

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTO
ANNO SCOLASTICO 2026 / 2027

Data di presentazione
5/10/2026

TITOLO

PITTURA DIGITALE: TASTI, COLORI E FANTASIA!

DOCENTE REFERENTE

GIOVANNI DI GIORGIO

TIPOLOGIA DEL PROGETTO

☒ DI ISTITUTO

☐ DI RETE CON ALTRE SCUOLE, ENTI O ALTRI SOGGETTI DEL TERRITORIO

Specificare quali

breve descrizione delle attività di rete previste
(Evidenziare le azioni progettate, indicare le attività da realizzare.)

AZIONI PROGETTATE:

- COLLABORAZIONE INTERDISCIPLINARE: LAVORO COORDINATO TRA I DOCENTI DELLA CLASSE (TECNOLOGIA, ARTE E ITALIANO) PER INTEGRARE L'APPRENDIMENTO DI MS PAINT CON LA MANUALITÀ E LE PRIME COMPETENZE DI SCRITTURA.
- ORGANIZZAZIONE RISORSE: PREDISPOSIZIONE DELLE POSTAZIONI DEL LABORATORIO D'INFORMATICA E PREPARAZIONE DEL MATERIALE DI STAMPA.

ATTIVITÀ DA REALIZZARE:

- SUPPORTO E GUIDA IN LABORATORIO: ASSISTENZA DIRETTA DEL TEAM DOCENTE AGLI ALUNNI DURANTE LE FASI D'USO DEGLI STRUMENTI DI MS PAINT (SECCHIELLO, PENNELLI, TESTO) E NELLA FASE DI SALVATAGGIO DEL FILE.
- CONDIVISIONE CON LA FAMIGLIA: CONSEGNA DEL BIGLIETTO STAMPATO A CIASCUN BAMBINO DA PORTARE A CASA ALLA PROPRIA FAMIGLIA PER LE FESTIVITÀ NATALIZIE.

1. PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

IL PROGETTO PROPONE UN PERCORSO GRADUALE DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E SVILUPPO DELLA COORDINAZIONE OCULO-MANUALE RIVOLTO AGLI ALUNNI DI CLASSE SECONDA. ATTRAVERSO UN APPROCCIO PRATICO E LABORATORIALE, I BAMBINI PRENDERANNO CONFIDENZA CON LA POSTAZIONE PC, L'USO DEL MOUSE E IL SOFTWARE DI GRAFICA MS PAINT. NELLA PRIMA FASE (OTTOBRE – NOVEMBRE) GLI ALUNNI ESPLODERANNO LE FUNZIONI BASE DEL PROGRAMMA (PENNELLI, GOMMA, SECCHIELLO, TESTO) GUIDATI DAI DOCENTI DELLA CLASSE. NELLA SECONDA FASE (DICEMBRE), APPLICHERANNO LE COMPETENZE ACQUISITE PER REALIZZARE UN PROPRIO BIGLIETTO D'AUGURI NATALIZIO. IL PERCORSO UNISCE L'AMBITO TECNOLOGICO CON ARTE E ITALIANO, VALORIZZANDO L'ESPRESSIVITÀ INDIVIDUALE E PERMETTENDO A CIASCUN BAMBINO DI TRASFORMARE IL PROPRIO LAVORO DA DIGITALE A CARTACEO, DA PORTARE A CASA COME DONO PER LA PROPRIA FAMIGLIA.

A) MODALITA' DI INSERIMENTO NEL PTOF

B) MODALITA' DI INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO DI CLASSE

C) MODALITA' DI ATTUAZIONE

X orario curricolare
di allievi

☐ orario extracurricolare

X per classi intere

☐ per gruppi

D) DURATA E TEMPI DI ATTUAZIONE

Inizio attività: OTTOBRE 2026

Termine attività: DICEMBRE 2026

Date di eventuale rientro pomeridiano:

_____;

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

L'analisi della situazione di partenza (bisogni e risorse) è stata effettuata in sede di

- ☐ Collegio dei docenti
- ☐ Riunioni Consiglio di Istituto
- ☐ Consigli di classe
- ☐ Colloqui con le famiglie
- ☐ Altro (specificare)

Tramite

- ☐ Questionari
- ☐ Interviste
- ☐ Analisi documenti didattici degli alunni
- ☐ Documentazione predisposta dai docenti delle funzioni strumentali
- ☐ Rilevazioni statistiche
- ☐ Altro (specificare)

3. OBIETTIVI PRIORITARI

a) obiettivi generali

- ☐ Accoglienza e sostegno all'integrazione
- ☒ Sviluppo delle competenze di base e trasversali
- ☐ Sviluppo delle competenze linguistiche per alunni di nazionalità non italiana
- ☐ Potenziamento delle eccellenze

b) Obiettivi specifici di apprendimento collegati al progetto

Competenze Digitali e Tecnologiche (Software MS Paint)

- Accendere e spegnere la postazione PC in sicurezza e rispettare le regole del laboratorio.
- Impugnare e utilizzare il mouse con accuratezza (click sinistro, trascinamento).
- Riconoscere e utilizzare gli strumenti base di MS Paint: matita, pennelli, gomma, secchiello (riempimento) e tasto Annulla.
- Inserire brevi testi (il proprio nome e la scritta "Buon Natale") tramite lo strumento

Testo.

