ISTITUTO COMPRENSIVO FOCE
Via Banderali, 6 – 16121 GENOVA
tel. 010 562737 – fax 010 542100
e-mail:geic861005@istruzione.it

PROGETTO
AMBIENTE VIRTUALE DI APPRENDIMENTO
(CLASSE VIRTUALE)
A.S. 2019-2020

Docente responsabile: Ludovico Milesi
Ordine di scuola: secondaria di I grado

Il progetto si raccorda verticalmente con il "PROGETTO SPERIMENTALE DI ADOZIONE ALTERNATIVA AL LIBRO DI TESTO" della scuola primaria "Barrili", avente come referente la maestra Patrizia Campanella.

MODALITÀ ADESIONE AL PROGETTO: singolo docente o singolo Consiglio di Classe. Se, all'interno di un Consiglio di Classe, aderiscono due o più docenti, ci sono dei vantaggi perché ogni alunno avrà un solo *account* per tutte le materie, inoltre aumenteranno le occasioni di accesso e uso della piattaforma.

OBIETTIVI PRINCIPALI

_permettere agli alunni la fruizione di **CONTENUTI** il più possibile adatti alle esigenze della classe e dei singoli alunni (personalizzazione dei contenuti).

_superare l'uso rigido del **LIBRO DI TESTO / MANUALE** che diventa solo una delle fonti e documenti messi a disposizione dal docente.

_educare gli alunni all'uso di un **AMBIENTE SOCIALE VIRTUALE** che implica saper gestire in modo corretto e responsabile le relazioni mediate dai *social* (competenze digitali e sociali insieme).

STRUMENTI

_la piattaforma EDMODO www.edmodo.com: è un ambiente virtuale di apprendimento simile, nel funzionamento, alla bacheca di Facebook. Sia il docente sia gli alunni possono pubblicare dei post che sono visibili esclusivamente a chi è stato inserito nella classe virtuale, come insegnante o come alunno.
_risorse digitali di qualità preparate dal docente e calibrate sul livello di conoscenza raggiunto degli alunni.
_formazione, da parte dei docenti, di una libreria di contenuti. Esempi di materiali che possono essere pubblicati: video, immagini, appunti scritti, mappe concettuali o mentali, esercizi svolti, materiali di approfondimento, scansione di articoli, capitoli di libri, link a risorse della rete.

FASI DI LAVORO

Prima di cominciare, a settembre.

1_A settembre, verificare quanti ragazzi hanno la possibilità di accedere a Internet a casa (PC, tablet, smartphone).

2_Decidere con quante e quali classi cominciare.

3_Decidere con quali materie o argomenti cominciare.

4_Spiegare ai genitori il metodo didattico e gli obiettivi.

5_Far firmare ai genitori un documento con le seguenti informazioni:

_Obiettivi del progetto.

_Modalità tecniche e funzionamento della piattaforma.

_Eventuali regole interne stabilite dal Consiglio di Classe.

_Richiamare il Regolamento di Istituto che vieta qualsiasi uso di dispositivi in rete durante l'orario scolastico.

_Politica di privacy di Edmodo.

_Liberatoria/autorizzazione.

6_Iscrivere gli alunni (ci sono due possibilità: 1- fornire agli alunni il codice della classe con il quale accedono alla classe virtuale; 2- il docente inserisce i nomi degli alunni e genera tutte le user-name e password per ognuno).

La password è personale ed è vietato comunicarla agli altri/usare la password di altri.

Durante l'anno: cosa si può fare (non esaustivo).

_Il docente pubblica in Edmodo i materiali che ha preparato con i tempi che ritiene opportuni.

_Il docente può chiedere agli alunni di leggere testi o guardare video a casa e poi programmare attività in classe per verificare la comprensione dei documenti.

_In classe: attività individuali o di gruppo.

_Il docente chiede di commentare i documenti pubblicati: avvia una discussione on line.

_Possibilità di generare interazioni docente/alunni e tra pari.

_Gli alunni possono produrre a casa, come compito, dei materiali e pubblicarli: presentazioni, mappe, testi.

_Organizzare la didattica con la metodologia della classe capovolta.

POSSIBILI CRITICITÀ

_I ragazzi non hanno modo di accedere a Internet.

_I ragazzi non accedono alla piattaforma e non fruiscono dei materiali pubblicati.

_Per il docente il lavoro fuori dall'aula è più impegnativo perché occorre preparare un database di materiali e documenti.

Inoltre si aggiunge il tempo necessario alla gestione della piattaforma. Se la piattaforma viene usata come ambiente di discussione bisogna moderare i contributi degli alunni.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Valutazione degli alunni:

La valutazione degli apprendimenti degli alunni si svolge nei modi consueti individuati dal Collegio docenti e nel rispetto delle metodologie adottate dai docenti.

L'uso della piattaforma Edmodo permetterà di valutare le competenze digitali e sociali.

Valutazione del progetto:

A fine anno occorre prevedere una valutazione della metodologia adottata rispetto ai seguenti aspetti:

_modalità di uso della piattaforma da parte degli alunni.
_modalità di fruizione dei materiali pubblicati dal docente.
_qualità delle interazioni generate tra alunni e tra alunni e docente.
_efficacia rispetto alla personalizzazione dell'attività didattica.
_efficacia nel favorire gli apprendimenti disciplinari.
_efficacia nel favorire competenze digitali e competenze sociali.

RIFERIMENTI NORMATIVI

L'utilizzo di un ambiente virtuale di apprendimento risponde in modo puntuale alle seguenti indicazioni:

_Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni nazionali per il curricolo - primo ciclo di istruzione - 2012).

> Lo studente "ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare ed analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo".

_Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Questo progetto è coerente e implementa le seguenti azioni del PNSD:

Competenze e contenuti

#14 - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti.
#15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate.
#22 - Standard minimi e interoperatività degli ambienti online per la didattica.
#23 - Promozione delle risorse educative aperte e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici digitali.

Formazione

#25 - Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa.
#28 - Un animatore digitale in ogni scuola.