

cl@sse 2.0

2014/15 2015/16 2016/17





La Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo di Cossato, che aveva già esperienze di innovazione pregresse nell'uso delle ICT nella didattica, ha risposto a questa iniziativa del MIUR con le classi terza di Capoluogo e quarta di Ronco, classi le cui insegnanti avevano già una formazione specifica e innovativa nell'uso delle tecnologie, partecipando al bando con un'idea particolare.

L'idea Cl@sse 2.0:



Contesto: elevato numero di alunni con bisogni educativi speciali, disabilità, DSA, stranieri, un caso di istruzione domiciliare, progetto sperimentale sordi LIS/italiano. Presentazione di progetto Comenius che ci ha messi in comunicazione con 11 scuole europee. Nella scuola da anni si sperimenta la scelta alternativa dei libri di testo.

Setting: con l'introduzione all'interno dell'aula di LIM, tablet per ogni alunno, e connessione internet, la pratica didattica quotidiana, nel processo di rielaborazione e costruzione del sapere, sarà trasformata con grandi vantaggi, rispettando lo stile cognitivo di ciascuno. Si creerà un continuum tra scuola e casa, che renderà più motivante l'apprendimento coinvolgendo nuove competenze informali e non formali.

L'idea Cl@sse 2.0:



Metodologia: I contenuti di apprendimento faranno riferimento alle Indicazioni Nazionali e alla normale programmazione della classe. Dall'uso del libro di testo si passa all'uso di contenuti in Rete, testi digitali, dispense autoprodotte in cui emerge la dimensione autoriale dei ragazzi. Saranno prodotte lezioni registrate e materiali visivi a disposizione di chi necessita di tali ausili.

Cooperative learning, Peer tutoring, Percorsi individualizzati, favoriranno l'apprendimento nei b/i con difficoltà a seguire l'attività didattica, ostacolati da linguaggi e procedure di lavoro di tipo tradizionale. Il software per raggiungere gli obiettivi curricolari sarà open source, utilizzato per realizzare testi, oggetti digitali, mappe, podcast, per la riflessione sul proprio processo di apprendimento, senza rendere superfluo l'utilizzo della carta e degli strumenti tradizionali.

L'idea Cl@sse 2.0:



L'approccio multimodale che caratterizza il nostro progetto non trascura nessuna delle possibili situazioni di apprendimento:

- **Apprendimento individuale** per promuovere riflessione, concentrazione, espressione, rappresentazione, interiorizzazione, memorizzazione. Per favorire tale modalità ogni singolo alunno svolgerà esercizi, attività di consolidamento, autovalutazione o verifiche sia in classe che a casa secondo modalità flessibili di gestione della classe e delle ICT disponibili
- **Situazioni collaborative a coppie:** è la prima forma di cooperazione tra alunni che si aiutano reciprocamente attraverso il peer to peer , il tutoring e svolgono compiti o ricerche affiancati utilizzando i tablet e altre risorse disponibili.
- **Per piccoli gruppi** per promuovere: dialettica, condivisione, visione multipla, cognizione emozione, capacità critica, e argomentativi. Attraverso il piccolo gruppo si possono attuare esperienze di cooperative learning o di gruppi di livello per il recupero.

L'idea Cl@sse 2.0:



- **A classe intera** per promuovere: apprendimento collettivo, visione condivisa, scambio di opinioni allargato. Attraverso momenti di lavoro allargati all'intera classe si possono effettuare circle time o lezioni frontali. In questi casi è indispensabile uno strumento quale la LIM per poter catalizzare l'attenzione degli alunni su un tema comune.
- **WebQuest:** per sviluppare negli alunni la capacità di reperire informazioni utili per svolgere il compito assegnato a partire da siti internet selezionati dal docente. Promuove l'acquisizione di competenze di ricerca, di selezione e riflessione.
- Attraverso il **“touch”** ripropongono il coinvolgimento sensoriale e nuove forme di manipolazione. Il tablet con la sua interfaccia grafica ad alta definizione consente di creare ambienti virtuali di apprendimento immersivi e motivanti.

L'idea Cl@sse 2.0: AVVIO



Di fatto, l'attuazione del progetto è partita nell'A.S. 2014/2015, anno in cui l'assetto dell'aula ha subito la vera e propria trasformazione, diventando uno spazio aperto dove le nuove tecnologie, quali la LIM, Internet, Skype, webcam e tablet, hanno dato la possibilità di dilatare lo spazio e il tempo del processo di insegnamento/apprendimento. Non è successo più, quindi, che la classe si spostasse nel laboratorio, spazio indipendente e tecnologico, ma è stato il laboratorio stesso a trasformarsi in metodo e strategia, diventando quotidianità.

PRIMA



DOPO





Non si è trattato soltanto di introdurre nuove tecnologie, ma ricostruire “l’ambiente scuola”, quello degli obiettivi formativi e, soprattutto, quello che riguarda il ruolo dei docenti. L’inserimento di strumenti tecnologici nella pratica scolastica ha, infatti, richiesto modifiche organizzative della didattica non sempre facili da attuare e gestire in modo efficace da parte degli insegnanti, che hanno visto aumentato il proprio carico di lavoro e hanno dovuto rimettersi in gioco, modificando il modo di pensare e di agire.



OBIETTIVI SPECIFICI

La “naturalizzazione” delle ICT dovrà favorire l’acquisizione di:

- competenze curricolari
- competenze digitali
- competenze comunicative
- competenze relazionali e sociali
- competenze “ecologiche”

RUOLO DELLE ICT

- motivazionale
- facilitatore
- metacognitivo
- collaborativo

METODOLOGIA

- apprendimento cooperativo (per lavori di gruppo e di compito)
- learning by doing
- metodo scientifico
- problem-solving
- metacognitiva
- cli
- lezione frontale



L'idea Cl@sse 2.0: SINTESI

Nel corso di questi tre anni scolastici il gruppo classe ha subito delle modifiche con l'inserimento di alunni provenienti da altre scuole. Il secondo anno per Ronco e il terzo anno per Capoluogo il gruppo classe è nuovo essendo una classe prima. Si è cercato di coinvolgere gli alunni con difficoltà, nelle attività svolte al computer, attraverso tutoraggio dei compagni più esperti. E' stato aperto un sito per raccontare alle famiglie e ai colleghi l'esperienza, è stato creato un blog e una classe virtuale. L'avvio della sperimentazione ha portato man mano alla graduale riduzione dei tempi della lezione frontale grazie all'utilizzo delle ICT.



L'idea Cl@sse 2.0: VERIFICA

Risposta genitori:

buona inizialmente, passiva nel prosieguo della sperimentazione. L'unica preoccupazione espressa da alcuni genitori è stata la sicurezza in internet.

Da sottolineare che per molti dei genitori coinvolti sembra che il successo scolastico dei loro figli non sia obiettivo prioritario.

Risposta allievi:

entusiasta, ma poco consapevole del fatto che l'utilizzo delle ICT doveva avere come conseguenza l'implementazione delle loro competenze disciplinari. Gli alunni apprendono con facilità e le tecnologie sicuramente aiutano, la velocità con cui lo fanno, però, può essere anche il risultato di una certa superficialità e della poca costanza nello studio.



CRITICITÀ

- insicurezza nell'uso strumentale delle ICT e delle nuove metodologie didattiche da parte di diversi docenti
- gli allievi non collaborano al successo del progetto in termini di implementazione delle competenze disciplinari e trasferibilità delle stesse
- raggiungimento di un livello di competenze disciplinari soddisfacente e integrazione delle conoscenze solo in alcuni allievi
- tempi di attuazione e svolgimento delle attività rallentati; lavoro di preparazione più lungo e complesso da parte dei docenti
- verifiche (cartacee e digitali, alternate ed entrambe valide ai fini della valutazione finale)
- troppa attenzione da parte degli studenti a realizzare un lavoro con “effetti speciali” invece che pertinente e corretto nei contenuti.
- “Successo scolastico” non prioritario in tutte le famiglie



ELEMENTI DI SUCCESSO:

Elementi di successo:

- il ruolo motivazionale e facilitatore delle ICT;
- le competenze digitali acquisite in brevissimo tempo dagli allievi
- le competenze digitali per alcuni docenti
- il cambiamento graduale delle metodologie didattiche



ATTIVITÀ SVOLTE NEL TRIENNIO

- **Uso della LIM**
- **Sviluppo abilità di studio con Cmap tools.**
- **Ricerche di materiali e documenti in rete e loro utilizzo**
- **Uso della posta elettronica**
- **Utilizzo di document camera, tablet come macchina fotografica e programmi per documentare esperienze**
- **Utilizzo di software open source per la creazione di learning object e quiz**
- **Documentazione di attività sul sito della scuola**
- **Esercitazioni e giochi multimediali attraverso le varie app**
- **Registrazione/ videoregistrazione delle attività**
- **Uso di Google Earth e Google maps**
- **Sperimentazione del CLIL per lo studio della lingua straniera**
- **Esercizi di pratica della lingua in ambiente multimediale**
- **Uso di strumenti di calcolo e di software specifici, come strumenti mediatori nella progettazione e realizzazione di ambienti di apprendimento, efficaci per lo sviluppo di conoscenze articolate in campo matematico e tecnologico (Foglio di calcolo, Geogebra, Google maps)**
- **Attività matematiche e scientifiche**
- **Uso di simulazioni on line relative ad esperienze scientifiche**
- **Attività di coding e robotica**
- **Attività linguistiche**

Attività svolte nel triennio

Uso della LIM

Sviluppo abilità di studio con Cmap tools.

Ricerche di materiali e documenti in rete e loro utilizzo

Uso della posta elettronica

Utilizzo di Power Point o Movie Maker come mezzo di documentazione delle attività svolte

Utilizzo di software open source per la creazione di learning object e quiz, (Exe, Quizfaber, Hotpotatoes, Prezi, Audacity)

Documentazione di attività sul sito della scuola o nell'aula virtuale

Esercizi multimediali

Registrazione/ videoregistrazione delle attività

Uso di Google Earth e Google maps

Sperimentazione del CLIL per lo studio della lingua straniera

Materiali prelevati dalla rete Internet

Esercizi di pratica della lingua in ambiente multimediale

Uso di strumenti di calcolo e di software specifici, come strumenti mediatori nella progettazione e realizzazione di ambienti di apprendimento, efficaci per lo sviluppo di conoscenze articolate in campo matematico e tecnologico (Foglio di calcolo, Geogebra, Google maps)

Giochi matematici on line

Uso di simulazioni on line relative ad esperienze scientifiche

Conoscenza e uso delle caratteristiche di base di semplici programmi di fotoritocco

Per vedere i lavori svolti nell'ambito della sperimentazione Cl@sse 2.0:

Istituto Comprensivo di Cossato



STAR BENE A SCUOLA
PROGETTO COMBINANDO SAPERI

PROGETTO BILINGUISMO
PROGETTO ATTIVITA' MOTORIA

PROGETTO EVENTI E MANIFESTAZIONI

BENVENUTI A SCUOLA

PROGETTO IMPARIAMO INSIEME

PROGETTO STAR BENE A SCUOLA

PROGETTI EUROPEI

PROGETTO CONTINUITA' E ORIENTAMENTO

PROGETTO IN RETE CON IL MONDO

ESPERIENZE DIDATTICHE

CAPOLUOGO A.S. 2014 / 2015

CLASSE IV

Gli alunni di classe IV avevano già confidenza con l'uso della LIM, poiché la nostra classe aveva ricevuto la lavagna dal MIUR l'anno precedente.

