

ISTITUTO COMPRENSIVO SAN GIORGIO DI MANTOVA  
PIAZZA 8 MARZO  
46030 SAN GIORGIO DI MANTOVA  
[WWW.ICSANGIORGIO.IT](http://WWW.ICSANGIORGIO.IT)  
sangiorgioic@virgilio.it

**SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO “DON MILANI”**

**CLASSE 1D**

**DA “NATIVI DIGITALI”  
A  
“STUDENTI DIGITALI ”?”**

**PROGETTO CL@SSI 2.0**

**Area di intervento:** inclusione, integrazione, potenziamento

### Analisi del contesto

L'analisi del contesto è stata condotta attraverso la raccolta di dati, avvenuta tramite la somministrazione di un questionario finalizzato alla conoscenza del background degli alunni in ordine alle dotazioni tecnologiche presenti nel contesto familiare, alle competenze e alla modalità d'uso delle tecnologie stesse.

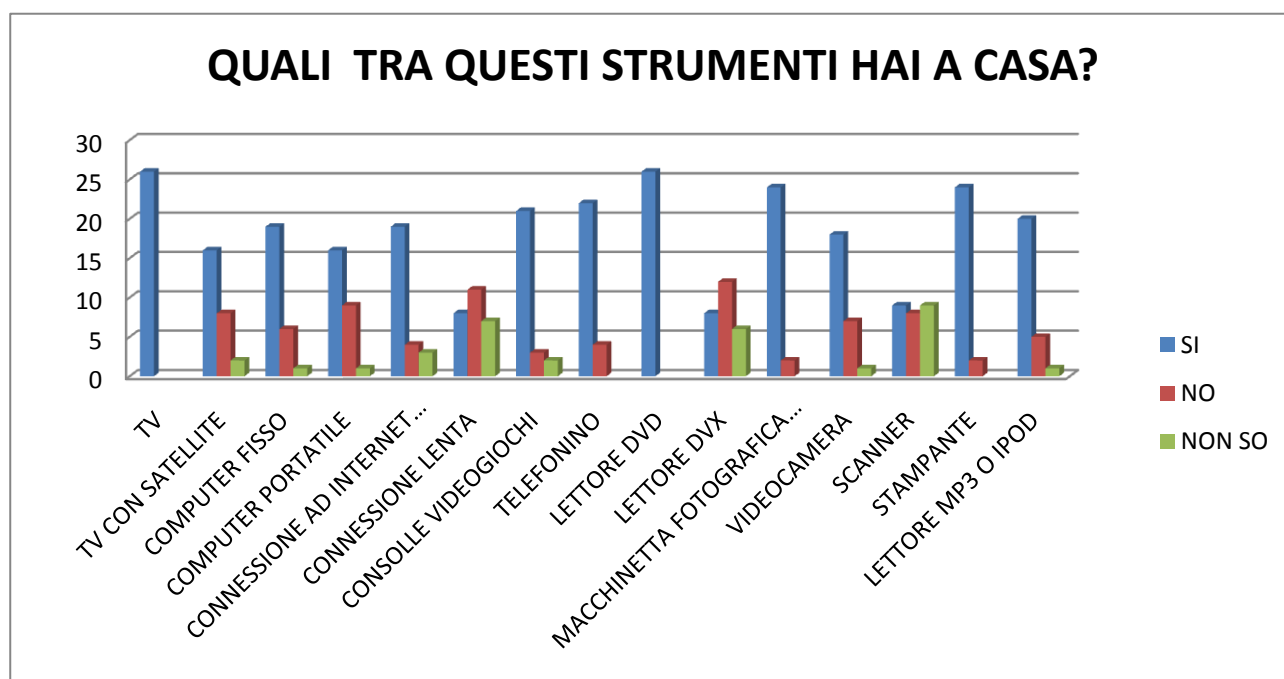


Figura 1

Dai dati raccolti emerge che in ogni famiglia sono presenti la Tv, il lettore di DVD, un Computer (si differenzia la tipologia: desktop o laptop), la quasi totalità degli alunni possiede la console per i videogiochi, quasi tutti il telefono cellulare (21 alunni su 26).

