



MACRO – PROGETTAZIONE CL@SSI 2.0

“IL POSTO DOVE VIVO”



Parola chiave: “tecnologia sociale”



1. Quadro di riferimento

1.1. Il contesto

La classe della Scuola Secondaria di I grado “Elia Maestri” di Taglio di Po nella quale verrà svolta la sperimentazione del PROGETTO CL@SSI 2.0 è la 1^a B.

Il componenti del **Consiglio di Classe** sono:

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| ■ Forzato Angela | Dirigente Scolastico |
| ■ Duò Rossella | Italiano |
| ■ Bullo Marialuisa | Lingua Inglese |
| ■ Bulgarelli Ida | Lingua Francese |
| ■ Crivellari Margaret | Storia e Geografia |
| ■ Schiavi Elvira | Matematica e Scienze |
| ■ Claudio Alessandro | Tecnologia |
| ■ Bizzaro Carla | Musica |
| ■ Bonvicini Roberta | Arte e Immagine |
| ■ Battistini Oddone | Scienze Motorie e Sportive |
| ■ Ceconello Marina | Religione Cattolica |
| ■ Zappaterra Michele | Sostegno |
| ■ Marafante Mario | Sostegno |

Il territorio comunale di Taglio di Po, collocato sulla sponda destra del Po di Venezia, confina a nord con il Po di Venezia, ad est con il Po della Donzella, a sud con il Comune di Ariano nel Polesine e ad ovest con il Comune di Corbola. Ha una lunghezza di circa 45-50 km ed una larghezza di circa 3 km al centro e qualcosa in meno verso le frazioni che sono: Mazzorno e Oca Marina.

L'assetto urbano del centro ruota tutto attorno alle due piazze centrali, dove si trovano la chiesa neoclassica, ultimata nel 1872, dedicata a San Francesco d'Assisi, come testimoniano le formelle del portale, opera recente del Maestro Giovanni Gennari e il palazzo municipale.

L'economia del paese, tradizionalmente legata all'agricoltura, con aziende di piccole e medie dimensioni, ha avuto un significativo impulso a cavallo tra gli anni '60 e i primi anni '80, periodo in cui, grazie alla nuova Romea e allo sviluppo della zona artigianale, il tenore di vita della popolazione ebbe un notevole incremento. Oltre all'agricoltura, riveste un ruolo importante il settore della pesca e della molluschicoltura. Oggi il tessuto economico è rappresentato da importanti attività agricole dove si coltivano cereali, barbabietola da zucchero, erba medica, riso ed ortaggi. Sono altresì presenti sul territorio diverse attività artigianali, commerciali e di servizi. Mancano realtà industriali significative che solo parzialmente vengono compensate dalle botteghe artigiane presenti. Le conseguenze dirette di questa situazione sono un accentuato grado di fragilità economica, un marcato fenomeno di pendolarismo lavorativo verso altre aree economicamente più forti, un tasso di disoccupazione alquanto marcato. Tramontato il modello di sviluppo industriale e affinate le residue potenzialità agricole, si sta investendo nella formazione professionale, oltre che nelle attività tradizionali, nei settori congeniali alla morfologia del territorio quali il potenziamento dell'itticoltura, le lavorazioni agroalimentari e, soprattutto, l'industria turistica collegata alla peculiarità del Delta del Po.

La **classe 1ª B** è composta da 25 alunni, 13 maschi e 12 femmine, provenienti dalle due scuole primarie del comune di Taglio di Po (escluso un alunno proveniente dalla Scuola Primaria di Volto di Rosolina). Non tutti gli alunni dimostrano interesse verso le attività proposte ma partecipano alle lezioni, anche se spesso in modo poco ordinato e con troppa vivacità.

La maggior parte degli alunni svolge con regolarità i compiti scritti assegnati, con saltuarietà si dedica invece alle attività di studio.

In generale la classe si dimostra sufficientemente propositiva verso le attività assegnate.

