

PROPOSTA PROGETTO FONDI PON 2014-2020

Progetto PON/FESR Prot.n. AOODGEFID/9035 Roma, 13 luglio - Avviso pubblico rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione, l'ampliamento o l'adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN.

Asse II Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico – 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave.

Titolo

TUTTI IN RETE PER ESPLORARE NUOVI ORIZZONTI

Promotori

Dirigente Scolastico, DSGA, Prof Balestra, Ventimiglia

Destinatari

Allievi e personale della scuola

La richiesta di realizzazione di una rete Wi fi nasce dal bisogno di questa piccola comunità scolastica di uscire dai propri confini e avviare una innovazione che stenta a partire a causa di specificità del contesto in cui è inserita. Il nostro comune ha evidenziato negli ultimi anni un impoverimento diffuso che ha causato una diminuzione della popolazione e un evidente aumento dell'indice di vecchiaia; Il 30% di alunni vive in frazioni non collegate con mezzi di trasporto e anche l'istituzione scolastica è stata penalizzata dall'avvicinarsi di numerosi dirigenti scolastici, precisamente 7 negli ultimi 10 anni e gli ultimi 4 sono stati di reggenza

Obiettivi

Realizzare il cablaggio wireless nelle aule di tutto l'Istituto che permetta ai docenti e agli studenti maggior parte delle aule dell'Istituto Scolastico che permetta a docenti e discenti di utilizzare strumenti didattici tecnologici innovativi

- Rimuovere gli ostacoli che impediscono l'effettiva partecipazione di tutti i docenti al processo di cambiamento, cioè all'integrazione delle nuove tecnologie nei processi di insegnamento-apprendimento
- Rendere partecipi genitori e cittadini delle esperienze formative più significative che si realizzano nelle classi, attraverso la pubblicazione in formato digitale, dei prodotti e dei processi
- Far diventare la scuola un luogo dove si organizza un apprendimento autentico, attingendo alle diverse risorse educative messe a disposizione dalla rete e farla diventare volano di sviluppo culturale per tutta la comunità Sperimentare percorsi di ricerca-azione che coinvolgono il maggior numero di classi allo scopo di riflettere insieme sul valore aggiunto delle nuove tecnologie nella didattica e nella formazione dei futuri cittadini
- Articolare gli interventi formativi attorno ai bisogni educativi di ciascun studente migliorando la qualità del rapporto studente/docente
- Adeguare e rafforzare la formazione in servizio, nell'ottica integrata delle competenze

Risultati attesi

Superamento della contrapposizione fra didattica tradizionale e didattica innovativa nella consapevolezza che non sono gli strumenti a definire l'efficacia dell'apprendimento
Coinvolgimento del maggior numero di docenti nella sperimentazione di percorsi (anche brevi) che privilegiano una didattica collaborativa e personalizzata sostenuta dalle tecnologie digitali
Miglioramento delle competenze digitali di docenti che, attraverso la connettività potranno condividere materiali ed esperienze anche con colleghi di altre scuole
Ottimizzazione, attraverso le tecnologie di rete, della circolazione delle informazioni interne (comunicazioni, documentazione) e digitalizzazione della documentazione relativa all'attività didattica
Miglioramento del livello di competenze digitali degli adolescenti avviandoli all'analisi critica dei nuovi mezzi di comunicazione e al pensiero computazionale facendo incontrare il pensiero, la tecnologia e la manualità
Consentire attraverso le nuove tecnologie l'esperire i campi dell'espressione artistica e musicale fornendo strumenti per l'espressione della creatività personale e di gruppo
Predisposizione di sistemi e modalità per mettere in sicurezza i minori durante la navigazione in internet, confrontandosi anche con le famiglie

Motivazioni

Da diversi anni la nostra scuola ha aperto le sue porte in alcuni pomeriggi, proponendo momenti di recupero disciplinari ed esperienze laboratoriali a cui i ragazzi hanno partecipato con regolarità ed entusiasmo. Coltivare un orto, lavorare la cartapesta, sviluppare e stampare fotografie in bianco e nero, sono solo alcuni dei numerosi progetti realizzati in questi anni in orario extrascolastico, a piccoli gruppi e con la collaborazione di nonni o adulti esperti. La didattica laboratoriale è quindi da diversi anni adottata perché si ritiene la più idonea a sviluppare le competenze dei nostri studenti

- L'adesione al progetto <classe 2.0 AzioneCoop> e l'arrivo di nuovi docenti esperti nell'uso delle nuove tecnologie nella didattica hanno stimolato curiosità e avviato un confronto sulle potenzialità delle risorse digitali e sulle specificità dei diversi device.
- Si è deciso di intraprendere la strada della autoformazione in servizio attraverso momenti laboratoriali in cui gli insegnanti imparano facendo. Supportati da colleghi più esperti e anche dagli stessi studenti, i docenti saranno impegnati a esplorare siti e selezionare i più affidabili, dialogare in una chat o in una videochiamata, usare le modalità di condivisione di materiali.
- Sappiamo che alcune resistenze saranno faticose da vincere ma questo progetto, che rende possibile la connettività in ogni aula, ha l'ambizione di ridurle in modo significativo.

Priorità metodologiche

La nostra scuola sente la necessità di arricchire l'offerta formativa per offrire agli studenti percorsi di apprendimento più ricchi, significativi, motivanti e rispondenti ai loro bisogni e alle esigenze dei percorsi educativi e formativi proposti dalla scuola.

