

BOZZA

Classe Interattiva Digitale

Bozza Progettazione: Know K. Srl

Sommario

Motivazioni per l’allestimento della classe interattiva	3
Finalità generali	4
Strumenti comportamentali.....	5
1. Fase di rilevazione	5
2. Dall’analisi dei bisogni alla progettazione del percorso formativo.....	6
Descrizione degli strumenti per la classe interattiva digitale.....	8
1. Kit Lavagna Interattiva (LIM, videoproiettore+staffa, notebook).....	9
2. Sistemi di Valutazione.....	10
3. Tablet	10
4. LIM portatile (Tavoletta Grafica).....	11
5. Sistema Audio	11
6. Visualizzatore	11
7. Mobiletto porta notebook.....	11
8. Tavolo Interattivo.....	11
9. Gestione Comunicazione scuola-famiglia	11
10. Piattaforma per la creazione di contenuti digitali	12
11. Rete didattica e Laboratorio linguistico	12
12. Kit per LIM portatile	13
Sintesi del progetto	14
PUNTI DI FORZA	14
NODI CRITICI.....	14
Ipotesi di Percorso	16
Procedura	16
La realizzazione del progetto.....	16



Descrizione del progetto

Progettazione: Know K. Srl

Titolo del progetto: Classe Interattiva Digitale

Motivazioni per l'allestimento della classe interattiva

La Know K. Srl è giunta a promuovere il presente progetto sia a seguito di una **analisi** sul **generale processo innovativo** che sta investendo il sistema di istruzione, sia a conclusione di un **rilevamento dei bisogni specifici** segnalatici dalle scuole.

L'analisi generale di contesto del sistema istruzione ha rilevato un forte impulso nella diffusione delle tecnologie a supporto dell'insegnamento.

Questa tendenza è sostenuta dalla gran quantità di pubblicazioni sulle riviste di settore, da un'ampia bibliografia, da esperienze nazionali ed extranazionali, da relazioni e rapporti delle più autorevoli voci in merito all'istruzione e, più in generale, allo sviluppo del Paese.

Già nel marzo 2000 il **Consiglio dell'Unione Europea**, convocato in riunione straordinaria a Lisbona, invitava i governi nazionali ad una rapida accelerazione informatica per adottare i livelli formativi e informativi necessari per la Società Europea del terzo millennio. Sulla base di tali orientamenti, tutti gli stati membri sono stati invitati a "perseverare negli sforzi concernenti l'effettiva integrazione dell'ICT (Information and Communication Technology) nei sistemi di istruzione e formazione".

Il presente progetto di potenziamento delle infrastrutture scolastiche si pone dunque in linea con gli orientamenti e le indicazioni degli obiettivi dei Consigli Europei di Lisbona e di Göteborg, ma anche con gli obiettivi del Quadro Strategico Nazionale 2007-2013.

Il progetto viene programmato nel Piano dell'offerta formativa 2010-2011.

L'intervento del progetto consentirà un miglioramento degli ambienti per la didattica combinando altresì l'esigenza di uniformarsi alle richieste sempre più pressanti dell'era digitale.

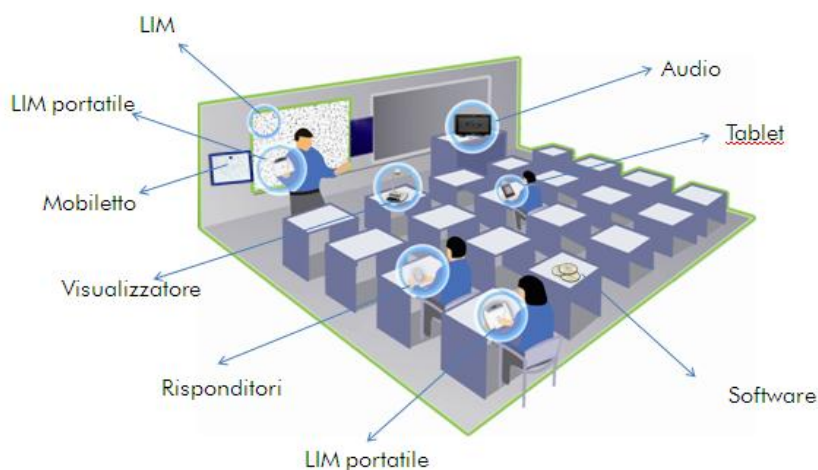
La scuola non può infatti trascurare i profondi mutamenti che la diffusione delle tecnologie di rete sta producendo nel modo di relazionarsi con la gente, e deve assumere un ruolo strategico nell'educare le nuove generazioni, sia proponendo tecnologie della comunicazione come strumento in grado di potenziare lo studio e i processi di apprendimento individuali, sia aiutandoli ad utilizzarle in modo eticamente corretto e consapevole.

