



Progetto Didattica Digitale Integrata

Premessa

L'utilizzo della tecnologia nella didattica non è un concetto nuovo: è provato che, generalmente, la presentazione di un contenuto mediante materiale multimediale (audiovisivo in particolare) abbia maggior impatto ed efficacia sui discenti rispetto al tradizionale libro di testo. Non a caso le istituzioni hanno sovvenzionato e continuano a sovvenzionare attraverso il progetto “Scuola Digitale” le infrastrutture scolastiche affinché siano dotate di strumenti informatici idonei all'utilizzo ed alla fruizione di contenuti multimediali nelle scuole.

Non è nemmeno casuale il fatto che il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006). La quarta delle suddette Competenze Chiave è la **Competenza Digitale** che consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni.

Non ultimo, il 2020 ha segnato una svolta: a causa della pandemia dovuta al Covid-19 tutte le scuole italiane hanno avuto la necessità di attivare un piano di didattica a distanza che sopperisse, almeno in parte, all'impossibilità di svolgere una didattica in presenza. Ecco che gli alunni di tutte le età si sono trovati catapultati all'improvviso, senza alcuna preparazione, a dover utilizzare gli strumenti digitali per poter proseguire il proprio percorso di apprendimento.

Proprio a causa della particolare situazione sanitaria in cui stiamo vivendo, non è attualmente possibile utilizzare alcune delle infrastrutture digitali scolastiche, laboratori informatici in primis, a causa delle restrizioni riguardanti il numero massimo di persone per garantire un distanziamento interpersonale adeguato (eccezion fatta per il laboratorio informatico della Scuola Primaria di Casarile, che sarebbe utilizzabile visto l'ampio spazio, in caso di compresenza di almeno due insegnanti).

La “lezione” che la struttura scolastica - e il nostro Istituto Comprensivo in particolare - ha tratto da questo evento infausto è stato quello di porre maggiore attenzione alla preparazione dei nostri alunni nell'utilizzo di quelle tecnologie che, paradossalmente, fanno parte di tutti gli aspetti della vita quotidiana di una persona *eccetto* - fino a ieri - il mondo-scuola.

Il presente documento è redatto dal Team Digitale scolastico, in collaborazione con i vari Dipartimenti del corpo docenti, allo scopo di disciplinare e declinare per ogni ordine scolastico appartenente al nostro Istituto Comprensivo le modalità di attuazione e di incorporazione della Didattica Digitale Integrata nella normale attività didattica. Il presente documento, per sua natura, non vuole essere una “tavola della legge”, bensì una linea guida che deve necessariamente essere rivista periodicamente in base all'evoluzione della tecnologia e della didattica. D'altro canto, nessun docente può essere esonerato dall'utilizzo della DDI nel proprio lavoro di educatore ed insegnante, in quanto rispecchia il mondo “vero” al quale siamo tenuti a preparare i nostri alunni di qualunque età.

Struttura del documento

Il presente documento è frutto di un lavoro svolto a livello trasversale e differenziato sui diversi ordini scolastici, all'interno dei quali si è entrato nel dettaglio durante le riunioni dipartimentali per



trovare una linea comune a livello di insegnamento disciplinare. Esso è stato deliberato nel Collegio dei Docenti del 19/01/2021 ed adottato da tutte le classi dell'Istituto Comprensivo a partire dall'Anno Scolastico 2020/2021, dopo aver sperimentato in via prodromica su alcune classi della scuola primaria e secondaria fin dall'inizio dello stesso anno scolastico.

Scuola dell'infanzia

Nelle Scuole dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo Noviglio-Casarile il progetto di Didattica Digitale Integrata sarà trasversale per tutti i Campi d'Esperienza. I docenti inseriranno nella propria didattica l'utilizzo di strumenti digitali che sappiano affascinare e divertire i bambini stimolando al contempo la loro creatività, le loro funzioni logiche, di ragionamento e di apprendimento.

In particolare si ritiene adeguato l'utilizzo di:

- tablet, uno per sezione (attualmente il plesso di Casarile dispone di un tablet per sezione, il plesso di Mairano due in totale);
- personal computer, uno per sezione (al momento a Mairano è disponibile un pc portatile, a Casarile occorre verificare la funzionalità di alcuni pc-desktop e monitor);
- Lavagna Interattiva Multimediale, una/due per plesso (attualmente disponibile solo nel plesso di Mairano);
- stampante, una per plesso (attualmente disponibile solo nel plesso di Mairano);
- connessione wi-fi (attualmente scadente in entrambi i plessi).

Il Progetto si propone un approccio ludico-creativo alla multimedialità, favorendo la familiarizzazione con i più comuni strumenti informatici e multimediali attraverso mirati programmi educativi e/o applicativi per tablet.

