



## **ISTITUTO COMPRENSIVO SANREMO CENTRO PONENTE**

Via Dante Alighieri 216 – 18038 SANREMO  
Tel. 0184 535935 – 0184 1955113 Telefax 0184 501266  
Indirizzo e-mail: [imic814003@istruzione.it](mailto:imic814003@istruzione.it)  
Casella PEC: [imic814003@pec.istruzione.it](mailto:imic814003@pec.istruzione.it)  
CF: 90083330085

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

PROGETTO CI@sse 2.0

### **SCENARIO**

#### **L'Agenda Digitale Europea**

L'agenda digitale presentata dalla Commissione europea fissa obiettivi per la crescita nell'Unione europea (UE) da raggiungere entro il 2020. Questa agenda digitale propone di sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso.

L'agenda digitale richiede un impegno elevato e continuo sia a livello di UE che di Stati membri (anche a livello regionale). Non può avere successo senza un contributo sostanziale da parte delle altre parti interessate, compresi i giovani "figli dell'era digitale", dai quali abbiamo molto da imparare.

Le azioni della Commissione europea mirano alla promozione delle TIC per utilizzare al meglio le loro potenzialità; nel settore della formazione e dell'educazione esse caldeggiavano un più rapido e semplice accesso ai contenuti ed alle informazioni, una maggiore sicurezza e protezione durante la navigazione in rete, un incremento dell'alfabetizzazione, delle competenze e dell'inclusione nel mondo digitale.

#### **Il Piano Scuola Digitale**

È finalizzato a modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica.

Il Progetto CI@sse 2.0 favorisce la creazione di un nuovo spazio di apprendimento, aperto sul mondo nel quale costruire il senso di cittadinanza e realizzare "una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva", le tre priorità di Europa 2020.

#### **I nostri alunni, "nativi digitali".**

"I nativi, infatti, in primo luogo considerano le tecnologie come elemento naturale del loro ambiente di vita [...] si relazionano con la tecnologia attraverso il gioco e, a volte, per prove ed errori costruiscono da soli i propri giochi [...] infine, tendono naturalmente a condividere con i loro pari le proprie esperienze on-line [...] gioco, simulazione, performance, appropriazione, multitasking, conoscenza distribuita, intelligenza collettiva, giudizio critico, navigazione transmediale, networking, negoziazione. Sono queste le caratteristiche specifiche delle nuove forme di appropriazione comunicativa dei media digitali che vengono sviluppate dai bambini e dai preadolescenti del nuovo millennio". (cit. Paolo Ferri, "Nativi digitali", Bruno Mondadori, 2011).

#### **L'Esperienza del nostro Istituto**

Il nostro Istituto ha iniziato a valorizzare le competenze informatiche dal momento in cui le TIC hanno incominciato a diffondersi nella società e nella scuola. Infatti, il primo laboratorio attrezzato nell'anno 1996 è stato utilizzato per organizzare corsi di alfabetizzazione informatica, rivolti ai docenti ed agli alunni. Successivamente il laboratorio si è spostato nell'attuale sede per far fronte alle aumentate esigenze formative: le ore di informatica previste sia nell'attività curricolare sia nei corsi pomeridiani necessitavano di attrezzature adeguate, anche in considerazione delle sempre maggiori competenze degli alunni in entrata.

Fin dal momento della loro istituzione, agli inizi del 2000, la Scuola è stata sede di corsi FORTIC previsti per la preparazione all'uso delle tecnologie degli insegnanti, con docenti formatori interni alla scuola.

Negli ultimi anni la didattica curricolare ha visto un sempre maggiore uso delle tecnologie per avvicinarsi alle differenti modalità di comunicazione delle conoscenze: notevole impulso è stato dato dalla presenza delle LIM che sono state consegnate alla scuola sia attraverso bandi del Ministero sia attraverso donazioni di privati; risulta sempre più evidente, comunque, che la didattica non può più esimersi dall'utilizzo degli strumenti offerti dalla tecnologia. In questo contesto si inserisce la richiesta della classe 2.0, che permetterebbe agli allievi di usare le tecnologie per "costruire" (artefatti materiali ed immateriali) assumendo un ruolo attivo nel proprio apprendimento e sviluppando responsabilità; gli allievi sono coinvolti cognitivamente ed emozionalmente ed elaborano e rielaborano le proprie conoscenze e, esplorando ed analizzando nuove conoscenze, sviluppano abilità di pensiero.

