

PROGETTO CL@SSI 2.0 "TUTTI IN GIOCO" - Scuole primarie: classi 1^, 2^, 3^, 4^	
Azione n. 1 TITOLO "Tutti in gioco"	
<p>Fondamentale nella scuola primaria è la progettazione di contesti di esplorazione e manipolazione di artefatti materiali, cognitivi, dialogici e concettuali, in grado di facilitare e arricchire i processi di apprendimento e di migliorare le abilità cognitive e metacognitive partendo dall'individuazione di situazioni di problem solving concrete e autentiche, capaci di stimolare la partecipazione operativa ed emotiva, di suscitare interesse e curiosità, di valorizzare tutti i talenti e le intelligenze multiple. Come educatori ci adoperiamo, tra altre cose, di sviluppare competenze in grado di accompagnare i ragazzi proprio a partire dalla loro pratica mediale, verso un utilizzo più critico, riflessivo e creativo di tali strumenti che sostengano la loro crescita. Le scuole primarie dell'istituto sono distribuite su un territorio molto vasto ed hanno una diversa organizzazione a seconda delle esigenze e della popolazione scolastica: tempo pieno nei plessi di G. Marconi, Cogliandrino, Valter Limongi, Nemoli e tempo prolungato a Pecorone. Le enormi distanze ostacolano la collaborazione quotidiana tra alunni e docenti dei vari plessi. Per questo motivo si è pensato ad un progetto sviluppato in eTwinning in collaborazione con la scuola primaria dell'I.C Giovanni XXIII di Lauria. Le nostre attività sono distribuite nel corso dei tre anni nel seguente modo: dalla lavagna di ardesia alla lim, conoscenza e pratica degli strumenti in dotazione, sviluppo del pensiero computazionale, gamification, realizzazione di ebook, scrittura di una storia fantastica. Il lavoro sarà visibile e documentato in un blog: http://noituttingioco.blogspot.it/</p>	
Competenza chiave	Criteri/evidenze osservabili
Comunicazione nella lingua madre	Comprendere enunciati e testi di vario genere Utilizzare il lessico adeguato alle diverse situazioni comunicative
Comunicazione con la L2	Usare le lingue straniere in modo creativo e originale, all'interno della classe e nel contesto europeo per attività di eTwinning.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Mettere in relazione elementi di un fenomeno; Discutere sui fatti, fenomeni, dati, risultati di un'esperienza; Saper risolvere problemi di vario genere Saper immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti ad una soluzione con il supporto dell'immaginazione e della creatività.
Competenza digitale	Usare le TIC per analizzare, selezionare e rielaborare dati e informazioni Usare le TIC per comunicare e condividere materiali digitali (audio, video, testi), videoconferenze, collaborazioni a distanza nazionali e internazionali.
Consapevolezza ed espressione culturale	Osservare e spiegare ambienti, fatti, fenomeni. Rappresentare fatti e fenomeni osservati attraverso l'uso di diversi linguaggi: verbale, grafico, sonoro, multimediale. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro. Partecipare con consapevolezza ai vari momenti educativi proposti. Rispettare le regole condivise collaborando e confrontandosi con gli altri.
Imparare ad imparare	Saper utilizzare quanto appreso in situazioni nuove Avere consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti Individuare relazioni e collegamenti tra i contenuti della conoscenza.
Destinatari	Alunni delle classi 2.0: 1^ 2^ 3^ 4^ delle scuole primarie dell'istituto

Istituto Comprensivo "Lentini" – Lauria (PZ)

Fasi di applicazione	Fase A: apertura del progetto in eTwinning e del blog, iscrizione dei docenti nella piattaforma eTwinning, formazione dei docenti sull'uso della piattaforma eTwinning Fase B: progettazione di attività collaborative e condivisione online, formazione continua e supporto all'uso di software specifici. Fase C: elaborazione di un racconto a più mani e realizzazione dell'ebook finale Fase D: gli insegnanti si incontrano periodicamente per la valutazione del lavoro svolto e la progettazione di percorsi e attività comuni.
Tempi	Il percorso ha una durata triennale (2015-2018)
Discipline	Il progetto coinvolge tutte le discipline. Le attività sono quelle curriculari sviluppate con l'uso degli strumenti multimediali che non ostacoleranno l'utilizzo del materiale cartaceo tipico della scuola, ma il trasferimento in digitale di molti percorsi, con l'interattività conseguente e la possibilità di manipolare i differenti "oggetti di apprendimento" costituirà la differenza.
Esperienze da attivare	Esperienze di osservazione diretta e attività laboratoriali. Viaggi di istruzione sul territorio. Coinvolgimento delle famiglie sull'uso di eTwinning. Documentazione di attività svolte in classe e online.
Metodologia	La metodologia di lavoro sarà di tipo laboratoriale ed interdisciplinare con il coinvolgimento diretto degli alunni nelle letture, nelle discussioni, nella decisione dei percorsi di lavoro e nelle produzioni. L'organizzazione delle attività comprenderà l'aggregazione degli alunni per gruppi-classe ed interclasse. Le attività saranno spesso svolte per piccoli gruppi di alunni all'interno del gruppo classe e tra classi, per favorire, da un lato la personalizzazione del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno/a di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro, la capacità di collaborare (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune. Sarà favorito un ambiente di apprendimento costruttivista nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando.
Risorse umane	Tutti i docenti e gli alunni delle classi coinvolte.
Strumenti	LIM e tablet; Software per condivisione in rete locale, videoscrittura, trattamento immagini e suoni; Software open source: Didapages, software per la gamification, software per la pubblicazione di ebook, piattaforme digitali per la condivisione e la collaborazione, eTwinning, piattaforma Programmailfuturo.it, code.org, scratch.mit.edu, blog del progetto, forum
Monitoraggio e valutazione	Un progetto flessibile e sperimentale in cui le variabili da tenere sotto controllo sono molte, richiede un intervento di valutazione dei processi continuo e una continua ricalibrazione per garantire l'aderenza con gli obiettivi programmati. Il gruppo di lavoro CI@ssi 2.0 effettuerà una riflessione critica e migliorativa del percorso attuando un monitoraggio continuo dei processi.
Prodotti	Ebook, giochi didattici, blog
Documentazione	Blog (diario di bordo), twinspace eTwinning.