

“ Le sfide educative nell’Era del Digitale “

Il progetto intende continuare nel nostro Istituto l'adozione di prassi didattiche innovative, per promuovere un agire didattico laboratoriale, cooperativo ed inclusivo attraverso un coinvolgimento attivo anche delle famiglie e discenti.

Da un punto di vista operativo, il progetto si articolerà secondo il modello della ricerca-azione, prevedendo una progettazione in modalità blended e collegiale.

Saranno predisposte le risorse multimediali utilizzate nel primo capovolgimento, ovvero la fruizione individuale da parte degli studenti dei contenuti disciplinari. Le risorse saranno disponibili in uno spazio virtuale appositamente creato per ogni classe sperimentale. Per quanto attiene la seconda inversione, ovvero le attività da implementare nel tempo scuola, queste saranno progettate adottando la modalità BYOD e saranno orientate alla predisposizione di attività cooperative volte alla realizzazione di artefatti digitali, nello specifico L.Os (Learning Objects). Saranno definiti i criteri e gli strumenti di valutazione sia formativa che sommativa.

L'articolazione dei moduli del progetto riguarderà il coinvolgimento di alunni del biennio e del triennio, a tal proposito saranno considerati come parametri l'esito delle valutazioni in matematica e tecnologie informatiche per il primo biennio e matematica per il triennio (informatica per gli alunni dell'indirizzo informatica e telecomunicazioni).

Sarà, altresì, progettato un modulo rivolto ai genitori, che si svilupperà parallelamente e su contenuti del relativo modulo discenti.

La selezione dei genitori avverrà individuando successivamente i parametri di ammissione, ma dando priorità alle famiglie a basso reddito e che garantiranno, comunque, un percorso formativo parallelo con i propri figli.

Il progetto è composto da 4 moduli:

TIPOLOGIA DEL MODULO	TITOLO
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding che passione!!!
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Social learning e libri digitali
Competenze di cittadinanza digitale	Il Cittadino Digitale : Educazione alla Rete e ai nuovi media (alunni)
Competenze di cittadinanza digitale	Il Cittadino Digitale : Educazione alla Rete e ai nuovi media (genitori)