La novità è stata l'introduzione dei tablet, uno per ciascun alunno; peccato che il loro utilizzo sia stato reso possibile solo dalla fine di gennaio. Quasi tutti i bambini non hanno avuto difficoltà ad utilizzare lo strumento individuale e anche chi non ne aveva mai avuto esperienza diretta è riuscito immediatamente ad usarlo, soprattutto per fare foto dei compagni e di se stessi. L'utilizzo più intuitivo e immediato dei programmi rispetto ai pc del laboratorio, che già venivano usati almeno una volta a settimana, a seconda dei progetti, ha reso entusiasti fin da subito tutti.

Tali caratteristiche ne hanno consentito l'uso anche da parte degli alunni disabili e con difficoltà, che venivano gratificati dai risultati ottenuti. Per il bambino con un handicap grave il tablet è servito a documentare attraverso video e foto le sue attività individuali e con i compagni.

CAPOLUOGO A.S. 2015 / 2016

CLASSE V

In classe V l'utilizzo del tablet è iniziato da subito, dando ampio spazio al coding e alle attività online sul sito code.org.

Ma ovviamente è stato utilizzato anche per lo studio.

Al venerdì gli alunni portavano a casa il loro device sul quale era stata installata un' applicazione che blocca l'accesso ai siti non autorizzati.

L'insegnante caricava in Drive approfondimenti sottoforma di mappe, schemi, letture, ppt, link di siti a cui collegarsi, tavole riassuntive di grammatica... La creazione di una classe virtuale su Edmodo ha anche avviato a primi approcci alla metodologia "Flipped classroom" che non ha avuto molto successo per una parte di alunni, in quanto non supportati dalla famiglia (mancanza connessione internet).

L'utilizzo libero del tablet durante gli intervalli ha dovuto essere regolamentato, per fare in modo che l'utilizzo esclusivo di alcune app non diventasse una fissità per alcuni.

Il gruppo classe ha manifestato anche scaltrezza nel carpire all'insegnante il codice numerico di sblocco della protezione, che a loro sarebbe servito principalmente per cambiare lo sfondo del desktop.

CAPOLUOGO A.S. 2016 / 2017

CLASSE I

In classe I l'utilizzo del tablet non è iniziato da subito in quanto si è scelto di utilizzare quasi esclusivamente la LIM e di dare ampio spazio al coding (soprattutto ad attività unplugged).

La document camera è stata utilizzata in molte occasioni per ingrandire oggetti soprattutto in modo che fossero visibili da tutti.

La ricerca di immagini e le lezioni preparate dall'insegnante sulla LIM sono state attività fondamentali per dare ai bambini concretezza.

L'utilizzo libero della LIM durante gli intervalli ha mostrato quanto sia immediato per loro apprendere le potenzialità di utilizzo dello strumento (disegni, parole, giochi online, musica e video).

Con i genitori è stata avviata una sperimentazione di comunicazione social attraverso l'uso condiviso dell'app per smartphone "Telegram" per permettere una comunicazione tempestiva degli avvisi (canale riservato) e una condivisione immediata di foto di momenti significativi.

RONCO A.S. 2014 / 2015

CLASSE V

Gli alunni di classe V avevano già confidenza con l'uso della LIM, poiché la nostra classe era stata la prima ad averla in dotazione fin dalla classe I.

La novità è stata l'introduzione dei tablet, uno per ciascun alunno; peccato che il loro utilizzo sia stato reso possibile solo dalla fine di gennaio. Ciò non toglie che si sia subito approfittato delle grandi possibilità date dall'introduzione dello strumento!

Gli alunni erano già competenti nell'utilizzo del computer e non hanno trovato alcuna difficoltà nel passaggio al nuovo strumento che, essendo touch, consente un utilizzo più intuitivo e immediato dei programmi.

Tali caratteristiche ne hanno consentito l'uso anche agli alunni disabili che venivano gratificati dai risultati ottenuti.

RONCO A.S. 2015 / 2016

CLASSE I

In classe I l'utilizzo del tablet è iniziato quasi da subito, sono state scaricate divertenti applicazioni per il disegno, per la scrittura di lettere e parole, per la matematica, per il gioco :



RONCO A.S. 2016 / 2017

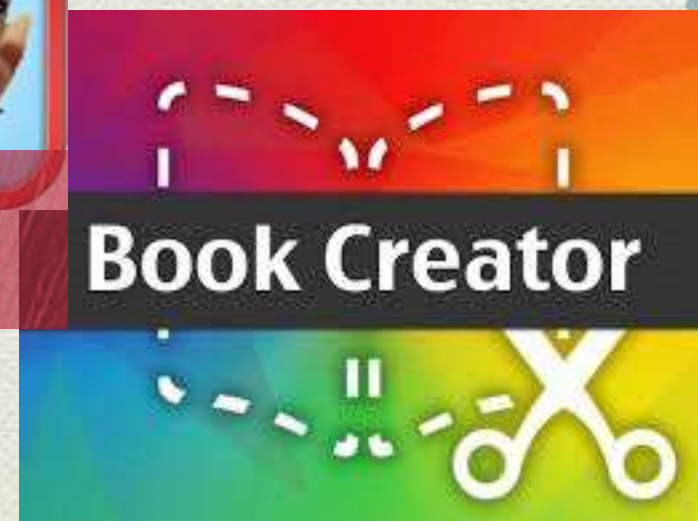
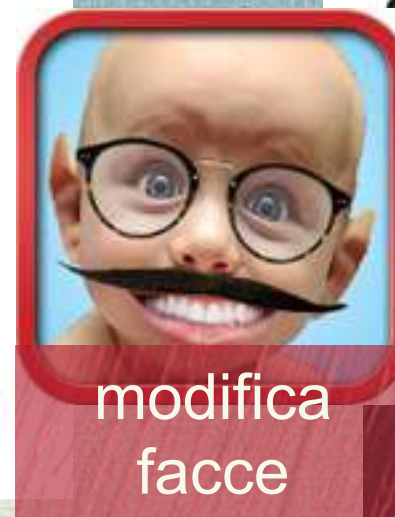
CLASSE II

In classe II, l'utilizzo delle TIC è proseguito con l'introduzione di alcune funzioni che riguardano l'utilizzo di Google per ricercare notizie a coppie, in siti suggeriti dall'insegnante, su determinati argomenti, per poi condividere collettivamente quanto appreso (*es. ricercare informazioni sulla storia degli strumenti per la misura del tempo*)

Allo stesso modo i bambini hanno cercato fotografie dei vari tipi di piante, hanno selezionato quelle che servivano per svolgere un lavoro di scienze collegato a inglese. Utilizzando "documenti di google" In Google Drive hanno creato semplici schede inserendo le foto selezionate e scrivendo le didascalie in italiano e in inglese. Quindi ciascuno ha salvato i propri lavori nella propria cartella di Google Drive



Alcune app utilizzate



ALTRI MODI DI IMPIEGO DEL TABLET

In classe V il tablet è stato utilizzato anche per lo studio.

Al venerdì gli alunni portavano a casa il loro device sul quale era stata installata un' applicazione che blocca l'accesso ai siti non autorizzati. L'insegnante caricava in Drive approfondimenti sottoforma di mappe, schemi, letture, ppt, link di siti a cui collegarsi, tavole riassuntive di grammatica...

Inoltre aveva creato una cartella per ciascun alunno nella quale i ragazzi potevano caricare i loro lavori; purtroppo non tutte le famiglie erano dotate di un collegamento a internet.

Sono state installate anche applicazioni per lo studio della geografia e delle scienze, per esercitarsi in matematica e in inglese:



ESEMPI DI PERCORSI

TUTORAGGIO CON GLI ALUNNI DI CLASSE I

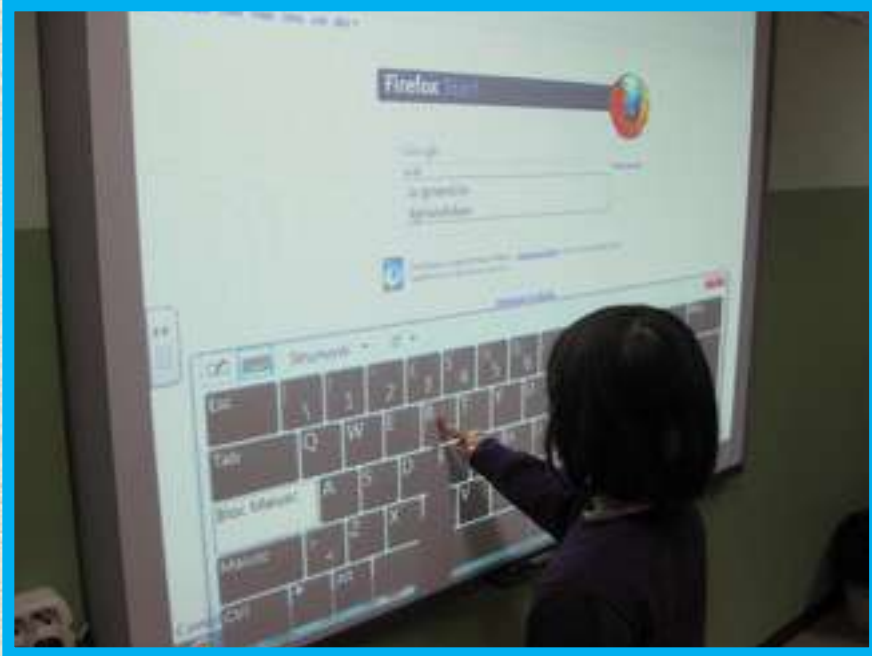
sull'utilizzo delle TIC per:

- Migliorare l'apprendimento e la socializzazione di tutti gli alunni, soprattutto degli allievi disabili;
- sviluppare competenze e strategie idonee all'utilizzo di LIM e tablet.
- **Per i tutor:** imparare a essere formativi nei confronti dei loro apprendisti.
- Sviluppare un senso di orgoglio e di autorealizzazione e acquisire fiducia e senso di responsabilità.
- Aumentare la fiducia in se stessi e il senso di adeguatezza.
- **Per gli apprendisti:** imparare a collaborare e a interagire in modo costruttivo

Con l'obiettivo di:

Saper utilizzare gli strumenti multimediali quali la LIM e i tablet, che offrono peculiari aspetti motivazionali e di cooperazione nella classe, per la ricerca, lo studio, l'approfondimento, il gioco.