Una criticità che emerge dal grafico è relativa agli alunni che hanno risposto (NON SO), in particolare alle richieste sul tipo di connessione ad internet, al possesso del lettore di DVX, e dello scanner. La ricorrenza di tale dato può essere attribuibile a due fattori:

- 1) Non hanno piena consapevolezza degli strumenti presenti in famiglia
- 2) Hanno difficoltà nella comprensione dei termini.

## Nell'ultimo mese quali di queste cose ti è capitato di fare con il computer?

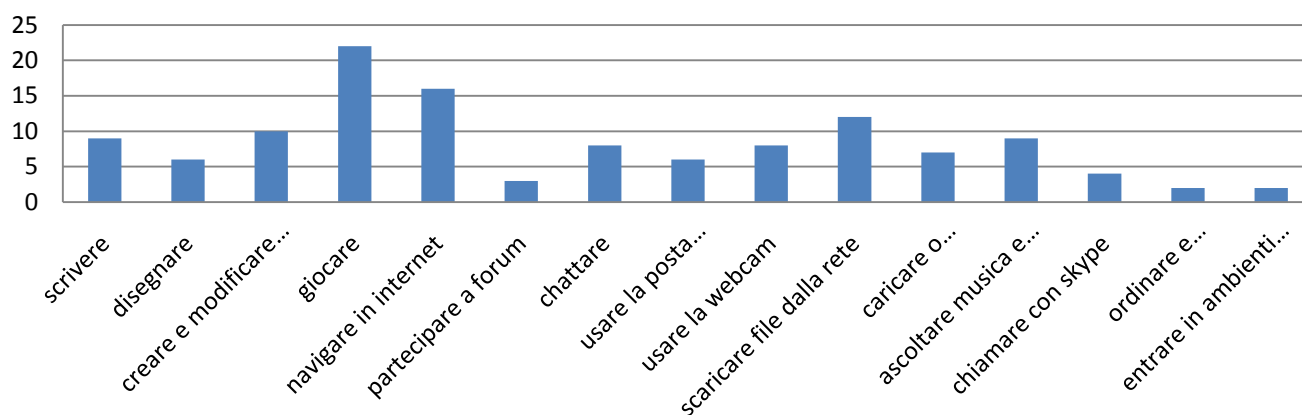


Figura 2

E' significativo notare che il computer, nel vissuto della quasi totalità degli alunni, rappresenta prevalentemente uno strumento di svago, manca la consapevolezza delle potenzialità del Pc come supporto per lo studio e l'apprendimento. Solo un terzo degli alunni utilizza il computer per scrivere.