Non si tratta soltanto di introdurre "nuove tecnologie", ma di modificare profondamente il modo di concepire "l'ambiente scuola", l'organizzazione dei suoi spazi e dei tempi d'apprendimento degli alunni, gli obiettivi formativi e, soprattutto il ruolo dei docenti. Gli insegnanti devono considerare che la "sapienza digitale" che gli adolescenti dimostrano quando apprendono in modo auto-diretto, soffre ad ogni modo

Know K. s.r.l.

Sedi Operative: Milano – Foggia – Roma – Nuoro – Caselle (TO) // info@knowk.it - knowk@PEC.knowk.it - www.knowk.it
Sede Legale: Via Lorenzo Cariglia, 12- 71122 Foggia- Tel +39 0881 727282- Fax +39 0881 726889
C.C.I.A.A. di Foggia iscrizione del 27/09/95 – R.E.A. 166992 – P.Iva 02118360714 – Capitale Sociale € 10.340,00

delle “mancanze” (di interesse, di metodo e via dicendo) rilevate nell’ambito della formazione istituzionale, per via di un uso della tecnologia, in cui sono immersi, spesso molto tradizionale e decisamente orientato alla fruizione più che alla produzione di contenuti.



Lo stile educativo dovrà essere democratico e non impositivo, di partecipazione e di scambio generazionale, di gioiosa collaborazione con i compagni e con i docenti stessi poiché, nel campo dei media, **gli insegnanti hanno molto da imparare dai loro alunni quanto a conoscenze quotidiane e abilità pratiche, ma molto da dare in termini di metodo, di saggezza ed esperienza di vita, di quadri culturali ed etici indispensabili per ben ‘navigare’ nell’oceano dei media.** L’alunno si sentirà motivato a svolgere abitualmente attività di encoding e decoding, che gli permetteranno di decostruire (e costruire) la “rappresentazione” veicolata dai media e potrà comportarsi come soggetto informato e critico.

Finalità generali

Si considerano essenziali i traguardi per lo sviluppo di competenze sanciti e definiti nelle “Nuove indicazioni per il curricolo” che Il Ministro della Pubblica Istruzione ha presentato al Consiglio Nazionale della Pubblica Istruzione l’11 luglio 2007, e lo sviluppo della capacità di lavorare in gruppo, di reperire informazioni, di adattamento alle innovazioni, di comunicazione interculturale, di riflessione sui propri processi di apprendimento.

Oltre alle competenze sopra elencate, che sono quelle pedagogiche standard, il progetto si propone come valore aggiunto finalità più propriamente tecnologiche, quali:

- indurre negli studenti familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze;
- far acquisire agli alunni una “forma mentis” tecnologica, orientata alla consapevolezza delle proprie capacità e modalità di apprendimento;
- renderli consapevoli che le tecnologie possono diventare un ausilio per costruire le proprie conoscenze in modo autonomo e personale.

Strumenti comportamentali

Prima di procedere nel presentare la strumentazione tecnologica che verrà fornita alla classe e la specifica funzionalità di questa, è necessario descrivere, in termini del tutto generali, le procedure da adottare in una prima fase volta a rilevare i bisogni e le aspettative degli studenti, che sono i principali attori cui il progetto si rivolge, nonché a renderli consapevoli delle modifiche che l'introduzione della classe interattiva apporterà alla definizione e sviluppo di ciascuna lezione.

1. Fase di rilevazione

- Favorire, nel caso di classi appena formate, il primo approccio conoscitivo tra studenti, con modalità che consentano la partecipazione simultanea di tutta la classe e la diretta sperimentazione dell'efficacia della collaborazione;
- rendere gli studenti protagonisti attivi del percorso formativo, fin dalle prime fasi della sua realizzazione;
- rendere gli studenti co-progettisti delle azioni da intraprendere;
- attivare un clima favorevole;
- favorire la libera espressione di sé, garantita dalla forma anonima;
- far emergere stati d'animo;
- rilevare sensi di benessere/malessere;
- confrontare le percezioni dei docenti con quelle degli studenti;
- raccogliere materiale esperienziale sugli aspetti ludici, emotivi ed irrazionali della vita quotidiana degli studenti;
- ottenere una "fotografia del reale" e quindi avviare il percorso formativo a partire dai bisogni espressi dagli stessi destinatari, gli studenti.

