

**PON 3.2b Progetto "Comunicare è bello"
PIANO DI LAVORO E PROGRAMMA**

INTERVENTI MODULARI

Modulo n° 4
Titolo: **CREO IL MIO GIOCO AL COMPUTER**

Tipologia dell'intervento

L'intervento prevede il recupero di alunni a rischio di dispersione attraverso un percorso riguardante **tematiche scientifico-tecnologiche**.
Il modulo prevede 50 ore di didattica e 16 ore di orientamento.

Motivazione dell'intervento

Sono stati presi in considerazione dal **Gruppo operativo di progetto** i risultati dalle indagini condotte in merito a:

- ✓ interessi ed aspirazioni dei ragazzi che **mostrano interesse soprattutto per lo sport, la musica, il computer ed i videogiochi;**
- ✓ fabbisogni professionali delle aziende locali; in tutte le figure professionali richieste **le competenze informatiche sono indispensabili e la prospettiva occupazionale è una motivazione importante nel panorama delle cause di disaffezione per l'istruzione;**
- ✓ **integrazione curriculare delle competenze acquisite in area scientifico-tecnologica.**

Pertanto l'intervento formativo intende sfruttare queste tendenze, utilizzando proprio il personal computer come mezzo didattico per cercare di vincere la disaffezione degli alunni all'Istruzione scolastica.

Destinatari

Alunni dell'Istituto "R. Grieco" sede staccata (Torre di Lama) di età compresa fra i 14 a 17 anni (biennio superiore) e giovani drop-out (18 - 24); in caso di alunni dell'Istituto è preferibile che i partecipanti, siano appartenenti a gruppi classe.

Articolazione del progetto

Fase	Durata	Obiettivi	Contenuti / Attività
1 Orientamento	4 ore	<p>Suscitare l'interesse del discente e rinnovare l'approccio all'ambiente didattico mediante l'uso delle Tecnologie innovative;</p> <p>Identificazione delle proprie competenze;</p> <p>Identificazione di un proprio percorso di formazione individualizzato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accoglienza; ✓ Presentazione dell'equipe; ✓ Colloqui di gruppo ed individuali; ✓ Accertamento dei prerequisiti; ✓ Biografia personale; ✓ Analisi delle motivazioni e dei propri interessi; ✓ Sottoscrizione del contratto.

<p>2 Formativa + Orientamento</p>	<p>16 ore + 3,5 ore</p>	<p>Conoscenza del sistema operativo più diffuso</p> <p>Conoscenza di un software per il trattamento testi</p> <p>Conoscenza del software di navigazione Internet più diffuso</p> <p>Individuazione dei bisogni formativi sorti durante le attività didattiche e briefing di confronto.</p>	<p>Il sistema operativo Microsoft Windows Utilizzo del sistema operativo; Lavorare con le icone e le finestre; Gestione di cartelle e file; Utilizzo di semplici strumenti di editor; Gestione della stampa. Utilizzo di Microsoft Word Caratteristiche principali dell'elaboratore di testi; Formattazione del documento; Impostazioni pagina documento; Inserimento nel documento di: Tabelle, Disegni, Immagini, Oggetti importati; Stampa del documento. Il software Internet Explorer Opzioni Internet Pagina iniziale File temporanei Internet Aggiungere ai preferiti La cronologia I motori di ricerca</p> <p>Compilazione di schede per allievo con la valutazione dei risultati intermedi conseguiti.</p> <p>Attività: brevi interventi frontali intervallati da esercitazioni assistite</p>
<p>3 Formativa + Orientamento</p>	<p>20 ore + 3,5 ore</p>	<p>Saper utilizzare FLASH per creare animazioni accattivanti mirate allo sviluppo di un cartoon o game</p> <p>Individuazione dei bisogni formativi sorti durante le attività didattiche e briefing di confronto.</p>	<p>Apprendimento ed utilizzo di FLASH Grafica bitmap e vettoriale Differenze tra il file compresso SWF e il file sorgente FLA Cosa è lo Stage Fotogrammi e fotogrammi chiave La linea temporale Livelli e simboli Oggetti Interpolazione forma e movimento Formati audio e streaming Action Script Produzione di un game</p> <p>Compilazione di schede per allievo con la valutazione dei risultati intermedi conseguiti.</p> <p>Attività: brevi interventi frontali intervallati da esercitazioni assistite</p>
<p>4 Formativa + Orientamento</p>	<p>14 ore + 3 ore</p>	<p>Acquisire le competenze per scrivere una sceneggiatura e creazione del video games</p> <p>Sviluppo della capacità di confrontarsi con il gruppo dei pari</p> <p>Incremento delle abilità informatiche</p> <p>Individuazione dei bisogni formativi sorti durante le attività didattiche e briefing di confronto.</p>	<p>Creazione gruppi di lavoro Scelta degli argomenti da trattare previa discussione collettiva e momenti di confronto Suddivisione del lavoro tra i gruppi Attribuzione dei ruoli Creazione di una sceneggiatura Creazione di un video-games cd con testi, immagini, video e audio</p> <p>Compilazione di schede per allievo con la valutazione dei risultati intermedi conseguiti.</p> <p>Attività: brevi interventi frontali intervallati da esercitazioni assistite</p>
<p>5 Orientamento conclusivo</p>	<p>2 ore</p>	<p>Briefing conclusivo di confronto sulle esperienze effettuate.</p>	<p>Redazione di schede di valutazione per allievo sui risultati raggiunti.</p>

Risorse materiali

L'Istituto utilizzerà il laboratorio multimediale, software specifico, software didattici, scanner e collegamento ad Internet, etc. Le lezioni si svolgeranno con l'ausilio di un videoproiettore, che collegato alla postazione docente trasmetterà, contestualmente all'attività dell'esperto le indicazioni didattiche. Saranno forniti testi tecnici a supporto della spiegazione del docente, nonché materiale didattico (block notes, penne, floppy, CD-ROM ecc...).

F 8) Procedure di valutazione degli apprendimenti

Per valutare l'efficacia e l'efficienza dell'intervento formativo del modulo, nonché il rispetto delle sue principali finalità, il Tutor ed il docente esperto effettueranno il monitoraggio del processo di apprendimento, mediante verifiche in itinere ed esercitazioni, per verificare la padronanza del software oggetto di studio, mediante test a risposta multipla ed a risposta aperta e colloqui interattivi individuali e di gruppo e valutarne la ricaduta immediata nel conteso didattico. Saranno esaminati gli obiettivi raggiunti, rispetto a quelli prefissati ed il grado di partecipazione al progetto formativo ed al profitto.

Piano di lavoro sull'orientamento

E' prevista attività di orientamento nelle seguenti modalità:

1 ^ FASE

Questa fase, erogata **preliminarmente all'attività formativa specifica**, della durata di 4 ore, sarà dedicata all'accoglienza dei partecipanti, alla presentazione dell'èquipe, alla presentazione degli obiettivi, delle finalità e dell'organizzazione del corso stesso, saranno inoltre compilate le schede di autovalutazione e sarà sottoscritto dai corsisti il contratto formativo.

2 ^ FASE

In questa fase, erogata in modo **parallelo all'attività formativa specifica** della durata di 10 ore, saranno raggiunti i seguenti compiti: compilazione di schede per allievo con la valutazione dei risultati intermedi conseguiti, definizione dei bisogni formativi sorti durante le attività didattiche e briefing di confronto.

3 ^ FASE

In questa fase, erogata **al termine dell'attività formativa specifica** della durata di 2 ore, saranno compilate le schede di valutazione dei risultati raggiunti e il briefing conclusivo di confronto sulla esperienze effettuate.