

Istituto Comprensivo “Cardinal Branda Castiglioni”
di Castiglione Olona

Scuola Primaria

IL DIGITALE NELLE NOSTRE SCUOLE PRIMARIE

PREMESSA

Da molti anni, nella scuola primaria di Castiglione Olona, si è praticata e si pratica una didattica di tipo costruttivista che fa capo a Seymour Papert e alla sua idea di bambini e computer. Con gli anni gli strumenti e i software usati sono cambiati in relazione anche al rapido evolversi della tecnologia. È però rimasta l'idea che sia importante sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

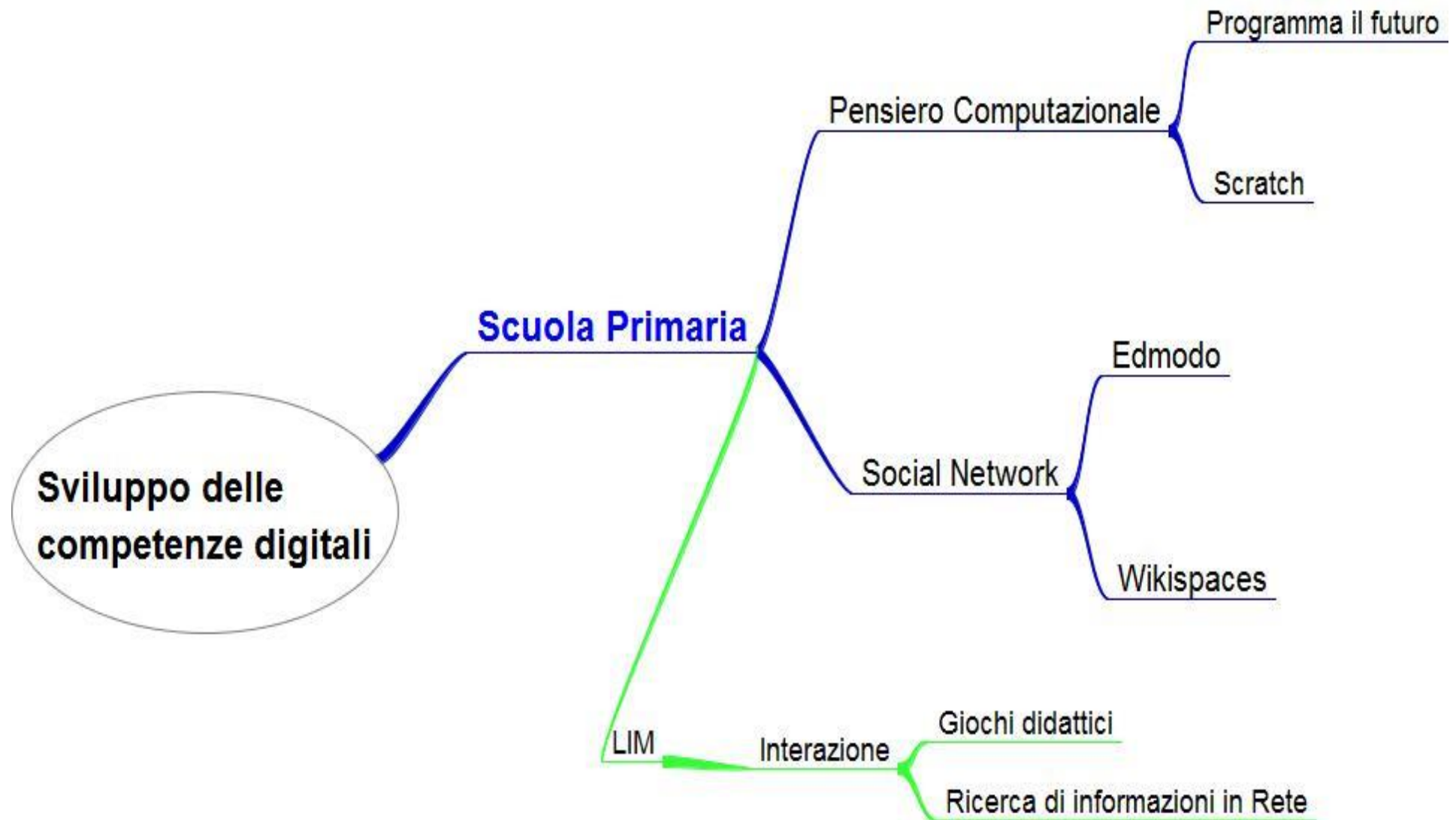
Gli strumenti a disposizione permettono oggi di connettersi alla rete e di restare connessi anche al di fuori della classe in modo da fruire di materiali, idee, input che accompagnano e aiutano a sviluppare il pensiero critico.

Entrambe le scuole primarie dell'Istituto (scuola di Castiglione Olona e di Gornate Olona), sono fornite di LIM utilizzate nella didattica in supporto alle lezioni, capaci di aprire finestre sul mondo e di permettere un'interazione consapevole oltre che stimolante e motivante oltre che di essere strumento di inclusione per alunni con difficoltà di apprendimento.

Per questi motivi si propongono i progetti:

- Coding e pensiero computazionale
- Connessi oltre la classe
- LIM e Didattica

che coinvolgono in diversa misura le classi della scuola primaria, e che vengono sintetizzati nell'immagine sottostante:



CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

Partecipanti

Le classi della scuola primaria di Castiglione Olona.