## DI SOLITO QUANTO USI IL COMPUTER?

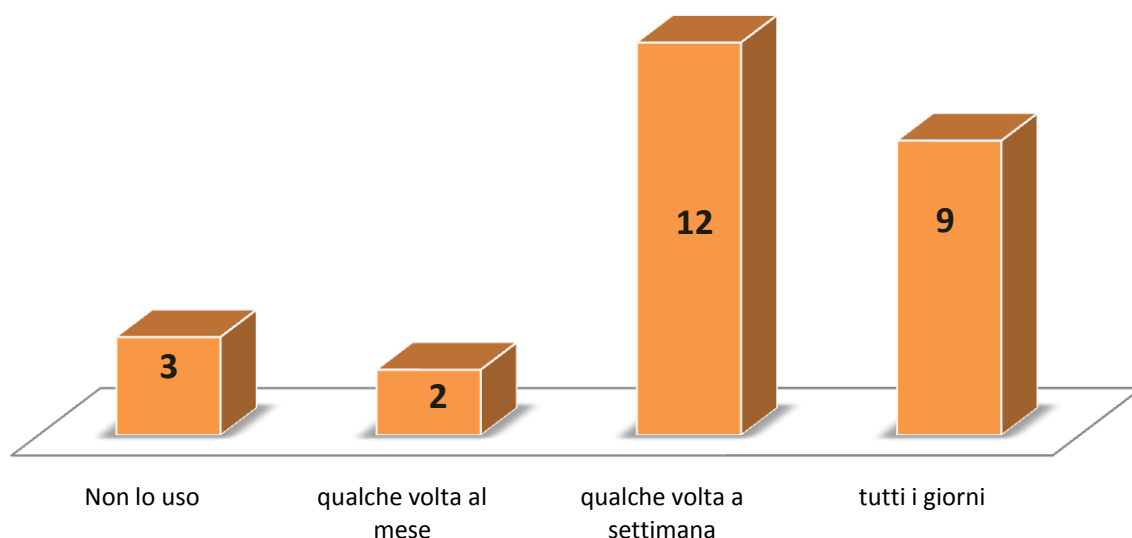


Figura 3

### Quante ore al giorno di solito utilizzi il computer?

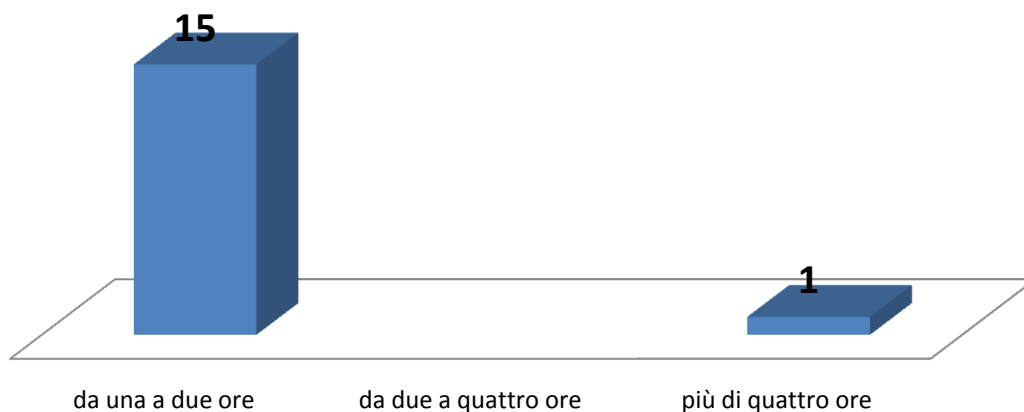


Figura 4

### Dove hai imparato a usare il computer?

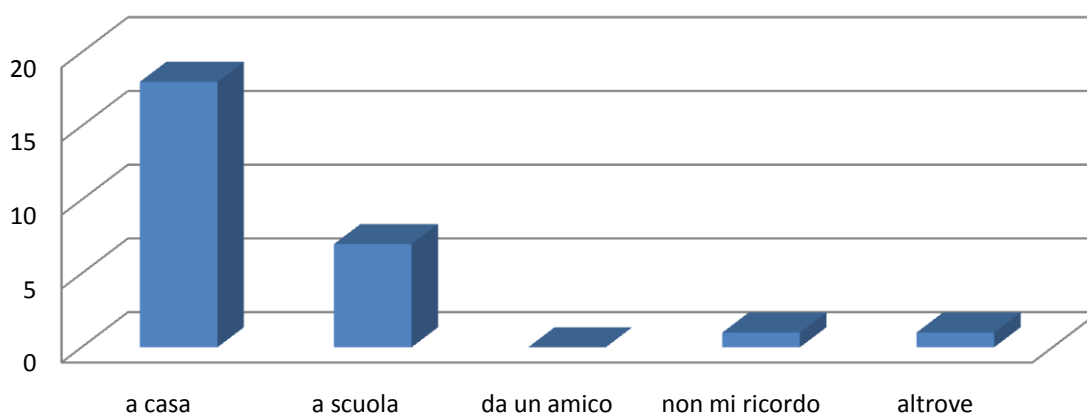


Figura 5

Il grafico mette in luce il ruolo marginale della scuola nel processo di alfabetizzazione nel campo delle tecnologie. Tale dato è sintomatico della disconnessione esistente tra gli alunni "digital natives " e la scuola come ambiente di apprendimento.

