



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Istituto Comprensivo "Leonardo da Vinci" RMIC898002

Via Douhet, 6 – 00012 Guidonia Montecelio (RM)

tel./fax: 0774 342850 cod. fiscale: 94032550587

Rmic898002@istruzione.it

SPERIMENTARE IL BYOD NELLE DISCIPLINE SCIENTIFICHE

A.S. 2018-2019

Classe 3 C Scuola Primaria
Ins. Ferretti Rita

Referente del progetto:

- Progetto di Istituto (rivolto ai tre ordini di scuola)
- Progetto dell'Infanzia
- Progetto della Primaria
- Progetto della Secondaria di primo grado

N. totale alunni coinvolti 25

-
- Progetto extracurricolare
 - Progetto curricolare

A. Descrizione del progetto

A.1 Analisi del contesto

In questi ultimi anni il divario tra la scuola, legata ad una didattica basata sulla lezione frontale e sul lavoro individuale dello studente, ed una società, ormai sempre più pervasa

dalle tecnologie digitali e dall'esigenza di aprirsi alla Rete e di divenire sempre più social, ha portato alla ribalta la necessità di un cambiamento degli stili e delle strategie di insegnamento.

Per determinare un cambiamento non è sufficiente soltanto introdurre i mezzi digitali, occorre, soprattutto, aiutare gli alunni ad essere "produttori attivi di cultura, di sapere e di competenze". Occorre estendere l'utilizzo delle tecnologie da un uso prettamente legato al gioco e alle interazioni sociali verso un utilizzo produttivo in termini didattici, che diventerà prezioso per il loro futuro.

Bring Your Own Device (BYOD), in italiano "porta il tuo dispositivo", è un'espressione che descrive la possibilità di utilizzare i propri dispositivi personali negli ambienti di lavoro ma anche di studio.

Il ricorso al BYOD in ambito educativo viene espressamente previsto, attraverso l'azione #6, dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), "*La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale*".

Le tecnologie devono entrare in classe e supportare la didattica quotidiana; citando un paradigma di David Jonassen, si deve favorire l'apprendimento con le tecnologie e non dalle tecnologie.

Le tecnologie utilizzate per potenziare la qualità dell'attenzione e della partecipazione degli alunni migliorano l'efficacia dell'apprendimento, favoriscono l'individualizzazione del percorso formativo di ciascun alunno e incoraggiano processi cognitivi basati sulla collaborazione e sul costruttivismo.

Nello stesso tempo favoriscono la comunicazione e la collaborazione degli alunni anche nel tempo extra-scolastico, dato che attraverso Internet essi possono interagire anche da casa, assecondando il loro senso naturale di scoperta e di relazione.

L'idea progettuale parte, quindi, dalla volontà di sperimentare in classe metodologie fortemente innovative e dalla necessità di applicare all'interno delle materie scientifiche una didattica più interattiva, stimolante e laboratoriale che renda l'alunno protagonista consapevole del proprio percorso formativo e della costruzione del proprio sapere.

Lo scopo prioritario è quello di favorire la personalizzazione dell'apprendimento nel contesto classe e accrescere la motivazione e il coinvolgimento dei bambini attraverso l'utilizzo del tablet in classe a supporto delle varie attività svolte.

Le finalità cardine del progetto sono quelle di:

avviare una prima sperimentazione di metodologie innovative in matematica, scienze ed inglese attraverso l'uso di dispositivi tecnologici;

trasformare il ruolo del docente che diventa facilitatore e curatore dell'apprendimento collaborativo degli studenti;

evidenziare l'unitarietà dei saperi;

permettere a ciascun allievo di sviluppare le proprie potenzialità e acquisire quelle competenze progettuali fondamentali nella nostra società;

attivare interventi formativi flessibili finalizzati al superamento delle diverse difficoltà di apprendimento.