- Eseguire la procedura guidata di salvataggio del file d'immagine con il proprio nome nella cartella dedicata.

Competenze Interdisciplinari ed Espressive (Arte e Italiano)

- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la percezione dello spazio grafico su schermo.
- Esprimere la propria creatività realizzando un disegno personalizzato a tema natalizio.
- Scrivere semplici parole d'auguri rispettando l'ortografia e la spaziatura.

Competenze Relazionali e Comportamentali

- Seguire le indicazioni dei docenti e rispettare i tempi di lavoro previsti.
- Gestire l'errore in autonomia utilizzando le funzioni correttive del programma (gomma e Annulla).
- Aver cura della postazione e del materiale informatico utilizzato.

4. DESTINATARI

A) CLASSI E ALUNNI

Totale classi coinvolte (specificare infanzia/primaria/secondaria)

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA	TEMPI CORTI	TEMPI PIENI	TOT. BES
	X				

Alunni coinvolti

Totale	N° 15
-di cui per classi intere	N° 18
-di cui per gruppi di allievi	N° _____
Alunni con necessità di recupero nelle discipline di base coinvolti	N° _____
Alunni con necessità di recupero Italiano L2	N° _____
Alunni diversamente abili coinvolti	N° 1

B) FIGURE PROFESSIONALI

Totale docenti coinvolti	N° 7
- Stessa disciplina	N° _____
- Di cui dello stesso ambito disciplinare	N° _____
- Di cui di vari ambiti disciplinari	N° _____
Il Referente Progettista indicherà in allegato alla scheda i NOMI dei docenti coinvolti e il numero di ore attribuito a ciascuno. In sede di consuntivo VALIDERÀ le ore effettivamente svolte da ogni docente.	

Totale ATA	N° _____
Totale esterni	N° _____
Totale operatori AEC	N° _____

C) ALTRE FIGURE

Il progetto prevede il coinvolgimento di:	
☐ altre istituzioni scolastiche ☐ Risorse professionali (Associazioni di volontariato, etc.) ☐ Eventuali esperti esterni	☐ genitori ☐ Istituzioni del territorio ☐ altro (specificare competenze, nominativi, se a pagamento quantificare la spesa che non potrà mai essere a carico del FIS)
Ambiti di verifica	
☒ apprendimenti disciplinari ☒ altro	☒ motivazione ☐ modalità affettivo-relazionali ☐ altro
Modalità di valutazione	
☐ di processo	☒ di prodotto

5. DISCIPLINE COINVOLTE

Tipologia delle discipline coinvolte:
X linguistico-espressiva X artistica-musicale ☐ matematico-scientifica ☐ tecnica ☐ motoria ☐ religiosa X altri linguaggi
Coerenza del progetto con il curriculum della classe/delle classi e raccordo con le discipline:
_____ _____ _____ _____

--	--

VERIFICHE

6. STRUTTURE UTILIZZATE

☐ Aule	☒ X aule informatica	☐ aule arte	☐ palestre	☐ biblioteche
☐ teatro	☐ aule di musica	☐ altro(indicare) _____		

7. METODOLOGIE E STRUMENTI

☒ X Didattica laboratoriale ☒ X Didattica individualizzata e personalizzata ☐ Attività integrative (interne ed esterne alla scuola) ☐ Lavoro di gruppo ☐ Cooperative learning ☒ X Utilizzo di tecnologie ☐ Altre tipologie
--

8. ATTREZZATURE E MATERIALI

(specificare se già esistenti, in caso contrario quantificare il budget di spesa richiesto)

--

9. MODALITA' DI AUTOVALUTAZIONE DEL PROGETTO

☒ X Relazioni	☐ Questionari
---	--------------------------------------

10. SOCIALIZZAZIONE DEGLI ESITI E/O PRODOTTI

☒ X Produzione beni materiali ☒ X Prodotti multimediali ☐ Altro

11. PIANO FINANZIARIO

(la proposta economica va confermata al tavolo negoziale)

Progettazione	Ore		€
Coordinamento	Ore		€
Attuazione/Erogazione	Ore		€
Riunioni	Ore		€
Attrezzature	Ore		€
Materiale facile consumo			€
Altro			€
		TOTALE	€

FIRMA DEL PROGETTISTA