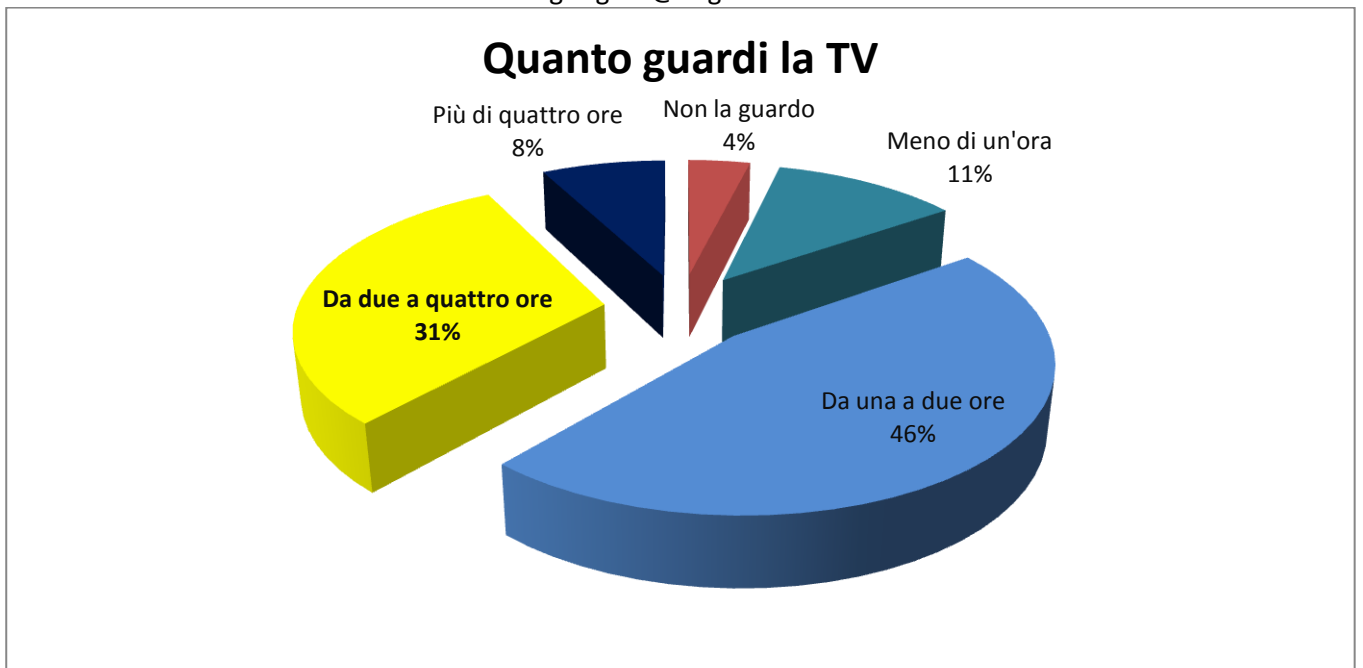


Figura 6

La scuola non può più ignorare la diffusione della pluralità dei linguaggi di comunicazione offerti dai mass media. Il tempo che un alunno trascorre davanti alla Tv non può essere trascurato.

