

Programma di didattica innovativa
in riferimento al bando Digital Smart delle primarie di Eupilio e Pusiano
a.s. 2023 - 2024

PREMESSA ED OBIETTIVI DEL PROGETTO

SCUOLA PRIMARIA di PUSIANO

Caratterizzato da forte eterogeneità di provenienza dell'utenza e da significativa presenza di bisogni educativi speciali, il plesso della scuola primaria di Pusiano intende innovarsi per rispondere al crescente bisogno di agevolare i processi relazionali attraverso i quali si promuove un tessuto scolastico accogliente ed inclusivo.

L'aula d'uso comune verrà innovata attraverso la realizzazione dei seguenti ambienti d'apprendimento multisensoriali e multimediali, nella convinzione che la predisposizione di ambienti di apprendimento significativi, ricchi di stimoli, aggreganti ed inclusivi garantisca non solo il successo formativo degli alunni e delle alunne, ma anche il loro "star bene" quotidiano a scuola, favorendo l'incremento dell'autostima/autoefficacia, l'innalzamento della tolleranza alla frustrazione e la maturazione di atteggiamenti relazionali rispettosi ed accoglienti.

ZONA IMMERSIVA: gli alunni, addentrandosi in un mondo dove le pareti si animano, potranno esplorare contenuti e spazi con modalità interattiva e dinamica; l'utilizzo di un triplice schermo consentirà ai docenti di utilizzare una vasta gamma di risorse didattiche tra cui ambienti virtuali 3D.

ZONA CODING: arredata con isole rimodulabili, offrirà la possibilità di sviluppare il pensiero computazionale e importanti competenze trasversali strategiche per il futuro di studentesse e studenti: problem solving, pensiero critico, creatività, resilienza, empatia e abilità di lavorare in team.

Attraverso il learning by doing in modalità cooperativa, grazie al supporto di robot educativi, gli studenti si approcceranno al mondo delle STEM.

LABORATORIO DIGITALE

Di fondamentale importanza è l'implementazione della dotazione digitale di plesso, ora insufficiente, che consentirà agli alunni l'uso diretto e personalizzato dei computer per la maturazione di un utilizzo attivo, consapevole e responsabile delle nuove tecnologie, potenti strumentazioni che facilitano ed ampliano le possibilità di apprendimento.

Gli studenti potranno inoltre condividere i prodotti digitali realizzati, creando un positivo interscambio di idee e materiali di studio.

ANGOLO LUDICO INTERATTIVO

Creando innumerevoli opportunità di divertimento e apprendimento, sarà volto a rafforzare la relazionalità e l'inclusione sociale: attraverso il learning by doing e learning by interacting, gli alunni avranno la possibilità di confrontarsi, ragionare, risolvere problemi attraverso il gioco.

L'aula d'uso comune verrà anche rinnovata con arredi che consentiranno un utilizzo comodo ed efficiente delle attrezzature e ne garantiranno la custodia.

Tutte le attrezzature digitali potranno essere aggiornate e implementate in base alle esigenze che emergeranno durante il loro utilizzo.

SCUOLA PRIMARIA di EUPILIO

Il plesso della scuola primaria di Eupilio è situato nell'edificio di proprietà comunale in via Strambio. In esso confluisce un discreto numero di alunni provenienti dai comuni limitrofi.

L'obiettivo che l'Amministrazione Comunale intende raggiungere attraverso questo progetto è quello di rendere la didattica più coinvolgente ed interattiva grazie allo sviluppo dell'aula immersiva e alla modernizzazione dell'aula informatica.

Un'aula immersiva è una preziosa opportunità per permettere all'intera classe di prestare maggiore attenzione e mantenere alta la curiosità. Introdurre un nuovo argomento attraverso l'ausilio di suoni, immagini, movimenti sicuramente risulta più coinvolgente e stimolante, vedere, poi, quello di cui si sta parlando ed "entrarci dentro", esplorando e interagendo con i contenuti, svolgendo esercizi e attività interattive, non può che rendere l'apprendimento ancora più divertente e interessante.

La predisposizione di spazi modulabili, ognuno caratterizzato da specifici strumenti hardware e software necessari per la realizzazione dei percorsi di apprendimento, li rende adatti ad affrontare qualsiasi disciplina e a mostrare concretamente come i saperi non siano rigidamente separati, ma invece continuamente integrati e integrabili.

Avere uno spazio dedicato al “Dibattito” permette a piccoli gruppi di discutere su un tema, aiuta a prendere decisioni, ad avere buone capacità di problem solving, a esplorare soluzioni originali, ad avere un pensiero critico, a prevedere vari punti di vista, a “vestire i panni dell’altro”, ad ascoltare attentamente, a sviluppare relazioni positive ed empatiche, ad autovalutarsi e ad avere una comunicazione più efficace e appropriata. Tutto questo seduti comodamente, guardandosi in faccia, stando vicini, senza banchi e altro materiale scolastico che può distrarre.

