

Progetto PTOF LE COMPETENZE DIGITALI " CHIAVE di ACCESSO a NUOVE CONOSCENZE e STRUMENTO di LETTURA della REALTA' "

| | |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denominazione progetto | LE COMPETENZE DIGITALI " CHIAVE di ACCESSO e di LETTURA della REALTA' IIS A. Moro " (Progetto di Educazione e Cittadinanza alla cittadinanza digitale) |
| Priorità cui si riferisce | Potenziamento delle competenze digitali e del loro uso come strumento di conoscenza ,creatività, crescita culturale , condivisione, autoaffermazione |
| Traguardo di risultato (event.) | Acquisire un uso consapevole delle competenze digitali e trasformarle in metodologia di apprendimento e di produzione creativa . Acquisire norme di cittadinanza digitale ,di sicurezza ,di protezione da fenomeni di cyberbullismo |
| Obiettivo di processo (event.) | <p>°Abituare gli studenti ad usare in modo consapevole ed efficiente le nuove tecnologie , il Web e in modo particolare attraverso questi alla condivisione dei traguardi raggiunti nelle attività laboratoriali e dei risultati della ricerca .</p> <p>°Abituare gli studenti a comprendere e produrre testi di vario tipo per esprimere le proprie esperienze e i propri vissuti cognitivi ed esperienziali usando lo strumento digitale , creare con Cartoon story maker, sistematizzare le proprie conoscenze con Raindrop (applicazione web free che permette di archiviare e classificare le pagine web preferite) ,presentareo diffondere il proprio lavoro usando applicazioni come Calameo, Prazy presentations , Publishing , condividere con Edorable piattaforma virtuale per l'e-learning con avatar e condivisione di risorse online.</p> <p>Stimolare negli studenti il sentimento di cittadinanza digitale sociale e scientifica attraverso lo studio e la ricerca di temi di rilevanza sociale e scientifica ed educarli all'assunzione di responsabilità nonché alla solidarietà e alla cura dei beni comuni e del patrimonio naturale ,indirizzarli al rispetto dell'altro, e al superamento di ogni forma di discriminazione o violenza legata all'uso dei social (Cyberbullismo), alla consapevolezza dei propri diritti e dei doveri favorendo così l'autoaffermazione e rendendo naturale il processo di inclusione</p> |
| Altre priorità | Gli allievi, come cittadini del mondo digitale , verranno guidati a riflettere sui concetti di sviluppo sostenibile, energia rinnovabil, flussi migratori, globalizzazione , ad agire con consapevolezza prendendo coscienza di problematiche che incontrano quotidianamente nel web |

| | |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <i>e che potrebbero non essere pronti a valutare con maturità e consapevolezza</i> |
| Situazione su cui interviene | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Formare gli studenti all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro;</i> - <i>Favorire la "penetrazione nei programmi scolastici di argomenti legati alle competenze digitali" come metrica "ben definita" atta a misurare i benefici delle iniziative.</i> - <i>Aiutare gli studenti a padroneggiare tecniche di ricerca in grado di produrre risultati sensati e comparabili? Ricercare con lo studente su Google in classe, commentando i risultati e spiegando come ottenerne di migliori.</i> - <i>Pensare alla conservazione e alla condivisione dell'informazione , indurli alla riflessione che l'immagine postata sui social non rimane nel privato e soprattutto va lontano nel tempo costruendo la visione globale di un'epoca.</i> - <i>Parlare di scrittura: affrontare testi narrativi, regolativi, descrittivi, ma aiutarli a scrivere correttamente l'oggetto di un'email , ad essere incisivi e sintetici in un post , indurli ad usare efficacemente la parola come strumento espressivo di stati d'animo.</i> - <i>Invitarli alla riflessione su fenomeni come il cyberbullismo e presentare la nuova normativa che regola la comunicazione digitale proteggendo l'utente da ogni forma di violenza</i> |
| Attività previste | <p><i>Le tematiche relative alle attività sono proposte su piattaforma digitale simulando un'agorà, piazza virtuale attraverso cui entrare in contatto con le università tra cui quella di Torino (piattaforma multimediale). Gli studenti potranno accedere anche a materiali predisposti dai docenti del teem e attraverso una comunicazione digitale potranno formulare domande in chat e proporre i risultati delle loro attività facendo uso delle suddette APP. Gli alunni provvederanno a sistematizzare ,salvare e condividere quanto elaborato e a diffondere in rete le loro creazioni attraverso l'uso di un BLOG di Istituto o di una piattaforma I prodotti da realizzare saranno molteplici e di varia tipologia: documenti in power point , glossari, mappe concettuali, time line, ricerche mono e pluridisciplinari, simulazioni e verifiche on line, produzione di filmati, testi poetici ,brevi saggi, testi musicali, raccolte fotografiche di immagini legate alle tematiche sociali o scientifiche trattate. .</i></p> <p><i>Gli incontri prestabiliti si svolgeranno in orario pomeridiano nell'arco dell'anno scolastico da Novembre a Maggio con regolarità e ritmo adeguato anche agli impegni scolastici degli alunni ed al loro livello di partecipazione . E prevista la partecipazione in modo verticale di tutte le classi di un corso per la realizzazione di una classe reale e virtuale che faciliti in modo naturale il processo inclusivo e che sarà supportata dall'animatore digitale e dai docenti del teem</i></p> |
| Risorse finanziarie necessarie | <i>Il progetto avrà la durata di 40 ore calendarizzate dalla docente referente, coadiuvata per 20 ore dai docenti del teem, sulla base delle esigenze prescritte dalla scuola onde utilizzare periodici momenti di apertura pomeridiana previsti anche per altre attività senza ulteriore impiego personale ATA.</i> |

| | |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Risorse umane (ore) / area | <i>Ai percorsi formativi parteciperanno i docenti appartenenti all'organico di potenziamento come parte del proprio orario di servizio, il docente animatore digitale e i docenti del team digitale che manifesteranno interesse partecipativo alle attività (20 ore).</i> |
| Altre risorse necessarie | <i>Le normali dotazioni didattiche e di laboratorio già esistenti a scuola Una LIM per le attività di comunicazione multimediale (già disponibile). Un portatile per attività organizzative. Aula multimediale .Aula Magna.</i> |
| Indicatori utilizzati | <i>Quali indicatori per misurare il livello di raggiungimento dei risultati alla fine del processo saranno somministrati test e saranno prodotti elaborati conclusivi proposti attraverso l'uso di diverse APP (Prazy – Calameo – Publisher- Raindrop Power point) . Gli studenti parteciperanno ad un concorso con altre scuole d'Italia in rete tramite l'università di Torino che terminerà con una premialità per la scuola con i migliori prodotti pubblicati in piattaforma.</i> |
| Valori / situazione attesi | <i>Con riferimento agli indicatori utilizzati, al termine del percorso di durata annale , il 90% degli studenti coinvolti avrà raggiunto un sufficiente livello di competenza e consapevolezza relativa agli obiettivi prefissati di competenza e cittadinanza digitali più sicure e produttive.</i> |

*SSA
Prof. Diego Felli*