

PIANO TRIENNALE - AZIONE CL@SSI 2.0

per una:

Didattic@ttiva

AA.SS. 2015/2018

Discipline per la scuola primaria

.....

Il seguente Piano è parte integrante del curricolo ed è in linea con quanto esplicitato nelle Indicazioni nazionali per il curricolo, nel PNSD e nelle Raccomandazioni UE relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il quadro in sintesi



Parti in causa

SCUOLA	La scuola è considerata una comunità educante dove tutti i membri delle sue componenti (studenti, docenti personale amministrativo, tecnico, ausiliario, genitori), sono attori e protagonisti della conoscenza e della costruzione del sapere. Spazi collaborativi, flessibili, dinamici e diverse metodologie didattiche serviranno a facilitare percorsi di apprendimento personalizzati secondo le caratteristiche di ogni allievo.
STUDENTE	Il benessere dello studente è condizione a cui mirare per il raggiungimento di qualunque risultato. Ogni studente sarà stimolato alla consapevolezza della propria crescita culturale e delle competenze acquisite nel rispetto delle inclinazioni individuali a lui più congeniali.
DOCENTE	<p>Il docente è un facilitatore dell'apprendimento che accompagna il singolo verso nuovi modelli di comportamento per un migliore adattamento all'ambiente e perché possa contribuire al miglioramento dell'ambiente stesso.</p> <p>Orienta gli studenti verso la ricerca e l'apprendimento. Mira a far acquisire agli alunni, attraverso una relazione stretta tra il sapere e il fare, l'idoneità a <u>trattare, giudicare</u>, in maniera critica, <u>risolvere</u> determinate questioni legate alle diverse sfere disciplinari o a quelle personali, interpersonali, sociali.</p>
CRESCITA	Sviluppare nell'alunno la specifica personalità, attraverso il confronto e lo scambio, ma anche attraverso il fare, l'agire, lo sperimentare situazioni concrete per portarli individualmente ad essere cittadini informati, attenti, critici, competenti. Aiutare gli studenti a dispiegare le proprie potenzialità in armonia con le richieste e gli input esterni, per sentirsi parte integrante di una società in continua evoluzione.

<p>COLLABORAZIONE</p>	<p>La collaborazione, nelle sue diverse accezioni, è benvenuta in tutti i contesti. Nella didattica digitale è fondamentale, quella tra docenti e allievi. Il docente è un facilitatore dell'apprendimento, un co-costruttore del sapere insieme alla classe, attraverso l'individuazione e il rispetto della personalità e delle potenzialità di ciascun allievo.</p>
<p>INTERATTIVITA'</p>	<p>L'interattività si ha quando due parti possono agire una sull'altra. Nelle Cl@ssi2.0 gli apparecchi digitali permettono agli utenti di intervenire creativamente sui contenuti proposti. L'utilizzo degli eBook e di materiali multimediali consentirà di superare la fruizione passiva e agire con diversi strumenti per valutare il proprio lavoro in tempo reale in modo divertente e creativo, inserendo commenti in un gruppo di discussione, cercare contenuti simili, trasferire una parte del contenuto in un proprio documento, rielaborarlo, ecc</p>
<p>TECNOLOGIE DIGITALI</p>	<p>Le tecnologie digitali, moltiplicando la disponibilità e l'accessibilità di contenuti multimediali, favorendo l'interazione, l'inclusione e offrendo strumenti per la costruzione collaborativa del sapere, sono un valido strumento per l'attività didattica. Inseriti nel contesto di Cl@sse2.0 rappresentano un utilissimo supporto al processo di insegnamento-apprendimento, in cui anche la motivazione degli studenti viene favorita da un ambiente scuola più idoneo alle loro esigenze generazionali.</p>
<p>FAMIGLIA</p>	<p>La famiglia è chiamata in causa come parte integrante dei processi di formazione. Grazie alle nuove tecnologie a disposizione saranno in grado di seguire gli obiettivi formativi dei propri ragazzi, monitorare i percorsi, comunicare con i docenti in uno spirito di responsabilità condivisa.</p>

Attività e strategie didattiche

TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO) Aspetti applicativi

Attraverso la metodologia TEAL (Technology Enhanced Active Learning) gli allievi vengono condotti a partecipare attivamente alle lezioni, a cercare soluzioni, ad attivare processi metacognitivi per giungere alle conoscenze. Tale procedimento si basa sulla scoperta. Il ruolo dell'insegnante è quello di facilitatore e di promotore dei percorsi di apprendimento.

