



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO “BALILLA PAGANELLI”

Scuola dell’infanzia, primaria e secondaria di primo grado
Metodo Montessori - Scuola Senza Zaino - Cl@ssi 2.0

Via Friuli, 18 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02 66047583 - 02 66047832

C.M.: MIIC82500Q - C.F.: 85007770150

e-mail istituzionale: miic82500q@istruzione.it - PEC: miic82500q@pec.istruzione.it



Scuola Secondaria Plesso Bauer

Corso D - Cl@ssi 2.0





**SPERIMENTAZIONE
DIGITALE**

Un arricchimento
dell'offerta formativa

Dimmi e io dimentico

Mostrami e io ricordo

Fammi fare e io imparo





IL PLESSO BAUER

Un'unica sezione: la **sezione D**, nata 7 anni fa

- Tutte le aule sono dotate di **Monitor Interattivi Touch screen** collegati al PC della classe e ai device degli alunni
- Ogni alunno è dotato di un **device** e di un **account istituzionale**
- Il plesso e le aule sono fornite di **accesso ad internet**
- Nel plesso è presente un'**Aula Magna** attrezzata con **videoproiettore interattivo** e **impianto audio Hi Fi**
- Per due ore a settimana: **laboratori** a classi aperte e **presenze** di italiano e matematica

OBIETTIVO DEL CORSO 2.0

Dalla trasmissione discorsiva delle conoscenze alla produzione di conoscenza.

COME?



FARE E COLLABORARE

Attraverso il fare e il collaborare (didattica laboratoriale, utilizzo di Monitor Touch interattivo, classe virtuale su piattaforma Google Classroom)



PIÙ CODICI COMUNICATIVI

Utilizzando più codici comunicativi per assecondare i diversi stili cognitivi degli alunni mediante l'utilizzo diffuso delle tecnologie informatiche.

UNA PEDAGOGIA 2.0

Le tecnologie come mezzo e non come obiettivo



Favoriscono e velocizzano la collaborazione e l'apprendimento specialmente nel lavoro di gruppo



Aiutano, attraverso la ricerca e la creazione di buoni contenuti in rete, a comunicare in maniera allargata, abbattendo lo spazio classe



Sviluppano competenze chiave di Educazione Civica e Cittadinanza Digitale

GLI STRUMENTI DIGITALI

- **Monitor Touchscreen, Chromebook**
- Strumenti digitali interattivi legati ad Internet: gli ambienti virtuali per l'apprendimento (le web app di **Google Workspace for Education**/le classi virtuali), i video (lezioni o materiali di approfondimento), i forum, i database di contenuti digitali eccetera.

CONSEGUENZA

Lo studente può fruire del sapere e della formazione anche al di fuori delle mura della scuola, con i tempi e i ritmi che egli stesso può determinare.

L'AULA DIGITALE

L'aula diventa **più attiva**, le esercitazioni e i lavori di gruppo si spostano in classe, con la supervisione e il supporto del docente.

CONSEGUENZA

Cambia il ruolo degli insegnanti e gli studenti diventano il centro del processo di apprendimento.

La classe è lo spazio di lavoro e discussione dove si impara ad utilizzare la tecnologia nel confronto con i pari e con l'insegnante, in questo modo si realizza l'inversione del setting tradizionale.

LA SCUOLA 2.0 AUMENTATA DALLE TECNOLOGIE

Migliora con la digitalizzazione anche il “sistema di gestione amministrativa” sia per la sua parte didattica che per la sua parte organizzativa

- smaterializzazione
- sostituzione dei manuali cartacei con basi dati di “contenuti digitali per l’apprendimento”

CONSEGUENZA

Aumenta l’efficienza globale del sistema rispetto agli insegnanti, alle famiglie, ma soprattutto rispetto agli studenti



E I DOCENTI 2.0?



