <i>Orientarsi in un ipertesto</i></li><li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li></ul>	<i>I tempi non possono essere definiti in quanto seguono lo svolgersi delle U.D. delle discipline</i>
2°	<b>VIDEOSCRITTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere la funzione dei tasti più importanti della tastiera</i></li><li>• <i>Usare il mouse e la tastiera</i></li><li>• <i>Scrivere semplici testi usando un Word Processor</i></li><li>• <i>Scrivere testi con un editor visuale per pagine web</i></li><li>• <i>Inserire e manipolare un'immagine</i></li></ul>	
3°	<b>STUDIARE CON INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Conoscere le potenzialità di Internet</i></li><li>• <i>Riconoscere i link</i></li><li>• <i>Sapersi orientare in un sito</i></li><li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li><li>• <i>Stampare informazioni</i></li></ul>	

**Discipline:** storia, geografia, scienze

**PROGETTO "SAN MARCO: UNA SCUOLA ON-LINE"**

Quadro sintetico dei Moduli

Docente: **ELISABETTA LANDI**

classi quarte a.s. 2002/2003

N° Mod.	TITOLO DEL MODULO	COMPETENZE	TEMPI
1°	<b>CD-ROM E MATERIALE DIDATTICO MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Orientarsi nei giochi interattivi</i></li> <li>• <i>Navigare in un ipertesto</i></li> <li>• <i>Ricerca informazioni</i></li> <li>• <i>Effettuare operazioni di stampa</i></li> <li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li> </ul>	<i>I tempi non possono essere definiti in quanto seguono lo svolgersi delle U.D. delle discipline</i>
2°	<b>VIDEOSCRITTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Usare il mouse e la tastiera</i></li> <li>• <i>Manipolare un testo (carattere, colore, formato...)</i></li> <li>• <i>Scrivere semplici testi usando un Word Processor</i></li> <li>• <i>Scrivere testi con un editor visuale per pagine web</i></li> <li>• <i>Inserire e manipolare un'immagine</i></li> <li>• <i>Costruire e interpretare grafici</i></li> </ul>	
3°	<b>STUDIARE CON INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conoscere le potenzialità di Internet</i></li> <li>• <i>Riconoscere i link</i></li> <li>• <i>Sapersi orientare in un sito</i></li> <li>• <i>Stampare informazioni</i></li> <li>• <i>Apprendere contenuti della varie discipline</i></li> <li>• <i>Saper comunicare con mezzi telematici (posta elettronica, chat)</i></li> </ul>	
4°	<b>MICROMONDI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Saper usare gli strumenti multimediali di MICROMONDI</i></li> <li>• <i>Conoscere e usare la geometria della tartaruga</i></li> <li>• <i>Saper programmare in LOGO</i></li> </ul>	

Discipline: storia, geografia, scienze

ELENCO DELLE UNITA' DIDATTICHE IN CUI E' STATO DIVISO IL MODULO N. 4:

### ***MICROMONDI***

<b>NUM.</b>	<b>TITOLO DELL'UNITA' DIDATTICA</b>	<b>OBIETTIVI</b>
<b>1</b>	<b>GLI STRUMENTI MULTIMEDIALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>CONOSCERE GLI STRUMENTI MULTIMEDIALI DI MICROMONDI</i></li> <li>- <i>SAPER CREARE TARTARUGHE CAMBIANDONE LA FORMA</i></li> <li>- <i>SAPER CREARE FINESTRE DI TESTO</i></li> <li>- <i>SAPER USARE LA CONSOLE DI DISEGNO</i></li> <li>- <i>SAPER USARE L'EDITORE MUSICALE</i></li> </ul>
<b>2</b>	<b>LA GEOMETRIA DELLA TARTARUGA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>SAPER CREARE ANIMAZIONI MUOVENDO LA TARTARUGA</i></li> <li>- <i>SAPER CREARE ANIMAZIONI CAMBIANDONE LA FORMA</i></li> </ul>
<b>3</b>	<b>LA PROGRAMMAZIONE IN LOGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>SAPER USARE I COMANDI PER DARE ISTRUZIONI ALLA TARTARUGA</i></li> <li>- <i>CONOSCERE COS'E' UNA PROCEDURA</i></li> <li>- <i>SAPER CREARE PROCEDURE</i></li> </ul>
<b>4</b>	<b>PRODUZIONE DI UNA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>SCEGLIERE E ORGANIZZARE IL CONTENUTO</i></li> <li>- <i>ORGANIZZARE GLI ELEMENTI MULTIMEDIALI NELLA PAGINA</i></li> <li>- <i>USARE LE POTENZIALITA' DI MICROMONDI</i></li> <li>- <i>USARE ISTRUZIONI E PROCEDURE</i></li> </ul>

