

SCUOLA SANSOVINO – IC SAN GIROLAMO

ANNO SCOLASTICO 2015-2016

PIANO POTENZIAMENTO TECNOLOGIA

Piano di potenziamento per due ore settimanali della materia Tecnologia

Professore: Alessandro Chiarioni

Premessa

Il seguente piano è ovviamente passibile di leggere modifiche in base all'orario definitivo (e rientra nel calcolo l'attuale settimana del 12 settembre?); inoltre in base all'insorgere durante l'anno di possibili opportunità di progetto eccezionali (per esempio l'atelier digitale) dove potrebbero essere dirottate le ore di potenziamento.

Nell'anno 2015/2016 erano stati predisposti due diversi piani di potenziamento tecnologico, ma con un differente monte ore, cioè sei ore settimanali su progetto o dividendo le classi.

Ovviamente essendo il monte ore molto più limitato (due ore rispetto alle sei preventivate) l'offerta formativa sarà più limitata (si possono insegnare un numero limitato di argomenti) e in particolare si concentrerà su lezioni in aula d'informatica con fogli di calcolo e l'introduzione al pensiero computazionale a quante più terze classi possibile (episodicamente con ore nel primissimo pomeriggio, 13:00-15:00 o in altra sede come Gallina o San Girolamo).

Dati in ingresso

Per il presente anno scolastico il cronoprogramma offerto dalla Segreteria mostra 40 settimane, ma pienamente utilizzabili a 5 o 6 giorni e unendo quelle a 2 e 3 giorni sono 35,5 settimane

Per ogni settimana 2 ore di potenziamento tecnologico.

In totale 71 - 72 ore

Proposta

Le attività di potenziamento sono dirette alla III A, III B, III E. Ogni classe sarà divisa in gruppi (due o tre gruppi per classe) e mentre la classe segue le attività grafiche con la Professoressa Menegatto, il gruppo in potenziamento (1/2 o 1/3) entra nell'aula di informatica.

Organizzazione

Ipotesi tre gruppi per classe: quindi 9 gruppi, per ognuno dei quali 9 ore di potenziamento durante l'anno (manca 1 ora);

Ipotesi due gruppi per classe: quindi 6 gruppi, per ognuno dei quali 13 ore e 2 ore residue.

Attività

Somministrate in ordine di importanza:

fogli di calcolo tabelle (da 2 a 3 ore per gruppo);

fogli di calcolo formule ed elaborazione dati (da 2 a 3 ore per gruppo);

fogli di calcolo creazione grafici (da 1 a 2 ore per gruppo);

pensiero computazionale: esercizi chiusi su piattaforma Programmareilfuturo (da 1 a 2 ore);

ritocco immagini con Gimp (da 1 a 0 ore per gruppo);

pensiero computazionale: routine elementari su piattaforma Scratch (da 1 a 2 ore per gruppo).

Sommando minimi e massimi da 8 a 12 ore per gruppo

Si veda l'allegato cronoprogramma per la sola ipotesi 9 gruppi e quindi 9 ore di potenziamento per gruppo.

Sandro Chiarioni

ANNO SCOLASTICO 2016 - 2017
CRONOPROGRAMMA INTERVENTI PROF. CHIARIONI IN ORA POTENZIAMENTO

	SETTEMBRE			OTTOBRE				NOVEMBRE					DICEMBRE				GENNAIO				FEBBRAIO				MARZO					APRILE				MAGGIO					GIUGNO	
sett.	3^	4^	5^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	5^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	5^	1^	2^	3^	4^	1^	2^	3^	4^	5^	1^	2^				
1^ di	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	1	5	12	19	9	16	23	30	1	6	13	20	27	3	10	17	24	2	8	15	22	29	1	5				
n. gg	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	3	3	3	6	5	6	6	6	2	4	6	6	6	5	3	6	3	4	5	5	6	6	6	3	2	6			
1A																																								
1B																																								
1C																																								
1D																																								
1E																																								
1F																																								
1G																																								
2A																																								
2B																																								
2C																																								
2D																																								
2E	3 gruppi									3 gruppi							3 gruppi																							
3A	2	2	2	3 gruppi						2	2	1	1	3 gruppi						1	1	2	2		3 gruppi					1	2	2				1				
3B				2	2	2								1	2	2				1			2	1	2	2				2	2					1				
3C										SCRARteCH IIID																														
3D								3 gruppi						2	2	2	2	2	2	3 gruppi						3 gruppi														
3E							2	2	2								2	2	2							2	2	2					2	2	1	1				
INTERVENTI	prime																																							
	seconde																																							
	terze	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2				

Legenda

		Scratch TecnoArte
		Fogli di calcolo e Gimp
		pensiero computazionale
1A	C	MENEGATTO
2A	C	MENEGATTO
3A	C	MENEGATTO
1B	C	MENEGATTO
2B	C	MENEGATTO
3B	C	MENEGATTO
1C	C	CHIARIONI
2C	C	CHIARIONI
3C	L	CHIARIONI
1D	L	MENEGATTO
2D	L	CHIARIONI
3D	L	CHIARIONI
1E	C	CHIARIONI
2E	C	MENEGATTO
3E	C	MENEGATTO
1F	C	CHIARIONI
1G	L	CHIARIONI

2*= settimana dello sport?