Questi sono obiettivi che si potranno raggiungere tramite:

- illustrazione alla classe delle modalità di rilevazione dei bisogni;
- attivazione clima favorevole;
- elaborazione di pensieri e desideri liberamente espressi dagli alunni (nei tempi e nei contenuti: quando sentono e cosa sentono di esprimere), in forma anonima da inserire in una scatola predisposta allo scopo;

Know K. s.r.l.

Sedi Operative: Milano – Foggia – Roma – Nuoro – Caselle (TO) // info@knowk.it - knowk@PEC.knowk.it - www.knowk.it
Sede Legale: Via Lorenzo Cariglia, 12- 71122 Foggia- Tel +39 0881 727282- Fax +39 0881 726889
C.C.I.A.A. di Foggia iscrizione del 27/09/95 – R.E.A. 166992 – P.Iva 02118360714 – Capitale Sociale € 10.340,00

- tabelle in cui gli alunni inseriscono le azioni compiute nella giornata, quando lo ritengono opportuno.

2. Dall'analisi dei bisogni alla progettazione del percorso formativo

Attraverso i dati raccolti è possibile intraprendere il piano di innovazione didattica attraverso le tecnologie a partire proprio da quanto gli alunni hanno espresso in merito al loro operare quotidiano.

Idee-guida del progetto

Il **progetto risponde** al forte **bisogno** di **agganciare** i **“digital natives”**, **rinnovando l’approccio didattico**, nell’intento di **prevenire** il **rischio** di **interrompere** il flusso della comunicazione educativa ed affettiva, ottemperando alla funzione **orientativo-formativa**, che è propria della scuola .

A tal scopo ed in linea con l’**idea-guida** della scuola - **“Innovazione nella tradizione”**- si intende **introdurre gradualmente** nella pratica quotidiana **strumenti** e modalità che si **intersechino** in modo **“naturale”**, ma **incisivo**, con quelli di tipo tradizionale, nella consapevolezza che **“Gli studenti di oggi non sono più le persone per cui il nostro sistema educativo è stato disegnato.”** (Prensky, 2001)

In particolare, l’**azione** congiunta dei **docenti** deve mirare prioritariamente a far **acquisire** agli studenti gli **strumenti** e il **metodo** attraverso i quali essi possano **co-struire** il proprio **sapere** ed **utilizzarlo** per dare **“significato”** al **“vivere in società”** in modo autonomo, collaborativo e responsabile.

Per tendere verso tali mete irrinunciabili, l’**approccio metodologico-didattico** non può che essere **improntato al criterio** della **flessibilità**.

Flessibilità che consenta di **agganciare** e **coinvolgere** le **diverse tipologie** di **studenti** e di **superare** le **eventuali barriere** che **potrebbero ostacolare** il **dialogo educativo**.

Si rende necessario permeare l’**operato quotidiano** con **procedure** e **strumenti** che favoriscano:

- la **comunicazione sincrona** ed **asincrona**, **lineare/reticolare**;
- l’**uso** dei **diversi linguaggi**: verbale, visivo , audiovisivo, multimediale;
- l’**alternanza** tra **lavoro individuale**, in **coppie**, in **piccoli gruppi**, in **assemblea**.

Finalità specifiche del progetto e strumenti adottabili

- Rispondere a bisogni cognitivi ed affettivi molto diversificati;

Know K. s.r.l.