In classe sono inseriti due alunni (un maschio ed una femmina) seguiti da due insegnanti di sostegno (uno per l'ambito letterario / linguistico, l'altro per l'ambito tecnico / scientifico).

Per questi alunni la programmazione prevede obiettivi minimi, personalizzati, concordati all'interno del Consiglio di Classe, calibrati sulle loro rispettive capacità e potenzialità. A tal proposito sono state raccolte e considerate le indicazioni fornite dalla psicologa del servizio di neuropsichiatria infantile del USL di Adria negli incontri di inizio anno scolastico. È da sottolineare, inoltre, che uno di questi alunni ha evidenti difficoltà di inserimento sociale nel contesto classe mentre l'altra, di madre lingua araba, risulta ben integrata ma con un patrimonio sociale e culturale specifico.

I test d'ingresso, somministrati nelle prime settimane di scuola, hanno evidenziato una rilevante disomogeneità sia per quanto riguarda i ritmi e i tempi di apprendimento, capacità di concentrazione e attenzione, livello di prerequisiti posseduti e motivazione all'apprendimento.

Si possono identificare nell'ambito della classe le seguenti fasce:

- fascia alta (8/9) 3 alunni
- fascia media (6/7) 12 alunni (tra i quali uno dei due alunni certificati)
- fascia bassa (4/5) 10 alunni (di cui 4 problematici per ritmi e tempi di apprendimento, con scarsa autonomia nella gestione personale e poca motivazione all'apprendimento, uno dei quali con certificazione e quindi insegnante di sostegno).

In attesa di un test specifico è stata condotta un'indagine sulle abitudini e sulle competenze degli alunni in ambito tecnologico / informatico. La maggior parte di essi ha avuto un addestramento all'uso del computer alla scuola primaria. Pochi usano internet a casa, ma solo per scopi ludici o di eccezionale ricerca di informazioni. Comunque si dimostrano tutti motivati all'uso delle tecnologie e pieni di aspettative per la sperimentazione.

1.2. Parola chiave: “Tecnologia sociale”

Con il termine tecnologia sociale si vuole sottolineare la volontà di variare le dinamiche di apprendimento e relazionali superando non solo il nozionismo fine a sé stesso, ma di sviluppare conoscenze e abilità funzionali alla costruzione di un sapere che permetta di sapersi orientare in un mondo globale, in cui la marea delle informazioni può confondere e fuorviare. Si ritiene doveroso aiutare gli alunni ad acquisire alcune irrinunciabili e fondamentali competenze del sapere che oggi la scuola deve saper fornire utilizzando una grande opportunità che nella società attuale sta prendendo sempre più piede: le tecnologie informatiche.

L'utilizzo di queste tecnologie in ambito scolastico non è attualmente molto diffuso, ciò implica una forte disconnessione tra la società e la scuola, un gap che deve essere colmato, se non si vuole trasformare la scuola in un “museo di fossili”. E' una grande sfida che ci impegniamo ad affrontare con quella ragionevole gradualità che consente di avere in ogni momento il controllo della situazione e a non disperdere le risorse.

La sperimentazione triennale delle classi 2.0 ci consente questa metamorfosi graduale.

Il nostro Consiglio di classe prevede di iniziare questo percorso affrontando una tematica specifica che possa fare da collante per tutte le discipline coinvolte ed agevolare in tal modo l'introduzione e l'uso delle nuove tecnologie nella pratica didattica. Docenti e alunni uniscono le competenze (nativi digitali e migranti digitali) per costruire conoscenze e saperi.

Il territorio del Delta del Po, “il posto dove vivo”, tematica della nostra esperienza e l'utilizzo delle nuove tecnologie costituiranno il “filo conduttore” che unirà le metodologie adottate nelle diverse discipline permettendo altresì di acquisire da parte di tutti i docenti quella familiarità nell'uso, necessaria per attivare quel grande passaggio, tanto atteso, di una scuola al passo con i tempi ed inserita nel contesto sociale.

