

Istituto Comprensivo San Girolamo
Cannaregio 3022/A - Tel 041717336-fax 041721789
Venezia
PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2016-2017
SINTESI ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto
Progetto scuola virtuale + Sperimentazione EAS + piattaforma G Suite

1.2 Responsabile attività

Indicare il responsabile del progetto
Sandro Chiarioni

1.3 Obiettivi

<p>Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.</p> <p>Le finalità di questa attività di miglioramento sono molteplici:</p> <p>1) uniformare e facilitare tra gli studenti della scuola Sansovino l'accesso a risorse digitali con i propri pur diversi dispositivi personali: PC, MAC, tablet, ipad, smartphone android, iphone, etc</p> <p>Fino a tempi recenti la disseminazione, fruizione ed elaborazione da parte degli alunni di risorse digitali è stata ostacolata dalla mancanza di risorse domestiche (non tutti possedevano un calcolatore). Oggi però la diffusione degli smartphone – soprattutto tra i giovani – permette di utilizzare piattaforme come G Suite, Edmodo etc che permettono di superare tale ostacolo. Programmi di Office Automation richiedono spesso il pagamento della licenza di utilizzo, ma G Suite permette di utilizzare la versione gratuita on line di tali applicazioni. Inoltre l'archiviazione di file multimediali all'interno della piattaforma permette di distribuirli tramite essa, senza preoccuparsi del tipo di formato di partenza. Si è scelto dopo attenta analisi e prova di utilizzo di G Suite sviluppato dalla multinazionale Google.</p> <p><u>L'accesso domestico attivo e operoso (interventi, elaborati condivisi, domande e risposte) da parte degli studenti sarà uno dei parametri da misurare per valutare il successo dell'iniziativa.</u></p> <p>2) Aumentare il numero di docenti dell'organico della scuola Sansovino che utilizzano una piattaforma digitale per disseminare presso i propri allievi risorse digitali utili per la propria didattica disciplinare e multidisciplinare. Al momento nella scuola italiana l'utilizzo di piattaforme digitali dipende da fattori generazionali e dalla disinvoltura che i docenti già possiedono nell'utilizzo della rete e degli strumenti per condividere documenti. Contemporaneamente però la condivisione di comunicazioni elementari (messaggi, foto e video) sono entrati nella quotidianità anche degli utenti meno esperti grazie alle reti social. Diventa quindi doveroso unire i due mondi con piattaforme pensate specificatamente per il mondo della scuola e che permettono miglioramenti esponenziali anche della comunicazione interna alla scuola.</p> <p><u>Il numero di insegnanti che parteciperanno alla fase b del progetto e la quantità di risorse multimediali legate al curriculum disciplinare condivise con i ragazzi saranno il secondo indicatore dell'attività di miglioramento.</u></p> <p>In seguito se l'attività avrà successo la piattaforma ed il dominio possono diventare la base di servizi ed applicazioni per rendere più fluidi ed agevoli la comunicazione, la condivisione e i processi organizzativi, consultivi e decisionali all'interno dell'Istituto San Girolamo e delle sue sedi.</p> <p>3) Sperimentare l'utilizzo delle tecniche EAS (Episodi di Apprendimento Situato) con alcuni argomenti, progetti e laboratori di Tecnologia, aumentando la partecipazione degli allievi con i loro originali contributi scritti. La vittoria del concorso Smart Coding ha fornito alla scuola Sansovino una classe digitale composta di monitor centrale, 25 tablet e router wireless. La scuola Sansovino e la classe vincitrice si sono impegnate nell'applicazione della metodologia EAS sviluppata dal dottor Pier Cesare Rivoltella del consorzio universitario Cremit per riaggiornare attraverso gli strumenti digitali la didattica laboratoriale nelle scuole. Pur essendo gli strumenti vinti utili in classe, manca finora un vero collegamento tra</p>

attività in classe e attività domestiche autonome degli allievi.

Per quanto riguarda la disciplina Tecnologia infatti ci sono alcuni tipi di attività che nell'esperienza dello scrivente presentano difficoltà di comunicazione e partecipazione da parte degli allievi.

- La prima è rappresentata da laboratori digitali come Scratch (pensiero computazionale) che richiedono una valutazione da parte del docente di numerosi e progressivi elaborati individuali e di gruppo degli allievi preparati a casa. In questo caso la condivisione docente-studente e docente-classe sarebbe facilitata e resa efficiente da piattaforme come G Suite che eliminano lo scambio macchinoso tramite mille supporti come chiavette USB, DVD, hard disk esterni, messaggi email o post su social network. S'intende quindi utilizzare G Suite come piattaforma comune per guidare un progetto di potenziamento multidisciplinare già avviato tra Tecnologia e Arte per costruire un semplice videogioco 2D in Scratch.
- La seconda attività invece è l'analisi del rapporto tra forma, materiali e funzione di un oggetto che lo scrivente conduce al primo anno. Tale serie di lezioni richiede da parte degli allievi molto lavoro mentale e la produzione di relazioni scritte. Per darle un profilo più laboratoriale e meno noioso è necessario utilizzare la tecnica EAS; per applicare la didattica EAS è molto utile disporre di spazi di archiviazione e fruizione dinamica di testi e documenti digitali, in modo che l'attività sia viva e quasi ludica per gli studenti.

In entrambi casi il numero di elaborati finali costruiti e modificati in gruppo o tra docente e studente sarà l'indicatore da tenere sotto controllo e misurare.

Metodologia utilizzata: EAS; introduzione al pensiero computazionale

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua

Fase a) Novembre 2016 – Giugno 2017 avvio nelle classi I G e III D, con alcuni docenti che già utilizzano piattaforme digitali di apprendimento o di archiviazione.

Fase b) Settembre 2017 – Giugno 2018 estensione ad altri docenti di altre sezioni e classi per libera scelta didattica.

1.5 Risorse umane (vedi nota 1)

Indicare i profili di riferimento dei docenti e non docenti, collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.

Docenti coinvolti per la classe I G: docente di Musica Tonolo, docente di Tecnologia Chiarioni; eventuali altri docenti che volessero partecipare alla fase b.

Docenti coinvolti per la classe III D: docente di Arte Bulgheroni, docente di Lettere Frangini, docente di Tecnologia Chiarioni; eventuali altri docenti che volessero partecipare alla fase b.

1.6 Beni e servizi (vedi nota 2)

Indicare le risorse logistiche e organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione.

Mezzi: piattaforma G Suite per le scuole e dominio ICSangirolamo.it fornito da Google; dispositivi degli allievi; piattaforma Scratch; tablet Samsung e classe digitale wireless forniti da Samsung per Smart Coding, Aula d'informatica della Sansovino.

Documenti generati o selezionati dal corpo docente partecipante:

Pur essendo la piattaforma G Suite altamente intuitiva nell'applicazione, i contenuti ed i materiali devono essere appositamente ed adeguatamente scelti o studiati e creati dai docenti partecipanti all'attività di miglioramento.

Inoltre si devono gradualmente introdurre gli studenti all'uso della piattaforma per non rischiare che errori nell'introduzione della tecnologia producano delusione o addirittura frustrazione negli alunni e nelle famiglie.

Infine è necessaria la sorveglianza ed il controllo di un amministratore e dei docenti appartenenti al progetto affinché ostacoli tecnici e organizzativi siano evitati o addolciti e l'avvio dell'attività sia fluida e allo stesso tempo non dispersiva.

Data 31/10/2016

Firma Responsabile attività di miglioramento

