

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.

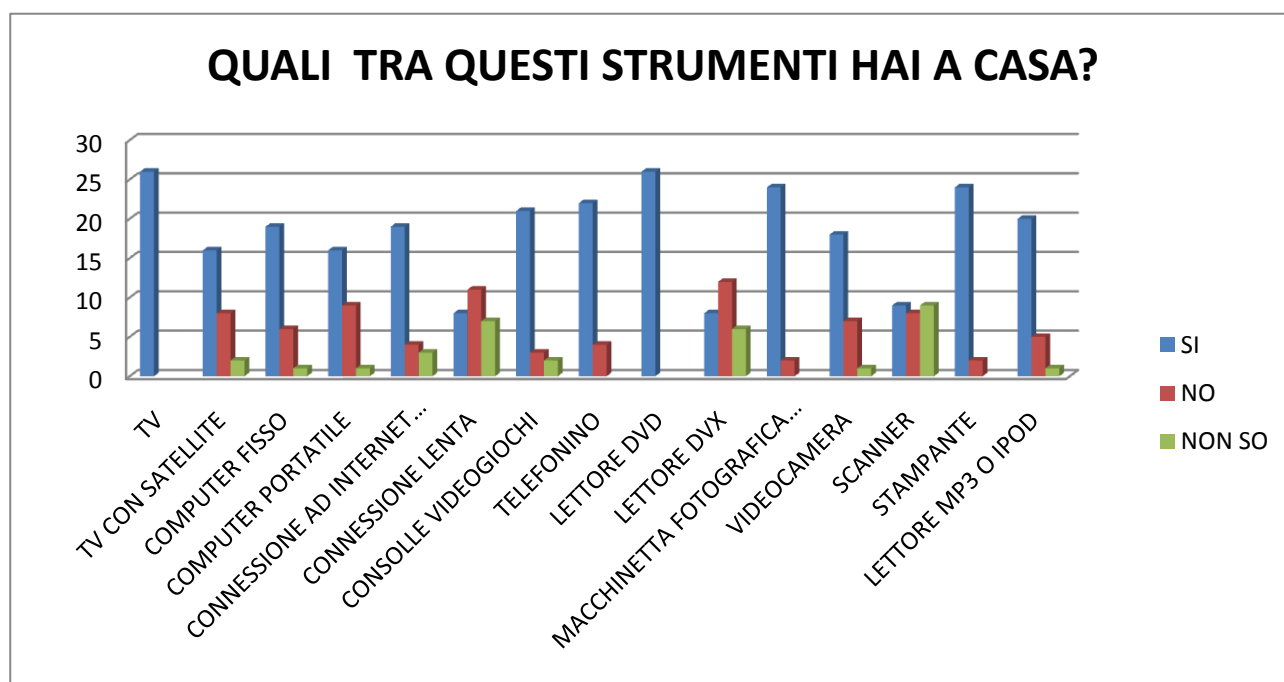


Figura 1

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?

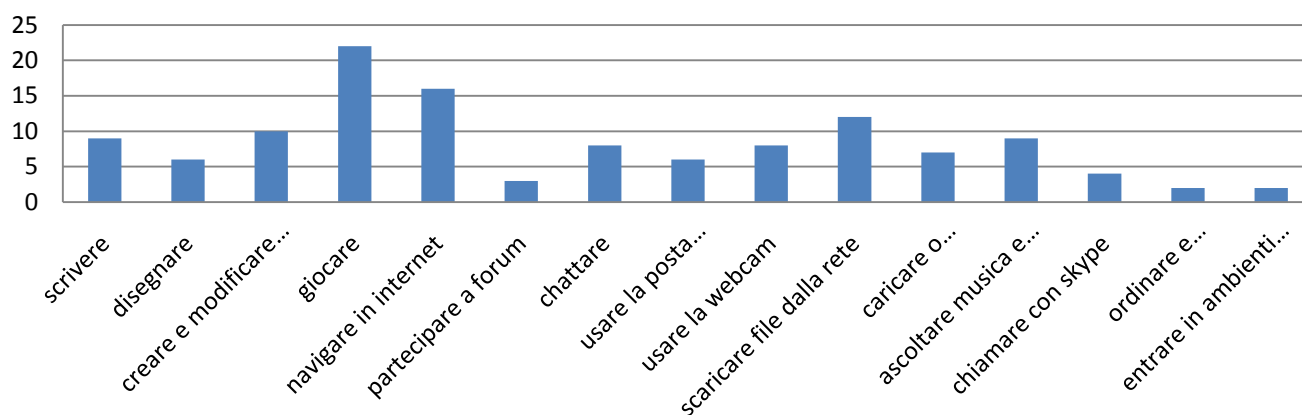


Figura 2

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?