Le attività, previste per un totale di un'ora al mese per sezione, coinvolgeranno tutte le fasce d'età ed avranno come obiettivo quello di far acquisire ai bambini i requisiti di base.

Obiettivi Formativi del percorso:

- favorire la scoperta delle molteplici possibilità offerte dagli strumenti digitali;
- sollecitare, sul piano relazionale, l'abitudine ad ascoltare e collaborare (cooperative learning).

Obiettivi Specifici di Apprendimento:

- sviluppare la coordinazione oculo-manuale;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- comprendere il concetto di causa-effetto;
- collaborare con i compagni rispettandone i tempi;
- discriminare forme, colori e dimensioni attraverso l'utilizzo di software/applicativi;
- familiarizzare con i principali software in commercio.



Scuola Primaria

A cura del Team Digitale (Mastrapasqua, Laudi e Soretti)

Le attività di DDI o digitali integrano e supportano le proposte didattiche in itinere e verranno realizzate in classe o a casa in modalità sincrona o asincrona.

Strumenti digitali e ambienti	Supporti multimediali (Gsuite, RE, Classroom ecc...)	Risorse (app, filmati, video, audio, dispense, presentazioni...)	Materie coinvolte	Tempi (cadenza settimanale)
<ul style="list-style-type: none">● Lim● Pc● Tablet● Classi● aula smart● Progetto BYOD (solo classi 4 e 5)	<ul style="list-style-type: none">● RE Axios: argomenti del giorno e compiti.● GSuite: Classroom, Meet, Jamboard, Moduli● Libri digitali e software didattici.● e-mail istituzionale	<ul style="list-style-type: none">● Brevi filmati e video, videolezioni● presentazioni in ppt o immagini con audio● software e giochi didattici (learningapps, wardwall, Kahoot...)● Attività o risorse (audio-video) proposte dall'estensione digitale dei libri di testo.● Schede didattiche in pdf e word	Tutti gli ambiti	cl. 1: 1 ora cl. 2: 1 ora cl. 3: 1 ora cl. 4: 2 ore cl. 5: 3 ore



Secondaria di Primo Grado

AREA SCIENTIFICA

Classi	Strumenti digitali	Supporti multimediali	Risorse	Tempi e materie
Prime	<ul style="list-style-type: none"> • Lim • PC • Tablet • Dispositivi BYOD 	<ul style="list-style-type: none"> • GSuite • RE • mail istituzionale • piattaforme digitali • software. 	<ul style="list-style-type: none"> • App • filmati • video ed audio • dispense • presentazioni in PPT, • mappe concettuali • schemi 	Tempi 1°/2° Quadrimestre
Seconde				<p>Matematica e Scienze: 1 ora ogni due settimane di attività sincrone. 1 ora ogni settimana di attività asincrone</p> <p>Tecnologia 1 ora al mese</p>
Terze				<p>Educazione Motoria: 1 ora al mese</p>

AREA UMANISTICA

Classi	Strumenti digitali	Supporti multimediali	Risorse	Tempi e materie	
Prime	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • PC • notebook • Dispositivi BYOD 	<ul style="list-style-type: none"> • GSuite • RE 	<ul style="list-style-type: none"> • mappe concettuali • videolezioni di sintesi • schemi • dizionari digitali • Google 	Tempi 1°/2° Quadrimestre	
Seconde		Supporti previsti per le classi prime più:	Risorse prevista per le classi prime e seconde più:	<ul style="list-style-type: none"> • presentazioni animate • video selezionati su youtube 	<p>Lettere: 6/8 h a quadrimestre</p> <p>Inglese: 1h al mese</p> <p>Seconda lingua: 1h ogni due mesi</p>
Terze		Strumentazione prevista per le classi prime e seconde più:			Supporti previsti per le classi seconde più:

¹ Per ora non utilizzabile a causa dell'emergenza Covid-19 e delle conseguenti restrizioni legate al distanziamento interpersonale.



AREA ARTISTICA (tabella uniformata)

Classi	Strumenti digitali	Supporti multimediali	Risorse	Tempi e materie
Prime	<ul style="list-style-type: none">• Strumentazione digitale presente nell'aula• Dispositivi BYOD	<ul style="list-style-type: none">• Gsuite• Classroom• siti specifici della disciplina• Software di grafica• Software musicale	<ul style="list-style-type: none">• Videotutorial e presentazioni autoprodotte o reperite in rete• Applicativi open source	Tempi 1°/2° Quadrimestre Arte: A spot, durante tutte le lezioni Musica: A spot, durante tutte le lezioni
Seconde				
Terze				