GIOCHI ALLA LIM IN PICCOLO GRUPPO



ALLA SCOPERTA DEL TABLET

- ❖ SCOPERTA DEL TABLET E DEL SUO UTILIZZO
- ❖ UTILIZZO DI ALCUNE APPICAZIONI PER DISEGNARE, SCRIVERE, GIOCARE
- ❖ UTILIZZO DEL TABLET PER RICERCARE NOTIZIE IN INTERNET



REALIZZAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ

UTILIZZO DEL TABLET PER: **cercare in internet,**



salvare immagini, fotografare, salvare nella propria cartella di Google Drive,



scrivere utilizzando un documento di Google Drive



Esempio di lavoro eseguito secondo i criteri stabiliti

COMPITO DI REALTÀ

Realizzo un oggetto per la lotteria scambio di carnevale.

Cerco in internet un'idea.



**RICERCARE,
SELEZIONARE E
SALVARE
IMMAGINI CON IL
TABLET**



Decido di realizzare, modificandola, la tartaruga e scrivo il mio progetto:



**FOTOGRAFARE
IL PROGETTO**



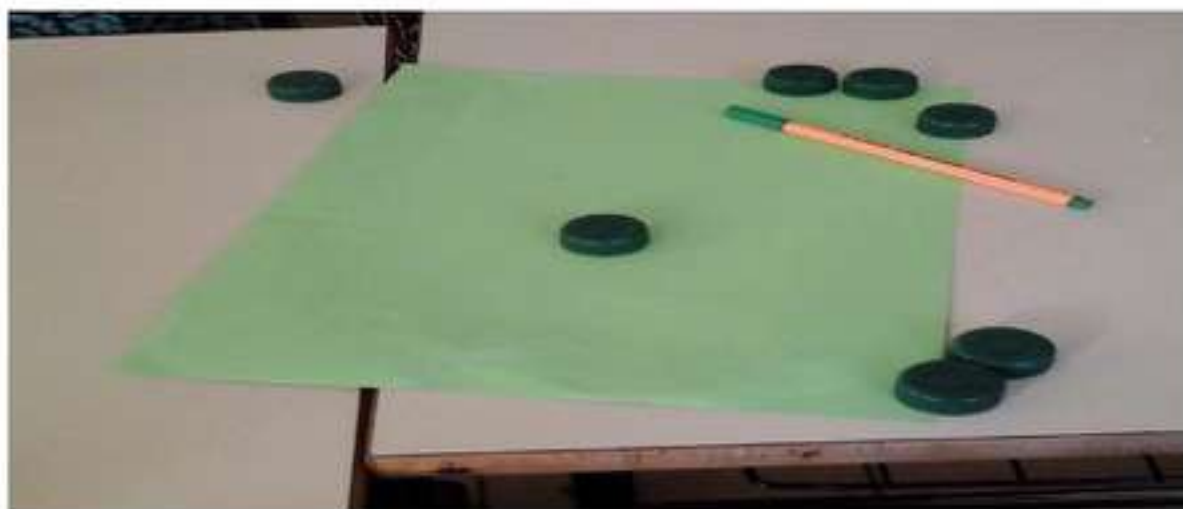
FOTOGRAFARE PER DOCUMENTARE UN LAVORO

Realizzo l'oggetto:

TAPPERELLA LA TARTARUGHELLA

OCCORRENTE:

- Cartoncino verde chiaro
- Matita
- Forbici
- Tappi di plastica verde scuro
- Colla a caldo 
- Un pennarello verde scuro



camera



gallery

PROCEDIMENTO:

1) Prendere il cartoncino e disegnare in matita la sagoma di una tartaruga, successivamente, ripassare con il pennarello i margini, gli occhi, il naso...



2) Tagliare la sagoma.



**INSERENDO LE FOTO
DALLA GALLERIA**



**DESCRIVERE IL LAVORO
UTILIZZANDO IL PROGRAMMA DI
SCRITTURA DI GOOGLE DRIVE
“DOCUMENTI DI GOOGLE”**



3) Prendere la sagoma e, con la colla a caldo, attaccare sul dorso i tappi.



Ecco il lavoro completato:



PREPARARE UNA LEZIONE 1

SUL CORPO UMANO DA PRESENTARE AI COMPAGNI

Utilizzare:

- **Google** per ricercare informazioni in internet con il tablet

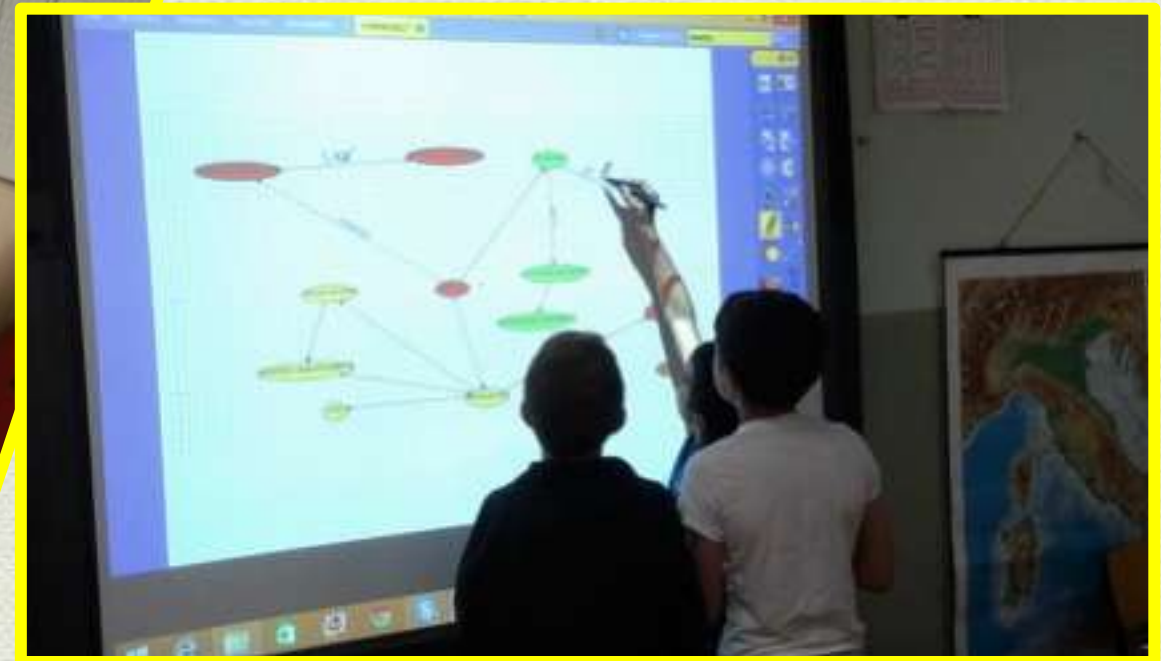
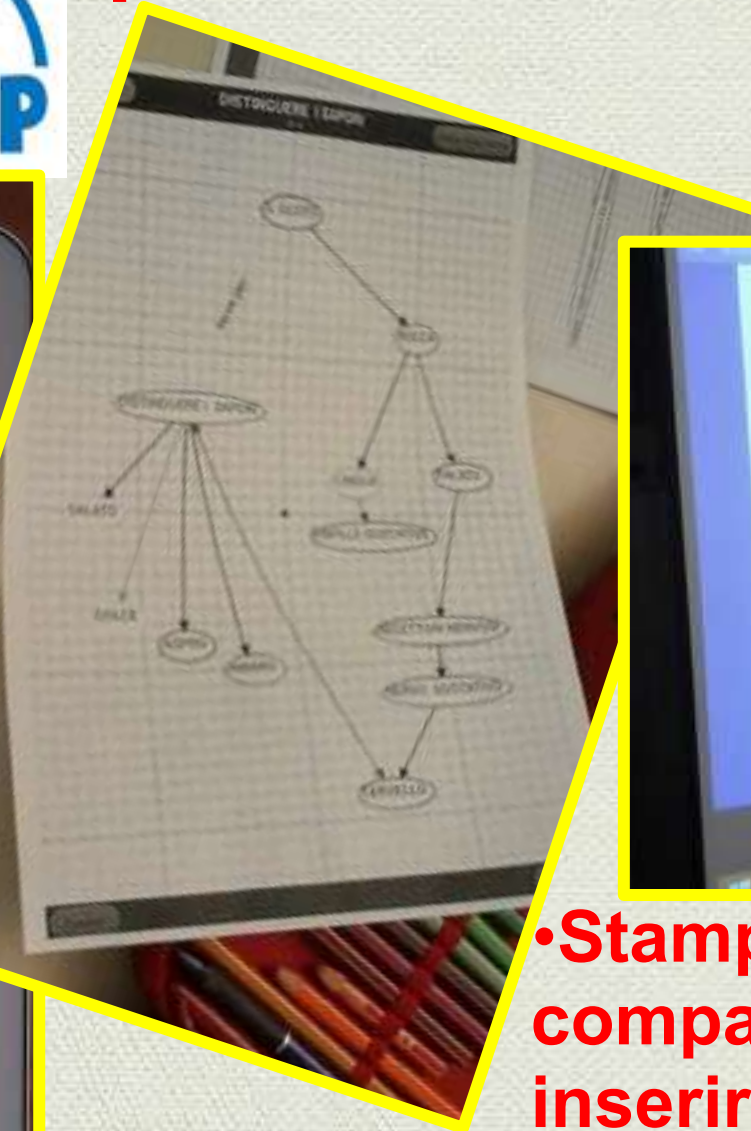
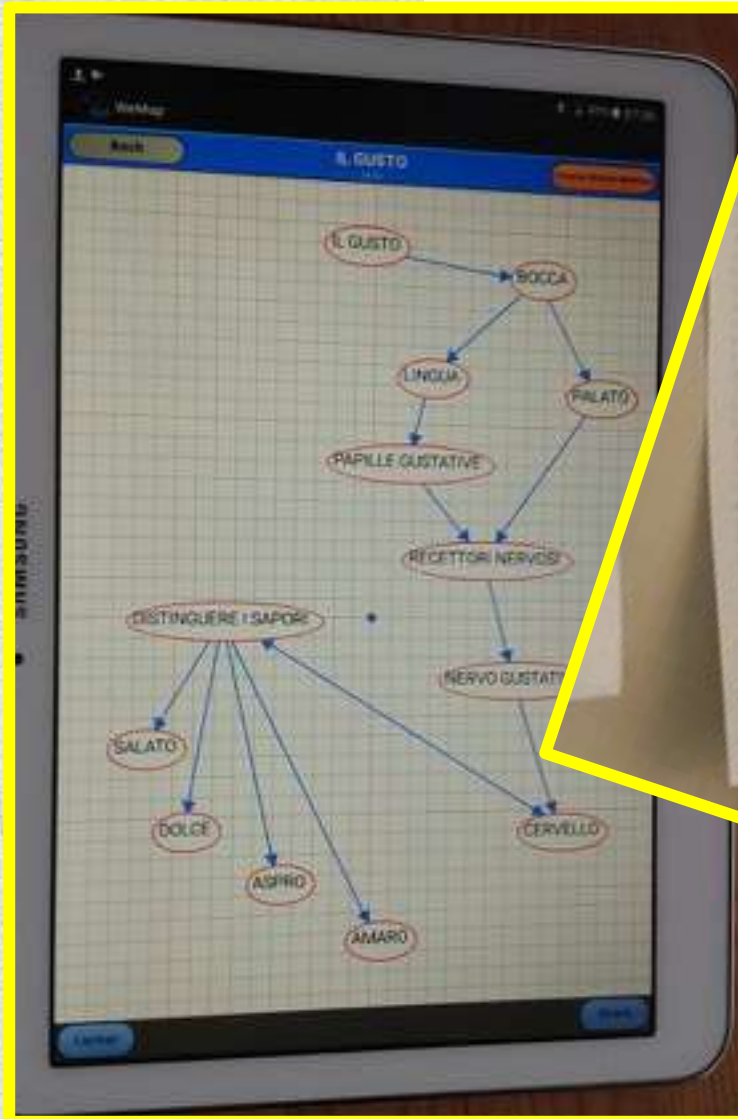


