



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

PROGETTAZIONE DELLE AZIONI PER LA REALIZZAZIONE DELL'OFFERTA FORMATIVA

A. S. 2017/18

DATI IDENTIFICATIVI:

TITOLO DEL PROGETTO

LIMCONOSCO, IMPARO, CREO

DESTINATARI

Tutti gli alunni della Scuola Primaria

RISORSE UMANE (DOCENTI COINVOLTI)

Insegnanti curricolari e insegnante di potenziamento informatico

TEMPI PREVISTI

Intero Anno Scolastico

DISCIPLINE COINVOLTE / RACCORDI DISCIPLINARI O CON ALTRI PROGETTI

Tutte le discipline.

SPAZI PREVISTI

Aula Laboratorio

CONTESTO DI LAVORO:

ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

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.

STRATEGIE PER ALUNNI BES

- Misure dispensative e compensative;
- Attribuzione di un maggior tempo per lo svolgimento delle attività;
- Utilizzo di strumenti e materiale strutturato;
- Strategie atte a favorire il successo scolastico e ridurre i disagi emozionali e relazionali

COMPETENZE ATTESE:

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 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;
- pubblicazione nel sito dell'Istituto di materiali prodotti dagli alunni.

PRIORITÀ IN RIFERIMENTO AL PdM

PRIORITÀ I Migliorare le competenze di base degli studenti.

PRIORITÀ II Riduzione della variabilità tra le classi

RIFERIMENTI AL PTOF

Progetto	OBIETTIVI FORMATIVI ED EDUCATIVI	INDICATORI DI RISULTATO	RISULTATI ATTESI
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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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.
- In questo ambito per le classi 5^a della scuola primaria verrà avviata la sperimentazione ministeriale: Cl@sse 2.0 per favorire una didattica che faccia leva sul Problem Solving e sullo sviluppo di intelligenze creative, una didattica attiva, che abitui a farsi domande alle quali solo una pluralità di mezzi può aiutare a dare risposte.
- Le risorse multimediali non offrono risposte, ma possono rappresentare pretesti per esplorare, indagare e riflettere (anche con strumenti e sistemi di simulazione delle esperienze).

RISORSE STRUMENTALI

LIM, computer, 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).

VERIFICA/VALUTAZIONE:

- Somministrazione di prove oggettive che valutino le abilità in ingresso;
- 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.

PRODOTTI FINALI:

Realizzazione di Power.Point e di Ebook

PRODUZIONE E MODALITÀ DI DIFFUSIONE

- Consiglio di interclasse;
- Collegio Docenti;
- Incontri scuola-famiglia;
- Inserimento elaborati e prodotti nel Sito della scuola.

Nicolosi, 27/10/17

FIRMA
TORRE M. TERESA