

Diagramma di Flusso attività del Progetto **Cl@sse villaggio digit@le** Anno II

Italiano:

Lavori individuali o a gruppi di livello, uso della LIM ed esercizi adeguatamente strutturati. Recupero, potenziamento e consolidamento delle abilità di base e rafforzamento dell'uso scritto della lingua italiana per gli stranieri presenti. Uso delle tecniche di base della videoscrittura. Scrittura creativa e di trasformazione dei testi. Realizzazione di un ipertesto. Creazione di mappe riassuntive delle fondamentali regole grammaticali e sintattiche ed esercizi di verifica. Lettura dei quotidiani anche europei per conoscere eventi e notizie in tempo reale. Il progetto d'istituto sui 150 anni dell'unità d'Italia prevede la visione di alcuni film attinenti al tema pertanto la classe potrà usare il mezzo informatico per conoscere, approfondire, selezionare, scaricare immagini o documenti per la realizzazione del prodotto finale.

Classe 2A 2010-11



Storia e Geografia:

L'ora di storia e di geografia continuerà a prevedere l'uso del computer in classe degli alunni e della Lim per un approfondimento di quanto si sta trattando.

Musica:

Uso di software per la scrittura musicale **Finale Notepad**. **Music games** per l'apprendimento del linguaggio specifico musicale, l'affinamento delle capacità di ascolto e per le verifiche disciplinari con l'ausilio di contenuti digitali e supporti del docente. Uso costante della LIM in tutte le attività didattiche. Realizzazione di ipermedia e slide show per l'apprendimento e la presentazione di contenuti di storia della musica e di organologia con **Impress e Power-Point**. Ricerca su **Youtube** e altri social network di condivisione video di brani musicali relativi al progetto *150 anni dell'Unità d'Italia O Patria mia! La musica e il sentimento patriottico*. Embeddamento di video in piattaforma LMS o blog. Uso di programmi per salvare video dalla rete **RealPlayer e Keepvid**. Creazione di video originali con **Photo Flash Maker**, altri programmi open source o **Windows Movie Maker**. Realizzazione di uno spot e di un sito web sul tema *150 anni dell'Unità d'Italia. O Patria mia! La musica e il sentimento patriottico*. Uso di programmi audio converter **Audacity**. Uso di programmi video converter. Uso di programmi per tagliare mp3 e per il messaggio audio **Audacity**. Uso di programmi per fotoritocco **Photofiltre**. Implementazione ed uso del blog Musica@scuola di interazione docente/alunni su temi di interesse musicale <http://blog.eun.org/musica>. Uso di **Google Gruppi Classe 2.0 Piranesi** <https://groups.google.com/group/classe20piranesi?hl=it>. Uso di **Google Docs**. Uso di **Google Calendar**. **Uso del gruppo privato cl@sse2.0 Piranesi** <http://www.facebook.com/#!/group.php?gid=10150094645445023>. Uso della piattaforma LMS d'Istituto.

Inglese:

conseguimento delle quattro abilità di base della lingua straniera con l'ausilio della LIM e di attrezzature digitali. Scrittura, illustrazione ed analisi di testi autonomi e/o ricercati in vari websites. Costruzioni di percorsi stradali con **Gmaps**. Lezioni grammaticali e verifiche con LIM. Quiz ed esercitazioni linguistiche anche con l'ausilio di dizionari inglesi multimediali. Rinforzo delle strutture linguistiche in presentazioni con **Power-Point**. Utilizzo di video ed immagini. Didattica interattiva con l'ausilio costante del libro di testo digitale; Utilizzo di **Gmail e Google documents** per composizione e correzione elaborati.

Francese:

ascolto di dialoghi iniziali con la LIM. Reimpiego in lingua francese di dialoghi con il software con la LIM. Redazione di lettere per raccontare fatti relativi al proprio vissuto quotidiano. Produzione di "presentazioni" in lingua francese.

Matematica:

Uso di **Geogebra**: per un approccio dinamico alle proprietà geometriche delle figure, per un'analisi dei fenomeni matematici (valori costanti e variabili) e introduzione allo studio di funzioni. Uso di **Excel**: per elaborazioni statistiche e per la realizzazione di grafici. Uso di materiali offerti da **siti didattici**.

Scienze:

Uso di **Window Movie Maker e Power Point** per realizzare video o presentazioni di approfondimento e rielaborazione di quanto studiato, per la scomposizione di lavori (Home e altri) e la personale rielaborazione. Uso di **Quiz Faber e altri software** per realizzare test su argomenti studiati e per utilizzare test come verifica. Uso del **microscopio e della macchina fotografica digitale**: per acquisire immagini su argomenti di studio e per avere un supporto di indagine che migliori l'osservazione. Uso di **Word** per realizzare testi e documenti. Uso di **Google** per avere un account mail e scambiarsi informazioni e materiali e per utilizzare i suoi strumenti (mappe, immagini, motore di ricerca). Uso di **file sharing**: box.net per contenere online i lavori di Geogebra. Uso del **Blog scienze@natura** per la condivisione di materiali utili all'approfondimento e al recupero. Uso di **Social network**: Facebook creando account personali per mantenere rapporti informali alunni professore. Gruppo chiuso facebook <http://www.facebook.com/group.php?gid=10150094645445023>

Scienze Motorie:

Pallavolo: Progettazione e disegno con **Paint** delle posizioni di controllo sulla superficie del campo di gioco: Fase di ricezione e Fase di attacco.

Tecnologia:

Uso di **Excel** sia per creare grafici che per l'uso come foglio elettronico. Uso di **Paint** come software per il disegno tecnico.

Religione: la storia della Chiesa: dalle origini alla Controriforma. La Pentecoste come evento fondante la Chiesa: la presenza dello Spirito Santo. I doni dello Spirito Santo. La figura di s. Paolo e i suoi viaggi. Il monachesimo orientale e occidentale. S. Francesco e gli Ordini francescani. Riforma protestante e controriforma con l'ausilio della LIM e dei mezzi tecnologici della cl@sse 2.0.

Arte e Immagine:

Ricerche relative agli eventi del Risorgimento sul web relative al progetto *150 anni dell'unità d'Italia*. Studio del dagherrotipo per la scelta delle tipologie dei tratti somatici dei personaggi ottocenteschi. Sperimentazione di programmi di grafica e di fotoritocco. Visite virtuali a musei e analisi di filmati per lo studio dell'evoluzione degli abiti e della storia del costume, dall'ottocento ad oggi. Allestimento scenico-teatrale con l'ausilio della tecnologia: scenografia con proiezione di filmati opportunamente adattati, analisi e scelta dei font adatti al periodo storico ottocentesco. Sperimentazione manuale della tecnica di proiezione dei colori su grandi spazi scenografici a partire dall'esempio tecnologico esistente, realizzato con l'uso del computer. Scelta di brani musicali e adattamento degli stessi per le musiche di scena.