Accordandosi e organizzando un calendario condiviso si può dare la possibilità a tutte le classi in tutti i periodi dell’anno di accedere a questi spazi, che permettono di provare, di sbagliare senza sentirsi giudicati, di creare con diverse possibilità, di scegliere il proprio percorso, di sentirsi motivati, di affrontare una sana competizione. È più semplice tenere conto delle esigenze di tutti, di andare incontro ai differenti bisogni, si riesce a dare feedback più frequenti e immediati.

La revisione dell’aula informatica è un’importante occasione per avere a disposizione un luogo efficace ed efficiente in cui potenziare le competenze digitali degli alunni, per produrre con loro contenuti digitali in modo che non siano solo passivi “consumatori”, ma acquisiscano le capacità necessarie per ricercare, capire, descrivere, usare, creare lavori più strutturati, sia nell’ambito scientifico e tecnologico sia in quello umanistico e sociale. Superare delle missioni, fare delle ricerche, creare mappe multimediali, preparare storyboard per lo storytelling, inventare il proprio avatar relativo a un determinato periodo storico, fare attività di coding legate a discipline artistiche e musicali, sono solo alcuni esempi di come la tecnologia potrebbe mettersi “al servizio” delle discipline, facendo in modo che il digitale conviva con altre opportunità di ricerca e sperimentazione.

PIANO DI FORMAZIONE

Con riferimento alla Dichiarazione di impegno del Dirigente Scolastico dell’Istituto “A. Rosmini” di Pusiano (prot. 9482 del 08/09/2023) le scuole primarie interessate ai progetti si impegnano nel realizzare il piano di aggiornamento con modalità e tempistiche espresse e approvate nel piano di aggiornamento dell’istituto deliberato nel collegio docenti del 21/10/2023.

SCUOLA PRIMARIA di PUSIANO

L’innovazione metodologica richiede lo sviluppo di competenze diffuse. Un momento forte di formazione iniziale, della durata di 10 ore in presenza rivolto a tutto il personale del plesso, verrà effettuato dagli esperti della ditta fornitrice delle strumentazioni digitali, LASERCART s.a.s. di E. Motta & C. di Lecco. I docenti potranno scegliere contenuti e moduli di formazione sulla piattaforma “Scuola Futura” per la formazione del personale scolastico nell’ambito delle azioni del PNRR finalizzati a:

- costruire una pedagogia della cooperazione che sia di supporto alle scelte operative quotidiane per l’inclusione;
- identificare le metodologie più efficaci per ripensare la progettazione didattica nei nuovi ambienti della scuola oggi, al tempo della transizione digitale;
- gestire l’impatto delle diverse modalità di interazione con la tecnologia che gli alunni usano abitualmente;
- sviluppare le competenze necessarie per integrare le materie STEM nei propri percorsi d’insegnamento.

I docenti, inoltre, attingeranno anche risorse gratuite fruibili in asincrono da “PALEOS”, ente formativo accreditato Miur per la formazione dei docenti, al fine di ampliare il bagaglio di conoscenze/abilità di plesso inerenti:

- realtà virtuale, aumentata immersiva e saperi disciplinari;
- robotica educativa e coding
- creazione di prodotti digitali

- gamification, piattaforme digitali per la didattica ludica.

SCUOLA PRIMARIA di EUPILIO

Le insegnanti hanno grandi aspettative rispetto ai nuovi spazi di apprendimento e alle nuove strumentazioni tecnologiche, visto il positivo riscontro, negli anni precedenti, in termini di attenzione, concentrazione e miglioramento degli apprendimenti avuto dal semplice lavoro con le LIM e con le loro potenzialità. Per fare ciò è indispensabile lo sviluppo di nuove competenze.

Le insegnanti del Plesso si impegnano a realizzare il seguente programma formativo:

1) Coding e robotica: imparare a pensare giocando

Corso articolato in 25h di attività di autoformazione (con consegna di e-tivity) e di attività sincrona.

2) Digitale, realtà virtuale ed aumentata nella didattica per infanzia e primaria. Corso articolato in 20h: 6h di moduli e-learning fruibili in asincrono; 6h di contenuti didattici digitali; 6h di realizzazione di 3 e-tivity progettate ad hoc per questo corso; 2h per rispondere ai test di autovalutazione di ingresso, uscita e intermedio.

3) Intelligenza artificiale a scuola: dare forma al futuro. Corso articolato in 25h con cinque moduli e-learning fruibili in asincrono.

Inoltre le insegnanti attingeranno a 7 corsi proposti da "PALEOS" (ente accreditato MIUR per la formazione dei docenti) tutti fruibili in asincrono:

1) Realtà aumentata a scuola. Corso di 13h con 7 moduli.

2) Didattica digitale con la CAA. Corso di 10h con 7 moduli.

3) Creare lezioni con la gamification. Corso di 6h con 6 moduli.

4) Creare contenuti didattici con Canva. Corso di 12h con 8 moduli.

5) C O D I N G t r a m u s i c a e c o l o r i Corso di 10h con 8 moduli.