1.3. Ruolo della Tecnologia

L'integrazione dei supporti tradizionali hanno lo scopo di rendere più accattivante e motivante l'apprendimento, semplificando e/o potenziando, in rapporto alle situazioni di partenza, l'attività attraverso la prevalenza, in fase di fruizione e di rielaborazione, di contenuti digitali.

In riferimento agli atteggiamenti ciò significa non più passività, concentrazione forzata nell'ascolto o estraniamento dal contesto che circonda il ragazzo ma diventare attivi nel possesso degli ambienti, partecipazione alle dinamiche del gruppo, costruzione delle conoscenze. In riferimento al cosa si apprende si cambia dal particolare al generale, dal parziale al vasto, dal breve al continuo, dal conosciuto dell'insegnante al conosciuto della collettività. In riferimento al come si apprende bisogna tenere conto che la tecnologia rispetta i tempi e i bisogni dell'utente, essa non è pressante come un'interrogazione ma lascia spazio alla costruzione degli oggetti e delle esperienze.

L'uso della tecnologia rende prioritaria la condivisione delle abilità ancor prima delle conoscenze, spinge l'utente ad impadronirsi delle esperienze fatte dagli altri per applicarle alle sue esigenze. La permanenza delle attività e delle riflessioni elimina la necessità della presenza contemporanea degli utenti.

I contenuti digitali sono permanenti, non svaniscono con la parola nell'istante stesso in cui è detta: moltiplica l'efficienza della scrittura perché la rende dinamica (anche l'utente partecipa attivamente alla costruzione della conoscenza, non rimane in una posizione passiva nei confronti del docente che trasferisce semplicemente le informazioni). I contenuti digitali permettono sempre un continuo feedback.

1.4. Il problema di partenza

In classi che sono sempre più numerose e di fronte a ragazzi sempre più problematici diventa difficile gestire l'ora di lezione in modo tradizionale, sempre più limitato il rapporto individuale con l'allievo, presupposto fondamentale per comprendere le sue difficoltà, verificare la sua attenzione o se ha capito la spiegazione, controllare se ha il materiale, se ha svolto i compiti a casa e le esercitazioni in classe.

L'applicazione delle nuove tecnologie nella didattica, limitata ad alcune attività particolari, senza che si abbia l'intenzione di sostituire l'insegnamento tradizionale, in modo che le attività con i computer e la LIM, la lezione frontale, il lavoro individuale a casa, insieme, ognuno per la sua parte, possano consentire nel migliore dei modi il raggiungimento delle competenze necessarie per la formazione completa del ragazzo nei vari ambiti del sapere, saper fare e saper essere.

Consapevoli del fatto che le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione non rappresentino la panacea che risolve tutti i problemi didattici e tenendo conto dei loro limiti e della necessità di svolgere il programma curricolare nella sua interezza, si è deciso di utilizzare le T.I.C. adattandole alle nostre esigenze e cercando di ottimizzare le tecniche di lavoro.

Alla luce dell'analisi sopra svolta, il livello sul quale operare è prevalentemente quello della **condivisione degli apprendimenti** per valorizzare l'apporto di tutti gli alunni, come riconoscimento fondamentale del loro essere parte di una classe. Certamente anche la **naturalizzazione** delle tecnologie ed il loro farsi invisibili può collocarsi a pieno titolo fra le finalità a cui tendere nel corso della sperimentazione.

L'idea consiste nel rendere attivo il ruolo degli alunni a partire da un bisogno di insegnamento-approfondimento, attraverso le nuove tecnologie. Oggi, l'analfabetismo informatico rischia di acuire sempre più il divario economico con una nuova forma di discriminazione sociale, quella digitale, che esclude dal mondo del lavoro e dei servizi chi non ha accesso alle tecnologie. Inoltre, non possiamo ignorare il gap generazionale tra docenti e studenti in relazione ai linguaggi, agli interessi e alle modalità di apprendimento che va assolutamente colmato.