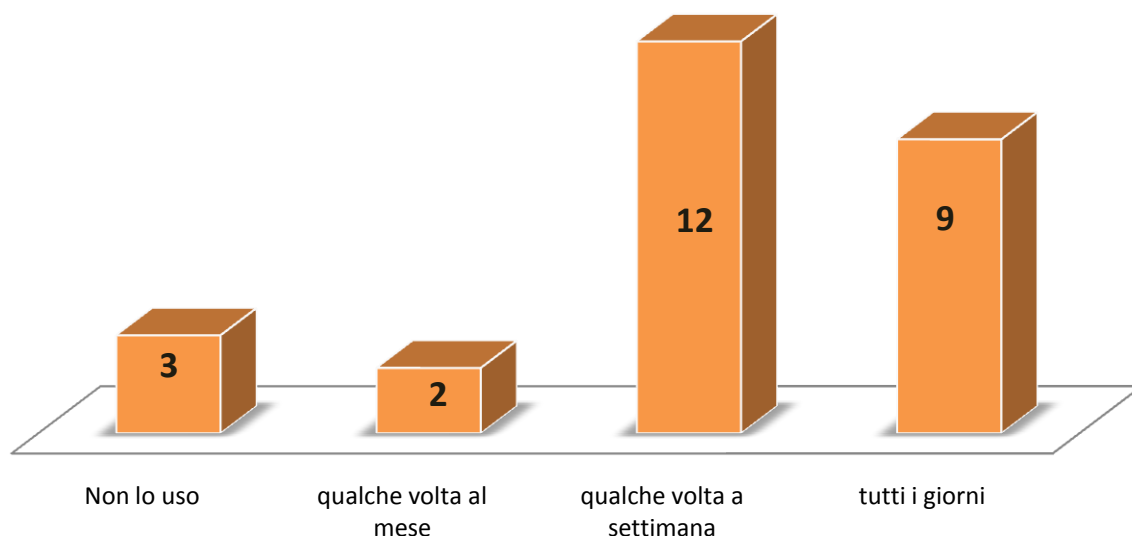


Figura 3



Figura 4

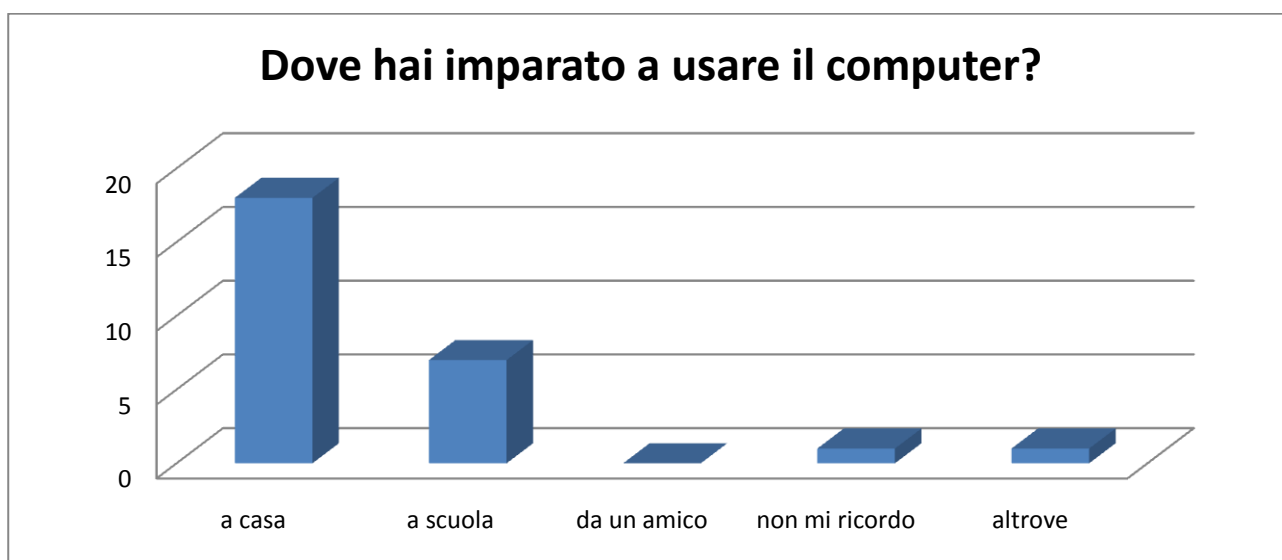


Figura 5

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.

