



PROGETTO CL@SSE 3.0



LE COMPETENZE DIGITALI

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

La rivoluzione digitale influenza tutti i settori strategici della nostra società da un decennio a questa parte. Questa spinta innovativa coinvolge anche il mondo dell’istruzione e, progressivamente, le nuove tecnologie sono diventate strumenti imprescindibili nella pratica didattica quotidiana.

Mossa da questa *vision*, la Scuola Cavour ha avviato il **Progetto Cl@sse 2.0** nell’a.s. 2019-2020. L’idea di ripensare la pratica d’ insegnamento e l’ambiente di apprendimento, attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana, ha mosso le fila di un

progetto di sperimentazione di metodologie didattiche avanzate, con l'obiettivo di favorire lo sviluppo delle potenzialità intellettuali di ogni individuo.

I destinatari del progetto sono classi della Scuola Secondaria di primo Grado (Sede Centrale via Carbone) e nell'anno scolastico 2021-2022 le cl@ssi 2.0 sono già 5 (1^E, 1^D, 3^D, 2^L, 3^L).

Gli studenti cl@ssi 2.0 utilizzano l'interazione e l'integrazione di tre differenti **strumenti di base**:

- ✓ il *tablet*, strumento didattico di uso ordinario, dotato delle versioni digitali dei libri di testo in adozione;
- ✓ il collegamento *wireless* con la rete internet della scuola;
- ✓ i libri di testo anche in versione cartacea

L'utilizzo dei *tablet* è motivato dal fatto che questi strumenti possiedono le **stesse caratteristiche dei computer**, sono di **dimensioni ridotte** e possono sfruttare la **tecnologia wireless**.

Ciò consente di utilizzare i *tablet* con estrema flessibilità; ogni alunno può accedere a un ambiente di apprendimento globale, non solo all'interno delle aule, (*one to one computing*), ma grazie ai nuovi sistemi di connettività, la loro fruizione è svincolata da luoghi e tempi preordinati.

Molte risorse on line permettono agli insegnanti di riformulare contenuti o di effettuare modifiche per **adattare il materiale didattico** ai bisogni di apprendimento degli studenti. I materiali prodotti dai docenti potranno essere condivisi, personalizzati e utilizzati autonomamente dagli alunni.

Il progetto non intende solo introdurre nuove tecnologie; partendo dalle competenze di cittadinanza e da quelle specifiche di ogni disciplina, **le cl@ssi 2.0 Cavour** intendono modificare il modo di concepire l'ambiente scuola, l'organizzazione di spazi e tempi d'apprendimento degli alunni e gli obiettivi formativi.

Il team docenti possiede consolidata esperienza nella comunicazione digitale: integra le competenze tecnologiche nella pratica didattica quotidiana, fornendo agli studenti un modello di riferimento di cittadinanza digitale (comportamenti legalmente corretti in rete e socialmente responsabili). Inoltre, diversi insegnanti sono essi stessi *editor* digitali, ossia creano le loro risorse didattiche tramite web apps e fanno funzionare la loro didattica "in funzione" dei loro alunni.

L'utilizzo degli strumenti digitali e multimediali (Lim, tablet, pc) e della rete introducono una **trasformazione delle condizioni in cui avviene l'apprendimento**. L'alunno acquisisce non solo conoscenze, ma "impara ad imparare", cioè impara ad accedere alle conoscenze e a elaborarle.

La classe diventa ambiente di apprendimento dinamico, in cui si avviano processi attivi e cooperativi di costruzione della conoscenza.

Il Progetto Cavour CI@sse 2.0 si inserisce nelle attività previste per l'**inclusione** dei soggetti BES (alunni con DSA e con disabilità) tramite la didattica digitale, ai sensi della Legge 170/2010.

I dispositivi digitali si rivelano preziosi alleati per la didattica in ogni area disciplinare. Grazie a questi sistemi applicativi, gli allievi DSA e BES hanno a disposizione strumenti compensativi in grado di

facilitare il percorso di studio e migliorare il confronto con ricerche e compiti a casa. Contenuti didattici interattivi, risorse web, libri e testi digitali sono consultabili in qualunque momento e permettono agli allievi con bisogni educativi speciali di individuare e sviluppare al meglio le loro potenzialità e capacità.

In ultima analisi, il processo di miglioramento che il **Progetto Cavour CI@sse 2.0** vuole promuovere si sviluppa su più livelli, dall'aspetto organizzativo a quello didattico nell'insieme di azioni del processo insegnamento/apprendimento che, a partire dall'analisi dei bisogni della scuola, prevedano l'integrazione delle tecnologie (sia in termini strumentali che metodologici), e la messa in atto di dinamiche formative innovative.

Il progetto è collegato allo sviluppo di competenze digitali del personale e degli studenti, secondo le linee del PNSD (<https://www.miur.gov.it/scuola-digitale>).

FINALITÀ GENERALI

“Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell’Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione”

- ✓ sviluppo della capacità di collaborazione e lavoro di gruppo;
- ✓ reperire ed elaborare informazioni;
- ✓ adattamento alle innovazioni;
- ✓ comunicazione interculturale;
- ✓ riflessione sui propri processi di apprendimento;
- ✓ gestione di se stessi nei diversi momenti e nei diversi contesti

OBIETTIVI DIDATTICI

Per gli alunni

- ✓ utilizzare le nuove tecnologie, come strumenti per creare nuove forme di sapere ed una diversa organizzazione delle conoscenze, in modo autonomo e personale;
- ✓ utilizzare tecniche e strumenti di vario genere ed innovativi;
- ✓ creare un ambiente didattico e di apprendimento innovativo;
- ✓ potenziare la motivazione ad apprendere;
- ✓ potenziare strategie di *problem solving*;
- ✓ attivare forme di cooperazione in presenza e a distanza, sia tra gli alunni che tra alunni e docenti.

Per i docenti

- ✓ sviluppare e potenziare l'innovazione didattica attraverso l'uso delle tecnologie didattiche
- ✓ modificare l'ambiente di apprendimento attraverso l'utilizzo costante e combinato delle tecnologie didattiche;
- ✓ creare un ambiente di apprendimento inclusivo, stimolante e collaborativo in cui potere coinvolgere tutti gli alunni;
- ✓ utilizzare le risorse del Web per potenziare la collaborazione e la comunicazione.

DOCUMENTAZIONE E PUBBLICIZZAZIONE

La documentazione delle attività sarà sempre consultabile nel Drive delle Google Classroom delle varie discipline e nei *repository* delle attività inseriti nei tablet degli studenti.

I prodotti realizzati saranno pubblicati sul sito dell'Istituto e pubblicizzati attraverso manifestazioni finali del progetto.