- Attivare progressivamente processi di acquisizione di consapevolezza rispetto alle capacità individuali, alle procedure da adottare in funzione degli scopi, alle azioni svolte quotidianamente in modo automatico,
- Consapevolezza rispetto alla propria cultura e al patrimonio culturale dell'ambiente in cui essi vivono .
- Sviluppare progressivamente il massimo grado di autonomia possibile nell'apprendimento
- Sostenere gli studenti nell'apprendimento, anche a prescindere dalla presenza fisica in classe, grazie a capacità di registrazione e memorizzazione delle lezioni tenute. Ciò consentirebbe all'alunno che si assenta frequentemente e a chiunque ne avesse bisogno, di non sentirsi mai escluso dal processo di insegnamento-apprendimento
- Attivare forme di cooperazione in presenza e a distanza, sia tra gli alunni che tra alunni e docenti, utile anche laddove alcune classi non dovessero essere in numero sufficiente a consentire l'insegnamento in loco di tutte le materie.
- Interazione tra studenti e PC, con manipolazione diretta degli elementi software
- Capacità di realizzare autonomamente progetti mediante fonti multimediali
- Migliorare la concezione e percezione della realtà grazie alla possibilità di schematizzare mediante software specifici informazioni provenienti dal mondo esterno
- Integrazione di eventuali studenti stranieri o di eventuali ragazzi italiani con difficoltà lessicali e di comprensione o organizzazione del testo grazie a capacità di sottolineare o evidenziare o ancora correggere testi sotto gli occhi attenti di tutti, a capacità di fondere immagini e testi, etc.
- Focalizzare l'attenzione degli studenti sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento che scaturisce dall'uso di strumenti tecnologici siffatti, che consentono ad esempio la possibilità di spostare con mano dei file.
- Fornire feedback immediati.
- Abolire le barriere architettoniche per studenti in possesso di handicap grazie a sistema audio video ad hoc e interazione a distanza.
- Personalizzare i percorsi di studio anche in modo graduale ed euristico.
- Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare.
- Includere nei processi di insegnamento-apprendimento tutte le diversità presenti nel gruppo classe.
- Attivare processi di riflessione metacognitiva.
- Promuovere negli studenti la capacità di costruire il proprio apprendimento, attraverso la collaborazione reciproca.



- Migliorare il rendimento scolastico e le abilità socio-affettive di tutti gli studenti, introducendo nella didattica quotidiana approcci metodologici e strumenti che ne valorizzino il protagonismo.
- Migliorare la professionalità dei docenti in merito ad approcci metodologici e strumenti in grado di agganciare i “digital natives”.

Descrizione degli strumenti per la classe interattiva digitale

La classe che si intende attivare prevede le seguenti tecnologie per la didattica, i componenti scelti sono stati testati e sperimentati (si vedano le schede tecniche):

1. KIT LIM: Lavagna Interattiva Multimediale + Videoproiettore + staffa + Notebook
2. Sistemi di Valutazione
3. Tablet per studenti
4. LIM portatile
5. Sistema Audio
6. Visualizzatore
7. Mobiletto porta notebook
8. Tavolo interattivo KK
9. Gestione comunicazione scuola famiglia
10. Piattaforma per la creazione di contenuti digitali
11. Rete didattica e Laboratorio linguistico
12. Kit per LIM portatile

Per l'utilizzo delle predette tecnologie è prevista la formazione finalizzata ad un loro proficuo inserimento nella didattica.

Ciascuno strumento possiede una tecnologia diversa ma, anche se da un punto di vista operativo ogni strumento può essere utilizzato singolarmente nelle attività di ideazione e produzione di lezioni, le diverse tecnologie usate in associazione consentono di ottenere maggiori benefici.

L'uso di queste risorse tecnologiche, affiancate all'azione didattica tradizionale, agevola i percorsi di apprendimento, facilita l'insegnamento e trasforma le aule in ambienti educativi interattivi e dinamici.

Know K. s.r.l.

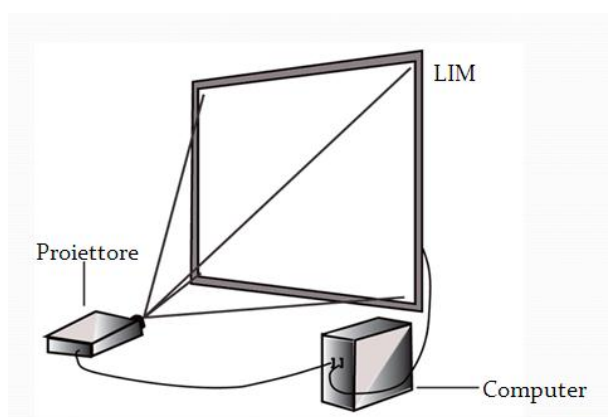
Sedi Operative: Milano – Foggia – Roma – Nuoro – Caselle (TO) // info@knowk.it - knowk@PEC.knowk.it - www.knowk.it
Sede Legale: Via Lorenzo Cariglia, 12- 71122 Foggia- Tel +39 0881 727282- Fax +39 0881 726889
C.C.I.A.A. di Foggia iscrizione del 27/09/95 – R.E.A. 166992 – P.Iva 02118360714 – Capitale Sociale € 10.340,00

1. Kit Lavagna Interattiva (LIM, videoproiettore+staffa, notebook)

La Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) è una superficie di grandi dimensioni che consente di visualizzare ed interagire con contenuti e applicazioni in formato digitale: testi, immagini, animazioni, video, software, etc..