PREPARARE UNA LEZIONE 2

•L'app
ricerca



per schematizzare i contenuti della

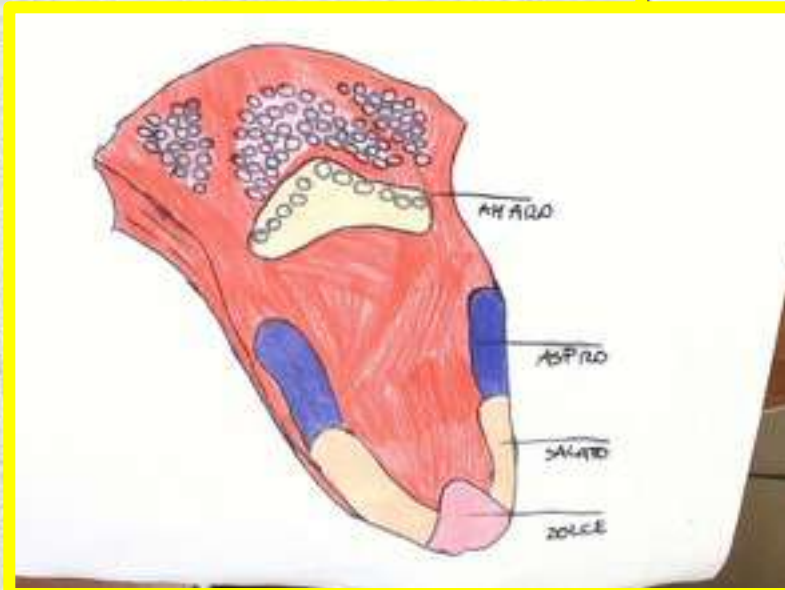


•Stampare lo schema per distribuirlo ai compagni durante la lezione e per inserirlo nelle pagine di Activinspire preparate per la lezione

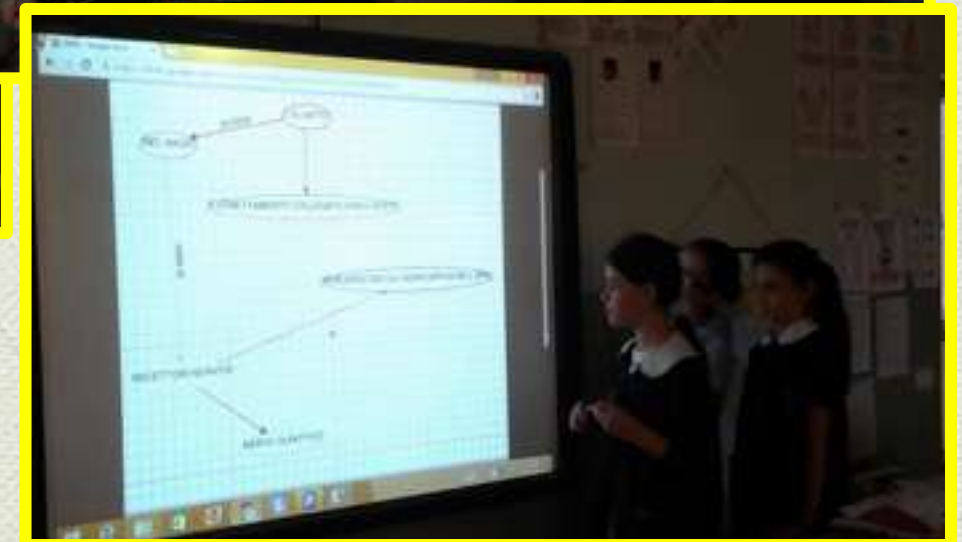
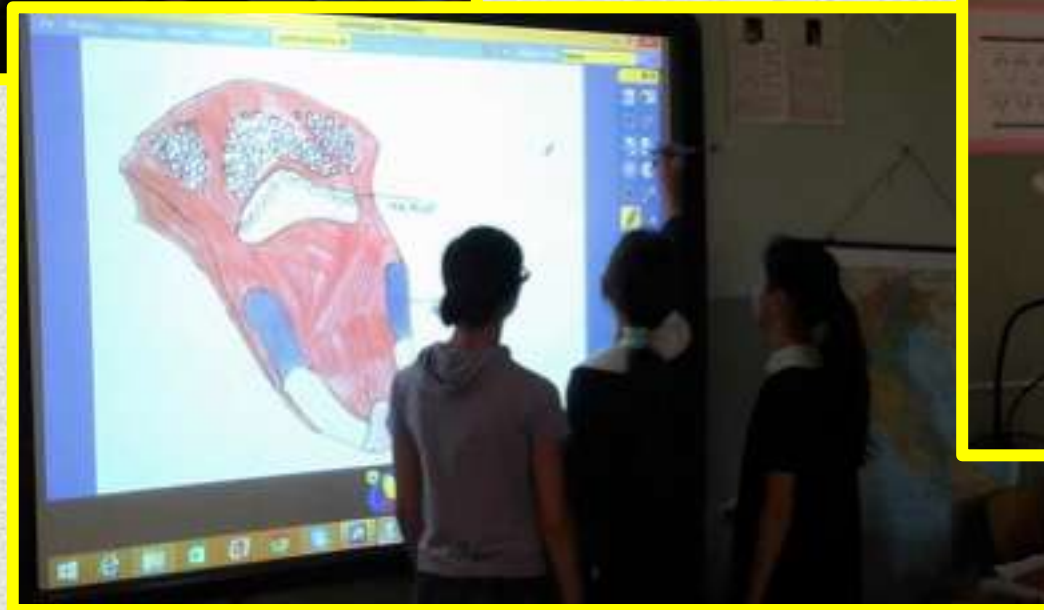
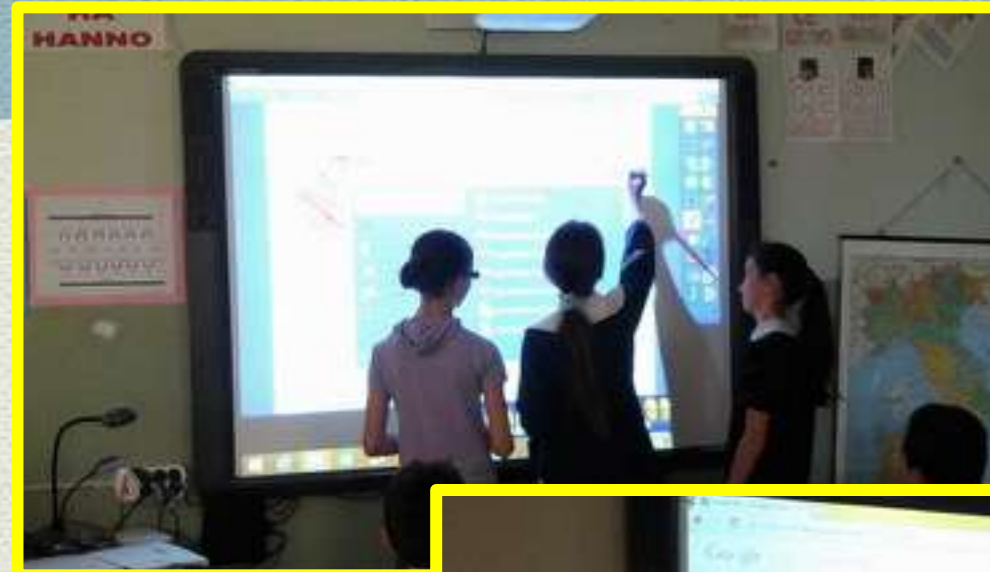
PREPARARE UNA LEZIONE 3



•Catturare con la **DOCUMENT CAMERA** i disegni prodotti e salvarli in una cartella della **LIM**



