

MODELLO DI PROPOSTA DI STRATEGIA DIDATTICA

(Scheda analitica dell'idea progettuale 2.0)

DATI ANAGRAFICI SCUOLA	
CODICE MECCANOGRAPHICO	CEICXXXXXX
DENOMINAZIONE ISTITUTO	I.A.C. 'XXXXXXXX' – Nome_Città
INDIRIZZO	VIA Nome_Via, 3
CAP –CITTA' - PROVINCIA	CAP, Nome_Città (Pr)
TELEFONO	XXXXXXxXXx
FAX	XXXXXXXXXXXXX
E-MAIL INTRANET	XXXXXXXX@istruzione.it
EVENTUALE SITO WEB ISTITUTO	www.sito_istituzionale.gov.it
DIRIGENTE SCOLASTICO	Prof.Nome_Cognome_Dirigente

Redigere il documento tenendo presente queste indicazioni:

a) Analizzare i bisogni

b) Descrivere gli obiettivi generali

c) Descrivere gli obiettivi di apprendimento collegati

d) Indicare le attrezzature da sostituire / completare

e) Indicare le attrezzature nuove

a) Analisi dei bisogni

La scuola rappresenta il luogo ogni allievo ha la possibilità di valorizzare le proprie capacità: proprio per questo si deve creare il giusto ambiente per mettere al proprio agio i nostri giovani discenti.

Lo scopo di avere un ambiente ricco di stimoli cognitivi, culturali e sociali, che solleciti, favorisca e invogli gli allievi a scoprire il mondo, apprendendo e sviluppando nuove culture e nuovi alfabeti cognitivi.

Con l'obiettivo di avere ambienti utili allo scopo, le tecnologie portano motivazione e stimolano gli atteggiamenti, sollecitano l'interesse, prolungano i tempi di attenzione dei singoli allievi: quest'ultimi, figli di una generazione che 'consuma' tecnologia in modo vorace, va sempre alla ricerca di nuovi stimoli ed è incuriosita dalle nuove modalità tecnologiche per veicolare i saperi.

L'uso della tecnologia, anche in modo autonomo, permette di sviluppare e rafforzare processi autocorrettivi e di rinforzo.

La tecnologia, grazie agli attuali processi tecnologici, permette anche di aumentare la produttività del personale scolastico, docente e non, che riesce a sfruttare al meglio il tutto se si fa comprendere ad esso l'utilità di ciò.

La possibilità di utilizzare strumenti sempre più vicini alle nuove generazione e nello stesso tempo non snaturare la didattica individuale ci porta a concertare una soluzione ove, mediante hardware ed applicativi adatti, è possibile rivedere e riproporre una lezione in modalità asincrona.

L'utilizzo di tale tecnologia ci porta a configurare nuove forme di *Collaborative Learning* che permettono:

- formazione a distanza per disabili motori gravi
- gestione dei recuperi ed attività di potenziamento mirato
- Intensificazione del rapporto scuola-famiglia

b) Obiettivi generali

- Arricchire la dotazione tecnologica dell'Istituto
- Rinnovare e potenziare la modalità di formazione dei docenti
- Sviluppare il Know-how tecnologico del personale scolastico
- Modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie e connettività
- Predisporre al meglio le condizioni per le classi 2.0
- Incentivare l'utilizzo della FAD per gestione delle lezioni
- Migliora il rapporto scuola-famiglia

c) Obiettivi di apprendimento

- Migliorare le competenze chiave dei docenti che saranno orientati ad una forma di cooperative learning mediante Learning Object da sottoporre ai propri allievi
- Gestire al meglio le lezioni dedicando più tempo ad approfondimenti e potenziamenti
- Gestione di Piattaforma di formazione a distanza e didattica sincrona e/o asincrona
- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte dei docenti e degli alunni
- Gestione di Piattaforma di formazione a distanza e didattica sincrona e/o asincrona

d) attrezzature da sostituire/completare

La scuola è suddivisa in plessi.

In alcuni casi c'è già un'adeguata infrastruttura tecnologica di supporto alla didattica, mentre in altri plessi c'è bisogno di integrare buona parte della dotazione tecnologica.

Per far ciò si prevede di:

- integrare il supporto di formazione con la modalità "a distanza"
- Aumentare la Dotazione tecnologica
- Software di supporto
- Apparati Wireless da integrare

e) attrezzature nuove

- Adeguati computer per generare L.O.
- Attrezzatura per lezioni a distanza
- Piattaforma E-learning
- LIM
- Tablet
- Software di valutazione