La LIM non è solo una tecnologia di proiezione. I contenuti e i software visualizzati sulla lavagna digitale “funzionano” esattamente come sul computer ad essa collegato: le icone dei programmi presenti sul pc possono essere cliccate, i file selezionati e trascinati, aperti, modificati, collegati, salvati e cancellati.

La Lavagna Interattiva Multimediale è una periferica del computer. Per funzionare deve essere collegata ad un personal computer e ad un proiettore.



Il collegamento tra il computer e il proiettore consente di visualizzare sulla lavagna i contenuti presenti sul desktop del computer. Il collegamento tra la lavagna e il computer permette di trasferire l'interazione sulla superficie della LIM allo schermo del computer e viceversa.

Attraverso lo schermo interattivo, un normale personal computer si trasforma nel “computer della classe”: una superficie sulla quale l'insegnante e gli studenti possono condividere contenuti ed operazioni

in un processo di costruzione collaborativa delle conoscenze. Le caratteristiche salienti sono:

- è uno strumento versatile, adatto a tutte le discipline e ai diversi livelli scolastici;
- è di supporto all'esposizione del docente;
- influisce positivamente sull'attenzione, la motivazione e il coinvolgimento degli studenti;
- può contribuire a migliorare la comunicazione in classe, stimolando la partecipazione degli studenti attraverso l'uso di una varietà di contenuti multimediali (testi, immagini, video, etc) nella didattica.
- comprensione e la memorizzazione attraverso la possibilità di richiamo e ripasso.

Riportando quanto detto da Biondi:

«Quella del rapporto tra le ICT e la scuola è una storia recente, non priva di contrasti e contraddizioni, durante la quale la scuola ha spesso cercato di esorcizzare l'elemento innovativo intrinseco delle ICT [..]e ha cercato di assorbirle in modo indolore, trasformandole di volta in volta in una materia nuova, riducendole a semplice strumento o assegnando loro un'aula speciale, comunque togliendole dal quotidiano, da quello che avviene appunto in aula.» (Biondi G., La scuola dopo le nuove tecnologie, Apogeo, Milano 2007)

La lavagna digitale è una tecnologia che attutisce questi contrasti ed entra nella pratica quotidiana, nello spazio educativo, senza invaderlo o stravolgerlo.

La LIM, inoltre, consente un approccio graduale, una scoperta progressiva delle potenzialità dello strumento e della didattica con le risorse digitali. Sulla superficie interattiva, infatti, è possibile ancora



scrivere e disegnare come sull'ardesia. Ciò facilita una prima familiarizzazione da parte degli utenti non esperti di ICT.

Queste peculiarità fanno della LIM una tecnologia "a misura" di aula scolastica, che trova collocazione in classe, anziché nei laboratori o nelle aule speciali dove finora le ICT sono rimaste confinate, e che in classe esprime un valore di innovazione.

La lavagna interattiva è, dunque, uno strumento che può catalizzare un cambiamento. In questa fase, tuttavia, emerge in modo sempre più chiaro che gli insegnanti hanno necessità di formazione e supporto in itinere, per trasformare uno strumento potenzialmente innovativo in un concreto supporto alla trasformazione della propria pratica didattica.

Le ricerche più recenti indagano il ruolo della multimodalità e dei diversi stimoli sensoriali nei processi di insegnamento/apprendimento: la comunicazione visiva, il gesto, la manipolazione sono analizzati nel contesto dell'apprendimento delle diverse discipline.

2. Sistemi di Valutazione

La problematica riscontrata nelle classi è quella di affiancare ad una didattica sempre più tecnologica, dei sistemi di valutazione innovativi e rapidi. Tali sistemi sono costituiti da pulsantiere di risposta per ciascuno studente, o "clicker", ovvero sono piccoli dispositivi portatili che consentono agli studenti di rispondere alle domande formulate verbalmente, su carta o su schermo, permettendo al docente di valutare istantaneamente la comprensione della lezione da parte degli alunni.

Un software consente di inviare gestire i dati raccolti con i risponditori, di lanciare test in qualsiasi istante (anche senza precedente preparazione) e di raccogliere i feedback in tempo reale da tutti device collegati. Le domande possono essere inserite in qualsiasi applicativo (file Word, Excel, etc) e le risposte degli alunni possono essere salvate in locale (nel computer del docente) o sul web, magari nella piattaforma Moodle utilizzata dalla scuola. Questo per semplificare la creazione di quiz e test di verifica da parte dei docenti, nonché consente di ridurre drasticamente il tempo necessario per raccogliere un feedback da tutti gli studenti.

