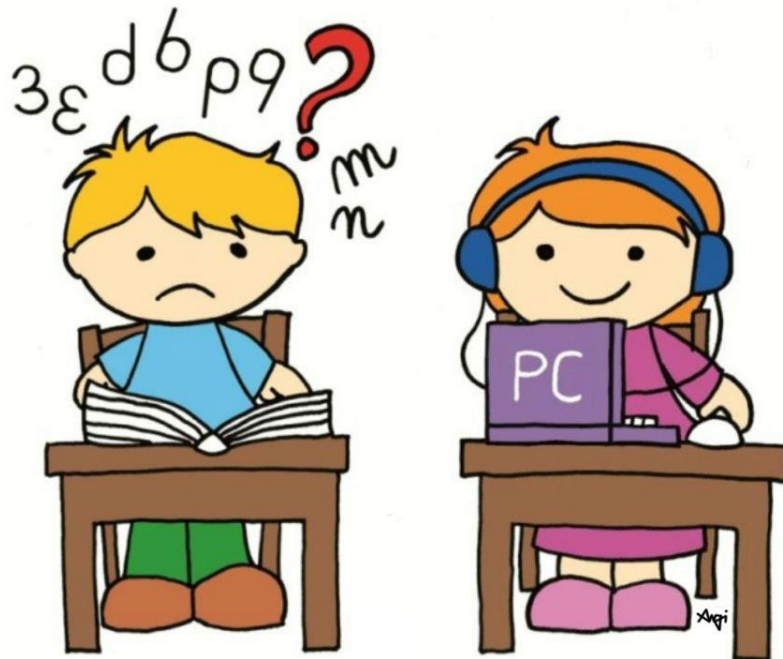




PROGETTO

“Uso responsabile delle tecnologie digitali”



ANNO SCOLASTICO 2016/2017

PREMESSA

I giovani stanno sviluppando un'inedita relazione con le tecnologie audiovisive e digitali, che investe tutti gli ambiti della loro vita, dal gioco alle relazioni sociali, fino al modo in cui si rapportano ai saperi. Bambini e ragazzi sono affascinati dalla comunicazione sulla rete, e su questa base vengono modellati linguaggio, sistema di relazioni e di emozioni, fino a raggiungere la costruzione di proprie identità alternative da proporre in rete. La ricerca, peraltro connaturata all'età, di stimoli nuovi, avviene in un mondo, quello digitale, che è molto potente e può aiutare la informazione e la socializzazione, ma anche intrappolare, spingere a situazioni pericolose per la propria salute e incolumità, causare seri danni per la salute psico-fisica e la vita di relazione, e portare a forme di vera propria dipendenza e di grave e difficilmente reversibile danno all'identità personale e all'autostima. Se è quindi un dovere della società tutta, delle famiglie e delle comunità diffondere un'adeguata informazione, far riflettere i ragazzi sulle implicazioni dell'uso delle nuove tecnologie e promuoverne un uso corretto, non vi è dubbio che la scuola riveste una responsabilità particolare, perché è anche chiamata a modificarsi in rapporto al mondo digitale. La scuola, in quanto inevitabile specchio delle abitudini e comportamenti di bambini, è investita in pieno da tale problematica. Si trova di fronte da una parte alla necessità di incorporare le nuove tecnologie nei metodi di insegnamento e di diffonderne il corretto uso, e dall'altra a tener conto dei rischi connessi, compresi quelli per lo stesso processo di apprendimento. Infatti, se da una parte le nuove tecnologie rappresentano un'enorme ampliamento delle opportunità di informazione, conoscenza e comunicazione, consentendo e rendendo necessarie forme e modalità di apprendimento nuove, dall'altra possono interferire con l'apprendimento, indurre a forme di apprendimento acritiche e riduttive

L'uso consapevole delle nuove tecnologie corrisponde per la scuola a fondamentali esigenze formative, trasversali ad ogni disciplina: creare efficaci ambienti di apprendimento multimediali e integrare diritti e doveri della società digitale nell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione, secondo precisi obiettivi educativi e valori sociali, quali l'autonomia e il pensiero critico, la consapevolezza, la responsabilità, la partecipazione. Non si tratta infatti solo di allenare i giovani a sviluppare e a rafforzare le abilità e le conoscenze sugli aspetti strumentali delle tecnologie digitali, ma soprattutto di motivarli a praticarle e a viverle con la consapevolezza dei processi identitari, affettivi, relazionali e di rappresentazione che vengono messi in gioco. All'azione di arricchimento cognitivo e affettivo offerta dalle nuove tecnologie si correla, quindi, specularmente anche un'azione complementare di prevenzione, necessaria per evitare i rischi della navigazione.

PROGETTO
USO RESPONSABILE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

1. -TITOLO	<i>USO RESPONSABILE DELLE TECNOLOGIE DIGITALI</i>
2. CONTESTO CLASSE/ALUNNI	Alunni delle classi 3-4-5 del Circolo
3. TEMPI	Intero anno scuola
4. COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE	Competenze di base in tecnologia Competenza digitale Imparare a imparare Consapevolezza ed espressione culturale
5. TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none">• Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento• Riflette sull'utilità dei più comuni strumenti tecnologici• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale
6. COMPETENZE TRASVERSALI	<ul style="list-style-type: none">• Reperisce e organizza in modo efficace le informazioni• Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti• Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri• Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune
7. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere attività didattiche per un uso corretto e responsabile degli strumenti informatici e della rete.
8. ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Attività sistematiche con le tic per favorire conoscenze transdisciplinari • Navigazione ipertestuale, esercitazioni logiche produzione iconica • Consultazione di testi cartacei in biblioteca e a scuola e ricerche guidate in internet • Il pensiero computazionale nella scuola primaria • Creazione di presentazioni • videoscrittura
9. MEZZI , STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi; • Laboratorio di informatica • Lim • Tablet • Scanner • Stampante
10. METODI E STRATEGIE DIDATTICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata • Approccio ludico • Problem solving • Cooperative learning • Peer-education e peer-tutoring • Lezione interattiva (Lim)
11. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	Si allega griglia di valutazione.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

	SI	IN PARTE	NO
Attiva modalità relazionali positive tra coetanei, non coetanei ed adulti.			
Dimostra partecipazione ed impegno adeguati.			
Mette in atto forme di collaborazione, di confronto ed aiuto reciproco.			
E' autonomo nello svolgimento delle attività assegnate.			
Dimostra abilità operative e strumentali			
Utilizza le conoscenze acquisite.			
Riconosce le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle.			

AUTOVALUTAZIONE

	SI	IN PARTE	NO
Ritieni sia stato interessante il progetto proposto?			
Ti è piaciuto lavorare in gruppo insieme ai compagni ?			
Pensi di esserti impegnato adeguatamente?			

Hai incontrato delle difficoltà? (Se le hai incontrate, specifica quali)

.....

.....

.....

Hai utilizzato delle strategie per superarle? (Specifica quali)

.....

.....

In quali attività ritieni di dover migliorare?

.....

.....