



Scuola I.C. CHIOGGIA 3 (VEIC85000R)

Candidatura N. 12487

2 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

Articolazione della candidatura: 10.8.1 - Dotazioni tecnologiche e laboratori  
10.8.1.A3 - Ambienti multimediali

**Titolo progetto:**

**PRESENTE, PASSATO E FUTURO: la comunicazione e le tecnologie**

**Descrizione progetto:**

Da alcuni anni l'Istituto Comprensivo Chioggia 3 si adopera per lo sviluppo delle competenze utilizzando le tecnologie digitali, la comunicazione e le metodologie innovative come strategie didattiche e progettuali. Il curricolo in verticale definisce chiaramente la volontà di progettare un percorso comune. Per questo motivo il progetto opererà con una continuità in verticale e in orizzontale (impatto sul territorio). La sinergia tra scuola e territorio svolgerà una azione importante sui comportamenti e le attitudini. L'azione si articolerà nello sviluppo del digital storytelling nella scuola dell'infanzia, per proseguire nella scuola primaria e secondaria di primo grado con lo sviluppo di competenze digitali, cittadinanza attiva, progettazione, indispensabili per lo sviluppo della macro competenza imparare a imparare e del cittadino europeo.

**Obiettivi specifici e risultati attesi:**

Gli obiettivi che l'Istituto intende perseguire sono:

apprendere attraverso modalità didattiche mediate dalle ICT

sviluppare il digital storytelling

sviluppare l'apprendimento cooperativo in classe e nel gruppo docenti

facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse da parte degli alunni e dei docenti

sviluppare le competenze digitali (saper agire, creare, abitare ambienti, linguaggi, regole etiche e responsabilità consapevoli)

sviluppare la meta competenza dell'imparare ad imparare

sviluppare il pensiero computazionale (coding)

sviluppare le abilità di logica e di problem solving

sviluppare la funzione autoriale nell'uso delle nuove tecnologie

sviluppare approcci metodologico - didattici innovativi (cooperative learning, inclusivi, peer to peer, etc.)

sviluppare la didattica progettuale, modulare e flessibile

sviluppare l'azione di personalizzazione degli apprendimenti, individualizzazione degli insegnamenti

sviluppare competenze metodologiche attraverso azioni di formazione e di autoformazione con i docenti sostenere pratiche di ricerca - azione

introdurre strumenti d'analisi e d'indagine qualitative e quantitative per il monitoraggio e la valutazione dell'Offerta Formativa.

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

L'idea chiave alla base del progetto è spostare l'asse della didattica dalla trasmissione discorsiva dei contenuti alla produzione di conoscenza attraverso il modello laboratoriale basato sul fare e il collaborare.

In questa prospettiva, la tecnologia assume un ruolo fondamentale perché permette, attraverso l'uso integrato nella prassi didattica quotidiana, di plasmare l'ambiente classe in funzione delle esigenze.

L'IC Chioggia 3 ha classi che funzionano a tempo normale (27 ore settimanali) e a tempo pieno (40 ore settimanali), in quest'ultima organizzazione oraria rientra anche la scuola dell'infanzia.

Con il presente progetto si intende implementare l'offerta formativa in orario extrascolastico soprattutto per le classi con orario normale. Subiranno variazioni anche le ore dedicate alle singole discipline, per giungere ad una visione reale del processo, già in essere, di progettazione per competenze e di curricolo in verticale.

Attraverso azioni di formazione, ma soprattutto di autoformazione (iniziate già a settembre 2015 e che proseguiranno in corso d'anno e negli anni a venire), si intende promuovere la condivisione e suscitare la necessità di innovare le metodologie e la didattica avvicinandosi al cooperative learning, alla didattica inclusiva, al peer to peer, al problem solving e al metodo scientifico.

L'importanza metodologica porta a utilizzare una progettazione curricolare per competenze sia riferita al lavoro didattico svolto in classe sia nella formazione dei docenti. La gestione di Reti di scuole, in alcuni casi l'IC Chioggia 3 è istituto partecipante e in altri capofila, permette lo scambio di pratiche, di azioni di ricerca-azione, di didattica innovativa e di verifica e valutazione di processo. La comunicazione sta alla base del curricolo in verticale di questo IC, tale 'sfondo integratore' porta a considerare questa macroarea come progetto strutturale, accogliendo in sé lo sviluppo di competenze digitali certificate, l'IC è centro Certipass, e facilitate nell'apprendimento in quanto facenti parte della normale didattica curricolare.