2. La cornice del progetto

2.1. Il piano progettuale

a) Finalità Generali.

L'utilizzo delle nuove tecnologie può rivelarsi prezioso per modellare un percorso didattico più coinvolgente, permettendo di realizzare percorsi individuali e cooperativi finalizzati sia al recupero di conoscenze ed abilità, sia al potenziamento di competenze- chiave per l'apprendimento permanente.

b) Definizione degli Obiettivi.

- ↳ Migliorare le competenze degli alunni e quindi il successo formativo;
- ↳ Creare un ambiente favorevole all'apprendimento delle discipline e alle relazioni interpersonali;
- ↳ Saper comprendere il potenziale offerto dalle tecnologie per la condivisione delle informazioni e la costruzione collaborativa di nuova conoscenza.

c) Descrittori obiettivi specifici (da utilizzare per la valutazione degli allievi):

- ↳ Competenze curriculari: UDA disciplinari
- ↳ Competenze digitali: l'allievo dovrà essere in grado di:
 - utilizzare la LIM nelle sue principali applicazioni
 - conoscere ed utilizzare le varie tipologie di collegamenti Internet (ADSL – Wireless)
 - riconoscere, tra i siti trovati, quelli più attendibili leggendo la loro sintesi e l'indirizzo internet del sito
 - navigare attraverso i link senza perdersi
 - archiviare e ricercare file
 - salvare testi, immagini e filmati da Internet
 - elaborare un testo complesso con un applicativo specifico riutilizzando il materiale precedentemente archiviato
 - elaborare una presentazione multimediale con un applicativo specifico riutilizzando il materiale precedentemente archiviato

- comunicare attraverso la posta elettronica, i blog e i social network
- utilizzare siti web specifici suggeriti dai docenti per continuare in autonomia il percorso di apprendimento

↪ competenze comunicative: l'allievo dovrà essere in grado di:

- ascoltare con attenzione utilizzando strategie diverse a seconda del compito
- comprendere testi orali inerenti diverse situazioni comunicative e diversi contesti sociali e culturali
- comprendere testi scritti di diverse tipologie (descrittivi, narrativi, letterari, poetici, argomentativi, informativi)
- cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, utilizzando sussidi diversi
- esprimere oralmente e per iscritto concetti, fatti, pensieri, riflessioni personali, argomentazioni e sentimenti
- utilizzare lessico vario ed appropriato
- utilizzare le strutture morfosintattiche in modo corretto
- organizzare in modo logico e coerente il proprio pensiero
- interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali scuola, extra-scuola, vita domestica e tempo libero
- apprezzare la diversità culturale
- mostrare interesse e la curiosità per le lingue e la comunicazione interculturale

↪ competenze relazionali e sociali: l'allievo dovrà essere in grado di:

- interagire in un gruppo di pari, e non, rispettando i turni di parola e mostrando interesse e rispetto per le opinioni altrui
- interagire in un gruppo di pari assumendosi la responsabilità di portare a termine al meglio il compito assegnatogli al fine di contribuire al successo del gruppo
- mostrare motivazione e determinazione nel portare a termine il compito che gli è stato assegnato
- chiedere ed offrire aiuto
- individuare criticità, proporre e negoziare soluzioni
- pianificare e gestire in modo efficace il tempo
- interagire in un gruppo di pari assumendo di volta in volta ruoli diversi
- rispettare il lavoro degli altri
- rispettare le leggi che tutelano il lavoro altrui come il copyright

↪ competenze "ecologiche": l'allievo dovrà essere in grado di:

- comprendere come attraverso l'uso delle ICT si possa:
 - risparmiare energia (bassi consumi, spegnimento in assenza di utilizzo, ecc..)
 - risparmiare carta (file di testo scambiati via web evitano molte fotocopie)
 - inquinare meno (la comunicazione a distanza via web riduce gli spostamenti fisici, quindi si consuma meno energia e si inquina di meno perché le macchine restano in garage)

d) Metodologie:

Ambiente di lavoro: La trasformazione dell'aula mediante un arredo che possa adattarsi a situazioni flessibili e dinamiche in cui le attrezzature tecnologiche siano di facile e immediato utilizzo (es: disposizione dei banchi ad isole; stazione multimediale del docente..).

