

**PROGETTO EDUCATIVO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DIGITALI  
PER IL RAFFORZAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI DI STUDENTI E INSEGNANTI  
PROPOSTI E ATTUATI DALLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE E FORMATIVE PROVINCIALI**

**A.S./A.F. 2016/2017**

**articolo 16 della legge provinciale 7 agosto 2006, n. 5**

DENOMINAZIONE DEL PROGETTO: LINGUA ... MOBILE

DESCRIZIONE SINTETICA (massimo 8000 caratteri) delle motivazioni e degli obiettivi che si intendono perseguire:

Il presente progetto si inserisce in un contesto scolastico come quello della Scuola Primaria di Campo Lomaso e dell' intero IC Giudicarie Esteriori che da tempo sviluppa, all' interno del Progetto d' Istituto, azioni mirate ad una didattica innovativa attenta ai bisogni degli alunni e alla crescita professionale dei docenti. A ciò si aggiunge l' attenzione alle competenze linguistiche e, in particolare:

- alle lingue comunitarie, sia attraverso azioni di potenziamento che di veicolari e, quindi di CLIL.
- alle competenze linguistiche dell' Italiano sia come L1 che come L2, legittimata in quest'ultimo caso anche dall'alta percentuale di alunni di origine straniera.

In generale la nostra Scuola è impegnata a realizzare azioni pedagogico-didattiche all' interno di un' educazione linguistica a tutto tondo.

Il nostro Istituto è inserito nella Rete di scuole C8; la Rete hanno sottoscritto un protocollo per l' istituzione di un tavolo di lavoro per le Tecnologie nella Didattica come seguito di precedenti azioni, anche di ricerca-azione, nell'ambito specifico.

Sulla base, quindi, delle ultime azioni formative progettate per i docenti per l' a.s. 2016-2017 sul tema della diffusione di metodologie attive come la FLIPPED CLASSROOM e il BYOD, nonché della partecipazione al Bando provinciale ABITARE LA RETE, le Scuole hanno condiviso la scelta di creare un "ambiente di apprendimento" quale il tavolo in parola per facilitare gli apprendimenti degli studenti di oggi, veri "nativi digitali", mediante l' allestimento di laboratori didattici multimediali, attraverso la condivisione e l' ottimizzazione dei processi di formazione e innovazione degli insegnanti della Rete.

Viste inoltre le numerose azioni legate all' orientamento e alla continuità condivise in rete, il lavoro coordinato dal tavolo è altresì volto a creare coerenza e coesione nell' offerta formativa secondo un' ottica verticale fra curricoli della scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, dedicando un' attenzione particolare agli studenti con Bisogni Educativi Speciali e all' inclusione.

Considerato infine il progetto continuità anche con la Scuola dell' Infanzia, si vorrà consolidare la collaborazione con questo segmento allo scopo di attuare esperienze più concrete di passaggio e di interazione tra bambini.

Di seguito le motivazioni alla base del progetto LINGUA...MOBILE.

Il progetto nasce dall' esigenza di innovare la didattica secondo un' ottica inclusiva, avvalendosi di metodologie attive che coinvolgano gli alunni nella costruzione del sapere e attraverso l' utilizzo delle tecnologie informatiche, per loro natura inclusive e collaborative. Affinché le tecnologie possano essere regolarmente integrate nella didattica devono poter essere disponibili in maniera flessibile e per tutti. Da qui l' idea di introdurre un "laboratorio mobile per l' apprendimento", per cui i dispositivi possano essere fruiti da tutta la scuola e possano trasformare un' aula "normale" in uno spazio differente, con nuove opportunità di interazione.

L' aula si trasforma così in uno spazio in grado di proporre una varietà di configurazioni allo scopo di facilitare la comunicazione, la ricerca, l' accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti

Partendo dal presupposto che le competenze orali (ascolto e produzione) nell' apprendimento della lingua madre, delle lingue comunitarie e della Lingua 2 sono fondamentali e non sempre efficacemente sviluppate nella prassi scolastica quotidiana, si ritiene opportuno promuovere una didattica innovativa che superi la lezione frontale e che permetta di sviluppare le seguenti competenze chiave e di cittadinanza:

**COMPETENZE CHIAVE**

- Comunicazione nella madrelingua, (nell' Italiano come L2) e nelle lingue comunitarie
- Competenze digitali (e pensiero computazionale)
- Consapevolezza ed espressione culturale

**COMPETENZE DI CITTADINANZA**

- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Progettare
- Problem solving e pensiero critico

attraverso i seguenti **OBIETTIVI PEDAGOGICI**:

- Sviluppare capacità di comunicare in più lingue
- Sviluppare capacità logiche legate al problem solving
- Sviluppare competenze di lavoro partecipativo e collaborativo
- Sviluppare competenze relazionali e abilità sociali
- Sviluppare l' autostima
- Sviluppare competenze di lavoro multi-interdisciplinare
- Sviluppare capacità di organizzative e decisionali
- Sviluppare abilità progettuali ed espressivo-manuali-creative



#### ASCOLTO E PRODUZIONE ORALE

- angolo della narrazione: inventare storie con I-Theatre. I bambini inventano la storia, anche in lingua straniera, registrano le storie, creano uno sfondo, i personaggi, inseriscono la musica e una o più voci che narrano la vicenda o interagiscono nella scena;
- presentazione, anche in lingua straniera, di lavori e prodotti individuali e di gruppo.