Finalità

- Sviluppare le competenze logiche.
- Sviluppare la capacità di comprendere, analizzare e risolvere problemi in modo creativo.
- Dare ai bambini la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti tecnico – informatici che li circondano non solo in maniera passiva, solo usandoli, ma anche in maniera attiva, cioè programmandoli direttamente.

Attività

Si utilizzerà la piattaforma messa a disposizione da code.org che propone percorsi metodologici di diverso tipo nell'ambito del Progetto Programma il Futuro. I percorsi proposti si differenziano rispetto all'età e alle capacità degli alunni ed è possibile sceglierli dopo un'attenta valutazione delle abilità degli scolari.

Le proposte possono essere condotte sia utilizzando i computer sia in forma laboratoriale senza il loro utilizzo e quindi anche in assenza di rete internet.

Gli insegnanti potranno progettare tempi e modi anche se si suggerisce di partecipare alla Week Code che si tiene nel mese di ottobre e all'Hour of Code che si tiene nel mese di dicembre.

Con alcune classi si utilizzerà Scratch, software autore che permette di imparare a programmare, mentre si creano storie interattive, giochi, progetti multimediali.

L'interfaccia è accattivante e il progetto è del Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del Mit (Massachusetts Institute of Technology).

I progetti degli alunni possono essere condivisi: sul sito web di Scratch.

Tempi

In particolare durante la settimana europea del codice: Code Week, in ottobre, e Hour of Code (in dicembre). Il progetto prevede la realizzazione di un'ora del codice durante l'anno, ma è possibile utilizzarlo in modo trasversale per Tecnologia e per Matematica.

Risultati attesi

- Gli alunni mostrano interesse verso una fruizione attiva degli strumenti informatici.
- Gli alunni sono capaci di progettare usando un linguaggio a blocchi.

Risorse

Il progetto non comporta oneri per la scuola.

Scratch è un software free messo a disposizione dal Mit.

Valutazione

Sarà possibile compiere osservazioni di tipo qualitativo nel momento dello svolgimento delle attività e osservazioni di tipo quantitativo rispetto ai progetti realizzati.

In particolare, le attività di Programma il futuro possono essere tracciate, per ogni singolo alunno, sulla piattaforma del Code.org e quindi è possibile verificare quanta parte del percorso è stata fatta da ognuno.

Connessi oltre la classe

Partecipanti:

Attuale classe quarta B, classe terza A, classi quarta e quinta di Gornate Olona.

Finalità:

- Familiarizzare con una piattaforma digitale pensata per operare con gruppi di studenti in ambiente protetto.
- Comunicare con i docenti.
- Utilizzare i materiali prodotti a scuola come approfondimento delle attività.

Attività:

Gli insegnanti iscrivono gli alunni alla piattaforma (Edmodo – Wikispaces) dotandoli di uno username e di una password.

Implementano la piattaforma con proposte, comunicazioni, organizzandola in spazi ben definiti in cui gli alunni possono muoversi autonomamente.

Gli alunni possono visionare, leggere e scaricare, da casa, i file che ripercorrono le attività fatte in classe o i file di approfondimento.

Possono utilizzare i commenti per comunicare e per aggiungere le loro proposte.

Tempi:

Tutto l'anno, in relazione alle attività curricolari svolte.

Risorse:

Il progetto non comporta oneri per la scuola.

Valutazione

La valutazione sarà di tipo qualitativo nei momenti di lavoro in classe con uso della Lim e di tipo quantitativo rispetto agli interventi effettuati. È possibile tracciare le attività di ogni singolo.

Si terrà conto per quest'ultimo aspetto della possibilità di accesso degli alunni a casa.

Lim e didattica

Partecipanti:

Classi della scuola primaria di Castiglione Olona e di Gornate Olona, in particolare quelle in cui è presente la lim

Finalità:

- Utilizzare le nuove risorse informatiche per l'apprendimento e l'acquisizione di competenze.
- Acquisire la capacità di lavorare in gruppo e la capacità di adattamento.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Aiutare gli studenti a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere ,
presentare l'informazione in modo responsabile.

Attività:

Esecuzione di giochi (software didattico freeware) per migliorare le abilità delle discipline quali italiano, matematica, lingua 2. Gli alunni potranno utilizzarli sia in alcuni momenti dedicati durante le lezioni, sia in altri momenti della giornata scolastica con la supervisione dell'insegnante, a classe intera o a gruppi di alunni.

Predisposizione di lezioni con elementi multimediali per introdurre l'attività, svilupparla, riflettere sulla stessa.

Ricerca di informazioni su argomenti specifici per approfondire temi trattati in classe.

Costruzione di mappe che permettono momenti significativi di inclusione anche per alunni con difficoltà di apprendimento.

Tempi:

Tutto l'anno, in relazione alle attività curricolari svolte.

Risorse:

Il progetto non comporta oneri per la scuola se non quelli derivanti dalla manutenzione degli strumenti.

Valutazione

La valutazione riguarderà un'attenta riflessione da parte dei docenti sui risultati attesi e sull'incremento delle abilità degli alunni dopo l'uso della lim.

Si cercherà anche di individuare quali sono gli elementi che favoriscono l'insegnare e l'imparare con l'uso della lavagna interattiva multimediale.