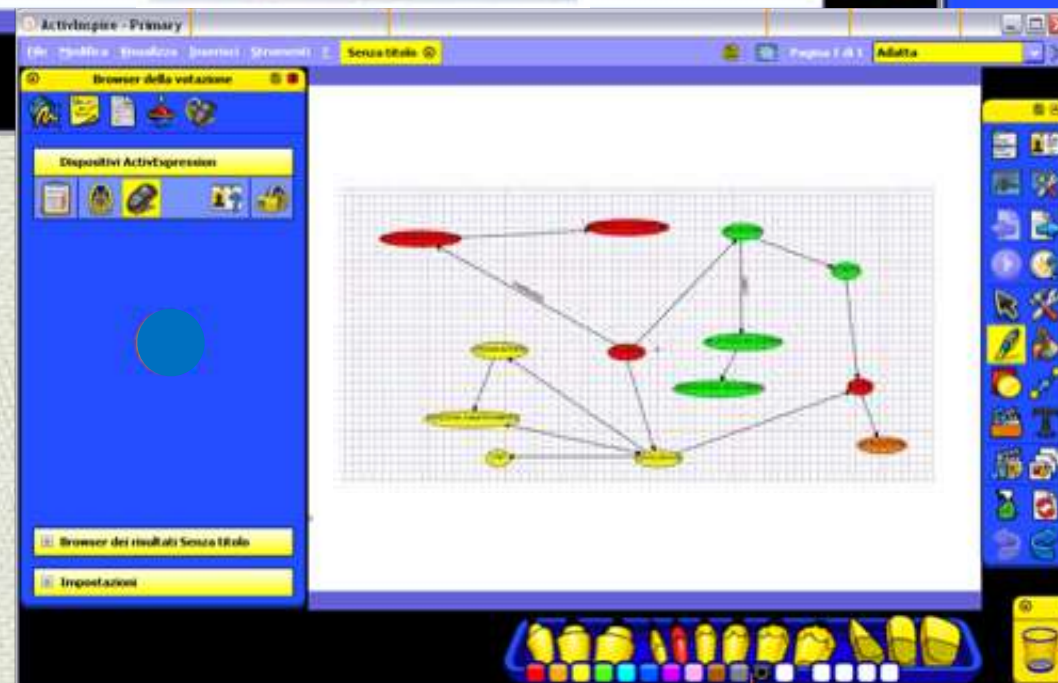
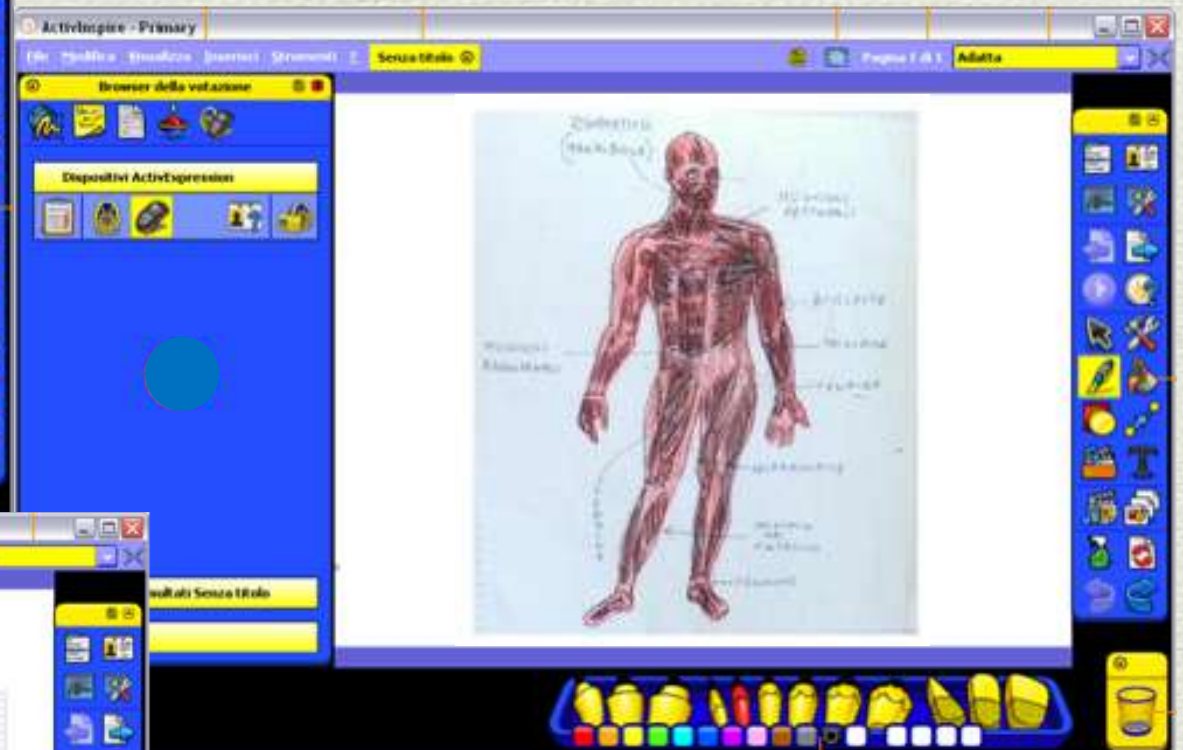
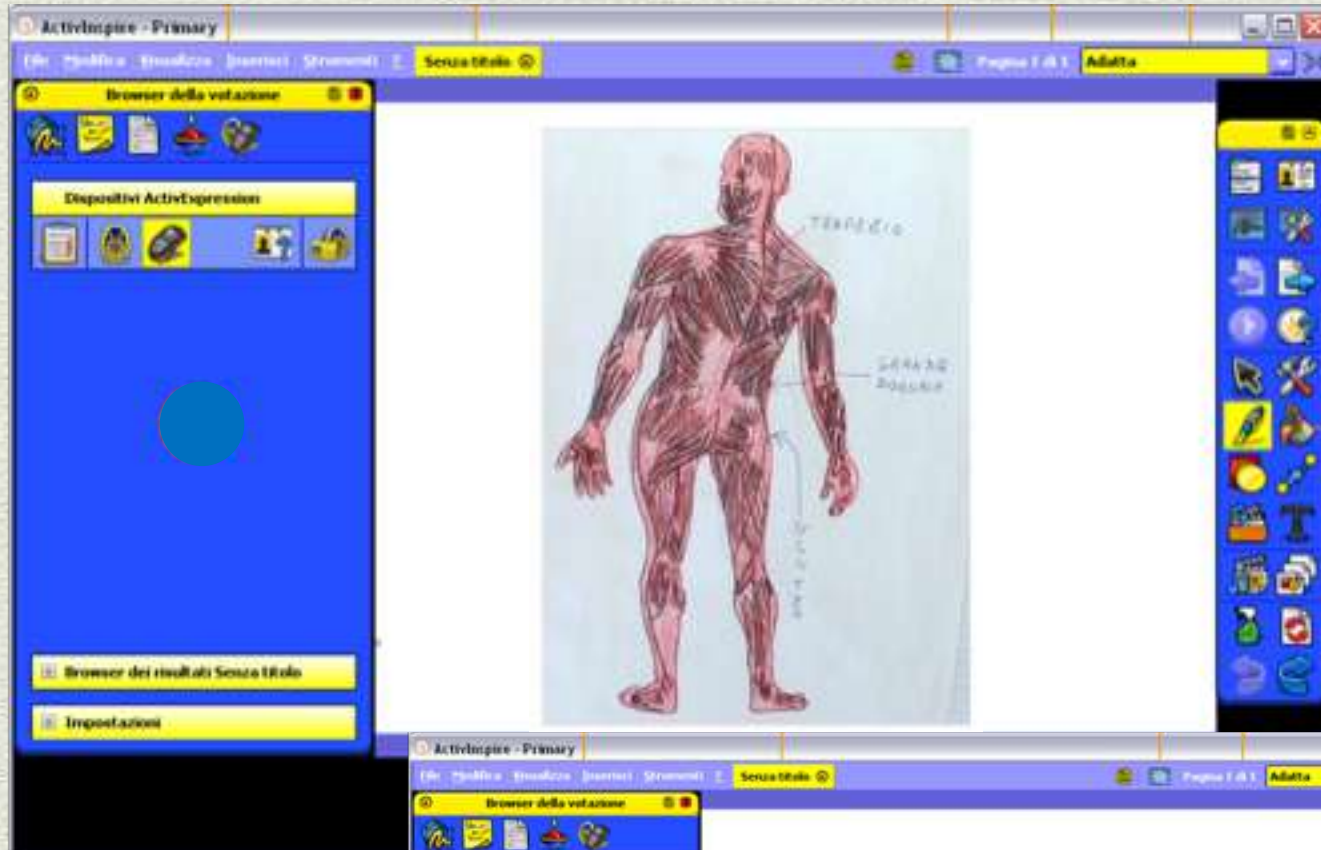
PREPARARE UNA LEZIONE 4



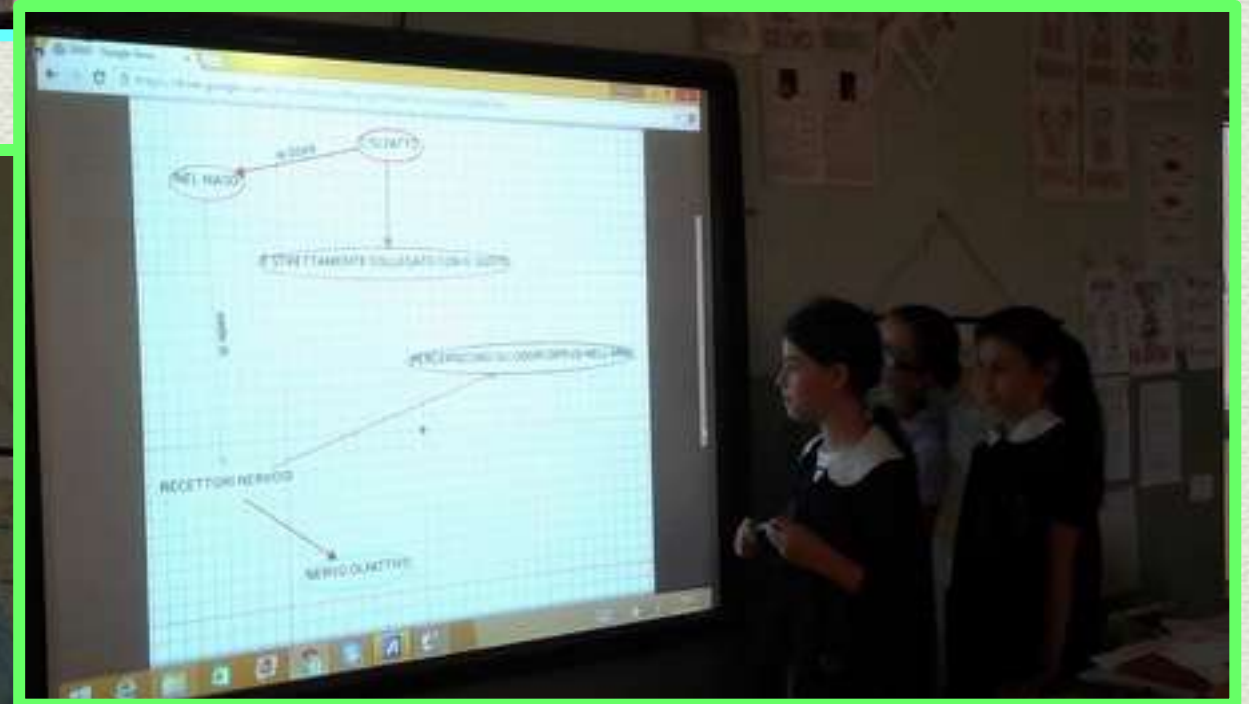
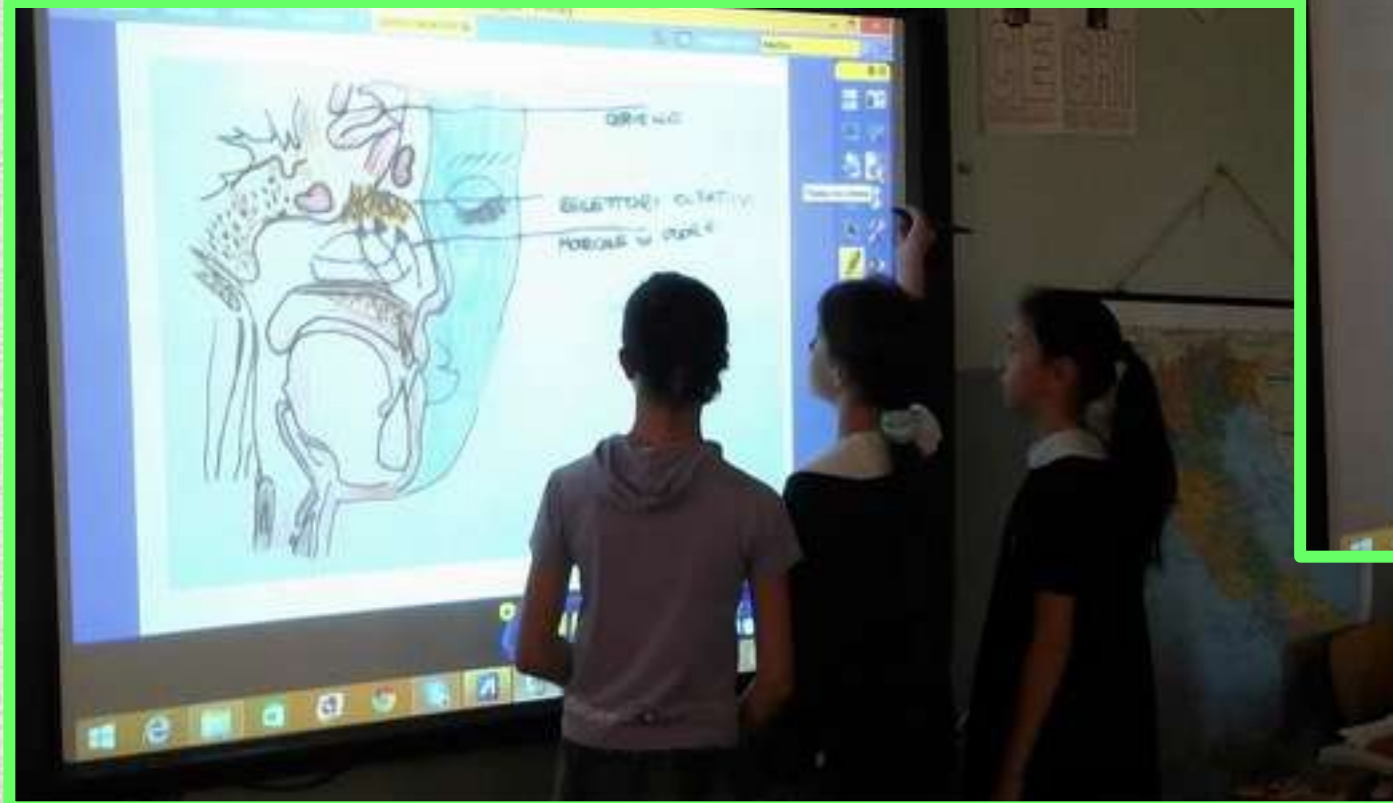
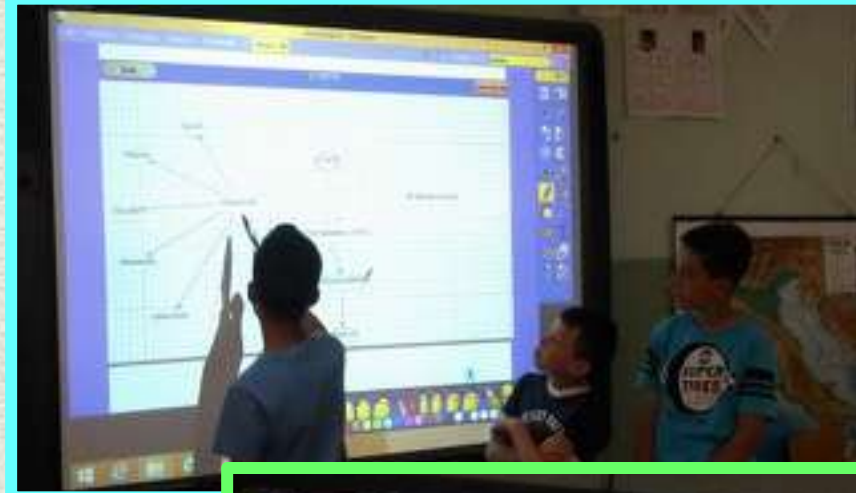
•Preparare le pagine di Activinspire inserendo le immagini catturate e lo schema prodotto