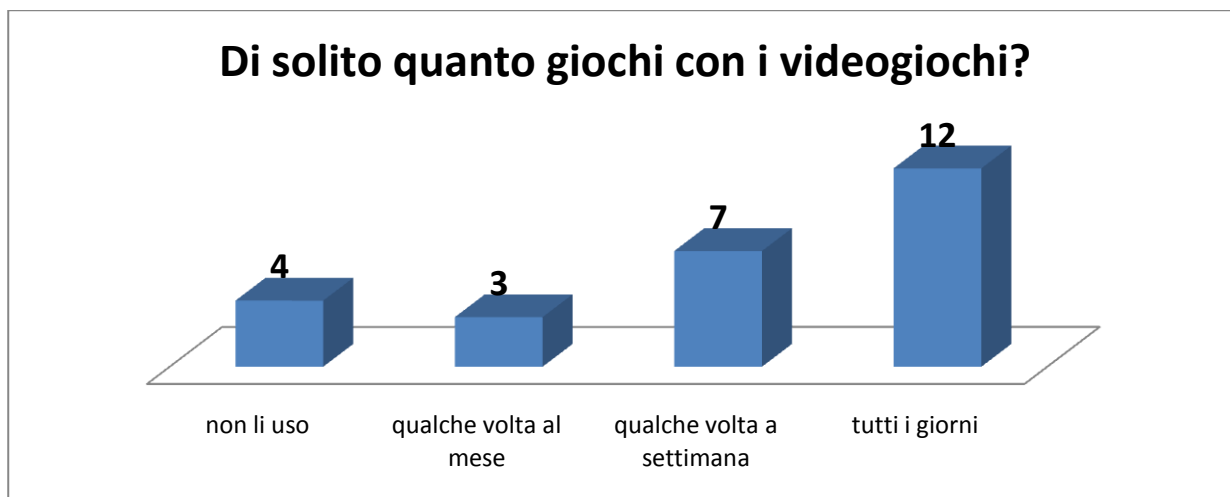


Figura 7



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.