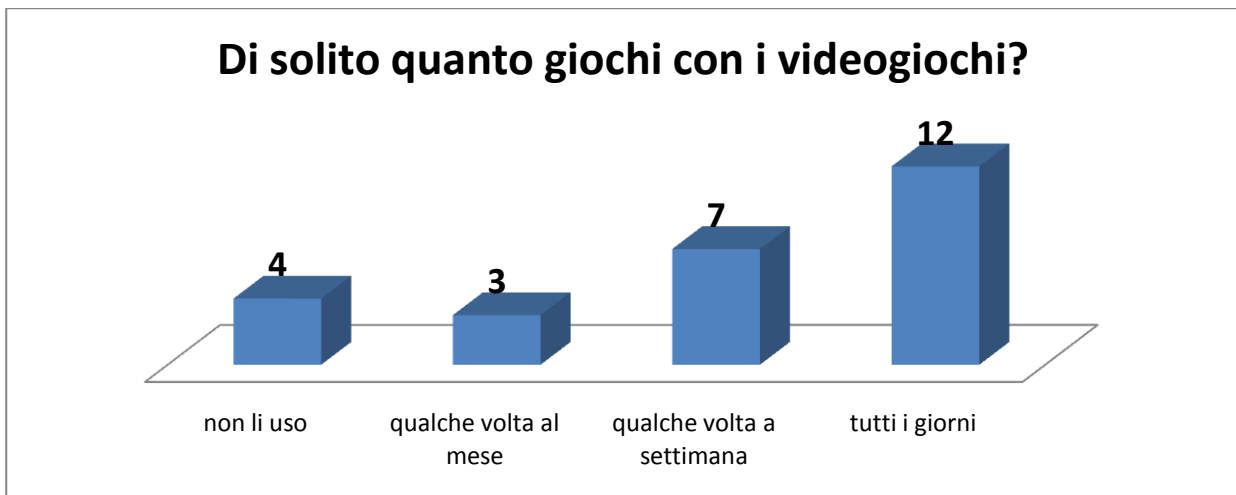


Figura 7



Figura 8

Il ruolo delle tecnologie come occasione ludica è confermato dal seguente grafico: anche il cellulare è utilizzato prevalentemente per giocare. Un dato curioso: 18 alunni su 20 utilizzano il cellulare per telefonare.

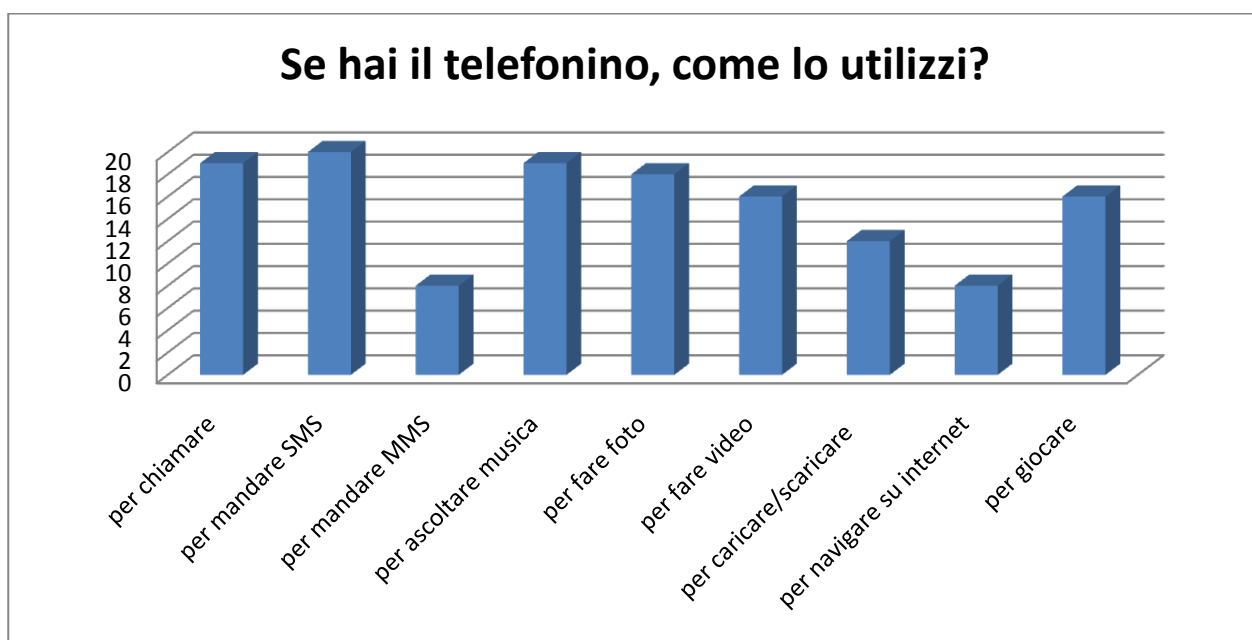


Figura 9

Emerge pure l'aspetto delle opportunità offerte dalla rete per socializzare. Quasi la metà ha una visibilità sul web, e partecipa a social network. Tale aspetto potrebbe rappresentare un punto di forza per intraprendere un percorso per **l'apprendimento collaborativo in rete e/o a distanza**.

