

ISTITUTO COMPRENSIVO CAMBIANO
Viale Roma, 5
Tel. 011/944.02.36 – Fax 011/945.71.26
E-mail : TOIC85600B@ISTRUZIONE.IT

Anno Scolastico 2016/2017

Scheda per Progetti

Titolo del progetto:

TIC per una nuova didattica: l'utilizzo delle tecnologie per apprendere meglio e per creare

PROCESSO nel quale il progetto si inserisce:

DIDATTICA

Ordine di scuola a cui si riferisce il progetto:

Scuola Media Lagrange, Cambiano; tutte le classi

Periodo d'inizio e fine progetto

ottobre 2016 – giugno 2017

Referente del progetto:

Maura Spandonari

Docenti che lavorano al progetto:

Personale ATA partecipante /

Mansioni del personale ATA /

Finalità del progetto

Il progetto nasce e si forma a completamento del lavoro condotto dall'insegnante nel corso di certificazione EPICT (European Pedagogical ICT Licence, Certificato dell'Università degli Studi di Genova). Include inoltre l'aggiornamento professionale in materia di libri digitali (team per l'innovazione, ITIS Pininfarina) e si inquadra come sperimentazione dell'atelier digitale, il cui progetto -formulato lo scorso anno- è in fase di valutazione ministeriale.

Alcune brevi considerazioni di partenza:

- le attuali ricerche sui meccanismi di apprendimento e di memorizzazione stanno aprendo nuovi orizzonti alla didattica: flipped class, cooperative learning e mappe mentali sono tre aspetti di una sperimentazione che coinvolge di più i ragazzi. La partecipazione ad eventi e a concorsi muove l'iniziativa personale e fa percepire in modo diverso lo stare a scuola.
- nelle espressioni artistiche, la tecnologia della comunicazione e dell'informazione (TIC) tende a generare nei ragazzi un atteggiamento di pura e semplice fruizione: la creazione delle immagini e la logica che la sovrintende, viene conquistata senza fatica e spesso senza comprenderne a fondo i meccanismi logici e le scelte estetiche, usando prodotti ed app creati da grafici che li sviluppano proprio per indurre un uso gratificante perchè immediato. L'estetica tende ad omologarsi e a diventare assunzione acritica di modelli. Il progetto intende aiutare i ragazzi ad orientarsi in questi cambiamenti ed a recuperare una consapevolezza critica del prodotto che viene condiviso e dei messaggi che vengono creati e diffusi.
- In questo processo, non tutti i ragazzi partono -e quindi arrivano- uguali: la formazione, la cultura, i valori della famiglia di appartenenza tendono a diventare un fattore discriminante fra un uso intelligente delle TIC ed un uso banale e compulsivo delle stesse. Nuovamente la scuola è chiamata ad intervenire per promuovere pari opportunità e per ribadire il ruolo guida dell'adulto nella formazione.
- Il progetto propone ai ragazzi una panoramica di abilità artistiche e creative da conquistare e da acquisire in ambiti legati alle tecnologie informatiche e della comunicazione: dall'esplorazione del web, alla multimedialità, alla creazione di contenuti per la rete, alla realizzazione di un libro digitale. Stimola inoltre nuove dinamiche di lavoro di gruppo e di peer education sulle TIC attraverso la partecipazione ad eventi e concorsi (Programma il Futuro, Bebras,..)

Articolazione ed obiettivi del progetto:

Insegnare ad imparare (Classi Prime):

Il metodo di Matteo Di Salvo è utilizzato fin dall'inizio per aiutare i ragazzi a potenziare le abilità di memoria attraverso il mondo delle immagini. La creazione di mappe mentali è il secondo passo, che consentirà di ampliare il metodo dalla storia dell'arte alla storia e alla geografia. Sono previsti due interventi per classe in compresenza, nelle rispettive ore dei colleghi.

Il lavoro proseguirà poi con esperienze di flipped class, in cui si alterneranno lezioni multimediali a lavori di approfondimento in classe.

I ragazzi potranno inoltre accedere alle lezioni di storia dell'arte realizzate lo scorso anno con Powtoon (fumetti animati) dai compagni della attuale seconda.

La multimedialità (Classi Seconde):

Esplorazione di app per la creazione di contenuti multimediali.

I ragazzi avranno la possibilità di esplorare alcune app che consentono di produrre contenuti multimediali.

Si lavorerà con Thinglink, Powtoon e, a fine anno, si esplorerà il mondo della produzione dei libri digitali.

Si favoriranno tutte le opportunità di partecipare a concorsi ed eventi promossi dal MIUR o da Enti Locali e di promuovere il Cooperative Learning

Libri digitali (Classi Terze):

La produzione di un curriculum personale e/o di classe passerà attraverso la realizzazione di un libro digitale. I ragazzi delle terze negli scorsi anni hanno fatto esperienza di modalità differenti di realizzazione delle ricerche. Includeranno i propri lavori in una produzione multimediale. Anche in questo caso, si favoriranno tutte le opportunità di partecipare a concorsi ed eventi promossi dal MIUR o da Enti Locali e di promuovere il cooperative learning.

Finalità:

Migliorare le competenze TIC dei ragazzi, soprattutto nei casi di disagio

Migliorare la consapevolezza delle proprie abilità, ampliando le richieste della scuola verso nuove competenze

Coinvolgere i ragazzi in progetti individuali e di classe che prefigurino un nuovo protagonismo e una più entusiastica partecipazione

Guidare i ragazzi ad orientarsi nei contenuti della rete, rispettando il copyright e producendo contenuti corretti e rispettosi del prossimo

Insegnare ai ragazzi le regole della comunicazione, rendendo sempre più efficienti, efficaci e corretti i messaggi

Strumenti e metodologie:

Verrà usata l'Aula di Arte, l'Aula di Informatica, l'aula LIM, il proiettore in classe.

RISORSE

Ore totali: 19 moduli di recupero

Materiali:

Nel corso dell'anno verranno richiesti abbonamenti alle app utilizzate (ove non totalmente gratuite) e strumentazione per la multimedialità (Eventualmente: set per la step motion)

Cambiano, 14/11/2016

La referente del progetto

Maura Spandonari_____