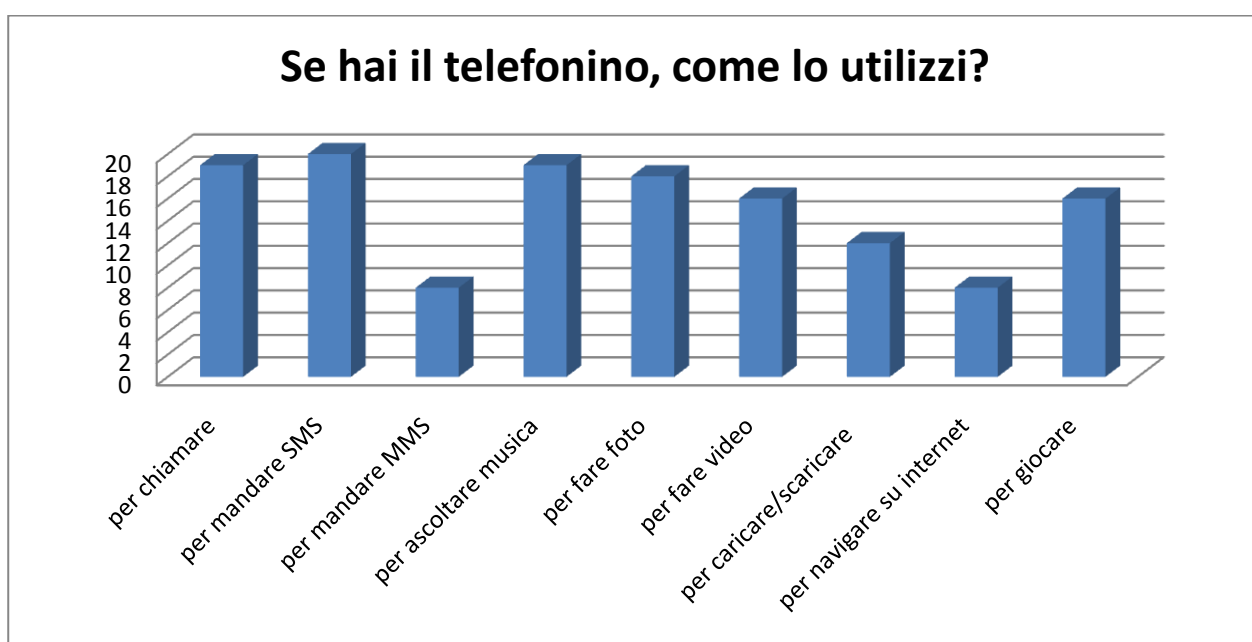


Figura 9

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?