### HAI UN TUO SPAZIO WEB?

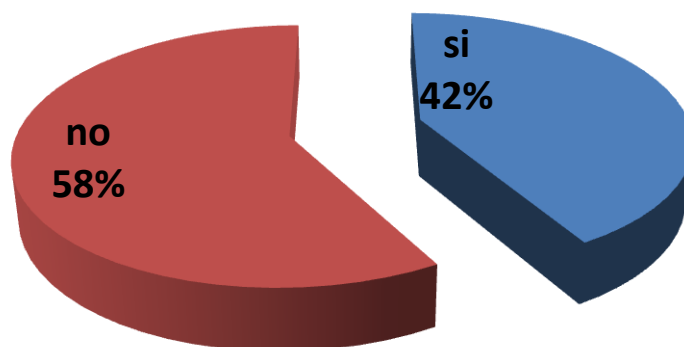


Figura 10

### SE SI, QUALE?

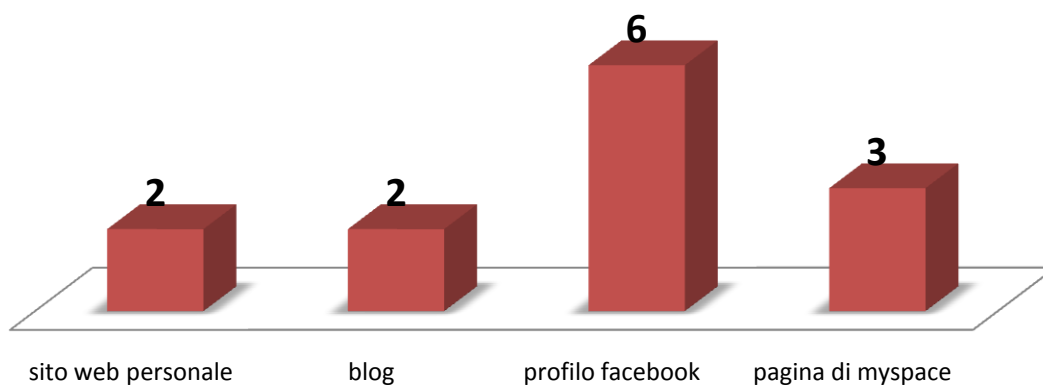


Figura 11

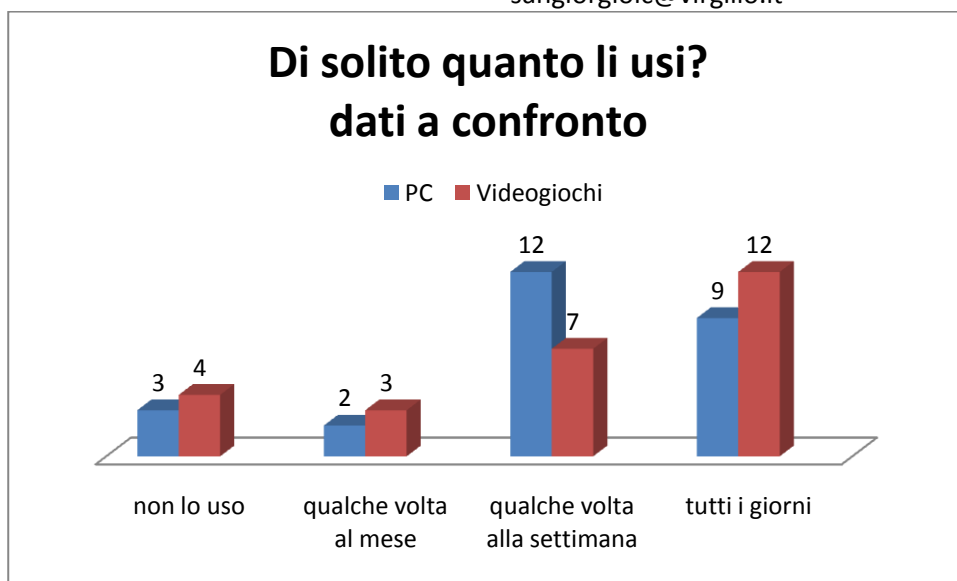


Figura 12

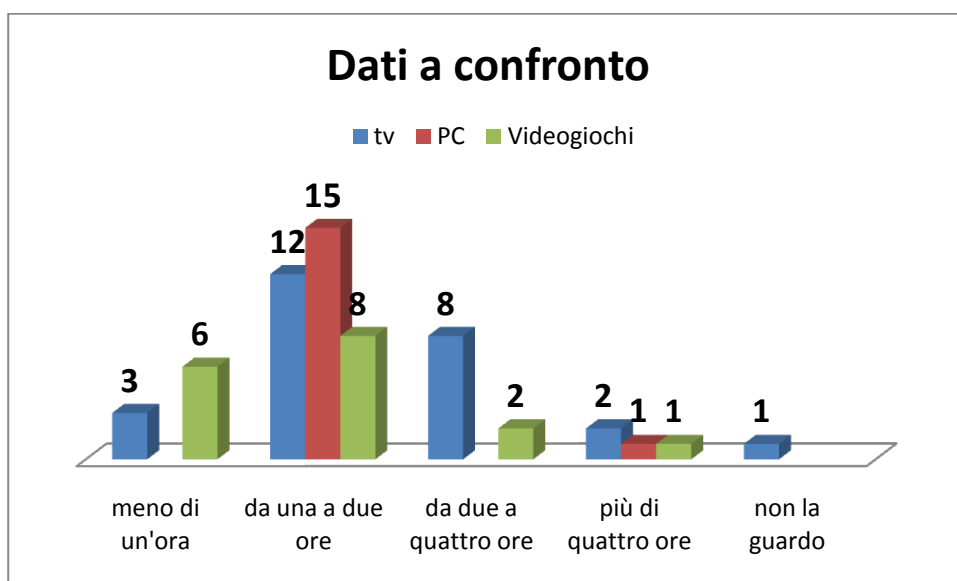


Figura 13

**Conclusioni:** dai dati raccolti e analizzati si possono compiere le seguenti osservazioni:

- Tutti gli alunni vivono in un contesto familiare con una notevole dotazione di strumentazioni tecnologiche
- Non emerge, tuttavia, la consapevolezza delle potenzialità offerte dalle ICT a supporto dell'apprendimento.
- L'aspetto della rete come ambiente di socializzazione (blog, social Network ecc) potrebbe essere sfruttato per intraprendere un percorso finalizzato alla

condivisione delle risorse (alunni/docenti e alunni/alunni) per favorire un apprendimento collaborativo.

**Alla luce di quanto emerso, il Consiglio di classe ritiene importante attivare le seguenti strategie:**

- Elaborare un analogo questionario, opportunamente adattato, rivolto ai genitori degli alunni coinvolti nel progetto cl@ssi 2.0.
- Coinvolgere le famiglie alla fase progettuale e di rendicontazione del progetto, anche tramite convocazioni del Consiglio di classe aperte ai genitori o ai rappresentanti di classe.
- Favorire l'interazione delle famiglie sulla piattaforma di e-learning appositamente predisposta.
- Coinvolgere ditte specializzate nella fornitura di software e hardware, che siano in grado di mettere a disposizione professionalità ed esperienze pregresse in ambito didattico.
- Verificare la presenza di eventuali risorse, funzionali al progetto, all'interno delle famiglie coinvolte.
- Coinvolgere le realtà universitarie, convenzionate con l'IC di San Giorgio, relative ai corsi di scienze dell'educazione e della formazione, e di psicologia.
- Coinvolgere almeno un volontario del servizio civile (con cui la scuola è convenzionata) che presenti un curriculum inerente e funzionale al progetto e con specifiche competenze.

**Analisi della situazione di partenza dal punto di vista didattico-disciplinare**

Dalle osservazioni sistematiche compiute da ciascun docente, dai risultati delle prove d'ingresso e dall'analisi di tutti gli elementi a disposizione del Consiglio di classe, si può delineare il seguente profilo della classe 1D.