PREPARARE UNA LEZIONE 5

ESEMPIO DI PAGINE PREPARATE

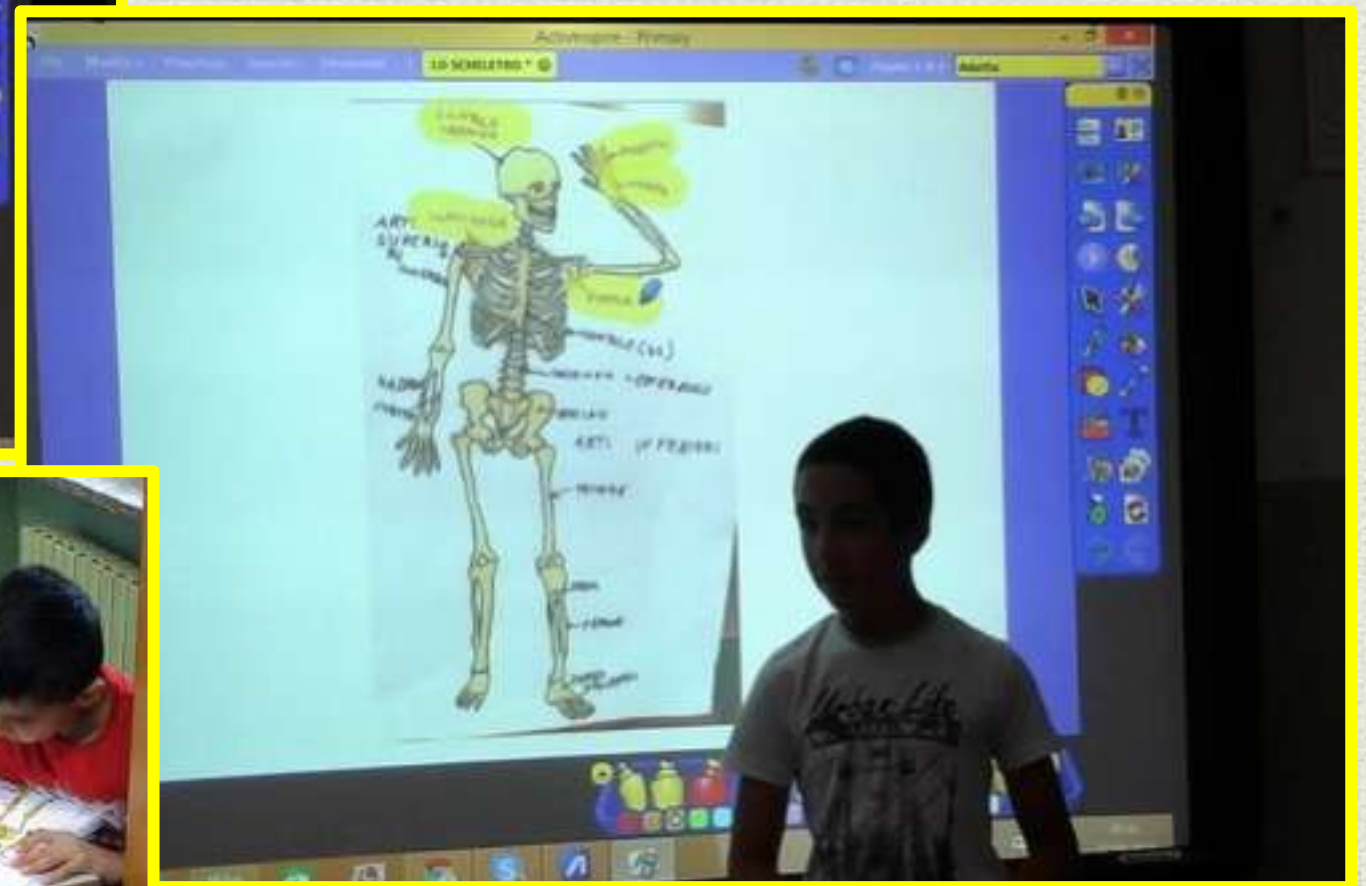
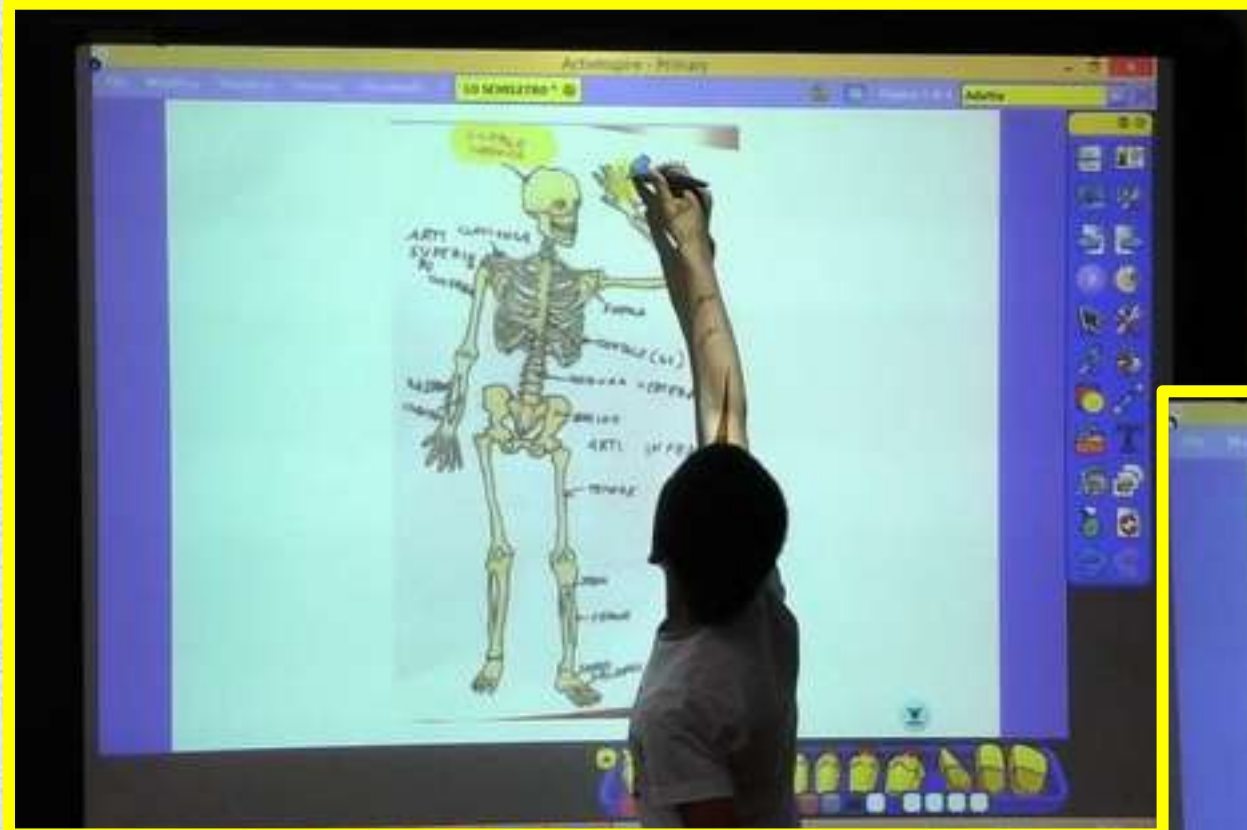


LE LEZIONI ALLA LIM



LE LEZIONI ALLA LIM

**DURANTE LA SPIEGAZIONE,
L'UTILIZZO DELL'EVIDENZIATORE
PER EVIDENZIARE E FAR
EVIDENZIARE AI COMPAGNI LE PARTI
IMPORTANTI**



giochi matematici



PROGETTO COMENIUS:

IN COLLEGAMENTO SKYPE CON I NOSTRI AMICI IN FRANCIA



COMUNICARE SUL WEB

Risposta del genitore:
Noi pensiamo che l'uso del tablet a scuola sia molto istruttivo, visto che ci troviamo in un'era dove la tecnologia è il digitale le fanno da padrona. Avendo noi studenti la fortuna di avere in classe ed a scuola, delle maestre che vi possono insegnare l'uso corretto di questi strumenti, noi possiamo che essere contenti ed orgogliosi, per voi e per la scuola.

