

ALLEGARO N. 20

Scuola digitale - CI@ssi 2.0

L'azione CI@ssi 2.0 si propone di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana.

Classi 2.0 alla Dante Alighieri di Catania.

Le classi 2.0 nella nostra scuola sono presenti già da 3 anni e il primo ciclo è già stato completato. Questo ha consentito a tutti noi docenti di formarci e di definire strategie e metodologie idonee in questa tipologia di classi. Ogni docente, in base alla propria preparazione e alla propria disciplina sperimenta e poi adotta strategie di insegnamento che solo le nuove tecnologie consentono. Quindi, tante esperienze sono state profuse all'interno di queste classi, cercando di adattare le procedure ai differenti livelli degli studenti in esse presenti.

Un altro aspetto importante è la specificità inclusiva di queste classi. Alunni BES e DSA trovano nello strumento digitale, quello strumento compensativo che la normativa prevede per loro che li facilita e coadiuva nel percorso apprenditivo.

Cosa facciamo e quali strategie adottiamo nelle classi 2.0 alla Danta Alighieri

Libri digitali – tutti i libri di testo sono digitali nel senso di essere interattivi, con possibilità di attività collaborative, classi virtuali, ecc. (alcuni, ove non possibile, sono in formato PDF).

Software – uso di software freeware o a pagamento didattici specifici per l'apprendimento delle differenti discipline come ad esempio il Cabri per la geometria o Supermappe per le mappe contestuali.

Cloud – uso quotidiano del cloud, utilizzato per distribuire le attività o ricevere gli elaborati svolti, nonché per effettuare comunicazioni individuali o di gruppo o per consentire agli alunni di interagire tra di loro in modalità collaborativa. Si crea in questo modo anche una repository della classe (attualmente in uso la piattaforma BOX).

Flipped Classroom – didattica capovolta, ossia ricerca dei contenuti sulla rete e sviluppo della lezione da parte dei discenti con sessioni in classe o a casa.

Coding – sviluppo e uso delle metodologie del coding sia in classe che a casa per sviluppare competenze logico-computazionali.

e-Twinning – collaborazione e gemellaggio scolastico attraverso la rete con scambio di esperienze, materiale e per la realizzazione di progetti.

Software professionali – avvio all'uso di software spendibili in ambito scolastico e successivamente professionale quali Autocad (Draftsight) per il disegno CAD e Photoshop (GIMP) per l'avvio al fotoritocco e immagini digitali.

TES e DRIVE – ambienti di apprendimento virtuali quali TES e ambienti collaborativi quali DRIVE.

E da quest'anno stiamo preparando, ma ancora metodologie e contenuti sono da definire, **l'esame orale di terza media** attraverso lo strumento digitale in prevalenza in modo che l'alunno possa dimostrare le competenze acquisite oltre ad aver già istituito un **documento** che va allegato alla pagella con la certificazione delle competenze maturate in questo percorso scolastico. Probabilmente verranno utilizzati la piattaforma Symbaloo e il software Prezy.

Prof. Davide Betto