La classe è costituita da 26 alunni. Sono presenti diversi livelli di apprendimento, alunni con scarse competenze linguistiche e comunicative, alunni con disabilità linguistico-espressive (DSA), e alunni con spiccate capacità logiche e un'apprezzabile motivazione per lo studio. Inoltre vi sono alunni stranieri con scarse conoscenze della lingua italiana.

Pertanto si rende necessario differenziare l'offerta formativa consentendo a tutti un adeguato sviluppo delle singole potenzialità.

**Problema: Naturalizzare le nuove tecnologie e far acquisire negli alunni la consapevolezza delle potenzialità offerte dalle ICT come strumenti di supporto all'apprendimento.**

**Soluzioni ipotizzate:** Attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici si ipotizza di attivare percorsi diversi per i singoli alunni

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto, il Consiglio di classe ipotizza il seguente assetto dell'aula:

<b>STRUMENTI</b>	<b>OBIETTIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>LIM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Migliorare l'attenzione</li> <li>Far acquisire uno stile comunicativo efficace</li> <li>Favorire la partecipazione attiva degli alunni</li> <li>Favorire l'inclusione</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Notebook/netbook per ogni alunno configurato con software didattici preinstallati a cura della scuola, firewall per evitare/limitare installazioni non autorizzate da parte degli alunni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare, potenziare competenze informatiche</li> <li>uso consapevole del computer come strumento di apprendimento</li> <li>Far scoprire le risorse presenti on line per un apprendimento autonomo e consapevole</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Piattaforma/ambiente di apprendimento on line (LMS) riservato alla classe, predisposto per offrire attività/materiali relativi alle singole discipline per consentire agli alunni (anche autonomamente) di personalizzare il proprio percorso di apprendimento. Le attività saranno graduate per difficoltà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allargare l'ambiente di apprendimento, individualizzare gli interventi, sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia, favorire la condivisione, lo scambio di materiali tra alunni e docenti e tra alunni e alunni</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Risponditori automatici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorire la partecipazione attiva degli alunni</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Arredo aula: banchi attrezzati (verifica della possibilità di utilizzo di banchi tecnologicamente avanzati quali "window surface" e "Smart table")</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utilizzo efficiente dell'attrezzatura.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Videoconferenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorire scambi e condivisione con altre realtà scolastiche anche di paesi dell'U.E</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole dei mass media, migliorare la capacità di ascolto, migliorare l'attenzione</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software didattici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattici Specifici di ogni disciplina</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorie flash per ogni alunno (USB)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire lo scambio e la condivisione di risorse all'interno del gruppo classe</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare la comunicazione scuola-famiglia</li> </ul>

**TEMPI DI ATTUAZIONE:** Anno scolastico corrente, biennio 2010-12

I anno: 1° quadrimestre – Raccolta e analisi dati situazione di partenza - progettazione

2° quadrimestre - Avvio del progetto

II – III anno: attuazione e conclusione

**Aspetti rilevanti:** Potenziamento stimoli cognitivi in aula – Valorizzazione dei diversi linguaggi per migliorare la comunicazione Riduzione distanza insegnante- alunno digital native; personalizzazione apprendimenti; inclusione, recupero, potenziamento, realizzazione e fruizione di mappe concettuali; predisposizione di un profilo dinamico funzionale per ciascun alunno.

- La scuola ripensa il suo ruolo alla luce del contesto in continua evoluzione in cui si trova ad operare. Pertanto da luogo di trasmissione del sapere e delle conoscenze diventa un luogo di apprendimento di competenze che rendono gli alunni in grado di imparare ad imparare nel corso di tutta la vita utilizzando gli strumenti che la tecnologia mette a disposizione.

**Ruolo tecnologia:** integrazione dei supporti tradizionali per rendere più motivante e coinvolgente l'apprendimento semplificando e/o potenziando le attività didattiche in relazione alle situazioni di partenza. Migliorare le competenze informatiche e tecnologiche.

Valorizzare il vissuto degli alunni per renderlo funzionale all'apprendimento

Per il Consiglio di classe  
 Prof. Barbara Papazzoni  
 Prof. Tiziana Zani  
 Il dirigente scolastico  
 Dott. Ugo Zavanella