I.C. "Don Bosco"
Scuola primaria "A.Ciancia"

Cl@ssi connesse

1^A e 1^B

A.S.2021/2022

Cl@ssi connesse – 1^A e 1^ B

Denominazione Progetto
Cl@ssi connesse

Responsabili del progetto
Docenti delle classi prime della scuola primaria "A. Ciancia".

Durata
Il progetto sarà parte integrante di tutto il percorso educativo-didattico dell'anno scolastico 2021-2022.Verrà realizzato nelle ore curricolari e, in modo specifico, durante le ore di contemporaneità.

Destinatari
Alunni delle classi prime.

Breve descrizione del progetto

Questo progetto nasce dalla consapevolezza che i nostri alunni sono indubbiamente la generazione più immersa nel digitale e la prima cresciuta in una società nella quale Internet è parte integrante della vita quotidiana .I "nativi digitali" sono soggetti che comunicano, interagiscono e apprendono secondo tempi e modalità nuove rispetto ad un recente passato in cui le tecnologie non permeavano la vita di tutti i giorni. Il progetto si pone l'obiettivo di coordinare gli interventi didattici in materia di tecnologia e innovazione digitale, al fine di creare dei percorsi che siano più semplici, efficaci e coerenti .Le attività proposte saranno intese come una riorganizzazione didattico-metodologica per le maestre e gli studenti ,perché sarà possibile accedere a nuovi e maggiori contenuti grazie all'accesso ad Internet. Le attività didattiche disciplinari diventeranno percorsi atti ad agevolare l'apprendimento di ogni alunno.

Collaborazioni interne ed esterne

-In alcune occasioni, potrebbero essere coinvolti ,mediante invito, anche i docenti e gli alunni delle altre classi, i genitori, la Dirigente…(in modalità online).

-(Idee in itinere).

Motivazioni

*Il progetto **"Cl@ssi connesse"** intende favorire la creazione di un ambiente di apprendimento che possa permettere agli alunni e ai docenti il perseguimento degli obiettivi di processo indicati a conclusione della stesura del RAV e quindi la realizzazione del Piano di Miglioramento che l'Istituto intende realizzare a partire già dal primo anno scolastico e il perseguimento in particolare delle competenze chiave europee "competenza digitale" e "imparare ad imparare". Tramite la possibilità di un utilizzo più diffuso delle TIC nella didattica intende perseguire un ulteriore obiettivo, volto al rafforzamento da parte degli alunni della consapevolezza della propria identità digitale, di prevenzione e contrasto del 'cyberbullismo', di educazione alla comunicazione digitale. Fondamentale è pensare ad una nuova organizzazione spaziale delle aule in ambienti di apprendimento multimediali per migliorare il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità e potenzialità individuali. In tale direzione è senz'altro utile, anche in coerenza con quanto esplicitato nelle linee guida definite dal MIUR, favorire un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali e garantisca agli alunni un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo in cui ogni alunno possa diventare protagonista della propria formazione.*

Tipologia del progetto

Progetto digitale

Obiettivi

-Creare un ambiente dinamico in cui le varie discipline scolastiche si insegnano e si apprendono con l'ausilio di strumentazioni elettroniche come la LIM e attraverso l'uso di dispositivi multimediali come i tablet.

- Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti della propria classe ,della classe parallela e di alcune classi del plesso attraverso messaggi semplici, per esprimere i propri bisogni, per confrontarsi, per allargare le proprie conoscenze, ottenere chiarimenti, rispettando le regole.

-Conoscere e utilizzare i principali strumenti multimediali (computer, tablet, LIM) con una padronanza di base.

-Conoscere le principali periferiche del computer e iniziare ad utilizzarle (tastiera, mouse e stampante).

-Conoscere e utilizzare semplici software didattici (scratch, programmazione visuale su code.org)

Valutazione

Verranno valutati: il contributo apportato alle attività singole, di gruppo e l'interesse e la partecipazione dell'alunno.

Risorse Umane

- Docenti di riferimento

-Alunni delle classi prime

-Altri docenti del plesso, altri alunni del plesso, i genitori degli alunni delle classi prime, la Dirigente…(su invito e in modalità online).

***STRUMENTI** E STRUMENTI*

- *Dispositivi (classi digitali, tablet, smartphone, computer) scolastici e personali del docente.*
- *Videoproiettore.*
- *Pattaforme online dedicate: Code. Org, Scratch, , Etwinning).*
- *LIM, quaderni, materiale di facile consumo (fogli, penne, colori, matite…)*

ESPERIENZE

Visione di filmat educativo-didattici, riflessioni collettive, lavori di gruppo, giochi didattici online…

RISULTATI ATTESI

- *Utilizzare gli strumenti tecnologici in maniera adeguata.*
- *Applicare il pensiero computazionale a tutte le discipline in modo trasversale.*
- *Collaborare con il gruppo per realizzare un progetto comune.*
- *Aumentare la motivazione ad apprendere, partecipando ad attività innovative.*
- *Essere Cittadini Digitali Consapevoli e sapere come muoversi in Internet in modo consapevole e sicuro.*

Data

Francavilla in Sinni,08/10/2021 ***I Docenti***

Laruina Luisa - Martino M. Giuseppina

Garofalo Carolina Rosaria - Placanico Mariangela

D'Alessio Natalina- Conte Sara