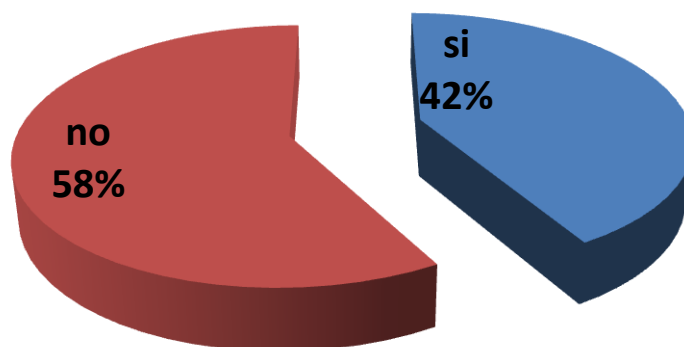


Figura 10

### SE SI, QUALE?

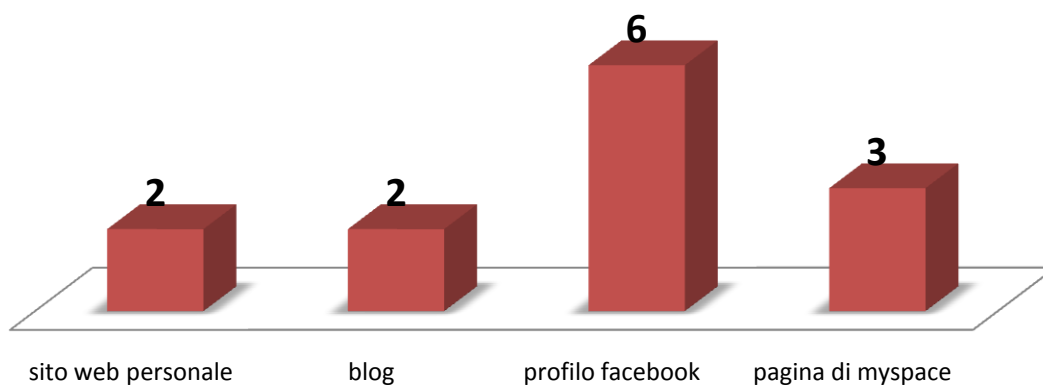


Figura 11

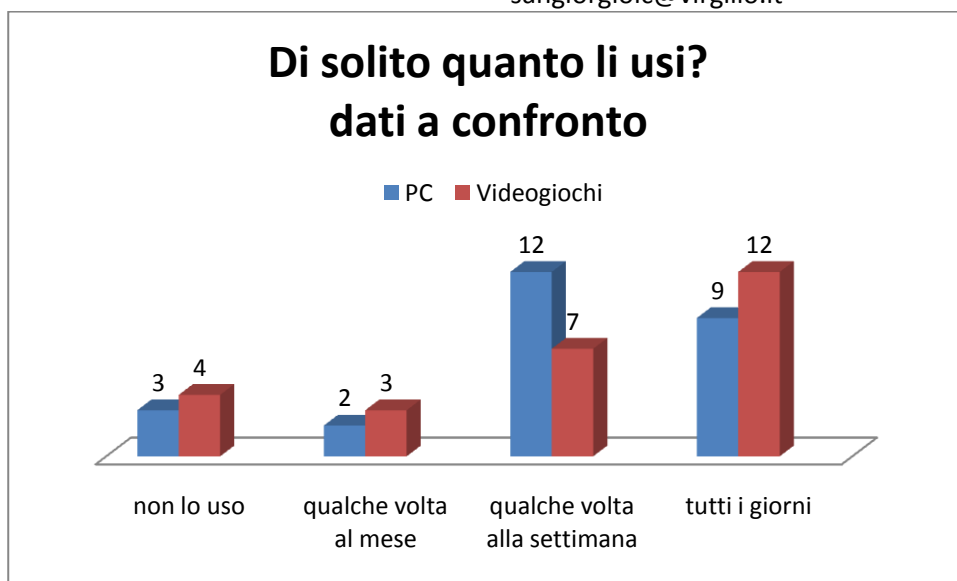


Figura 12

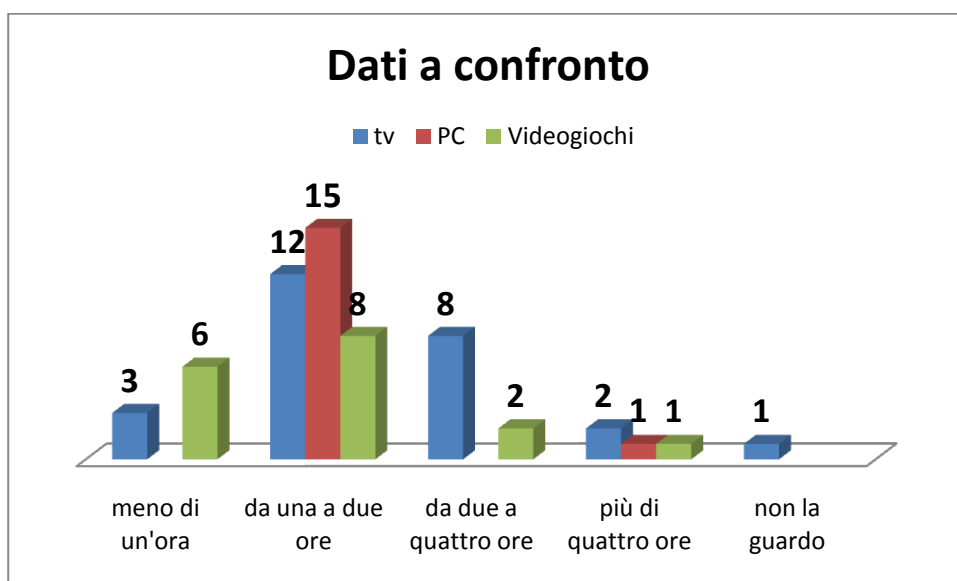


Figura 13

**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:

STRUMENTI	OBIETTIVI
<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

## 1. ANALISI DEI BISOGNI

### Definizione del bisogno

<b>Parole chiave:</b> verso una didattica innovativa per alunni e docenti
<b>Descrizione del bisogno:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nella classe 1 D sono presenti diversi alunni che presentano tempi brevi di attenzione, difficoltà di ascolto e casi di DSA. Inoltre vi sono alunni stranieri con scarse competenze linguistiche</li></ul>
<b>Livello di condivisione, nel consiglio di classe, dei bisogni su cui si intende agire:</b> il cdc condivide pienamente i bisogni emersi e i docenti vedono, nell'implementazione tecnologica della didattica, un valore aggiunto alla propria professionalità e al dialogo con gli alunni. Inoltre la sperimentazione tecnologica prevede la produzione e la condivisione di cdd in community. Il bisogno di individuare i mezzi e gli strumenti finalizzati al progetto ha portato la costituzione di contatti, di collaborazione sinergiche con aziende specializzate nella fornitura di strumentazioni tecnologiche per la didattica, e la sperimentazione di device.
<b>Il bisogno secondo gli studenti: a livello relazionale nella classe vige un forte entusiasmo che ha un'indubbia ricaduta nell'apprendimento.</b>
<b>Il bisogno secondo i genitori:</b> le famiglie sono state coinvolte attraverso la somministrazione di un questionario per individuare il livello di tecnologia posseduta e la modalità di utilizzo. Inoltre è stata richiesta la disponibilità, su base volontaria, per la gestione degli strumenti tecnologici già a disposizione e in previsione di nuovi acquisti.  Condividono le finalità del progetto e sottolineano la necessità di alfabetizzazione informatica per gli alunni.

