

SCHEDA PROGETTO

A.S. 2020/2021

Denominazione progetto

GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

Riferimento Area del PTOF

- Prevenzione del disagio
- Continuità e orientamento
- Intercultura
- PNSD
- Sicurezza
- Educazione ambientale
- Salute e Sport
- Linguaggi espressivi e della comunicazione
- Cittadinanza e Costituzione
- Potenziamento e recupero
- Altro

Responsabile progetto

Ins.te Nalli Rosaria

Contesto di intervento

- Scuola dell'Infanzia "Kipling"
- Scuola dell'Infanzia "Negromanti"
- Scuola Primaria "Conti"
- Scuola Primaria "Mestica"
- Scuola Secondaria di 1° grado "Borsellino"

Destinatari

x Studenti	classi coinvolte	__ tutti	n° studenti	__ 940
x Docenti	x Docenti interni	n° docenti	__ 140	__ tutti
	<input type="checkbox"/> Docenti esterni	n° docenti	_____	
x Genitori tutti				
<input type="checkbox"/> altri (specificare)				

Finalità ed obiettivi

Con l'attivazione della piattaforma per la didattica G-SUITE FOR EDUCATION e una formazione interna, rivolta a tutti i docenti dell'Istituto sulla gestione ed utilizzo degli strumenti della GSUITE, si intende dare avvio da quest'anno scolastico ad una sperimentazione didattica che coinvolga sia i docenti che studenti dell'Istituto, perseguendo le seguenti finalità ed obiettivi:

Finalità

- Sviluppare le competenze digitali nei team docenti, incentivando percorsi innovativi, con particolare riferimento alla gestione degli strumenti per la DAD.
- Promuovere la sperimentazione digitale dei docenti di tutti gli ordini di scuola e una cultura digitale condivisa.
- Migliorare la comunicazione e la condivisione dei materiali digitali tra docenti e studenti.
- Attivare un processo di ricerca azione tra docenti e studenti, individuando nuove possibilità e favorire nuovi canali di apprendimento.
- Promuovere un ambiente di apprendimento innovativo, miscelando sapientemente lezioni tradizionali e nuove tecnologie: le indicazioni nazionali per il curriculum specificano che fare scuola oggi significa mettere in relazione nuovi modi di apprendimento, un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo e ai nuovi media.
- Realizzare una cultura digitale finalizzata all'inclusione.

Obiettivi

Obiettivi didattici

- Offrire agli insegnanti le basi informatiche per l'uso corretto di questo nuovo strumento didattico, potenziando le abilità e competenze nell'uso degli strumenti digitali.
- Conoscere e sperimentare nuovi strumenti didattici in un ambiente digitale condiviso.
- Offrire maggiori possibilità agli studenti di avere un successo formativo, sostenendo, tramite l'utilizzo degli strumenti di GSuite, la motivazione e il desiderio di apprendere degli studenti anche in fase di Didattica Digitale Integrata ed eventualmente a Distanza.

Obiettivi educativi

Area organizzativo-relazionale

- Sostenere la capacità dei docenti e degli alunni di saper lavorare "a distanza", condividendo e disseminando le proprie conoscenze/competenze.
- Alimentare una cultura digitale condivisa.

Area relativa alla propria formazione (professionalità per i docenti)

- Riflettere sulle competenze acquisite e sulle applicazioni didattiche, avviando processi di sviluppo professionale e ricalibrando i propri interventi didattici (auto-riflessività docente).
- Avvicinare gli studenti a nuovi metodi di apprendimento.
- Favorire l'attivazione di ambienti digitali attraverso l'uso consapevole della rete.
- Assimilare il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile anche in un ambiente digitale.

Metodologie (es. lezioni frontali, attività di gruppo, laboratori, ecc)

Il lavoro su GSuite potenzierà il lavoro cooperativo tra docenti: i DOCENTI organizzeranno nel corso di tutto l'anno scolastico le loro attività di programmazione (team, staff, dipartimenti, altri gruppi di lavoro per progetti al PTOF) in gruppo attraverso meet e documenteranno i percorsi in drive condivisi precedentemente stabiliti con la Dirigente Scolastica e il suo Staff: si costituirà in tal modo una repository di Istituto con l'obiettivo di condividere "buone pratiche", esperienze e dispense ricevute anche durante corsi di aggiornamento, allo scopo di favorire dinamiche di gruppo e promuovere lo sviluppo delle competenze professionali dei docenti attraverso una dimensione non solo esperienziale, ma anche riflessiva. Le risorse proposte, infatti, possono essere consultate, sperimentate, riproposte in un'ampia varietà di situazioni didattiche e riadattate in maniera personale in base ai diversi contesti.

L'utilizzo della Piattaforma GSuite favorisce, oltre la Didattica Digitale Integrata o a Distanza, pertanto un modo permanente:

- A SCUOLA - l'insegnamento capovolto (FLIPPED CLASSROOM) che fa leva sul fatto che le competenze cognitive di base dello studente (ascoltare, memorizzare) possono essere attivate prevalentemente a casa, in autonomia, apprendendo attraverso video e podcast, o leggendo i testi proposti dagli insegnanti o condivisi da altri docenti. In classe, invece, possono essere attivate le competenze cognitive alte (comprendere, applicare, valutare, creare) poiché l'allievo non è solo e, insieme ai compagni e all'insegnante al suo fianco, cerca, quindi, di applicare quanto appreso per risolvere problemi pratici proposti dal docente.
- A CASA - Il Digital storytelling e ricerche multimediali: il docente su Google Classroom chiede agli studenti di elaborare contenuti di studio utilizzando Google Presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini; un'alternativa può essere rappresentata da una narrazione supportata da elementi come testo, audio, video, musica, immagini, etc.

Coinvolgimento di istituzioni e/o soggetti esterni

No