**Disciplina:** geografia

**PROGETTO "SAN MARCO: UNA SCUOLA ON-LINE"**

Quadro sintetico dei Moduli

Docente: **ELISABETTA LANDI**

classi quinte a.s. 2002/2003

N° Mod.	TITOLO DEL MODULO	COMPETENZE	TEMPI
1°	<b>CD-ROM E MATERIALE DIDATTICO MULTIMEDIALE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Orientarsi</b> nei giochi interattivi</li><li>• <b>Navigare</b> in un ipertesto</li><li>• <b>Ricerca</b>re informazioni</li><li>• <b>Effettuare</b> operazioni di <b>stampa</b></li><li>• <b>Apprendere</b> contenuti della varie discipline</li></ul>	<i>I tempi non possono essere definiti in quanto seguono lo svolgersi delle U.D. delle discipline</i>
2°	<b>VIDEOSCRITTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Usare</b> il mouse e la tastiera</li><li>• <b>Manipolare</b> un testo (carattere, colore, formato...)</li><li>• <b>Scrivere</b> semplici testi usando un Word Processor</li><li>• <b>Scrivere</b> testi con un editor visuale per <b>pagine web</b></li><li>• <b>Inserire e manipolare</b> un'immagine</li><li>• <b>Costruire e interpretare</b> grafici</li><li>• <b>Effettuare</b> operazioni di <b>stampa</b></li></ul>	
3°	<b>STUDIARE CON INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Conoscere</b> le potenzialità di <b>Internet</b></li><li>• <b>Riconoscere</b> i link</li><li>• <b>Sapersi orientare</b> in un sito</li><li>• <b>Ricerca</b>re immagini in Internet</li><li>• <b>Stampare</b> informazioni</li><li>• <b>Apprendere</b> contenuti della varie discipline</li><li>• <b>Saper comunicare</b> con mezzi telematici (<b>posta elettronica, chat</b>)</li></ul>	

4°	<b><i>IPERTESTI E IPERMEDIA</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conoscere come funziona un ipertesto</i></li> <li>• <i>Comprendere la struttura di un ipertesto</i></li> <li>• <i>Riconoscere i link (pulsanti e parole calde)</i></li> <li>• <i>Conoscere il sistema-autore <b>INCOMEDIA</b></i></li> <li>• <i>Individuare le relazioni tra le informazioni</i></li> <li>• <i>Saper costruire le singole pagine dell'ipertesto</i></li> <li>• <i>Individuare e creare i collegamenti tra le pagine</i></li> </ul>	
----	-------------------------------------	--	--

**Disciplina:** storia, geografia, scienze

ELENCO DELLE UNITA' DIDATTICHE IN CUI E' STATO DIVISO IL MODULO N. 3 (CLASSI IV E V):

### ***INTERNET***

NUM.	TITOLO DELL'UNITA' DIDATTICA	OBIETTIVI
1	LA RICERCA IN INTERNET	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><i>COMPRENDERE LA RICCHEZZA DELLA RETE</i></b></li> <li>- <b><i>RICONOSCERE LA STRUTTURA IPERTESTUALE DELLA RETE</i></b></li> <li>- <b><i>ORIENTARSI IN UN SITO</i></b></li> <li>- <b><i>RICERCARE INFORMAZIONI E IMMAGINI</i></b></li> </ul>
2	LA COMUNICAZIONE A DISTANZA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><i>COMPRENDERE LA POSSIBILITA' DI COMUNICARE ATTRAVERSO LA RETE</i></b></li> <li>- <b><i>SAPER COMUNICARE CON GLI STRUMENTI TELEMATICI (LA POSTA ELETTRONICA)</i></b></li> <li>- <b><i>SAPER COMUNICARE CON GLI STRUMENTI TELEMATICI (LA CHAT)</i></b></li> </ul>

ELENCO DELLE UNITA' DIDATTICHE IN CUI E' STATO DIVISO IL MODULO N. 4:

### ***IPERTESTI E IPERMEDIA***

<b>NUM.</b>	<b>TITOLO DELL'UNITA' DIDATTICA</b>	<b>OBIETTIVI</b>
<b>1</b>	<b>L'IPERTESTO</b>	<i>- COMPRENDERE LA STRUTTURA NON LINEARE DI UN IPERTESTO</i> <i>- CONOSCERE LA FUNZIONE DI PULSANTI E PAROLE CALDE</i>
<b>2</b>	<b>INCOMEDIA</b>	<i>- CONOSCERE E USARE INCOMEDIA TEXT</i> <i>- CONOSCERE E USARE INCOMEDIA SHOW</i> <i>- CONOSCERE E USARE INCOMEDIA INTEGRATOR</i>
<b>3</b>	<b>PRODUZIONE DI UN IPERTESTO: FASE IDEATIVA E PROPOSITIVA</b>	<i>- SAPER METTERE IN RELAZIONE LE INFORMAZIONI</i> <i>- SAPER ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI</i> <i>COSTRUENDO UNA</i> <i>MAPPA CONCETTUALE</i>
<b>4</b>	<b>PRODUZIONE DI UN IPERTESTO: FASE REALIZZATIVA</b>	<i>- SAPER DIGITALIZZARE IL MATERIALE</i> <i>- SAPER ORGANIZZARE GLI ELEMENTI NELLA PAGINA</i> <i>- USARE LE POTENZIALITA' DI INCOMEDIA</i> <i>- INDIVIDUARE E CREARE I COLLEGAMENTI SECONDO</i> <i>LA</i> <i>STRUTTURA DECISA</i>