Didattica: L'approccio didattico mirerà a far cogliere l'aspetto funzionale delle varie attività.

Sarà privilegiato il metodo interattivo e collaborativo alunni/docenti, alunni/alunni.

Le tecniche operative saranno: la lezione dialogata, il brain-storming, il problem-solving, il learning-by-doing, produzione di mappe; apprendimento collaborativo; role playing, scrittura collaborativa comparata nell'ambito di L1-L2-L3.

e) **Pianificazione delle azioni:**

☞ **Step di lavoro (cosa si fa?)**

- ☞ Formazione dei docenti del Consiglio di classe
 - condivisione del progetto
 - formazione sull'uso delle LIM
- ☞ Analisi della situazione iniziale
 - prove d'ingresso
 - griglie di osservazione, questionari
 - discussioni aperte
- ☞ Progettazione delle U.A.
 - contenuti, tempi, risorse, metodi, strumenti
 - documentazione
- ☞ Monitoraggio
 - schede
 - questionari
- ☞ Valutazione
 - prove di verifica formativa
 - prove di verifica sommativa

☞ **Risorse umane (chi lo fa?)**

- ☞ Docenti del consiglio di classe

☞ **Compiti (chi fa che cosa?)**

- ☞ Formazione dei docenti del Consiglio di classe
 - Autoformazione
 - Funzione strumentale per le TIC
 - Esperti (ANSAS, Università)
- ☞ Analisi della situazione iniziale
 - Docenti del Consiglio di classe
- ☞ Progettazione delle U.A. – Monitoraggio – Valutazione
 - Docenti del Consiglio di classe
 - Funzione strumentale
 - Esperti

f) **Utilizzo delle tecnologie**

SOCIALIZZAZIONE	NATURALIZZAZIONE DELLE TIC	MOBILITÀ
☞ Nel nuovo ambiente ☞ la classe diventa squadra, ☞ impara a lavorare in gruppo, ☞ sviluppa un atteggiamento collaborativo. ☞ valorizza linguaggi diversificati mutuati anche dalla realtà extrascolastica	☞ Uso della Lim ☞ Uso della dotazione Netbook e PC di classe ☞ Uso di altri strumenti tecnologici: ☞ scanner, ☞ iPod, ☞ videocamera, ☞ macchina fotografica digitale, ☞ supporti digitali di vario genere ☞ registratore digitale	☞ Uso di Internet per la ricerca di materiale ☞ Uso della posta elettronica (scuola, alunni, famiglie) ☞ Utilizzo dello spazio web locale ☞ Uso di un Forum di classe ☞ Uso di una piattaforma per la condivisione di materiali ed esperienze.

g) Strumenti da acquistare

- 12 notebook
- 27 netbook
- 1 contenitore per netbooks completo di prese di corrente per la ricarica delle batterie
- 1 LIM (completa di P.C. tower con tavolo, casse acustiche e videoproiettore)
- rete wireless (router, access point e antenne di trasmissione del segnale)
- programma di gestione della rete di classe “NetSupport School”
- software didattico dedicato
- 1 videocamera digitale
- 1 fotocamera digitale
- 1 registratore digitale
- 1 microscopio digitale
- 1 stampante laser di rete
- 1 scanner

2.2. Esperienza trasversale centrata sull'uso delle TIC

Per il progetto **cl@sse2.0** che è interamente mirato a creare un nuovo ambiente e stile di apprendimento, il Consiglio di classe ha inoltre scelto di individuare, per ogni anno, un percorso specifico che impegni i docenti di tutte le materie in modo trasversale nella realizzazione di un'esperienza comune.