Domanda 2:
Pensate che sia utile per il nostro futuro?
Risposta del genitore:
Sì, pensiamo che sia utile per il futuro, soprattutto per lo studio. Grazie a internet si possono trovare tutte le informazioni utili a dare delle risposte chiare ed immediate. Non dobbiamo dimenticare però che internet è sia utile, ma anche pericoloso se non lo si usa nella maniera corretta, e soprattutto, sotto la supervisione di un adulto.

Domanda 3:
Per chi non ne possiede già uno, sareste favorevoli ad acquistarlo?
Risposta del genitore:
Noi ne possediamo già uno, ma in caso contrario, sì, saremmo disposti ad acquistarlo, perché è molto utile per tutta la famiglia.

Gracie
Alessia

Publicato da La banda dei cani e dei gatti a: 10:20 AM

Nessun commento:

Posta un commento

Posta il tuo commento...

Conosci il tuo account:



[il nostro blog](#)

[il sito delle maestre](#)

Welcome to ManuElim

Ecco il sito delle classi 2.0 di Cossato; sarà dedicato alla documentazione didattica, all'informazione e al sostegno delle attività che si svolgono in classe, ma sarà anche un luogo di incontro per le insegnanti dell'Istituto Comprensivo di Cossato, dove potersi incontrare virtualmente per confrontarsi e scambiarsi i materiali prodotti per le esperienze didattiche con i tablet e le LIM.

Perché ManuElim? Manu sono io, una delle maestre impegnate nel progetto Class2.0 e io per una didattica con, e non solo, le LIM, perché è uno strumento dalle grandi potenzialità che studia un linguaggio visivo e interattivo, vicino a quello degli studenti.

Le nostre classi 2.0
classe quarta B
Scuola Primaria di Capluogo

Eventi
**Incontro con le famiglie delle classi 2.0**
Giovedì 8 gennaio alle ore 17 presso la scuola Primaria di Capluogo si terrà un incontro informativo con le famiglie.

IDEE...

una document camera
per ingrandire



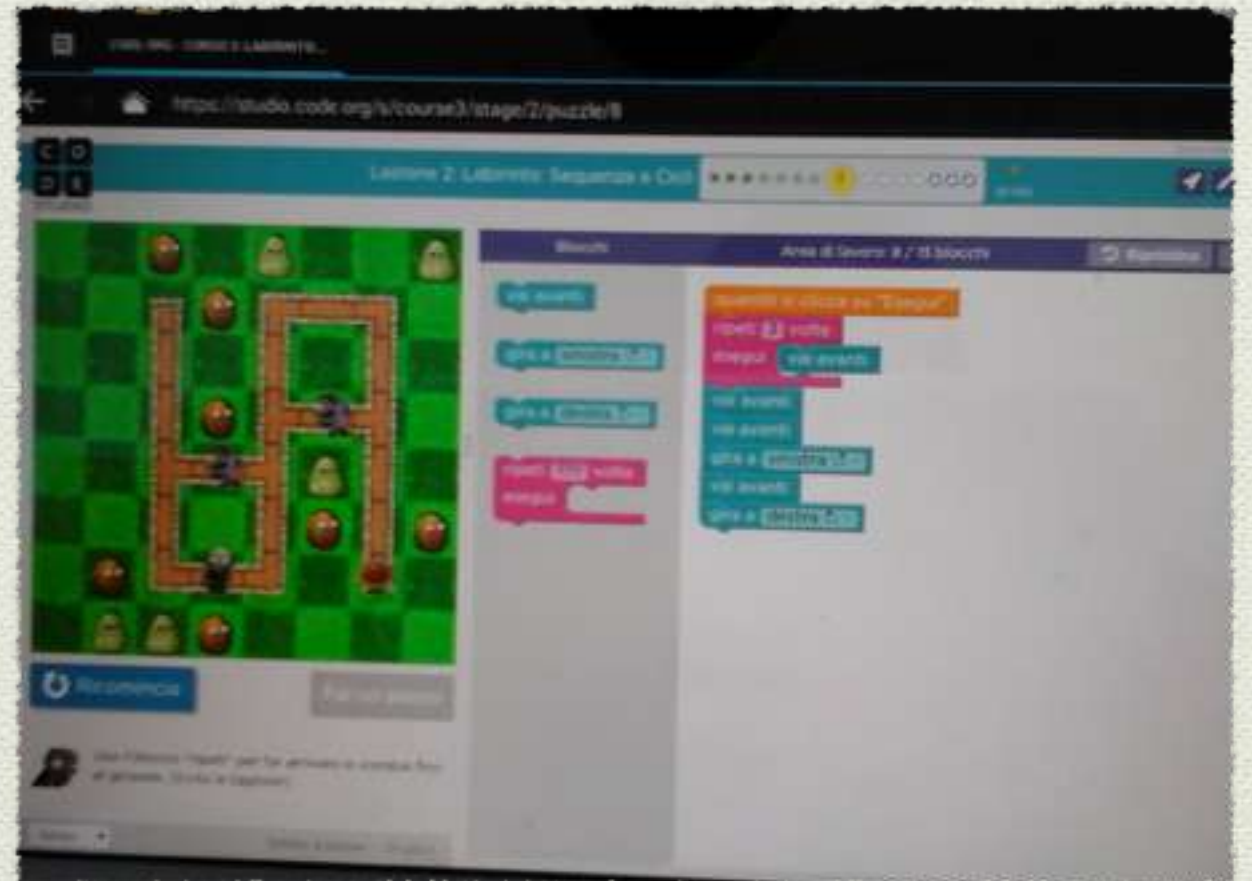
i tablet come libri

IDEE...

per essere creativi



per sviluppare
il pensiero computazionale



IDEE...

per giocare con
l'inglese



per le mappe



IDEE...

per provare da soli



o per lavorare insieme



IDEE...

per fare geometria

Nessun commento:
Posta un commento

Commenta con:

Posta

E G A U R O R A E G A U

G U A E A D E A

per diventare grandi e stabilire delle regole



Non fare cadere il tablet perché è fragile

IDEE...

per creare le pagine di
un libro



ARBORE MAGIA GENTILEZZA

GENTILE

educato

sensibile

parla

fa esprimere i desideri a tutti

Ora dei nuovi alberi della gentilezza

ha le radici che succhiano la gentilezza

fa scherzi gentili

dentro i semi ha cristalli leggendari

è raro.



**MAGA PER FAVORE
È CARINA
DICE SEMPRE PER
FAVORE
BALLA
FA LE MAGIE**



ELFO GENTILE

301 CE ORIZZONTE, 4 PUNTI

NELLO CANTONE

È GIOIELLO

È RIFUGIO DI BARBONVILLE

È LUNGO RUSSO

OGGI SOGNI, AI RUMORI

IDEE...

utilizzare la lim



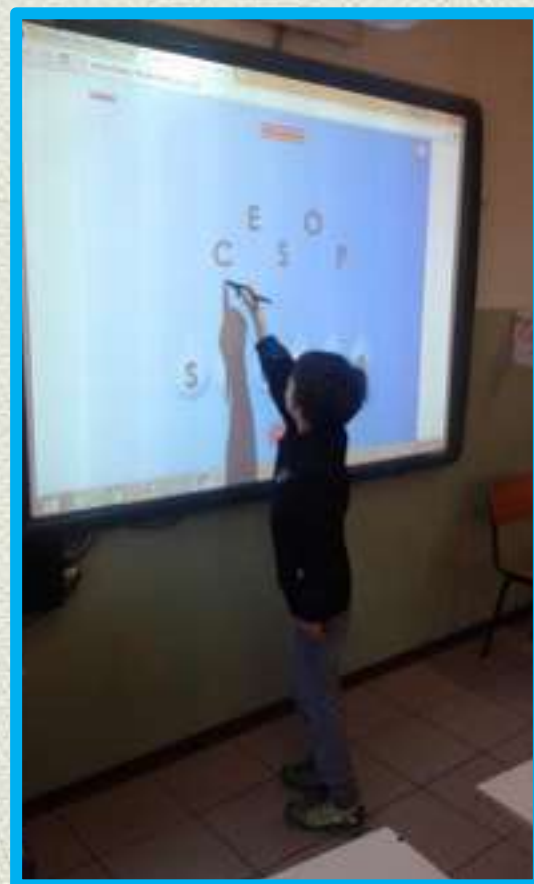
IDEE...

imparare a scrivere



LIM

Le lezioni preparate dall'insegnante hanno reso più agili e meno monotoni gli argomenti, anche grazie all'interattività che lo strumento consente.



La LIM è stata utilizzata anche per scrivere mail agli amici



Gmail *alma bodoni <alpimagn@gmail.com>*

Messaggio dagli amici di seconda di Ronco

*alma bodoni * <alpimagn@gmail.com> 15 maggio 2017 10:36

A: manualessio61@gmail.com

CARI AMICI DELLA CLASSE PRIMA B DI CAPOLUOGO,
ABBIAMO LETTO IL VOSTRO LIBRO: E' MOLTO BELLO, INTERESSANTE E FANTASIOSO.
CI È PIACIUTO MOLTO IL NOME CHE AVETE SCELTO: PASQUALINO.
ANCHE NOI ABBIAMO CREATO UN LIBRO E VE LO REGALIAMO.
SPERIAMO CHE VI PIACCIA!
FATECELO SAPERE!