Il punto di forza per lo sviluppo della competenza digitale parte dalla funzione autoriale, oltre a quella di consumatore (prosumer) degli artefatti digitali e dei social quali Wikipedia, Youtube, Blog, siti web. Le competenze digitali trovano quindi ancoraggio nella media education.

Per quanto riguarda la parte infanzia, il modello proposto basato sul digital storytelling è in accordo con le "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo" e gli assi portanti della politica nazionale su qualità e inclusività in quanto il tipo di lavoro (narrativo e in piccolo gruppo) e la realizzazione di artefatti simbolici condivisibili permette di trasferire nella pratica didattica:

- Sviluppo nuovi linguaggi e multimedialità
- Potenziamento linguaggi e forme espressive tradizionali
- Potenziamento c. traguardo della scuola dell'infanzia e primo ciclo (key competences)
- Personalizzazione della didattica
- Inclusività: stranieri, bambini con difficoltà di espressione
- Percorsi specifici individualizzati per BES (DSA, disabilità, autismo)
- Rafforzamento della relazione scuola-famiglia (tramite incontri, scambi, condivisione degli artefatti narrativi)
- Promozione di eccellenze, ove si manifestino, in base alle doti naturali di ciascun bambino e nel rispetto dei tempi naturali dello sviluppo

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

Il concetto di disabilità attraverso interventi individualizzati e processi di personalizzazione diviene abilità diverse. Tale concetto è fondamentale non solo nella didattica inclusiva, ma nelle normale didattica di personalizzazione degli apprendimenti. Le metodologie e le strumentazioni digitali e non servono proprio a supportare interventi mirati alle 'diversità' sin dalla scuola dell'infanzia.

Il progetto educativo, esplicitato nella mission dell'IC, perseguire il successo formativo, comporta scelte importanti di co - costruzione di significati, di conoscenze, di strategie apprenditive, di stili diversi e di auto riflessione.

Il digital storytelling diviene strumento che unisce abilità artistiche/grafiche, orali, scritte, narrative e regolative; tale metodologia costruttivista e sociale appartiene all'uomo da sempre e in tutte le età e condizioni.

L'utilizzo delle nuove tecnologie diviene fondamentale per il connubio tra ethos, pathos, logos, per sviluppare l'incontro e la conoscenza con l'Altro, oltre alla conoscenza di sé (incontro tra idem e ipse). Altra metodologia che permette l'inclusione è il coding: il connubio tra la progettazione e il saper fare. Questa modalità didattica può facilitare, insieme ad altre, l'inclusione dei disabili, dei BES, dei DSA e anche dei cosiddetti normodotati, in un progetto che non si ferma solo alla socializzazione, ma supporta e favorisce un progetto di vita futuro. Tali strategie d'intervento trovano fondamento su un'autentica progettazione curricolare per competenze basata sul contesto e sui bisogni degli alunni.

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

I progetti individuati dall'IC Chioggia 3, in coerenza e congruità con il presente progetto, presenti nel POF sono:

Certificazione EIPASS Junior per gli alunni del primo ciclo d'istruzione; Rete Dialogues, appartenente al progetto Europeo 'Face to Faith', progetto di Rete estesa a livello nazionale e relativa formazione per il gruppo docente oltre alla produzione di blog a carattere introspettivo per ragazzi e digital storytelling; azioni di formazione e autoformazione 'Impariamo a progettare per competenze', sui temi dell'inclusione e delle metodologie.

#### **Descrizione del modello di ambiente che si intende realizzare:**

MODELLO 1:

##### **LABORATORIO NARRATIVO NUOVI LINGUAGGI E MULTIMEDIALITÀ**

Copertura: tutte le classi, a rotazione

Tipologia: il modello si può declinare, a seconda dell'esigenza, sia come laboratorio mobile sia come spazio alternativo per l'apprendimento. È caratterizzato da una dotazione minima di un sistema laboratorio multimediale mobile di digital storytelling.

##### **LABORATORIO LEIS (LEGO EDUCATION INNOVATION STUDIO)**

Copertura: a rotazione tutte le classi

Tipologia: Ambiente innovativo che supporta i processi di apprendimento/insegnamento motivando alunni e docenti in un'ottica interdisciplinare.

##### **OFFICINA NARRATIVA (STORY-ROOM) PER LA SCUOLA PRIMARIA**

Copertura: a rotazione tutte le classi

Tipologia: Il modulo prevede la dotazione di spazi laboratoriali digitali con supporto tablet.