La didattica laboratoriale in cui si integrano il fare, il pensare e l'essere, continuerà ad essere un riferimento pedagogico. L'accesso a risorse digitali concorrerà allo sviluppo di nuove competenze e a sentirsi parte di una comunità che, ormai, vive, dialoga, cresce e si trasforma in una dimensione senza confini

L'organizzazione delle attività avverrà per progetti; la scuola sarà aperta alcuni pomeriggi per realizzare progetti strettamente connessi alle attività curricolari e non. Sarà possibile da parte di piccoli gruppi che si avvicenderanno nei diversi pomeriggi, accedere ai device e alla rete, per raccogliere e selezionare informazioni, realizzare esperienze nei laboratori, creare prodotti multimediali, inserirli in rete, condividerli con altri che potranno proporre modifiche o ampliamenti, realizzando così un apprendimento realmente collaborativo.

Conoscenze abilità atteggiamenti e attitudini personali si integreranno per sviluppare le competenze previste nelle Indicazioni Nazionali; Il docente manterrà il ruolo di guida e di organizzatore di contesti e apprendimenti

In questa didattica attiva che vede lo studente protagonista del suo percorso di apprendimento, si renderà indispensabile un riesame degli strumenti di valutazione per adeguarli ai nuovi compiti a cui sono chiamati gli studenti. Saranno così valutati gli aspetti legati alla comunicazione, alla collaborazione, al pensiero critico, al problem solving, alle competenze digitali. Si costruiranno strumenti, le rubric, utili a valutare le diverse competenze attraverso le prestazioni manifestate

Strategie adottate per le disabilità

- Il collegio docenti continua a interrogarsi sulle strategie per assicurare a CIASCUNO, indipendentemente dalle sue abilità, l'accesso al processo formativo e si impegna a progettare percorsi che assicurino la piena partecipazione alla vita scolastica e lo sviluppo delle competenze individuali.
- La presenza di alunni disabili nella classe impone una riorganizzazione della progettazione curricolare; sono ostacolate le iniziative che prevedono una delega all'insegnante di sostegno che rischia di riprodurre situazioni di microesclusione. Il lavoro dei docenti è collegiale, ognuno mette a disposizione le proprie competenze per organizzare contesti di apprendimento, adeguati ai bisogni e flessibili perché periodicamente sottoposti a valutazione.
- Tutti gli adolescenti BES e non, hanno bisogni afferenti la sfera emozionale e sociale e sappiamo quanto influiscono sul processo di apprendimento di tutti. Sarà cura dei docenti costruire contesti che tengono conto di queste necessità, contesti in cui si opera in tempi distesi, con disponibilità all'ascolto, prevedendo un ruolo attivo dell'alunno e una cooperazione fattiva, offrendo spazi in cui si possa realizzare la socialità. Le proposte didattiche saranno inserite in una progettazione che vedrà i curricoli ridotti all'essenziale, una pluralità di linguaggi e mezzi espressivi, una visione integrata dei saperi e una scelta accurata degli strumenti digitali per facilitare o sostituire l'abilità deficitaria
- Porte di accesso alle risorse digitali, con tante idee per insegnare: libri, prove di verifica, test e classi virtuali favoriranno la personalizzazione dell'insegnamento mettendo ciascuno nella condizione di apprendere secondo tempi e modalità rispondenti al proprio stile di apprendimento. Tutorial che si trovano in rete, elaborati dall'insegnante o creati dallo studente

I contenuti digitali

- La cassetta degli attrezzi dei docenti si arricchirà di risorse utili per la propria professione .
GOOGLE APPS FOR EDU : l'uso della posta, di drive, hangout, classroom
- Nella sperimentazione < ROBOCOOP> saranno esplorati elementi di robotica del coding, del pensiero computazionale e del making esplorandone le ricadute e le implicazioni didattiche.
- Le APPS concorreranno a migliorare l'apprendimento e saranno scelte per rispondere a bisogni specifici, ad esempio: Comic strip per realizzare strisce di fumetti, Evernote per prendere appunti, Spreaker per la realizzazione di trasmissioni radiofoniche e di Adobe Voice per la sintesi concettuale e/o narrativa dei diversi contenuti disciplinari e interdisciplinari affrontati; Audacity, per la creazione di musiche come Garage Band e per la scrittura della musica finalizzata all'alfabetizzazione attiva del codice musicale come Finalnotepad.; Wordmosaic per la rielaborazione creativa dei testi letterari; Snapseed, Tooncamera per la rielaborazioni di immagini e video ; iTunesU e Explayn everything per la creazione di mini corsi o lezioni da rendere disponibili per lo studio a distanza.
- Per alunni con disabilità: Osmo per l'apprendimento della lingua straniera; Notability per la creazione di unità di apprendimento che integrino sonoro immagini e testo; Bookcreator per la realizzazione di testi digitali. Geogebra per lo studio della geometria

Elementi di congruità con il POF

L'offerta formativa a partire da quest'anno si arricchirà di questi progetti

- <DIGITAL IN PROGRES>: tutte le classi sono invitate a produrre una documentazione digitale di progetti particolarmente significativi da inserire nel sito
- "EUROPEAN PEERS" progetto di gemellaggio in rete sulla piattaforma <eTwinning>
- "CLASSE 2Bondeno.0" il blog della classe 2.0 AzioneCoop
- "UN MO(N)DO DI GEOMETRIA" progetto che da alcuni anni rientra nel PLS- Piano Lauree scientifiche per lo studio della geometria con software di geometria dinamica
- "ROBOCOOP" con questo progetto di continuità che vede impegnati studenti della scuola secondaria di primo grado e della classe terza della Primaria, si intende introdurre nella scuola i temi della robotica, del coding, del pensiero computazionale e del making esplorandone le ricadute e le implicazioni didattiche
- "AUTOFORMIAMOCI" formazione di docenti in servizio attraverso la condivisione di competenze presenti nel collegio docenti; adesione a progetti di formazione in modalità e-Learning proposte da case editrici