I DOCENTI 2.0

Si impegnano a conoscere e ad implementare:

01

STRUMENTI

I nuovi strumenti della formazione digitalmente aumentata

02

AMBIENTI

Gli ambienti virtuali per l'apprendimento

03

SOLUZIONI

Le diverse soluzioni software per la gestione della formazione e i device hardware (pc, tablet, LIM, smartphone)

04

CONTENUTI

Progettare i nuovi contenuti digitali, integrando i contenuti digitali offerti dagli editori con i materiali realizzati nel corso del tempo dall'insegnante stesso e con i contenuti reperibili liberamente sulla rete all'interno di basi dati freeware riconosciuti e validi

I DOCENTI 2.0 SI IMPEGNANO A...

- Privilegiare il lavoro in piccoli gruppi (**l'integrazione**, la **collaborazione** e la **socializzazione** e soddisfare così le competenze fondamentali richieste)
- Rendere **protagonisti attivi i ragazzi** proponendo argomenti da far sviluppare a loro direttamente
- **Modificare l'ambiente** (nuovi setting d'aula)



**PROPOSTA
METODOLOGICA**

La “scuola digitale” non è un’altra scuola. È più concretamente la sfida dell’innovazione della scuola.

—dal Piano Nazionale Scuola Digitale

LA SFIDA DELL'INNOVAZIONE DELLA SCUOLA



Il **senso visivo** viene potenziato (schemi, mappe, modelli, simulazioni, animazioni)



L'**interattività** rompe il rapporto di passiva fruizione da parte dell'alunno



La **navigabilità** consente una ricerca logica, a livelli diversi di approfondimento



La **simulazione**, attraverso la possibilità di modellare, manipolare graficamente e visualizzare i contenuti, diventa di fatto una **nuova categoria della conoscenza**



La **connettività** enfatizza, attraverso i collegamenti della rete, l'attitudine alla cooperazione e al lavoro di gruppo, per decidere conoscere, creare assieme ad altri



**COSA
CAMBIA?**

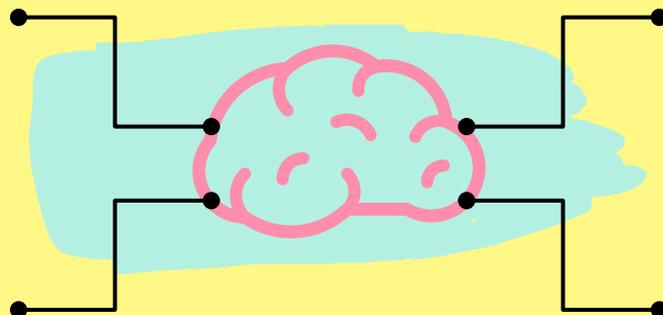
ALCUNI RISULTATI

- **Gli obiettivi** e i **contenuti** dell'apprendimento fanno riferimento alle Indicazioni Nazionali
- La **didattica digitale** risponde pienamente a una finalità importante dell'Educazione Civica: **l'uso consapevole e responsabile dei mezzi di comunicazione virtuale**
- Si modificano gli **ambienti di apprendimento**
- Cambia la **mediazione didattica**
- La progettazione e la costruzione di **materiale** ad hoc da parte del docente e degli stessi alunni).
- Nuovi modi di rappresentare la conoscenza e nuovi linguaggi (libri, contenuti digitali, e-learning)

E ANCORA...

Creatività degli studenti sia nell'uso degli strumenti che nella costruzione delle conoscenze

Conoscenza attraverso testi, immagini, audio e video, materiali on line,



Uso responsabile delle tecnologie nelle pratiche didattiche quotidiane (PC, tablet, Videoproiettori Interattivi, comunicazione a distanza)

Attività di documentazione, valutazione e autovalutazione costanti

E GLI ALUNNI COSA NE PENSANO?



Anonimo 5me

ALESSANDRA

Secondo me il tablet è molto utile perchè possiamo lavorare insieme ai nostri compagni anche se siamo in due posti diversi. Possiamo creare documenti, presentazioni e condividerli con gli altri. Possiamo installare tante applicazioni, che poi ci servono nelle varie materie. È utile per ricercare cose su internet.