### analisi del contesto in ingresso

<b>Attori coinvolti (tipologia, coinvolgimento, competenze tecnologiche iniziali):</b> alunni e genitori della classe 1°D, Docenti del cdc (10 curricolari), Dirigente dell'I.C., personale del servizio civile, sinergie con aziende leader produttrici di tecnologie
---

<p><b>Infrastrutture (spazi, dotazione, locazione, uso attuale, foto):</b> predisposizione di aula insonorizzata, laboratorio di informatica, laboratorio musicale.</p>
<p><b>Tecnologie già presenti (tipologia, ruolo, uso, connettività) LIM, risponditori elettronici, tavoletta wireless, paper show, penna IRIS NOTE, memorie esterne (chiavetta USB personalizzata), rete wireless.</b></p>
<p><b>Vincoli iniziali (tipologia, descrizione): elettrificazione compatibile con la messa in sicurezza che vincola la predisposizione della nuova aula ossia la scelta dei banchi e del setting educativo</b></p>

## 2. CORNICE DI PROGETTO

<b>Finalità generali</b>	<i>Fare emergere la consapevolezza delle potenzialità offerte dalle ICT a supporto dell'apprendimento</i>
<b>Obiettivi specifici</b>	<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> <li>• Sviluppare, potenziare competenze informatiche</li> <li>• Usare consapevolmente il computer come strumento di apprendimento</li> <li>• Far scoprire le risorse presenti on line per un apprendimento autonomo e consapevole</li> <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> <li>• Favorire scambi e condivisioni con altre realtà scolastiche anche di paesi dell'UE</li> <li>• Abituare gli alunni ad una fruizione consapevole dei mass media, migliorare la capacità di ascolto, migliorare l'attenzione</li> </ul>
<b>Descrizione del progetto</b>	IL progetto prevede, attraverso l'uso di materiale digitale e di strumenti tecnologici, l'attivazione di percorsi diversificati per i singoli alunni, facendo ricorso ad ambienti di apprendimento on line strutturati su piattaforma open source "Claroline" in collaborazione con IRRE Piemonte.
<b>Metodologia</b>	Il lavoro in classe si svolgerà secondo forme varie ed articolate; la classe diviene "laboratorio" e gli alunni, veri attori di tutto il processo educativo, faranno "ricerca" per costruire le proprie conoscenze in modo durevole, ciascun alunno, in un ambiente d'apprendimento

	diverso dalla classe tradizionale, potrà formulare le proprie ipotesi, controllare le conseguenze, potrà progettare e sperimentare, discutere e argomentare le proprie scelte, dovrà lavorare in gruppo in maniera cooperativa coadiuvato dal docente/facilitatore.
<b>Setting</b>	<i>In fase di definizione: utilizzo di un'aula sperimentale, collaborazione con ditte, leader nel settore di arredo scolastico.</i>
<b>Peculiarità</b>	Collaborazione con l'IRRE Piemonte in piattaforma di apprendimento on-line. Collaborazione con aziende leader nel settore di produzione di tecnologie.

### 3. SCELTE TECNOLOGICHE

<b>Finalità / obiettivo specifico</b>	<b>Tecnologia</b>	<b>Caratteristiche della tecnologia utili al raggiungimento degli obiettivi specifici</b>
<i>....Finalità e obiettivi presi dalla cornice di progetto</i>	<i>Tipologia (nome -marca-modello)</i>	<i>...questa tecnologia ... ha questa caratteristica ...che mi permette di ...) fare riferimento agli obiettivi, alla metodologia, al setting eventualmente alle peculiarità.</i>
Migliorare l'attenzione Far acquisire uno stile comunicativo efficace Favorire la partecipazione attiva degli alunni Favorire l'inclusione	Lim: Ufficiale:Hitachi X Duo 77" Sperimentale : Interwrite	Partecipazione attiva Potenziamento stile comunicativo alunni/insegnanti
Migliorare l'attenzione	Tavoletta wireless	Interazione degli alunni
Favorire la partecipazione attiva degli alunni	Paper show system pen	Condivisione degli appunti
Migliorare l'attenzione Favorire la partecipazione attiva degli alunni	Risponditori elettronici	Modalità di verifica che consente di tener conto di variabili non presenti nelle modalità di valutazione tradizionale
Sviluppare, potenziare competenze informatiche uso consapevole del computer come strumento di apprendimento Far scoprire le risorse presenti on line per un apprendimento autonomo e consapevole	26 + 10 netbook  In via di definizione i modelli	Lavoro condiviso
...	Laboratorio musicale attrezzato con 16 tastiere musicali elettroniche	Acquisizione tecniche musicali Esercitazioni in gruppo
Migliorare l'attenzione	TV LCD (52 pollici)	Educazione all'ascolto e alla lettura critica dell'immagine e delle informazioni
...	Videocamera digitale	Arte-musica e motoria