**Disciplina:** storia

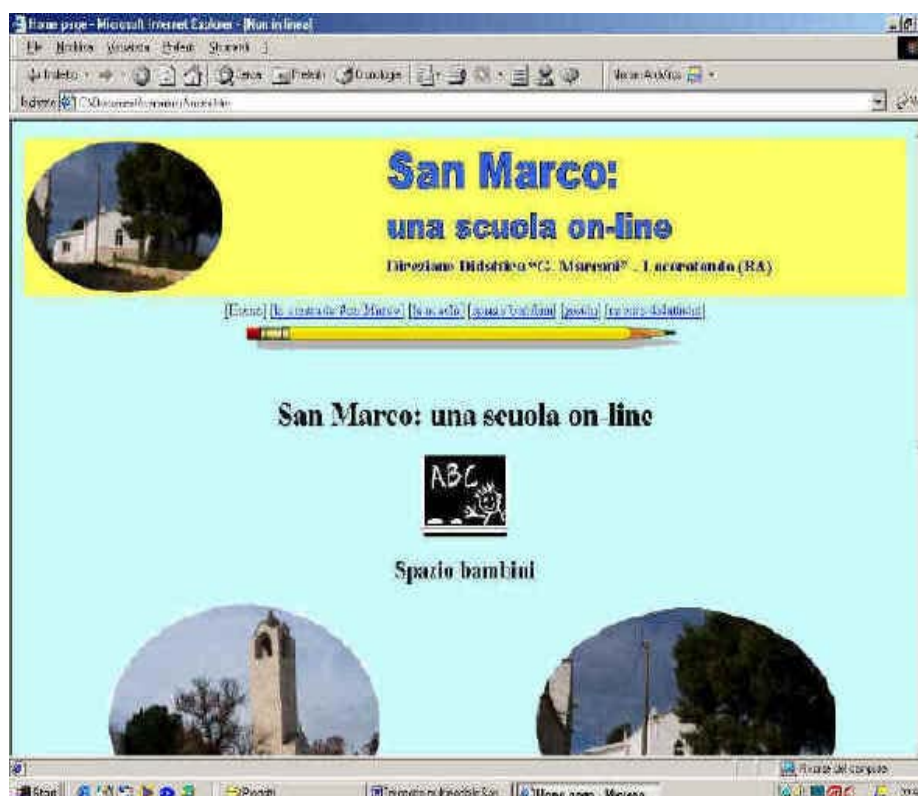
## APPENDICE

# San Marco: una scuola on-line

Descrizione del **sito Internet** della Scuola di San Marco  
con la pubblicazione  
di **materiale scolastico** prodotto agli alunni