Le diverse attività si propongono di far crescere il senso di collaborazione tra i docenti e tra i ragazzi, abbattere la rigidità delle materie che procedono a compartimenti stagni, rendere i ragazzi protagonisti attivi, responsabili e creativi poiché artefici dello sviluppo del progetto proposto.

Nella definizione delle tematiche che queste attività trasversali dovranno affrontare abbiamo voluto sottolineare tre aspetti principali:

- Creare relazioni interpersonali solidali e collaborative sia all'interno del gruppo classe che nella realtà esterna-territoriale.
- Sviluppare sensibilità e rispetto per l'ambiente, la natura e il mondo circostante.
- Naturalizzare l'uso delle nuove tecnologie nel processo di apprendimento.

Il progetto si svilupperà, quindi, con attività mirate nel corso dell'intero triennio

Presentiamo per il primo anno la mappa concettuale relativa alla macroprogettazione; per gli anni seguenti forniamo solo una traccia schematica.

2.3. I punti di forza/elementi di criticità

ELEMENTI DI CRITICITÀ. Si sono subito delineati alcuni aspetti problematici che potrebbero limitare la buona riuscita della sperimentazione, quali:

- Il numero rilevante degli alunni (25)
- La diminuzione delle risorse della scuola, in termini di ore di compresenza in cui svolgere attività di approfondimento e didattica collaborativa come la complessità del progetto richiede.
- Assenza di riconoscimento ai docenti del rilevante numero di ore necessario alla progettazione 2.0 e alla realizzazione delle UD per l'uso delle TIC in classe
- Dilatazione del tempo “extra-contrattuale” dei docenti per preparare i propri CDD e per seguire gli allievi nel loro percorso esterno all'aula scolastica.

ELEMENTI DI POSSIBILE SUCCESSO. Si rilevano, tuttavia, aspetti positivi, quali:

- Maggiori ricchezza e varietà dell'ambiente di apprendimento, che aumentano il benessere e la partecipazione alla vita di classe
- Forte motivazione da parte dei ragazzi e coinvolgimento delle famiglie

- Maggiore stimolo per il consiglio di classe ad individuare strategie comuni per condividere nuove esperienze di insegnamento
- Possibilità di personalizzare l'apprendimento attraverso l'uso di tecnologie.

3. La valutazione

- acquisizione delle competenze sociali degli alunni nel gruppo classe;
 - raggiungimento di un buon grado di partecipazione e coinvolgimento nelle esperienze proposte;
 - acquisizione di un metodo di studio sempre più autonomo;
 - autonomia nell'uso delle TIC;
 - potenziamento dei livelli di apprendimento dei singoli alunni;
 - partecipazione delle famiglie.
- a) **Definizione delle azioni di valutazione.** Le attività di aula saranno documentate con i modi ed i tempi della programmazione di classe: diario di bordo; rubriche di valutazione, griglie di osservazione degli obiettivi misurabili: comportamento, collaborazione, interesse, serietà d'impegno, capacità di comunicare attraverso codici verbali e non, ampliamento del patrimonio lessicale, coerenza di interventi, questionari, verbalizzazioni scritte e orali; riflessione in itinere e finale sulle proprie esperienze per dar loro un significato. Certificazione delle competenze. Il percorso complessivo sarà documentato.
- b) **Definizione delle procedure di documentazione.** Gli alunni, soggetti attivi in un ambiente collaborativo, possono raccontare le attività in itinere, scambiare documenti e raccogliere in un unico contenitore tutto il lavoro realizzato. Con l'utilizzo di powerpoint o altri software gli alunni possono creare presentazioni del proprio territorio, utilizzando le foto fatte durante le uscite e creando delle semplici didascalie con le informazioni acquisite attraverso i percorsi di ricerca.

MAPPA CONCETTUALE

