



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE SICILIANA



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SCUOLA INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SCUOLA AD INDIRIZZO MUSICALE

“Card. Dusmet”

COD. FISC. 80011980879 – COD. MECC. CTIC83900G

Via Monti Rossi, 14 – 95030 – NICOLOSI – Tel 095911420 – 095911340 – Fax 0957914456

e-mail CTIC83900G@ISTRUZIONE.IT

Progetto N° 4

Potenziamento delle COMPETENZE DIGITALI

ANNO SCOLATICO 2016/2017

Responsabile : Insegnante TORRE MARIA TERESA



PREMESSA

Le nuove tecnologie hanno modificato il modo di interagire, conoscere e comunicare, l'introduzione delle stesse nel mondo dell'istruzione rappresenta una delle più importanti sfide nel processo riformatore di questa realtà. I ragazzi di oggi utilizzano strumenti tecnologici in molte attività della loro vita quotidiana: giocano, imparano e parlano usando il linguaggio digitale. Essi sono abituati a rapportarsi quotidianamente con una tecnologia complessa e avanzata. Con i computer di ultima generazione ed Internet gli adolescenti non sono più una protesi su cui gli adulti possono fare affidamento quando si trovano di fronte a strumenti elettro-meccanici; al contrario, oggi, gli adolescenti vengono ad essere portatori di una nuova cultura nel contesto familiare ed extra-familiare. Tutto ciò non può essere ignorato dal mondo della scuola, che deve fare suo questo nuovo linguaggio per comunicare meglio con gli studenti e offrire una didattica più efficace.

Il PTOF 2016-2019 prevede il progressivo sviluppo di ambienti di apprendimento nei quali il flusso delle esperienze formative sia significativamente supportato dalle TIC, in modo da ampliare l'interattività, l'accesso alle risorse di rete e la condivisione on line dei materiali.

A tale riguardo, in particolare, si prevede:

- ampliamento dell'accesso all'editoria digitale e ai testi digitali;
- diffusione dell'impiego della LIM;
- impegno nello sviluppo delle classi 2.0;
- diffusione dell'impiego delle sorgenti di materiali didattici e di strumenti per la didattica presenti in rete;
- destinare un'area del sito scolastico ai materiali didattici e agli alunni/studenti.

3.5 PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale)

AZIONI COERENTI CON IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

La scuola partecipa ai progetti PON e POR per migliorare le competenze degli alunni, favorire la formazione dei docenti, implementare gli strumenti tecnologici.



Il nostro Istituto ha ritenuto valido quello sulle "aule aumentate" dalla tecnologia, ovvero aule tradizionali arricchite con dotazioni per la fruizione collettiva ed individuale del web e di contenuti, per l'interazione di aggregazioni diverse di gruppi di apprendimento, in collegamento wireless, per una integrazione quotidiana del digitale nella didattica.

PON 2014-2020

"Per la scuola" Competenze e ambienti per

l'apprendimento-Ambienti digitali

Azione

Tale PON è un programma plurifondo finalizzato al miglioramento del servizio di istruzione. Le azioni previste si articolano in un ampio ventaglio di ambiti che vanno da azioni di incremento dell'attrattività degli istituti scolastici, al potenziamento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento delle scuole fino al rafforzamento delle competenze digitali di studenti ed insegnanti nonché ad elevare il livello di competenza tecnologica e scientifica degli studenti, estendendo ad esempio le applicazioni del pensiero computazionale.

EUROPECODE WEEK

Partecipazione all'evento europeo EuropeCodeWeek. In adesione alle iniziative di diffusione del pensiero computazionale sul territorio nazionale ed europeo promosse in rete, la scuola ha aderito e partecipato alla settimana europea della programmazione, "EuropeCodeWeek- Hour of code" durante il mese di ottobre 2015. Nel corso di tale evento, ogni classe è stata impegnata durante le ore curricolari di Tecnologia in esperienze di coding, ovvero programmazione informatica, attraverso attività disponibili online e attività offline organizzate con l'ausilio di specifici software, tutto ciò in contemporanea con altre scuole nazionali ed europee.

A conclusione di tale evento, è stato conferito un certificato di partecipazione ad ogni classe coinvolta, nonché un certificato di eccellenza alla scuola.