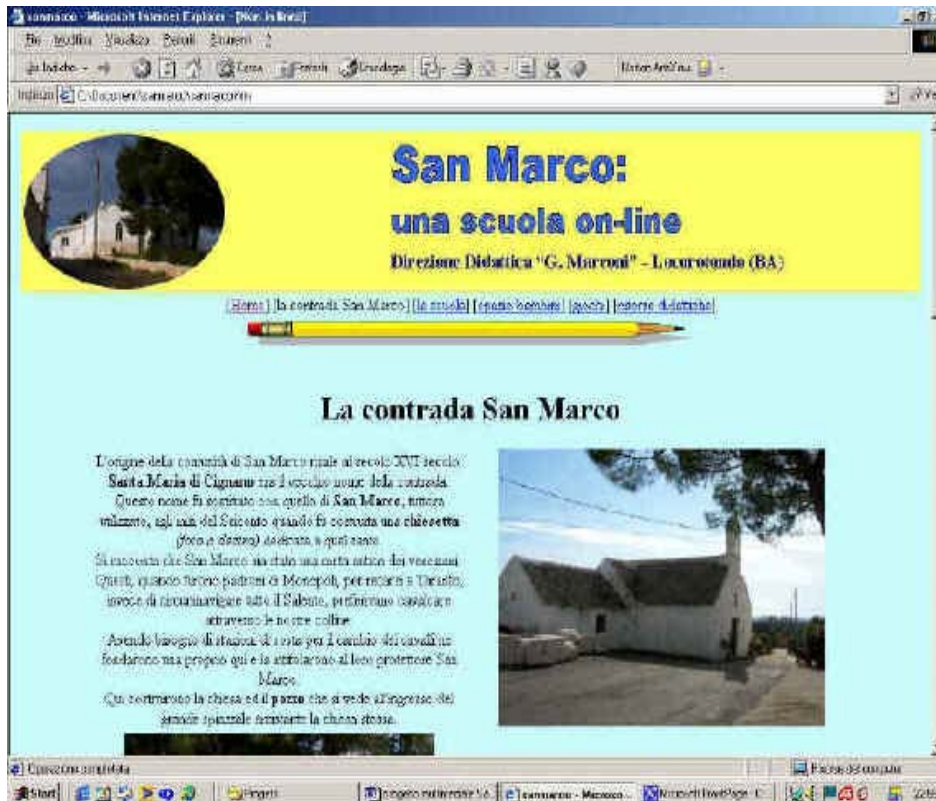
Ins. Elisabetta LANDI

Il sito è suddiviso in **6 sezioni**, ognuna con una funzione diversa: l'**home page**, la **contrada San Marco**, la **scuola**, lo **spazio bambini**, i **giochi**, le **risorse didattiche**.



## HOME PAGE

Contiene i link che portano alle cinque sezioni



## CONTRADA SAN MARCO

Contiene in breve la storia e la descrizione della contrada



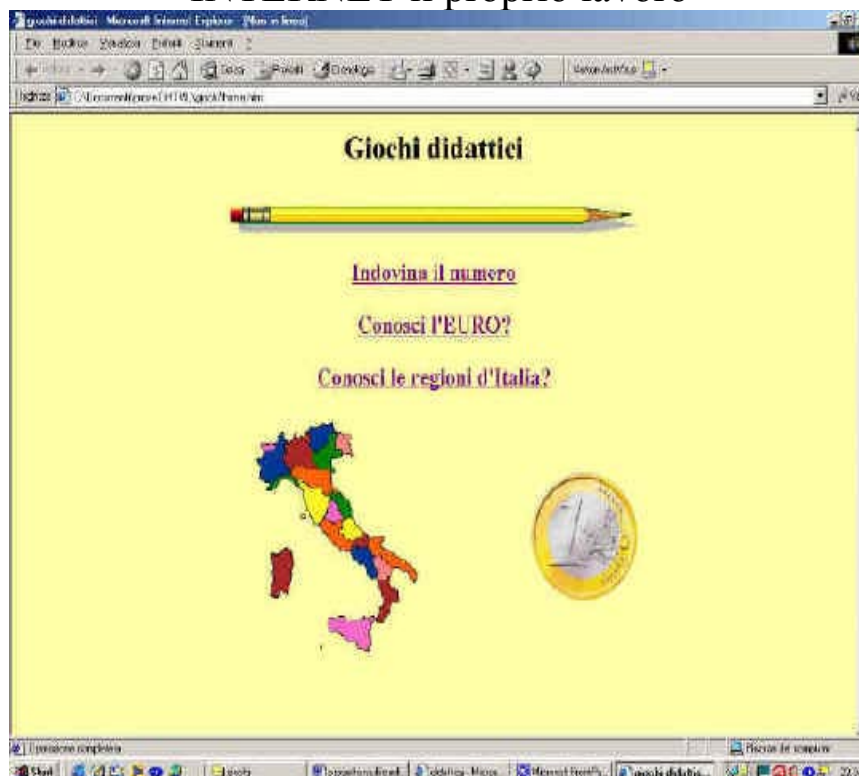
## LA SCUOLA

È una breve descrizione della scuola di San Marco



## SPAZIO BAMBINI

E' il **nucleo del sito** che verrà via via aggiornato dall'ins. Landi Elisabetta con il materiale prodotto dagli alunni i quali potranno rivedere su **INTERNET** il proprio lavoro



## GIOCHI

E' la parte dedicata a giochi didattici rivolti agli alunni. I giochi possono essere considerati anche come verifiche dell'apprendimento. La sezione sarà arricchita di nuovi giochi



## **RISORSE DIDATTICHE**

Questa parte è dedicata essenzialmente ai docenti i quali vi troveranno le principali risorse in rete (generali e disciplinari) utili per l'insegnamento delle varie discipline

Locorotondo, 10 settembre '02

Ins. Landi Elisabetta

## **COSTI DEL PROGETTO**

Per l'inserimento delle **TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione)** nelle attività didattiche curricolari si rende necessario l'acquisto di materiale di consumo, materiale didattico, software.

Pertanto il costo del progetto è di circa **euro 350**.

Locorotondo, 10 settembre '02

Ins. Landi Elisabetta