3. Tablet

L'utilizzo di strumenti portatili e di facile caricamento può supportare il processo di digitalizzazione della didattica che sta investendo la scuola italiana. Gli studenti, ciascuno munito del proprio tablet, possono utilizzare a scuola i contenuti didattici multimediali messi a disposizione dalle case editrici o creati dai docenti, diminuendo così anche il peso degli zaini.



4. LIM portatile (Tavoletta Grafica)

Si è notato come l'utilizzo di LIM portatili (o tavoletta grafica) favorisca l'inclusione scolastica, sia degli studenti più timidi, che degli studenti in carrozzina. Gli studenti lavorano, infatti, da posto inviando però il segnale al notebook e al proiettore, condividendo con tutta la classe il loro operato.

I docenti possono utilizzare la LIM portatile camminando per l'aula e "passando la parola" agli studenti. Inoltre, il docente può gestire, tramite lo schermo LCD touch, e l'uso di altre LIM portatili, il lavoro che gli studenti svolgono utilizzandole. Inoltre, il docente può avere un'anteprima, sottoforma di grafici, dei risultati dei test di valutazione erogati mediante il sistema dei risponditori.

5. Sistema Audio

Dotare oggi una classe di un sistema di diffusione audio wireless, consente di supportare concretamente i docenti che possono evitare di sforzare la voce senza limitarli nei movimenti: il microfono wireless si appende al collo come un comodo pendaglio. Il microfono a gelato invece stimola anche gli studenti più timidi ad intervenire durante le lezioni.

6. Visualizzatore

Dotato delle tecnologie più avanzate, il visualizzatore consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione su grande schermo, riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

7. Mobiletto porta notebook

Il mobiletto di dimensioni contenute, permette di eliminare tutti i cavi e, soprattutto, di conservare il notebook del docente e gli strumenti didattici della classe interattiva in totale sicurezza, poiché dotato di serratura.

8. Tavolo Interattivo

Gli studenti sono coinvolti a collaborare ad un progetto in quanto il tavolo interattivo consente di lavorare di gruppo sfruttando al meglio la dimensione orizzontale del piano di lavoro condiviso.

9. Gestione Comunicazione scuola-famiglia

La scuola ha difficoltà a comunicare con le famiglie in maniera costante ed aggiornata, inoltre le indicazioni ministeriali spingono le istituzioni pubbliche verso una digitalizzazione dei documenti ed un invio centralizzato dei dati delle scuole.

Know K. s.r.l.

Sedi Operative: Milano – Foggia – Roma – Nuoro – Caselle (TO) // info@knowk.it - knowk@PEC.knowk.it - www.knowk.it
Sede Legale: Via Lorenzo Cariglia, 12- 71122 Foggia- Tel +39 0881 727282- Fax +39 0881 726889
C.C.I.A.A. di Foggia iscrizione del 27/09/95 – R.E.A. 166992 – P.Iva 02118360714 – Capitale Sociale € 10.340,00



Un sistema web di gestione delle comunicazioni della scuola verso le famiglie e della scuola verso i propri collaboratori (docenti, segreteria, dirigente) consentirebbe di gestire in maniera efficace ed efficiente tutta la mole di informazioni necessarie per il buon governo di ogni singola istituzione scolastica. Inoltre, un sistema web consentirebbe un facile accesso per tutti gli interessati: ai registri elettronici dei docenti; alla gestione delle anagrafiche, delle comunicazioni e degli attestati da parte delle segreterie; alla supervisione della vita scolastica da parte del dirigente.

10. Piattaforma per la creazione di contenuti digitali

In linea con quanto suggerito dalla legge 133/2008, è necessario uno strumento che semplificherà la disponibilità e la fruibilità, dei testi e documenti creati da parte delle scuole, degli alunni e delle loro famiglie.

I docenti devono poter creare rapidamente le proprie dispense, sempre aggiornate e con contenuti di testo, immagini, ma anche video e audio: un vero e proprio libro multimediale. Inoltre devono poter decidere di condividere i manoscritti creati con semplicità scegliendo tra le diverse modalità di diffusione del materiale oppure di inserire contenuti delle case editrici.