PROGETTO "EASYCLASS"

Easyclass è una piattaforma applicativa, o un Learning Management System (LMS) che permette l'erogazione di attività e contenuti on-line a classi digitali formate dai docenti. Con facile modalità di accesso e di gestione dei contenuti, tale piattaforma consente ai docenti di coinvolgere gli studenti in attività diverse come archiviare i materiali didattici della disciplina, assegnare e gestire i compiti, gestire discussioni su argomenti curricolari, controllare le scadenze e i risultati in una nuova dimensione digitale di interazione e apprendimento che non si realizzi esclusivamente all'interno dell'aula ma anche all'esterno. La piattaforma didattica digitale consente, dunque, di condividere le informazioni e i contenuti raccolti in una classe online e di visualizzarli solo dai membri di quella classe specifica nella tutela e nel rispetto della privacy.

Tale iniziativa è attualmente rivolta alle classi terze come supporto alla preparazione di un percorso didattico tradizionale o digitale da esporre agli esami di stato.

ANIMATORE DIGITALE

Nell'ambito del PNSD (Piano Nazionale per la scuola digitale) all'interno dell'Istituto è presente la figura dell'animatore digitale formato per favorire il processo di digitalizzazione in ambito scolastico e diffondere le politiche legate all'innovazione didattica con azioni di accompagnamento e di sostegno anche sul territorio.



3.6 NUOVI STRUMENTI PER APPRENDERE

LA LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)

La Lavagna Interattiva Multimediale e il materiale sta migliorando la didattica in tutte le classi di scuola primaria e secondaria, dove sono in atto anche due **classi 2.0**. Questo strumento non si sostituisce all'insegnante, ma lo aiuta a potenziare il suo modo di fare lezione. Di fatto entra a scuola come uno strumento che inizialmente può essere utilizzato come una lavagna tradizionale, ma che da subito offre tante potenzialità in più, a vantaggio sia del modo di lavorare degli insegnanti, sia delle modalità di apprendimento di tutti gli alunni, disabili compresi.

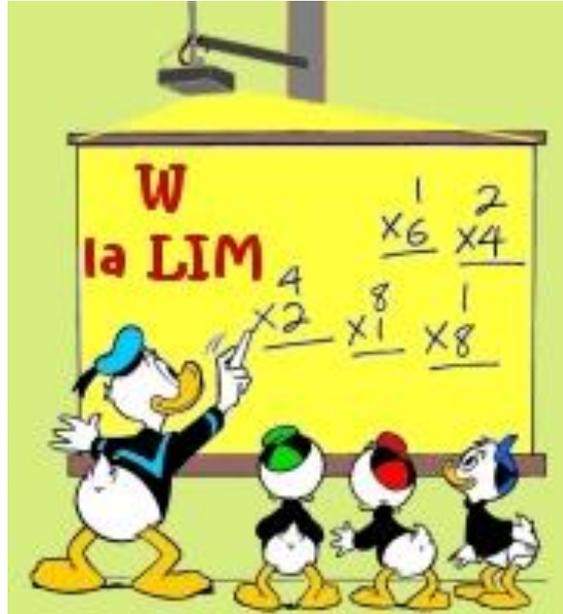


Nel PTOF sono evidenziati gli obiettivi formativi ed educativi inevitabilmente legati agli esiti del PDM, gli indicatori di risultato per monitorare/valutare in progress le varie attività, i risultati attesi misurabili.

La realizzazione dei seguenti progetti, prevista nel triennio 2016/2019, tra questi rientra anche il Progetto di Potenziamento delle Competenze digitali.

Progetto N° 4 Potenziamento delle COMPETENZE DIGITALI	Favorire l'utilizzo di strumenti tecnologici per l'innalzamento dei livelli di apprendimento. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie.	Il grado di partecipazione degli alunni. Il livello di Soddisfazione dei partecipanti La % degli alunni che hanno migliorato i livelli di competenze	Acquisizione della padronanza della Rete e delle risorse multimediali Utilizzazione delle nuove risorse informatiche per l'apprendimento e l'acquisizione di nuove competenze Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo.
---	---	--	---

IL LABORATORIO POTENZIAMENTO MULTIMEDIALE



È un progetto che prevede di sperimentare un ambiente di apprendimento online e contenuti digitali a supporto della didattica tradizionale per le aree disciplinari: linguistiche e antropologiche, espressive, logico-matematiche, scientifiche-tecnologiche.

La multimedialità offre la possibilità di capire le potenzialità delle intelligenze degli alunni e promuove l'integrazione. Poiché essa si costruisce sull'articolazione di una molteplicità di codici e linguaggi (parola, scrittura, suono, immagine), meglio si adatta a rispondere a soggetti che hanno necessità di diversificazione e personalizzazione dell'intervento didattico

FINALITÀ

Promuovere attività didattiche finalizzate al successo formativo attraverso l'acquisizione e la padronanza degli strumenti informatici di base. Il progetto è rivolto a: gli alunni di scuola primaria e si collega a quello proposto agli alunni dell'ordine successivo.