Strategie didattiche:

Problem posing/solving: strategia didattica prevalente nell'approccio TEAL.

Cooperative learning: il lavoro di soluzione di problemi o di apprendimento per scoperta è svolto principalmente in piccoli gruppi o in coppia.

Peer tutoring e Peer learning: fondamentale è insegnare o spiegare al compagno che non ha compreso un determinato concetto. Questo passaggio infatti rafforza l'apprendimento e innesca un circolo virtuoso per cui chiedere aiuto ad un compagno diventa un comportamento naturale e totalmente legittimo.

Learning by doing: l'approccio all'apprendimento attivo e all'imparare facendo è centrale nel TEAL, dove l'uso della tecnologia diventa un fattore facilitante sotto vari punti di vista.

Metodi induttivi: dall'osservazione di fenomeni, dalla raccolta di dati, dall'analisi e dalla visualizzazione, insomma dall'attività concreta, si arriva all'astrazione concettuale (discovery learning).

Domande concettuali (concept questions), questa strategia si articola in varie fasi, come di seguito illustrato:

- Test concettuale
- Riflessione individuale

- Risposta individuale
- Feedback in tempo reale da parte del docente
- Discussione tra pari
- Feedback a risposta di gruppo
- Spiegazione

Challenge-based learning: il docente lancia una sfida ai vari gruppi che competono nella soluzione del problema o nell'adempimento del compito assegnato, avvicinando il processo di apprendimento ad un processo di gamification.

Momenti di ascolto passivo da parte del docente: il docente gira per la classe, mettendosi in ascolto della discussione che avviene nei piccoli gruppi e quindi del processo di ragionamento.

Project-base learning: questa strategia didattica pone al centro la produzione di artefatti digitali (ad esempio video, tutorial, ecc.) che possano essere oggetto di test, revisione o raccolta di feedback da parte dell'utenza per la quale il prodotto è stato pensato. Esperimenti, visualizzazioni e simulazioni.

Attività task-based: attività, spesso svolte in gruppo, sulla base di uno specifico compito assegnato dal docente.

Uso di presentazioni interattive, visualizzazioni online e risorse digitali. Particolarmente efficace nella didattica delle discipline STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) l'utilizzo di risorse in 3D.

CLIL (CONTENT and LANGUAGE INTEGRATED LEARNING)

Sviluppo delle competenze linguistiche in L2

La metodologia CLIL è un valido strumento per implementare l'apprendimento di un lessico specifico di discipline non linguistiche. Sviluppa nuovi interessi e una mentalità multilinguistica e integrata, non vincolata alle specifiche ore di insegnamento della Lingua straniera.

Le abilità da sviluppare attraverso l'apprendimento della Lingua inglese sono:

- flessibilità cognitiva attraverso attività che attivino i processi di pensiero, e progressivo sviluppo del linguaggio in generale;
- capacità di utilizzare lessico e strutture appresi nei contesti appropriati.

Collegamenti interdisciplinari: aree curriculari, (Area linguistico-artistico-espressiva/Area storico-geografica/Area matematico-scientifica-tecnologica.

Strategie didattiche:

- **warmer:** per richiamare alla memoria le conoscenze pregresse;
- **presentazione con le flashcard:** mostrare immagini legate alle unità da apprendere;
- **games:** attività di gioco interattivi-multimediali;
- **laboratori:** costruzione di plastici, poster, oggetti in 3D,...
- **writing/reading/listening/speaking:** abilità base per la comunicazione efficace e trasversale.

Progetto **Coding@scuola**
Sviluppo del *pensiero computazionale*

Adesione all'iniziativa MIUR/CINI allo scopo di formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

Perché sperimentare il *coding* a scuola

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparati a qualunque lavoro uno studente vorrà fare da grande, è indispensabile una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche ***pensiero computazionale***, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il *pensiero computazionale* è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco.

(<http://www.programmailfuturo.it/progetto/descrizione-del-progetto#PERCHE>)

Progetti **eTWINNING**
Gemellaggi elettronici tra scuole europee

L'adesione ai progetti eTwinning consente agli studenti di entrare in diretto contatto con coetanei europei, di condividere attività e obiettivi, di accrescere il senso di appartenenza all'Unione Europea, di arricchire le competenze nelle Lingue comunitarie.