

## 10.8.1.A3: AMBIENTI MULTIMEDIALI

### SPAZI ALTERNATIVI e POSTAZIONI INFORMATICHE

PON AOODGEFID/12810 del 15/10/2015

#### - **Descrizione del progetto**

Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che associ l'innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente, per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice.

Un'aula che, attraverso l'evoluzione dei suoi spazi, viene ripensata con un'architettura in grado di sfruttare a pieno le potenzialità comunicative, didattiche e sociali offerte dall'innovazione tecnologica dando nuova centralità a insegnanti e studenti;

Centrale è l'aspetto di poter vivere una didattica innovativa, che favorisca la collaborazione, la ricerca, la riflessione, la costruzione e la condivisione della conoscenza.

Un'aula connessa e aperta al mondo.

Con la robotica educativa si punta all'acquisizione delle competenze non solo disciplinari, ma anche relazionali, comunicative che sono aspetti educativi.

Nell'aula si prevede:

la presenza di uno schermo interattivo collegato in rete e collegabili con ogni tipo di device in uso da studenti e professori (tablet, PC/portatili). Il touchscreen sostituisce la tradizionale lavagna e collega il docente con alunni e proiezioni. E' una interazione totale di tutti verso tutti per un utilizzo della tecnologia più avanzata al fine di un apprendimento attivo (basato su problemsolving), interazioni continue e dinamiche tra studenti e docente, attività hands-on ;

un PC desktop fisso ;

una tastiera blue tooth

un dispositivo per lo screen mirror

software per lezioni interattive

un software per la gestione della classe

notebook

kit Wedo dell Lego per la robotica per 24 alunni

scanner

stampante

mouse wifi

armadi per riporre notebook e kit Lego, box per la ricarica.

Il nuovo spazio per la didattica deve essere sufficientemente flessibile da consentire anche lo svolgimento di attività diversificate, più classi, gruppi di classi (verticali, aperti, ecc.), in plenaria, per piccoli gruppi, ecc., nei quali l'insegnante non svolge più solo lezioni frontali ma assume piuttosto il ruolo di facilitatore.

## - **Caratteristiche del Progetto**

### **Obiettivi specifici e risultati attesi**

Con l'implementazione del progetto: si vuole ottenere uno spazio utilizzabile da tutte le classi dell'istituto che permetta di focalizzare la didattica su una collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrire la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato.

Permetterà l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati dall'istituto, la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione dei processi didattici. L'aula inoltre permetterà ai docenti e soprattutto agli allievi di:

- Apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT
- Permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe
- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti
- Saper utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- Gestire in modalità utile non solo ludica Internet
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti e le famiglie

**Peculiarità del progetto rispetto a: organizzazione del tempo-scuola, riorganizzazione didattico-metodologica, innovazione curriculare, uso di contenuti digitali**

- Sviluppare progetti interdisciplinari potenziando le attuali attività di scambio classi e in continuità con scuola dell'infanzia e scuola secondaria;
- Sviluppare una riorganizzazione del didattico-metodologica implementando paradigmi didattici che hanno bisogno di strumenti tecnologici e software didattici di supporto. In quest'ottica si potrebbero sviluppare sempre più una didattica laboratoriale (Lezione frontale con l'ausilio della LIM), un Collaborative Learning proficuo imparando ad utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi, migliorare i processi relativi al Problem solving ;
- Con le attività di robotica si privilegiano i cosiddetti "metodi attivi" che comportano la partecipazione sentita e consapevole dello studente e che respingono il ruolo passivo. Le caratteristiche di tali metodi sono, fondamentalmente: la partecipazione vissuta degli studenti (viene coinvolta la personalità dell'allievo); il controllo costante e ricorsivo (feedback) e l'autovalutazione; la formazione in situazione; la formazione in gruppo.

**Strategie di intervento adottate dalla scuola per le disabilità**

- Implementare **strategie di intervento per le disabilità** che permettono una migliore ricerca e cernita di informazione mediante la rete fino ad arrivare, nei casi estremi, a lezioni da seguire in remoto in videoconferenza.
- Gestire in modalità utile non solo ludica la risorsa Internet, per incrementare motivazione e favorire l'inserimento di alunni con disturbi specifici di apprendimento e alunni in difficoltà di partecipazione

### **Elementi di congruità e coerenza della proposta progettuale con il POF della scuola**

- Il progetto una opportunità che viene data al nostro istituto per migliorare le metodologie didattiche collaborative e laboratori ali ed offrire ai nostri allievi uno spazio tecnologico che permetta di sviluppare le loro conoscenze con la dovuta autonomia nella scoperta delle fonti e nella rielaborazione delle proprie conoscenze
- Questo sviluppo permetterà di ottenere una ricaduta notevole sia sulla didattica sia sul funzionamento e sull'organizzazione scolastica.

In particolare permetterà di:

- Rafforzare le competenze digitali degli studenti in quanto educazione ai media, alla cittadinanza digitale, all'uso dei dati e alla creatività digitale (Area Scuola Digitale)
- Sviluppare le competenze di comunicazione, anche di messaggi complessi, di individuazione strategie appropriate, di collaborazione e partecipazione, di analisi e interpretazione dei dati e di sviluppo di deduzioni e ragionamenti sugli stessi (valutazione per competenze).
- Sviluppare maggiori rapporti con il territorio per quanto riguarda le comunità di stranieri, enti, associazioni (SABA, di educazione degli adulti), istituzioni e CPIA (Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti) per promozione della Cultura Scientifica attraverso la Rete Venice Inquiry di cui l'Istituto è promotore e capofila su progetto finanziato dal MIUR (progetti Intercultura e Progetto WHY all'interno della rete Venice Inquiry).

Link al pof: <http://inx.scuolagiuliocesare.net/wp-content/uploads/2014/11/pof-05.pdf>

### **Descrizione**

#### **Modulo aula aumentata**

##### **Titolo: Giocare per imparare**

Descrizione: spazio utilizzabile da tutte le classi del plesso e dalle sezioni della scuola dell'infanzia per attività didattiche con l'uso delle tecnologie che permettano la collaborazione totale tra gli allievi ed il docente ed offrano la possibilità di ricerca e sviluppo delle conoscenze degli allievi in modo diretto e semplificato anche attraverso forme di gioco.

#### **Modulo postazioni informatiche**

##### **Titolo : Digital relationships**

Creazione un'insieme di postazioni (almeno 8) da dedicare sia alla gestione degli atti amministrativi di competenza dei docenti, sia alla diffusione di competenze nelle famiglie necessarie a fruire dei processi di dematerializzazione e al supporto momentaneo di quelle attualmente non adeguatamente dotate di strumentazioni digitali.

Marcella Rosso