

Il mio PNSD nel PTOF:

Racconto e illustrazione delle modalità che la nostra scuola propone per il recepimento delle azioni del PNSD nel Piano triennale dell'offerta formativa

FATTO

1) PIANO BANDA ULTRA LARGA .

Dal 2014, grazie ai finanziamenti PON, tutta la nostra scuola è coperta dalla connessione a banda larga e wi-fi con capacità fino a 100Mb in download. (è rimasta scoperta solo il plesso a Santa Maria degli Angeli che ospita 8 classi quinte)

2) REGISTRO ELETTRONICO IN OGNI CLASSE.

Dall' a.s. 2014/15 abbiamo introdotto in tutte le aule il registro elettronico;

3) CLASSE 2.0 E LIM.

Già nel 2010 vincitori di un concorso nazionale abbiamo elevato a [cl@sse2.0](#) la prima classe del corso commerciale, gradualmente abbiamo dotato altre 7 aule/classi di Lavagne Interattive Multimediali; e nel corrente anno (a.s.2015/16), con forme di autofinanziamento, abbiamo esteso a tutte le 10 classi prime il concetto di “aule aumentate dalla tecnologia” attraverso l’acquisto di videoproiettori non interattivi collegati ad un pc connesso ad internet e corredati di schermo-lavagna magnetica, casse acustiche e wi-fi.

4) ATTIVITÀ DIDATTICO-METODOLOGICHE INNOVATIVE IN ATTO:

- **WIKI:** Introdotto da qualche anno dalla professoressa *Lipparelli Gina*, docente di lingua inglese, si è da subito rivelato uno dei più importanti strumenti per promuovere il lavoro didattico in forma collaborativa (**Collaborative Learning** and **Cooperative Learning**). infatti, gli studenti, dovendo costruire dei testi, sono costretti a discutere su cosa inserire e possono farlo anche se non sono fisicamente vicini.

Se il *Collaborative Learning* è da sempre considerato un ottimo metodo con cui affiancare e sostenere l’uso didattico del computer, soprattutto nell’apprendimento a distanza (corsi con chat, forum, ecc...), il *cooperative learning* può trovare un’ottima esplicazione nel wiki usato in classe, in presentia, come foglio su cui gli studenti possono annotare il risultato delle loro ricerche, come feedback al quale tornare per ripassare o studiare, come sito sempre aggiornabile anche dalle classi successive, chiamate ad approfondire determinati argomenti.

L’uso del wiki consente:

- una cooperazione proficua tra gli studenti,
- la divisione in gruppi,
- l’assegnazione di ruoli ben definiti al fine di raggiungere l’obiettivo preposto,
- l’esplicazione delle abilità di produzione scritta, di produzione orale, problem solving, controversia, discussione

Il wiki è, dunque, uno strumento molto valido nell'ambito della collaborazione e della cooperazione, serve a rendere disponibile molto materiale ad un'ampia fascia di utenti e sta diventando, sempre più, strumento gradito all'interno dell'insegnamento.

PIATTAFORMA MOODLE:

Curata dal prof. **Marco Quarato**, insegnante di scienze motorie nonché Funzione Strumentale per la diffusione della cultura digitale e dal prof. **Allasia Francesco** insegnante di matematica che ha implementato la piattaforma Moodle nel server Linux della sede di San Benedetto.

Cos'è Moodle:

e' sul software open source, standard de facto per l'elearning, con circa 79 milioni di utenti ed oltre 65000 siti registrati ad oggi nel mondo.

La piattaforma di e-learning è un'opportunità per utilizzare un supporto tecnologico di qualità alla didattica in aula, che permette di approfondire e dare continuità alle attività scolastiche e non, raggiungere tutti gli studenti, avere un canale interattivo di comunicazione docenti-studenti.

Le possibilità di utilizzo offerte variano dal semplice caricamento di materiale didattico (testi, audio, video), alle attività interattive: forum di discussione e chat, consegna di progetti e relazioni degli studenti, invio di avvisi e comunicazioni alla classe, valutazioni individuali degli elaborati, fino alla somministrazione di quiz interattivi e lo sviluppo di progetti collaborativi (wiki).

Ha una interfaccia multilingua ed e' adattiva, cioè è ottimizzata per essere utilizzata con facilità anche su dispositivi mobili, tablet e smartphone.

Si propone:

Come luogo di apprendimento e formazione permanente aperto e fruibile 24 ore su 24, sette giorni su sette e 365 giorni l'anno e che elimina le barriere fisiche dell'aula ed introduce il concetto di aula virtuale aperta ai bisogni ed ai livelli di apprendimento degli allievi, tenendo conto dei tempi e dei modi di apprendimento.