Il sistema deve essere aperto e permettere la produzione e la pubblicazione, in maniera autonoma, di documenti multimediali.

Gli utenti devono poter scegliere come condividere il materiale pubblicato: possono essere privati, condivisi solo con determinati utenti o gruppi di utenti o aperti a chiunque, seguendo la filosofia del Social Network. Gli utenti, inoltre, devono poter realizzare i propri ebook scegliendo tra diversi formati grafici (template) con semplicità e senza specifiche competenze tecniche.

Sarà possibile in questo modo, alla luce di quanto sopra esposto, favorire l'accesso di contenuti didattici direttamente da internet su supporti adeguati alle potenzialità insite nei contenuti multimediali, favorire la condivisione e il passaggio di informazioni, alleggerire il peso degli zaini degli studenti.

11. Rete didattica e Laboratorio linguistico

Occorre puntualizzare alcuni aspetti educativi, didattici, metodologici riferiti a tale insegnamento il quale, inquadrandosi in una visione globale dell'Educazione Linguistica, non deve comprendere soltanto l'aspetto comunicativo, ma anche quello interculturale che necessita di essere valorizzato in questo periodo storico-sociale. Si prevedono, pertanto, momenti da dedicare alla riflessione sulla nostra cultura e al confronto con quella dei Paesi del mondo di cui si apprende la lingua.

Le abilità orali dell'ascolto e del parlato avranno la precedenza per favorire lo sviluppo del senso della lingua che è la condizione basilare per un possesso pieno del codice linguistico; la formazione di abitudini linguistiche avverrà attraverso una ripetizione continua ma non meccanica, attraverso "l'approccio multisensoriale" che favorisce l'analisi percettiva, la discriminazione sensoriale e il dominio motorio. Il laboratorio linguistico sarà da supporto in tal senso.

Saranno privilegiati l'aspetto comunicativo in situazioni autentiche e quello ludico.

Know K. s.r.l.

Sedi Operative: Milano – Foggia – Roma – Nuoro – Caselle (TO) // info@knowk.it - knowk@PEC.knowk.it - www.knowk.it
Sede Legale: Via Lorenzo Cariglia, 12- 71122 Foggia- Tel +39 0881 727282- Fax +39 0881 726889
C.C.I.A.A. di Foggia iscrizione del 27/09/95 – R.E.A. 166992 – P.Iva 02118360714 – Capitale Sociale € 10.340,00



Si eseguiranno verifiche di comprensione e produzione orale, di comprensione scritta alla conclusione di ogni Unità di Apprendimento. Si adotteranno procedure di testing tramite la rete didattica del laboratorio, si ricorrerà alla correzione collettiva e all'autocorrezione guidata: tale modalità, con l'intervento dell'insegnante, rende l'alunno più autonomo e consapevole delle competenze acquisite. Il laboratorio possiede le caratteristiche per interagire contemporaneamente o singolarmente con le postazioni studenti

12. Kit per LIM portatile

Il progetto "Muro interattivo" propone l'introduzione di mezzi tecnologici in aula che permettano di interagire direttamente sulla superficie del muro evitando l'installazione di lavagne fisiche. Quindi di operare in qualsiasi ambiente purchè dotato di corrente.