### **Finalità generali e obiettivi di lavoro**

Si fa riferimento alle Indicazioni Nazionali per il curricolo:

*"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet".*

### **Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione**

"Utilizza in modo sicuro le tecnologie della comunicazione con le quali riesce a ricercare e analizzare dati ed informazioni e ad interagire con soggetti diversi.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

[...] Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori".

Il Consiglio dell'attuale classe III A si prefigge, quindi, di:

- offrire ai ragazzi occasioni di apprendimento che, partendo dai saperi di base, aumentino le conoscenze e le traducano in competenze utili ad acquisire e selezionare le informazioni;
- condurre l'alunno alla conoscenza di sé, in modo da favorire l'autonomia personale;
- fornire occasioni e supporti affinché ogni alunno impari ad interagire in maniera positiva con gli altri;
- favorire l'integrazione degli alunni con disabilità e con DSA;
- favorire situazioni di apprendimento particolarmente motivanti
- favorire l'interazione tra discipline attraverso l'uso delle TIC
- attivare una didattica multimediale e innovativa
- presentare contenuti e concetti in modo originale
- coinvolgere e stimolare gli studenti

### **Metodologia**

Si possono proporre i contenuti delle lezioni attraverso filmati, mappe concettuali, tabelle riassuntive, immagini esemplificative, audio di spiegazione e tanti esercizi interattivi, utilizzo di software didattici, stimolando così l'apprendimento in modo originale e creativo. Si possono costruire, attraverso un lavoro cooperativo, materiali didattici di supporto e documentazione delle attività svolte.

Grazie al collegamento ad Internet il docente ed i ragazzi possono, in qualunque momento, reperire informazioni utili, approfondire le tematiche affrontate in classe, arricchire il loro lavoro con immagini, video e/o altre fonti.

Gli Insegnanti del Consiglio di classe, inoltre, intendono promuovere un gemellaggio con l'Istituto comprensivo di Vallecrosia "Andrea Doria" per ampliare le informazioni e il confronto con una interazione a distanza in modalità sincrona e asincrona (chat, mail), per uno scambio di

esperienze, prodotti multimediali e materiali didattici (aula virtuale, software OPEN SOURCE DIDAPAGES).

Il gemellaggio potrà prevedere anche incontri in presenza fra i docenti coinvolti nel progetto per attività di autoformazione organizzate dai due Istituti, anche eventualmente con la presenza di esperti.

**Per le attività di formazione si rendono disponibili quindici docenti.**

#### **Modalità di monitoraggio, valutazione e documentazione**

- monitoraggio iniziale, rivolto agli alunni, finalizzato ad una rilevazione delle competenze e delle modalità individuali nell'uso delle tecnologie
- monitoraggi in itinere e finale di tipo quantitativo e qualitativo:
  - griglie finalizzate a rilevare i tempi di utilizzo per i vari ambiti disciplinari

Griglie finalizzate a rilevare

- le modalità di utilizzo (es. presentazione di contenuti, esercitazioni, visione materiali, documenti, video, produzione collettiva di materiali didattici, verifiche on line, ricerche sul web, scambio con altre classi ...)
- la partecipazione, la motivazione degli studenti e il clima di lavoro in classe
- eventuali criticità (in relazione ai risultati attesi, alla gestione del tempo, al raggiungimento degli obiettivi, agli oneri aggiuntivi)

Oltre che con le rilevazioni oggettive le esperienze potranno essere documentate con foto, video, relazioni/racconti elaborati dei ragazzi, presentazioni multimediali, mappe.

#### **Archiviazione e pubblicizzazione**

- creazione di uno spazio virtuale a disposizione della classe nel quale conservare tutto il materiale prodotto e/o promuovere scambi (es. classe virtuale, strumenti di Google in gmail o altro)
- creazione di e-book con il software Didapages, open source
- pubblicazione sul sito della scuola di esperienze e materiali

#### **Strumenti necessari**

1. una LIM con PC e videoproiettore
2. un PC (net-book o Tablet) per ogni alunno
3. un access point wi-fi per la copertura di rete della classe
4. una stampante di rete per la classe