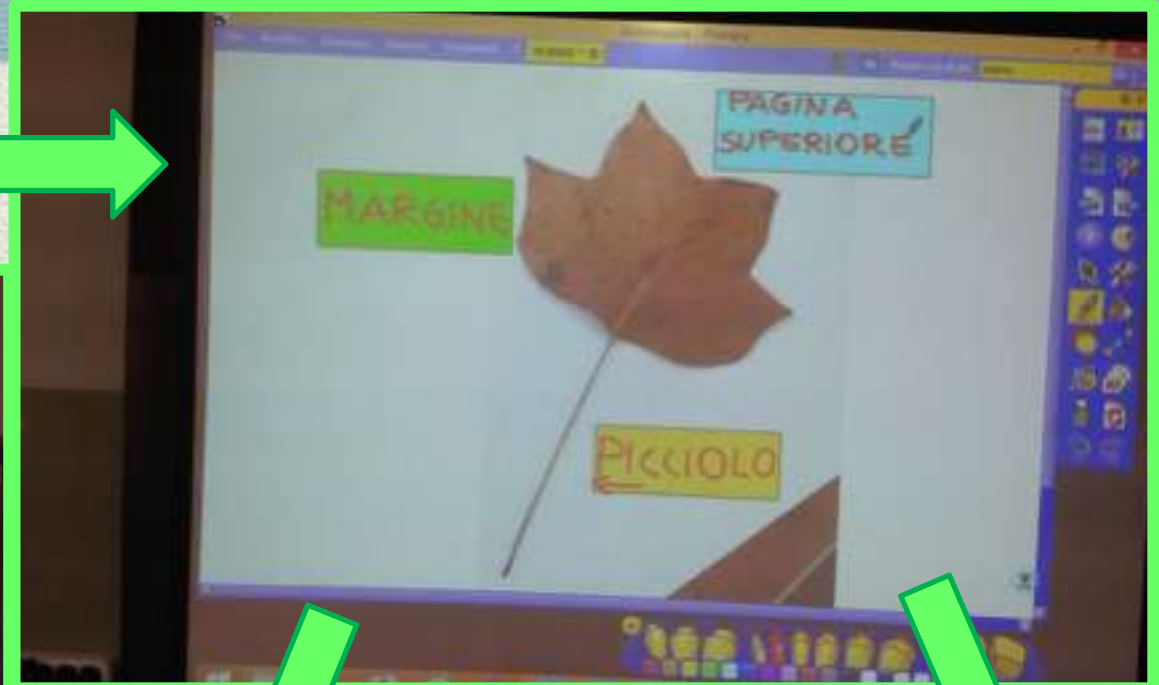
I VOSTRI AMICI DELLA CLASSE SECONDA DI RONCO.

P.S.

CI VEDREMO VENERDÌ A SPOLINA. A PRESTO!

DOCUMENT CAMERA

è stata utile per osservare da vicino e catturare l'immagine



... e per esaminare collettivamente i particolari e gli aspetti di altri esseri e oggetti, ad esempio ...



ANIMALETTI SULLE FOGLIE

INSETTO STECCO

AVVIO AL CODING



Verso la fine dell'anno scolastico abbiamo cominciato a conoscere l'applicazione SCRATCH jr, che è stata scaricata sui tablet. È un'App gratuita per Android e per IPAD. Scratch Junior è un ambiente di programmazione a blocchi, di programmazione visuale (senza la necessità di conoscere linguaggi di programmazione), grazie al quale i bambini di età compresa fra 5 e 8 anni possono avvicinarsi al coding. Scratch Junior consente ai più piccoli di creare giochi e storie interattive in modo intuitivo, mentre, a loro insaputa, imparano a risolvere problemi e a esprimersi in maniera creativa. Scratch Jr. consente dunque di imparare le basi della programmazione e imparare attraverso la programmazione. L'obiettivo dell'uso di ambienti come Scratch e Scratch Junior è quello di sviluppare già nei primi anni di età il pensiero computazionale, un modo nuovo di approcciarsi alla realtà che ci circonda e di risolvere i problemi. Il coding dunque – fatto con Scratch o con altri strumenti – consente di ottenere più obiettivi: imparare a programmare, imparare attraverso la programmazione, sviluppare l'abitudine a risolvere problemi più o meno complessi. E tutto questo avviene in un contesto ludico capace di calamitare l'attenzione dei bambini da sempre attratti da tutto quello che di più tecnologico c'è intorno a loro.

Si possono programmare giochi, inserire scritte, creare animazioni, e storie interattive attraverso le diverse funzionalità.

Per creare i personaggi delle loro storie i bambini possono utilizzare dei blocchi grafici per il controllo, il movimento, l'aspetto, i sensori e il suono.

L'obiettivo primario di questo progetto è dare ai bambini la consapevolezza che è possibile interagire con gli strumenti tecnico -

informatici che li circondano non solo in maniera passiva, ma anche in maniera attiva, cioè programmandoli direttamente.

L'attività deve essere presentata come un gioco, da fare singolarmente e collettivamente.

La filosofia di Scratch Junior è portare il bambino a essere creatore e ideatore del proprio gioco.



ALCUNI ESEMPI:



ALBERO

TREES



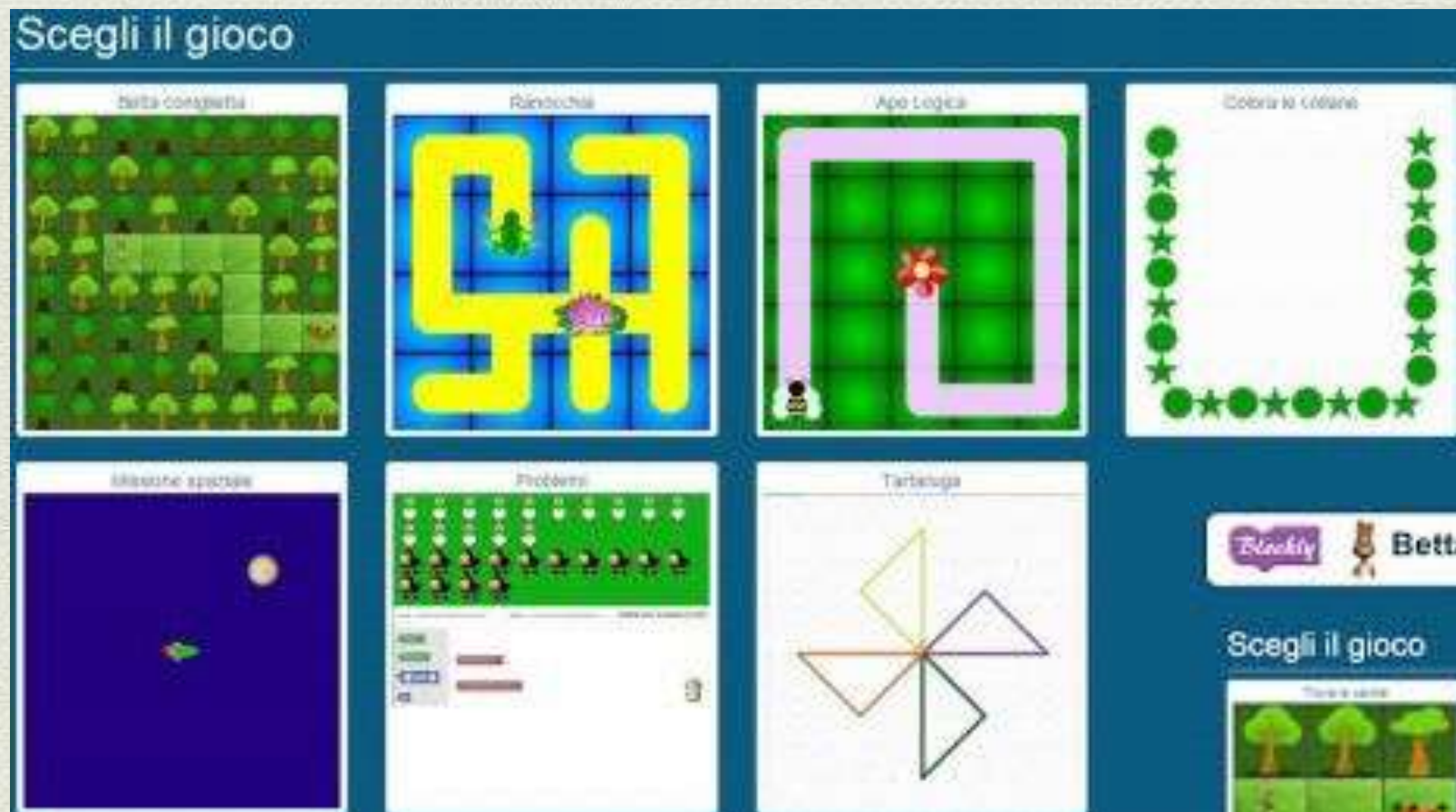
ARBUSTO
SHRUBBERY



PIANTA ERBACEA
HERBS

CODING

Gli alunni hanno giocato sul tablet e alla lim con i giochi creati da Ivana con Blockly (programmazione a blocchi)



ROBOTICA: il gioco



Hanno scoperto il robottino
DOCe si sono divertiti con i
giochi
proposti dal sistema



ROBOTICA con il corpo

Poi, facendo finta di essere DOC, su uno schema disegnato sul pavimento, a coppie hanno creato un percorso codificandolo, dopodiché hanno scambiato il codice con un'altra coppia per la verifica.



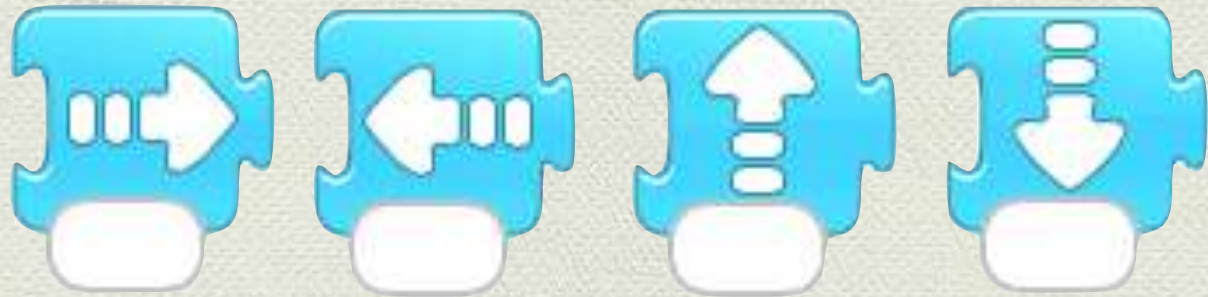
ROBOTICA creativa



Infine, hanno dato i comandi a DOC per fargli compiere il proprio percorso e quello creato dai compagni, verificandone la correttezza



ROBOTICA: da DOC a Scratch



Successivamente hanno creato un percorso con Scratch jr rispettando le consegne:

- utilizzare i seguenti blocchi:



Gli alunni hanno lavorato a coppie, poi hanno mostrato a tutti i loro percorsi utilizzando la document camera



Ecco un esempio tratto dal filmato
riprodotto alla LIM:



...continua



L'esperienza classe 2.0 è una sperimentazione in corso d'opera che finora ha consentito di raggiungere una parte di obiettivi che andranno via via consolidati quali:

- Riesaminare il modo di pensare e rielaborare il sapere.
- Favorire l'approccio autonomo ma responsabile ai device
- Attivare abilità e consolidare capacità legate ai diversi ambiti disciplinari.
- Promuovere la trasversalità fra le conoscenze acquisite.
- Sfruttare il Web per comunicare e diffondere informazioni in un'ottica multiculturale.

Il Progetto Cl@ssi 2.0 ha sollecitato sfide di pensiero e di paziente sperimentazione, ha arricchito la qualità della proposta formativa e ha modificato l'ambiente di apprendimento rendendolo più "attraente" per gli studenti perché più vicino al loro mondo, MA NON FINISCE QUI



...continua



Le competenze digitali: nessuno sa esattamente cosa siano ma da qualche parte bisognerà pur iniziare, o continuare quello che si è intrapreso, no?