6) Insegnare l'arte con il digitale. Corso di 11h con 11 moduli.

7) Digital Storytelling. Corso di 10h con 10 moduli.

FINALITA' E RICADUTA SULL' ISTITUTO

SCUOLA PRIMARIA di PUSIANO

Gli interventi tecnologici di carattere innovativo consentiranno agli alunni di affrontare le attività disciplinari con metodologia cooperativa; l'utilizzo delle strategie di peer tutoring/collaboration favorirà la valorizzazione dei variegati stili cognitivi e delle diverse forme di intelligenza in un positivo atteggiamento di interdipendenza e collaborazione finalizzato all'innalzamento della capacità di lavorare in team.

Nello spazio immersivo verrà dedicata massima cura al coinvolgimento emotivo/cognitivo di ogni studente, stimolato a mettersi in gioco come protagonista dell'apprendimento; la sperimentazione di contenuti "avvolgenti" incrementerà la motivazione ed amplierà le possibilità di studio-ricerca oltre i confini fisici dell'aula. L'implementazione della strumentazione digitale di plesso migliorerà la personalizzazione e l'accessibilità dei materiali di lavoro, consentirà il passaggio da "consumatori" a "produttori" di contenuti digitali così da padroneggiare le competenze necessarie per fronteggiare, da cittadini europei, le future sfide presentate dal mondo digitalizzato.

L'angolo di robotica permetterà agli alunni la prosecuzione dei percorsi di maturazione del pensiero computazionale, avviati nei precedenti anni, per approfondire il coding in modo analogico attraverso l'esplorazione visuo-spaziale e la creazione di algoritmi "in situazione"; i tappeti interattivi favoriranno la relazionalità consentendo agli alunni di approcciarsi con modalità multisensoriale-ludica agli apprendimenti.

L'apertura con l'esterno, attraverso e-Twinning, attuato con tutoraggio degli studenti dell'attigua scuola secondaria, stimolerà i processi metacognitivi grazie ai feedback ricevuti.

I risultati attesi dall'innovazione metodologica e dall'uso abituale delle strumentazioni riguarderanno: l'incremento del benessere scolastico, rilevato con questionari di gradimento; l'innalzamento dell'inclusività, monitorato con osservazioni sistematiche; lo sviluppo delle competenze disciplinari ed in particolare in Scienze, Tecnologie e Ingegneria, misurato con prove oggettive.

SCUOLA PRIMARIA di EUPILIO

“L'avvicinamento di bambini e ragazzi alle nuove tecnologie è inevitabile e non può e non deve essere ostacolato. Deve piuttosto essere limitato e guidato verso un uso consapevole e attraverso programmi di alta qualità, compito che spetta in primo luogo ai genitori e agli altri adulti di riferimento, come gli insegnanti”.

Leggendo queste parole di Giuseppe di Mauro, presidente della società italiana di pediatria preventiva e sociale, le insegnanti della scuola Primaria di Eupilio sono ancora più consapevoli dell'importanza del loro ruolo in questa società in cui il progresso tecnologico è dinamico e ininterrotto e ormai coinvolge ogni aspetto della propria quotidianità e del proprio lavoro. Attraverso il considerevole investimento che il bando “SCUOLA DIGITAL SMART 2023” porterebbe al Plesso si andrebbe a migliorare ulteriormente e notevolmente la qualità della proposta formativa, sotto diversi punti di vista:

- la prima ricaduta immediata sugli apprendimenti è dovuta al fatto che le insegnanti si siano confrontate e abbiano già iniziato a riflettere su cosa sia la pedagogia innovativa, le metodologie attive, la progettazione didattica e i modelli organizzativi che vogliono innestare nella propria scuola. Gli spazi di apprendimento e gli strumenti digitali ovviamente aiutano, ma aver cominciato ad esprimere le proprie opinioni su questi aspetti, sui corsi di formazione necessari a migliorare la propria professionalità è un punto di partenza importante. Se non sono convinti e non ci credono per primi gli insegnanti la scuola può avere le migliori dotazioni, ma non verranno, poi, effettivamente utilizzate a pieno. Invece aver potuto riflettere su questi argomenti è stato fondamentale per iniziare ad ampliare gli orizzonti e calarsi maggiormente nella realtà, “il seme del cambiamento è stato innestato” come hanno ripetuto spesso i relatori dei vari corsi di formazione dedicati al PNRR.

- Il secondo aspetto positivo sarebbe la possibilità di confrontarsi e condividere maggiormente spazi e idee anche con i professori della Scuola Secondaria di primo grado. Nonostante i due ordini di scuola occupino lo stesso edificio in questi anni le attività comuni sono state limitate a momenti significativi del calendario civile o sono state espressamente dedicate alla classe quinta, per la continuità educativa. Avendo a disposizione nuovi spazi e strumenti aumenterebbero anche le occasioni di collaborazione con gli altri docenti, mettendo in comune risorse e capacità, ma soprattutto permettendo agli alunni di Primaria e Secondaria di incontrarsi e lavorare insieme.