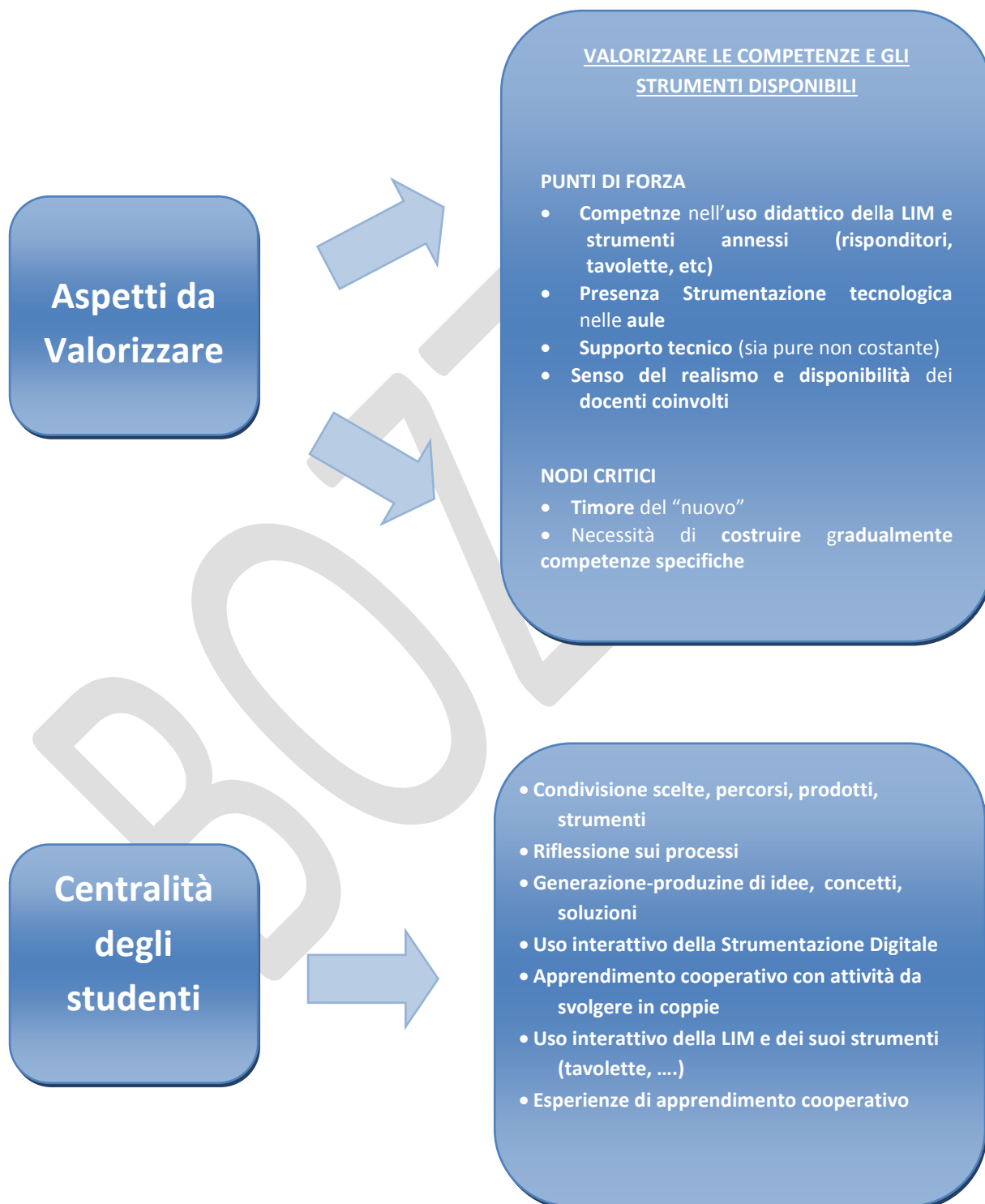
Una borsa alimentata, resistente e con serratura, consente di trasportare con comodità e in sicurezza tutta l'attrezzatura e di avere sempre collegati tutti i cavi in modo che i docenti possano immediatamente collegare un solo cavo di alimentazione e incominciare la lezione.

Si è notato come l'utilizzo di LIM portatili (o tavoletta grafica) favorisca l'inclusione scolastica, sia degli studenti più timidi, che degli studenti in carrozzina. Gli studenti lavorano, infatti, da posto inviando però il segnale al notebook e al proiettore, condividendo con tutta la classe il loro operato.

I docenti possono utilizzare la LIM portatile camminando per l'aula e "passando la parola" agli studenti. Inoltre, il docente può gestire, tramite lo schermo LCD touch, e l'uso di altre LIM portatili, il lavoro che gli studenti svolgono utilizzandole. Inoltre, il docente può avere un'anteprima, sottoforma di grafici, dei risultati dei test di valutazione erogati mediante il sistema dei risponditori.

Il visualizzatore consente di effettuare l'ingrandimento di oggetti o altro materiale con lo scopo di favorirne la visualizzazione su grande schermo, riducendo in modo significativo i tempi di preparazione e aumentando la condivisione e la circolazione delle informazioni in classe.

Sintesi del progetto



BOLZA

Ipotesi di Percorso

1. Rilevazione dei bisogni \Rightarrow *cultural probs* e questionario
2. Formazione-autoformazione del personale docente
3. Graduale e progressiva innovazione metodologico-didattica: protagonismo degli studenti – uso delle tecnologie come *abitus* mentale

Procedura



La realizzazione del progetto

- Fornitura mobilio
- Fornitura dotazione hardware
- Fornitura del software
- Formazione degli assistenti, dei docenti, degli alunni per facilitare l'utilizzo e la gestione dell'intero sistema
- Assistenza tecnica post-vendita