Anonimo 5me

Chiara

Il bello di avere il tablet e che si possono fare tanti lavori in gruppo senza stare per forza a casa di qualcuno

Anonimo 5me

Gabriel

il tablet è utile per fare presentazioni, puoi studiare, guardare video, ricerche e anche immagini secondo me molto bello da usare



Anonimo 5me

Lorelai

Avere il tablet è molto utile ed è anche comodo. Ci si può fare di tutto, però non si possono cercare cose non adatte (almeno che il proff. dà il suo consenso). Insomma è fantastico!



Anonimo 5me

Alessandro

Il tablet è veramente utile per le ricerche e poi ci puoi scaricare tanti libri che sarebbero pesanti in cartaceo



Anonimo 5me

Alexander

Per me il Tablet è utile per studiare quando ti dimentichi il libro a scuola e anche per non portare peso nello zaino. I nostri prof ci fanno anche scaricare cose utili per studiare ho ad esempio classroom



Anonimo 5me

Ushan

il bello di utilizzare il tablet è che è molto comodo da studiare e per fare lavori con altre persone in uno stesso momento.



Anonimo 5me

Cristian

Il tablet è bello da usare per studiare molto meglio. Si possono cercare più informazioni su internet, si possono fare più facilmente le ricerche. E per imparare a usare la tecnologia.



Alexia

Avere il tablet è una cosa fantastica perchè si può lavorare insieme anche se siamo in due posti diversi, possiamo studiare e fare tante altre cose come (guardare i video, i documentari ecc...).



Anonimo 5me



GLI ALUNNI 2.0

E L'INFRASTRUTTURA DIGITALE



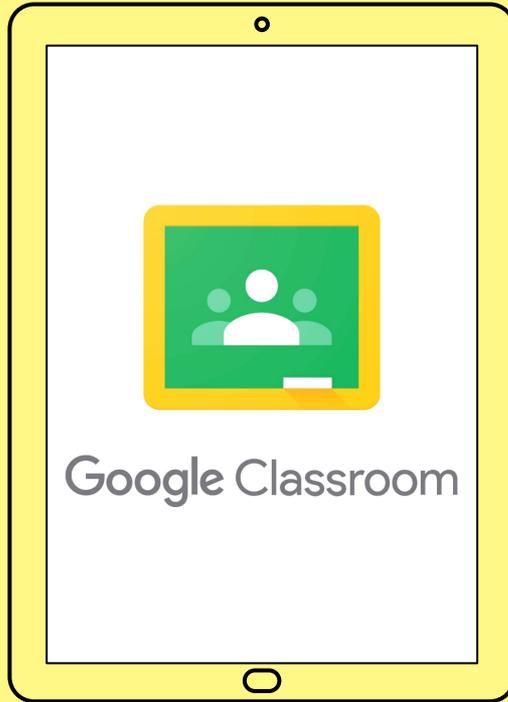
Tutti gli alunni sono dotati di un **account scolastico**



Utilizzano le app della piattaforma di **Google Workspace for Education**



E in particolare **Google Classroom, Documenti, Presentazioni, Fogli, Meet**



COS'È

GOOGLE

CLASSROOM?

È un servizio web gratuito per le scuole e le università, adatto per la creazione di comunità - classi virtuali - e ambienti di apprendimento



GOOGLE CLASSROOM

- permette di lavorare e mantenere contatti tra studenti e insegnanti
- è possibile creare contesti didattici molto simili a quelli che ci possono essere in presenza in classe
- è un sistema in cui il docente ha il pieno controllo sulla classe ed è in grado di gestire conversazioni, compiti, esercizi, calendario
- è un sistema protetto, chiuso alla classe e non consente l'accesso a persone non invitate dal docente
- è un sistema privo di pubblicità
- ricorda sistemi di social network ben conosciuti dai ragazzi, come facebook, twitter, ecc...
- è GRATUITO e può essere usato da qualsiasi dispositivo

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**