Cosa si può fare:

può essere luogo di formazione ed auto formazione permanente del personale della scuola, luogo di potenziamento delle eccellenze e di recupero delle carenze, luogo di apprendimento per livelli, luogo di apprendimento per assi culturali, un luogo di apprendimento disciplinare, un luogo adatto per erogare un'istruzione domiciliare, un luogo dove si incontra e si forma una comunità aperta alle nuove sfide che il mondo ci propone.

PROGETTO FLOSS a cura del prof. Quarato Marco

Cosa significa Floss: "FLOSS," acronimo di "Free/Libre and Open Source Software," (software libero ed open source).

La nostra scuola dal 2008 ha scelto di investire in risorse umane ed ha abbracciato e realizzato i progetti FLOSS proposti dalla Regione UMBRIA che ci ha portato ad utilizzare per l'80% circa delle nostre apparecchiature il software libero.

Perché utilizzare Linux e non il software proprietario?

Ecco i dieci motivi: 1. Libertà 2. Qualità 3. Trasparenza 4. Formato aperto 5. Assistenza 6. Personalizzazione 7. Risparmio 8. Etica 9. Rispetto delle norme 10. Sostegno economico locale.

Il sistema operativo più usato è Ubuntu.

Il significato di questa parola è fortemente pregnante per una comunità educante: *"io sono ciò che sono in virtù di ciò che tutti siamo"*. Dunque, l'Ubuntu è un'etica.

L'Ubuntu esorta a sostenersi e aiutarsi reciprocamente, a prendere coscienza non solo dei propri diritti, ma anche dei propri doveri, poiché è una spinta ideale verso l'umanità intera, un desiderio di pace.

WEB QUEST

Il webquest, è una metodologia didattica che valorizza le capacità autoformative degli allievi e abilita l'uso delle tecnologie e non abdica alla funzione di guida, orientamento e valutazione del docente. Utilizzata dal prof. **Geraci Aldo**, insegnante di discipline giuridiche ed economiche, il webquest si configura come un tentativo, accanto agli strumenti della didattica tradizionale, di integrare le nuove tecnologie all'insegnamento secondo questo schema: (lo schema è frutto del lavoro di Bernie Dodge consultabile al seguente indirizzo: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html)

1. Introduzione: il docente fornisce le informazioni di base;
2. Compito: il docente descrive quale compito debba svolgersi;
3. Risorse: individua le risorse occorrenti per portare a termine efficacemente il compito assegnato. Delle risorse fanno parte tanto le risorse elettroniche, sia quelle predisposte ad hoc dal docente ed inserite in apposito sito, sia quelle liberamente fruibili nella rete, precedentemente visitate e recensite dal docente, quanto altro tipo di risorse, come i libri reperibili nella biblioteca della scuola o in altra biblioteca pubblica o privata, indirizzi e-mail o numeri telefonici di esperti a cui potersi rivolgere per ricevere risposta a quesiti utili alla soluzione del compito assegnato;
4. Processo: una descrizione del processo che gli studenti debbono mettere in atto nella effettuazione del compito;
5. Suggerimenti: si tratta di consigli che vengono offerti dal docente allo scopo di aiutare gli studenti ad organizzare le informazioni acquisite. I suggerimenti possono darsi sotto forma di domande a risposta più o meno guidata, consistere in griglie organizzative, in mappe concettuali, in schemi causa-effetto, ecc.
6. Conclusione: è il momento che ricorda agli studenti cosa hanno imparato e li consiglia su come successivamente ampliare l'esperienza per acquisire ulteriore conoscenza.

Un webquest, quantunque possa essere pensato come attività individuale, funziona meglio come attività di gruppo. Parimenti ha maggiore efficacia se vengono inclusi degli aspetti incentivanti la motivazione. Tra questi potremmo annoverare l'assegnazione di un ruolo oltre che di un compito (del tipo: siete dei detective, siete un funzionario di un'agenzia governativa...). Il ruolo potrebbe essere accompagnato da un piano d'azione (del tipo: siete stati incaricati di ritrovare..., dovete man mano che acquisite le vostre informazioni informare i vostri superiori utilizzando la posta elettronica...).

I webquest possono essere sia attinenti ad una singola disciplina che riguardare più aree disciplinari.

WORK IN PROGRESS:

1. AULE AUMENTATE DALLA “TECNOLOGIA”.

Nel corrente a.s. abbiamo presentato due progetti PON FSER per completare la connessione a banda larga nell’edificio che attualmente ospita le classi quinte a Santa Maria degli Angeli, e per creare altre aule aumentate dalla tecnologia in modo da coprire accanto alle classi prime anche tutte le classi seconde. (11 classi).