		documentare le esperienze
...	Memorie esterne (chiavette e hard disk)	Scambio, condivisione di materiale, archivio
Favorire scambi e condivisione con altre realtà scolastiche anche di paesi dell'U.E	Sistema di videoconferenza	Lingue straniere e scambi a livello territoriale con altre realtà
	Macchina fotografica digitale Software per montaggio audio-video	Sussidi di supporto ai progetti di educazione all'immagine, ambientale e alla cittadinanza. Attività di documentazione e di produzione di sussidi multimediali
	Stampante multifunzione	
	Software-database sul monitoraggio delle prestazioni fisiche degli alunni	
	Licenza windows XP e 7 per i computer	In vista della continuità tra scuola e famiglia, si opta per la scelta dei suddetti software in quanto utilizzati dagli alunni in casa
	Licenza office 2010	
	Antivirus nord 32	
	Cabrì 2plus e 3D	
allargare l'ambiente di apprendimento,	Piattaforma/ambiente di apprendimento on line (LMS) riservato alla classe	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

#### 4. STORYBOARD DELLE AZIONI

- apprendere e saper utilizzare nuovi codici di comunicazione e nuovi linguaggi
- acquisire competenze curricolari spendibili in diversi contesti scolastici e non
- acquisire competenze relazionali interagendo e collaborando con gli altri in un progetto comune
- utilizzare le tecnologie per la costruzione personalizzata della conoscenza (metacognizione)
- imparare ad apprendere secondo il proprio stile personale
- arricchire le proprie conoscenze in una dimensione di continuo scambio e confronto con gli altri.
- acquisire competenze digitali utilizzando con dimestichezza e spirito critico le tecnologie.
- metodologia
- problem-solving;
- brainstorming
- didattica laboratoriale,
- lavori di gruppo e individuali con le TIC,

<b>Contenuto/Azione</b> <i>(specificare se disciplinare)</i>	<b>Tempi</b>	<b>Soggetti coinvolti e ruoli</b>	<b>Setting</b>	<b>Metodologia- tecniche di conduzione</b>	<b>Uso della tecnologia</b>
Si rimanda alle singole progettazioni disciplinari	A.S. In corso	Docenti/ alunni	Il setting dell'aula è in via di definizione: si stà valutando la disposizione a banchi circolari per gruppi di alunni. Sono stati presi contatti con ditte del settore per una valutazione di realizzabilità	Si rimanda alle singole programmazioni disciplinari	Integrata nella didattica

- **Contenuto/Azione:** Identificare i singoli step di lavoro, indicandone i contenuti affrontati
- **Tempi:** Indicare collocazione temporale dell'azione rispetto all'articolazione temporale generale del progetto e durata.

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

- **Soggetti coinvolti e ruoli:** Identificazione degli attori coinvolti nel progetto, individuando il ruolo che svolgono nel processo complessivo
- **Setting:** Definizione degli spazi per la realizzazione delle attività, con particolare riferimento ai requisiti, che devono essere chiaramente esplicitati
- **Metodologia - Tecniche di conduzione:** Specificare le modalità di gestione delle singole azioni, soprattutto in riferimento alle tecniche attraverso le quali verrà messa in atto la conduzione
- **Tecnologia:** tipologia delle tecnologie utilizzate

## 5. VALUTAZIONE

- Tempi:in itinere tramite feedback sistematici,che ne orientano l'evoluzione del processo insegnamento /apprendimento
- Modalità:somministrazione di schede di autovalutazione, di test sia di tipo oggettivo (vero/falso, scelta multipla, a completamento e corrispondenze.., in forma cartacea che interattivi utilizzando i risponditori Verdict) che soggettivo(lettura,comprensione di testi, questionari a risposta aperta) test individuali e per gruppi coperativi, relazioni e ricerche.
- Valutazione sommativa:riferita a momenti significativi dell'itinerario didattico, a una fase unitaria di insegnamento/apprendimento, necessaria per poter passare alla fase successiva di istruzione.
- Autovalutazione in itinere e finale
- I lavori prodotti dai ragazzi , i risultati delle prove,dei test,.. saranno monitorati e le informazioni raccolte nel corso delle attività svolte verranno utilizzate per valutare l'efficacia del processo apprendimento/insegnamento e dell'evoluzione della proposta progettuale.

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