A.2 Obiettivi specifici del progetto con i relativi descrittori

Obiettivi specifici:	Descrittori:
<p><u>Formativi</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Attivare negli alunni un controllo critico sugli strumenti digitali normalmente utilizzati.- Aumentare il senso di autoefficacia degli alunni attraverso un'esperienza di studio vissuta come più gratificante e coinvolgente. <p><u>Cognitivi</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Rendere gli alunni più consapevoli dei loro processi di apprendimento.- Sviluppare un metodo di studio autonomo ed efficace all'interno di un ambiente di apprendimento molto simile a quello in cui gli studenti vivono. <p><u>Tecnologici</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Contribuire a sviluppare in un contesto di utilizzo pratico le competenze digitali.- Acquisire conoscenze tecniche che mettano in condizione gli alunni di diventare soggetti creatori e produttori di contenuti propri e non semplici fruitori.- Sviluppare capacità di interazione all'interno di ambienti di apprendimento online.	<ul style="list-style-type: none">- Saper scegliere fra gli strumenti e i dispositivi proposti quelli più adatti per documentare un'attività;- partecipare in modo attivo e collaborativo alle diverse attività proposte;- migliorare l'autonomia nel metodo di studio e la collaborazione fra pari;- utilizzare in modo autonomo e creativo dispositivi e app;- sviluppare responsabilità, capacità critiche nell'uso delle tecnologie e sensibilità verso il problema della sicurezza in rete.

A.3 Architettura progettuale

Fasi	Azioni	Attività docente	Attività alunni
Preparatoria	Presentazione dell'argomento di studio e di app, strumenti e/o pagine internet utili allo svolgimento della lezione programmata. Uso della flipped classroom.	Presenta la cornice concettuale dell'argomento scelto. Fornisce gli stimoli. Assegna i compiti e dà consegne.	Svolgono i compiti assegnati. Ascoltano, leggono e comprendono.
Operatoria	Svolgimento dell'argomento presentato secondo	Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo. Definisce i temi dell'attività.	Producono e condividono un artefatto

	modalità di cooperative learning, uso dei dispositivi per approfondire, documentare, rielaborare e condividere le conoscenze acquisite.		
Ristrutturativa	Discussione e confronto sul lavoro svolto dai gruppi. Pubblicazione e documentazione sul blog di classe o con altri strumenti e app del lavoro svolto.	Valuta gli artefatti. Corregge le misconceptions. Fissa i concetti.	Analizzano criticamente gli artefatti. Sviluppano una riflessione sui processi attivati.

A.4 Metodologie utilizzate

- Brain storming
- Posing e Problem solving
- Learning by doing
- Cooperative Learning
- Didattica con gli EAS
- Flipped classroom
- PBL
- Conversazioni collettive e peer tutoring

A.5 Verifiche e valutazioni del progetto in termini di ricaduta sugli alunni

La verifica in itinere degli apprendimenti avverrà attraverso feedback ed osservazioni esperienziali valutando soprattutto la capacità di partecipazione attiva, costruttiva e collaborativa all'interno del gruppo classe, utilizzando verifiche di tipo tradizionale ma anche rubriche valutative in relazione alla risposta alla consegna, all'utilizzo di conoscenze e abilità apprese durante la produzione dell'artefatto.

La valutazione finale sarà invece realizzata valutando le competenze raggiunte nella realizzazione della stessa attività.

A.6 Indicatori di risultato del Progetto:

I bambini a conclusione del percorso progettuale dimostrano di:

saper usare in modo semplice ma autonomo i dispositivi digitali e le app presentate;
 saper collaborare in un gruppo proponendo le proprie idee e rispettando quelle altrui;
 saper lavorare in gruppo rispettando ruoli, tempi e incarichi;
 saper produrre e pubblicare responsabilmente contenuti utilizzando app e strumenti adatti alla propria età e alle proprie conoscenze.

× La diffusione sul Sito scolastico di audio/video/immagini relativi al Progetto, che sarà valutata e regolamentata da apposita Commissione, è necessaria per il fine istituzionale della documentazione e verifica della valenza del progetto.

(N.B. Barrare la casella se si prevede la pubblicazione di audio/video/immagini dei partecipanti al progetto)

B. Organizzazione e gestione risorse

B.1 Locali, strutture e attrezzature

Locali	attrezzature	n. attrezzature	materiali	quantità
Classe	Pc, LIM, tablet personali			

B.2 Risorse umane

(Indicare le risorse umane che partecipano al progetto specificandone il tipo di coinvolgimento: Docenti, personale ATA, genitori, collaborazione di enti territoriali, etc.)

Docente della classe

C. Prospetto finanziario analitico

azioni	n. ore di non docenza	Quota oraria non docenza 17,50	n. ore docenza	Quota oraria docenza 35,00	Totale
Referente del progetto:					
Attività di docenza comprese azioni di valutazione Doc..... Doc.....					

Attività di non docenza Doc.. Doc.....					
Totale costo progetto					

Guidonia, 24 / 10 / 2018

Firma del referente di progetto

Rita Ferretti