2. POLITICHE ATTIVE DI BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE).

Nel corrente a.s. abbiamo introdotto nel regolamento di disciplina d’Istituto la possibilità che ogni studente in coerenza con le attività didattiche possa utilizzare i propri strumenti multimediali e informatici. Dunque si attueranno sempre di più politiche per aprire la nostra scuola al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device), cioè l’utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche. *(a tal riguardo, si attendono le linee guida che Il Miur, in collaborazione con Agid e il Garante per la Privacy, svilupperà per promuovere il BYOD, identificando i possibili usi misti dei dispositivi privati nelle attività scolastiche);*

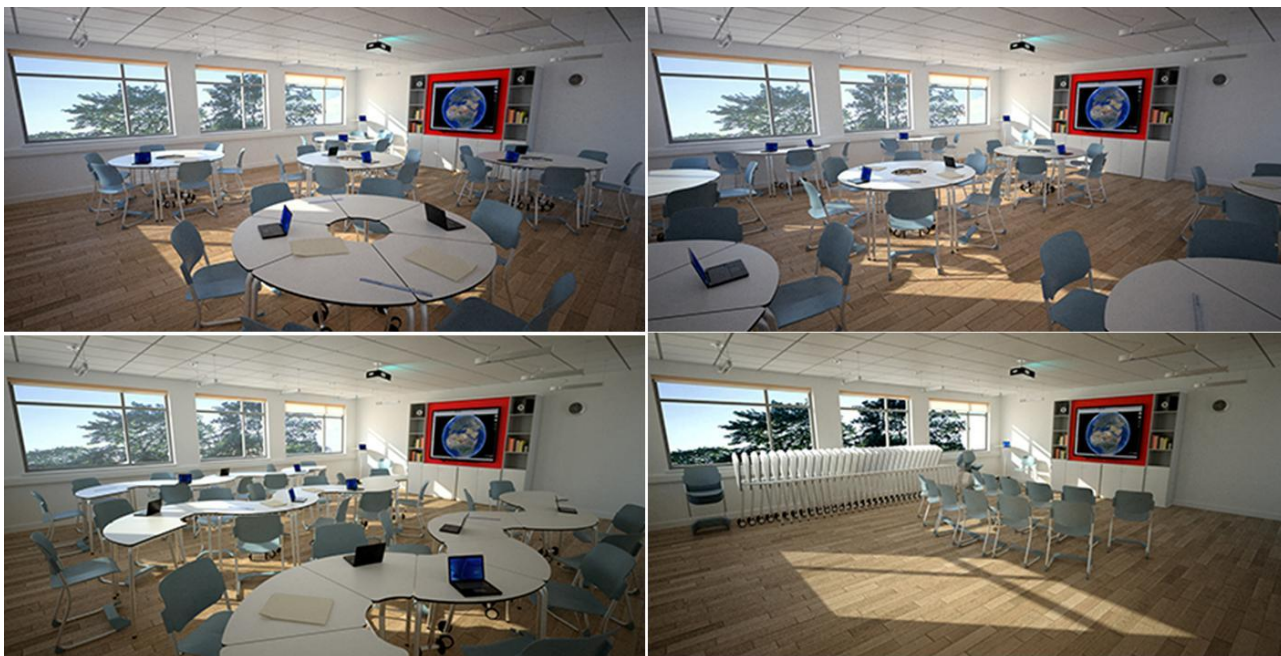
DA FARE NEL PROSSIMO TRIENNIO:

- **Formazione dei docenti per l’innovazione didattica e organizzativa;**
le “aule aumentate dalla tecnologia” rappresentano il primo passo per consentire a tutti i docenti di introdurre nuove forme metodologiche volte al superamento della didattica tradizionale che ancora troppo si basa sulla lezione frontale, sul libro di testo e sull’idea, ormai superata, del docente unico trasmettitore di saperi. Occorre con coraggio liberarsi di corredi professionali non più spendibili nei nuovi processi di insegnamento-apprendimento e non più in grado di rispondere alle nuove esigenze formative degli allievi.

- Entro i prossimi tre anni, ogni aula di ogni corso e di ogni sezione dovrà diventare aula **”aumentata dalla tecnologia”**.

- **Oltre alle nuove metodologie, introduzione di nuovo setting d’aula e nuovo clima relazionale:**

Queste immagini, più delle parole, raccontano la scuola nel suo prossimo divenire, compatibilmente con gli spazi e le risorse:



Assisi 6/12/2015

Prof. Aldo Giuseppe Geraci