#### PRODUZIONE SCRITTA

- Laboratori di scrittura creativa: lo storytelling
- Costruire storie scritte e orali, anche in più lingue, attraverso BOARDMAKER, software per bambini autistici secondo i criteri della comunicazione alternativa aumentativa

#### AREA DELLA RICERCA

##### IMPARARE AD IMPARARE

- il web e la ricerca: reperimento, analisi, classificazione, sintesi, verifica e conservazione delle informazioni
- linguaggi delle discipline e CLIL: cercare in rete materiali autentici
- strumenti per lo studio: dallo schema su carta alla mappa digitale
- mappe interattive per viaggiare
- incontro con i compagni della scuola di Genova
- le carte geografiche e l'approccio interculturale
- collocazioni storiche e linee del tempo anche digitali
- Preparazione di viaggi d'istruzione attraverso la ricerca nel web

### ULTERIORI ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL PROGETTO

Programmazione di azioni proposte ai fini della documentazione e divulgazione dell'esperienza sul proprio sito ai fini della fruibilità da parte di tutti docenti dell'istituto e degli altri istituti scolastici della Provincia autonoma di Trento, con documentazione delle azioni realizzate:

La homepage dell'IC Giudicarie Esteriori verrà arricchita di un' apposita sezione dal titolo La nostra Scuola Digitale da utilizzare per dare visibilità alle esperienze e ai prodotti realizzati all' interno dei progetti ATELIER CREATIVI E AMBIENTI DIGITALI del nostro Istituto, rendendoli disponibili per tutti. Inoltre, in collaborazione con le Terme di Comano, una maggiore visibilità sarà assicurata attraverso un totem informativo collocato presso l' Ente che ospiterà anche un link al nostro sito. Infine, per divulgare le esperienze in modo più completo e partecipato, l' Istituto organizzerà a scuola appositi momenti dove alunni e insegnanti presenteranno alle famiglie e agli altri attori del Territorio interessati i percorsi e i prodotti realizzati.

Presenza/attivazione nel sistema informativo della scuola di ambienti virtuali di apprendimento a supporto del progetto presentato. (Ad es. piattaforma di e-learning, blog, biblioteca digitale, wiki, strumenti di office automation in rete - di tipo Google documenti -, ecc.):

Sarà attivato un ambiente di classe Edmodo dove verrà resa disponibile la documentazione delle attività svolte in classe, Per la condivisione interna di progetti, percorsi e materiali tra docenti si utilizzeranno invece le Google Apps e verranno create apposite cartelle condivise in Drive. Modelli di Google personalizzati serviranno per la costruzione di sondaggi/questionari di valutazione e gradimento in itinere e finali.



## Descrizione degli spazi disponibili:

Classe  
Laboratorio immagine  
Spazi dedicati a bisogni speciali - recupero - potenziamento - L2 - alternative allIRC  
Atrio

## Utilizzo di software open source e creazione di contenuti digitali rilasciati con licenza di tipo Creative Commons Public Licenses (CCPL):

La scuola è da anni impegnata nella formazione e nell'utilizzo di sistemi operativi e software didattici open source. Il sistema operativo attualmente in uso nel laboratorio è Linux, le applicazioni e le risorse didattiche utilizzate dai docenti fanno parte dell'ampia gamma di possibilità offerta dalla Rete a titolo gratuito e a libero utilizzo.  
Gli insegnanti si impegnano inoltre nella creazione e condivisione di contenuti digitali con licenza CCPL.

## Impegno a sostenere economicamente il progetto da parte di altri enti del territorio:

Sì  in che modo:

No

## Numero degli insegnanti coinvolti rispetto al numero presenti in organico.

N° insegnanti coinvolti  N° insegnanti in organico

## Presenza di alunni con BES/STANIERI:

Sì  modalità inclusione/integrazione:

- Utilizzo di strumenti compensativi specifici per bambini Bes di video-scrittura con correttore e sintesi vocale.  
- Utilizzo di software didattico specifico.  
- Utilizzo di libri di testo digitali e interattivi, di audiolibri ed e-book che permettono formati ad alta leggibilità  
- Sviluppare la cooperazione tra alunni e forme di mutuo insegnamento

No

Luogo e data \_\_\_\_\_

FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO

\_\_\_\_\_

