

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "MARVASI"

ROSARNO - SAN FERDINANDO

www.icmarvasivizzone.gov.it



**MATITA, MOUSE, PENNA ELETTRONICA...
PER APPRENDERE E CREARE
CON LE NUOVE TECNOLOGIE**



a.s. 2014/2015

Il progetto

Gli argomenti che hanno accompagnato gli alunni in questa sperimentazione didattica ci sono sembrati adatti non solo per la ricchezza di contenuti, ma anche per i diversi e molteplici stimoli di riflessione che hanno offerto (soprattutto in ordine alla sfera emotivo-relazionale), attraverso un linguaggio chiaro ed accattivante.

Le diverse attività hanno previsto momenti di lavoro e di riflessione individuale, a coppie, di piccolo e grande gruppo che si sono conclusi con numerosi "spazi" di socializzazione dei percorsi educativi e formativi vissuti. Il lavoro progettato ha favorito la conoscenza e l'uso delle TIC quali strumenti di lavoro quotidiani e ordinari. Abbiamo lavorato con le TIC con la piena consapevolezza che tali strumenti, da soli, non potranno migliorare i processi di inclusività della classe se non supportati da atteggiamenti improntati ad una reale didattica inclusiva, a partire dalla sfera relazionale.

Inoltre, consapevoli che gli alunni sono sempre più bambini-tecnologici restare ancorati ad un sistema di insegnamento-apprendimento ormai forse superato, li priverebbe di importanti e coerenti possibilità formative, adeguate non solo alle loro intelligenze, ma indispensabili per "abitare" e vivere da protagonisti il cyber-spazio dal quale è impossibile ormai restare fuori.

Ciò non significa, naturalmente, sentirci già pronti e in grado di gestire senza difficoltà questi processi, ma vuol dire renderci realmente disponibili ad affrontare un percorso formativo in itinere che ci attende; significa altresì volere crescere insieme ai colleghi, agli alunni e alle loro famiglie, cercando di dare un significato nuovo alle idee di sempre.

Abbiamo provato quindi a concepire e "vivere" le TIC non solo e non tanto come strumenti, ma come veri e propri approcci didattici generali, coscienti che esse sono "luoghi privilegiati" di apprendimento che esaltano le potenzialità di ogni soggetto coinvolto sviluppando un pensiero critico e multidimensionale.

Inoltre, le TIC sono state garanzia di percorsi educativi e formativi rispettosi dei diversi stili di apprendimento: verbale, grafico, visuo-spaziale, ecc. Tali esperienze sono state continuamente archiviate, richiamate, modificate, arricchite, socializzate e confrontate. Non irrilevante è stata la scelta dell'aula, al fine di creare uno spazio educativo tale da garantire l'utilizzo dello stesso sia come aula tradizionalmente intesa sia come laboratorio.

La LIM posizionata a fianco della lavagna tradizionale ha permesso a tutti gli alunni di avere un buon campo visivo dai loro banchi in modo che potessero lavorare con i propri notebook avendo la LIM ben visibile.

Cl@ssi 2.0

Progetto	Disciplina	Classe	Prodotto finale	Docente
La gabbianella e il gatto	Tecnologia e informatica	classi 3 ^e A/B/D	powerpoint	Carbone
La Primavera	Italiano	classe 3 ^e D	ipertesto	Romeo

Il progetto Cl@ssi 2.0 è un progetto del Ministero dell'Istruzione con il quale si propone di: "...modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana".

Le tecnologie, pertanto, sono uno strumento nuovo e versatile che possono permettere l'attuazione di migliori strategie didattiche più adeguate alle esigenze formative di alunni che sono definiti "nativi digitali", perché vengono a contatto con la realtà tecnologica fin dalla prima infanzia.

E' bene sottolineare che il progetto non mira a una conoscenza "tecnica" degli strumenti ma a costruire modalità di insegnamento-apprendimento diverse

Durante tutto il percorso è stata focalizzata l'attenzione su un aspetto in particolare:

LE MODALITA' DI INTERAZIONE NEL LAVORO DI GRUPPO

è stato deciso di:

- creare dei gruppi di lavoro stabili;
- creare dei gruppi omogenei formati da alunni con competenze diverse;
- dare compiti "autentici" precisi ad ogni gruppo;

I gruppi:

- si organizzano al loro interno autonomamente secondo il compito assegnato;

I docenti:

- procedono a monitorare le interazioni nel gruppo con una semplice scheda di osservazione;
- Ricerca di strategie di insegnamento diverse;
- Uso di molteplici media;

TECNOLOGIA E INFORMATICA

- Acquisire una maggiore competenza nell'uso e gestione delle principali funzioni del computer: archiviazione e ricerca di file, salvataggio di testi, immagini anche da internet.
- Acquisizione di una maggiore competenza nella strutturazione di testi, elaborazione di immagini e materiali online con l'uso di programmi specifici o opensource
- Creare fumetti utilizzando powerpoint,
- ipertesti

ITALIANO classe 3[^] D

- Testo argomentativo: la primavera
- Costruzione di un ipertesto

COMPETENZE DIGITALI:

- Acquisizione della conoscenza digitale: uso della LIM nelle sue principali applicazioni
- Conoscenza del software powepoint
- Costruzione di ipertesti
- Utilizzo delle tecnologie in modo creativo

Il progetto

Motivazioni	<p>Creare un ambiente di apprendimento innovativo e stimolante in cui la maturazione delle competenze possano avere terreno fertile con il cooperative learning, l'uso delle TIC, il gioco, i laboratori, e l'apertura al vento culturale che soffia "fuori della finestra dell'aula".</p> <p>Creare quindi una memoria culturale in progress aperta al dibattito dei bambini, dei genitori, degli insegnanti, di altri componenti che interagiscono con la scuola (enti, società, servizi), perché l'inclusione si ha solo se si dà valore a comunità integrate.</p> <p>Tutto ciò ha permesso di maturare profonde riflessioni di carattere metodologico ed assumere il costruttivismo come pratica portante nella didattica. "Per gli alunni è difficile imparare cose difficili", gli insegnanti hanno il dovere di renderle meno difficili; "far capire si può" e il primo passo è iniziare a modificare il modo di insegnare ed esplorare nuovi ambienti di apprendimento. In particolare, nelle nostre classi, nell'anno scolastico appena trascorso è stato sviluppato un progetto che ha riscosso una valenza educativa straordinaria . E' stata una porta aperta sul mondo e per il mondo: sono state pubblicate sul sito della scuola le esperienze più significative con riflessioni, gallerie fotografiche, elaborati dei bambini, ipermedia.</p>
--------------------	---

Obiettivi generali	<ul style="list-style-type: none">- Potenziare la metodologia costruttivista- Potenziare l'interdisciplinarietà- Potenziare il lavoro di gruppo e il cooperative learning- Colmare lo svantaggio mettendo in campo gli strumenti tecnologici compensativi più adatti.- Favorire l'accesso alle risorse culturali della rete.- Favorire la cooperazione telematica.- Pubblicare e documentare.
Prodotto finale atteso	<ul style="list-style-type: none">- Powerpoint : "La gabbianella e il gatto"- Iper testo: "La primavera"- Powerpoint: "Il giornale"

Aspetti critici:

- La difficoltà di conciliare nuove strategie didattiche con "vecchi" schemi orari e di tempo scuola;
- Difficoltà strutturali: difficoltà di collegamento internet...

Rosarno

Le Insegnanti

Concetta Carbone

Maria Catena Romeo