OBIETTIVI

1. Progettare e realizzare percorsi didattici per rispondere ai bisogni educativi legati alle differenze dei modi di apprendere e a condizioni particolari che possono essere causa di difficoltà.
2. Incrementare attraverso attività sistematiche l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, al fine di favorire conoscenze transdisciplinari
3. Realizzare percorsi superando il concetto di gruppo classe e spazio scuola
4. Sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e materiali.
5. Utilizzare la navigazione ipertestuale, il racconto, le esercitazioni logiche, la produzione iconica estendendole alle normali attività curriculari che risultano così arricchite dalla pluralità di materiali simili sviluppati da soggetti diversi per età e provenienza.

AZIONI

Attività curriculari di classe con la LIM.

Attività laboratoriali con gruppi classe e docenti.

Supporto ai Docenti nell'implementazione e sviluppo delle competenze tecnologiche e digitali,

METODOLOGIA

Attività di laboratorio per un percorso formativo dall'alfabetizzazione alla competenza informatica;

Programma di videoscrittura per testi prodotti; Programma di fotoritocco per il trasferimento e l'elaborazione di foto;

Programmi di disegno Programma per la creazione di presentazioni;

Programma di gestione degli strumenti utilizzati (scanner, stampante)

Uso delle Lavagne Interattive Multimediali I

Le risorse multimediali non offrono risposte, ma possono rappresentare pretesti per esplorare, indagare e riflettere (anche con strumenti e sistemi di simulazione delle esperienze).

1) Focalizzare il problema, analizzarlo, risolverlo ed eseguirlo

2) Perché si vuole attivare una didattica che aiuti a sviluppare strumenti di pensiero e competenze utili nel corso di tutta la vita.

3) Perché le TIC consentono di potenziare l'apprendimento e di rispondere ad esigenze assai diversificate, nell'ottica del P.T.O.F. del nostro Istituto, essendo strumenti adattabili ai diversi stili e ritmi d'apprendimento degli alunni ed offrono la possibilità di graduare compiti e difficoltà.

4) Perché vogliamo stimolare la collaborazione nel gruppo classe, permettendo ai bambini di maturare abilità sociali e raggiungere soluzioni condivise, pertanto si prevedono momenti di lavoro individuale con la LIM alternati ad attività di piccolo gruppo, dove il lavoro svolto confluirà in una cartella di condivisione per la presentazione alla classe e arrivare ad una stesura, unica e definitiva, dell'argomento trattato

PIANIFICAZIONE DEI TEMPI:

- Anno scolastico 2016/2017

DESTINATARI DEL PROGETTO

Tutti gli alunni della scuola Primaria.

Tutti i Docenti della Scuola Primaria.

SPAZI UTILIZZATI :

Il laboratorio di Informatica –aule con la LIM

MONITORAGGIO:

- Somministrazione di prove oggettive che valutino le abilità di.
- Rilevazione delle difficoltà riscontrate a livello organizzativo
- Progettazione di eventuali modifiche necessarie
- Confronto periodico delle azioni all'interno del gruppo di lavoro
- Monitoraggio risultati didattici raggiunti e gradimento

VERIFICA :

La valutazione del progetto sarà effettuata dal team delle insegnanti in sede di programmazione settimanale .

Le verifiche saranno costituite da osservazioni sistematiche e/o occasionali, (acquisizione delle abilità, rapporto con la LIM e il Computer) possibilmente registrate, effettuate durante le attività di laboratorio.

Una verifica essenziale sarà costituita dal prodotto ottenuto: un ipertesto su floppy-disk e CD-ROM realizzato dagli alunni per documentare le attività didattiche e le esperienze vissute a scuola.

RISULTATI ATTESI:

- Acquisizione di strategie di studio
- Utilizzo condiviso di piattaforme on-line
- Superamento del disagio legato alle difficoltà rilevate
- Miglioramento dell'apprendimento e utilizzo delle buone prassi
- Raggiungimento dell'autonomia nel percorso di apprendimento
- Miglioramento del clima di classe e della collaborazione
- Potenziamento delle competenze informatiche-tecnologiche-digitali dei docenti.

DIFFUSIONE DEI RISULTATI RAGGIUNTI:

- Organi collegiali della scuola
- Sito internet
- Mostra e/o visione degli elaborati prodotti
- Saranno scelte alcune unità didattiche ritenute più significative da un punto di vista dell'efficacia sull'apprendimento dei ragazzi , così come alcuni prodotti realizzati dai ragazzi stessi per essere resi pubblici.

Rendicontazione sociale.

Relazione al N.I.V