

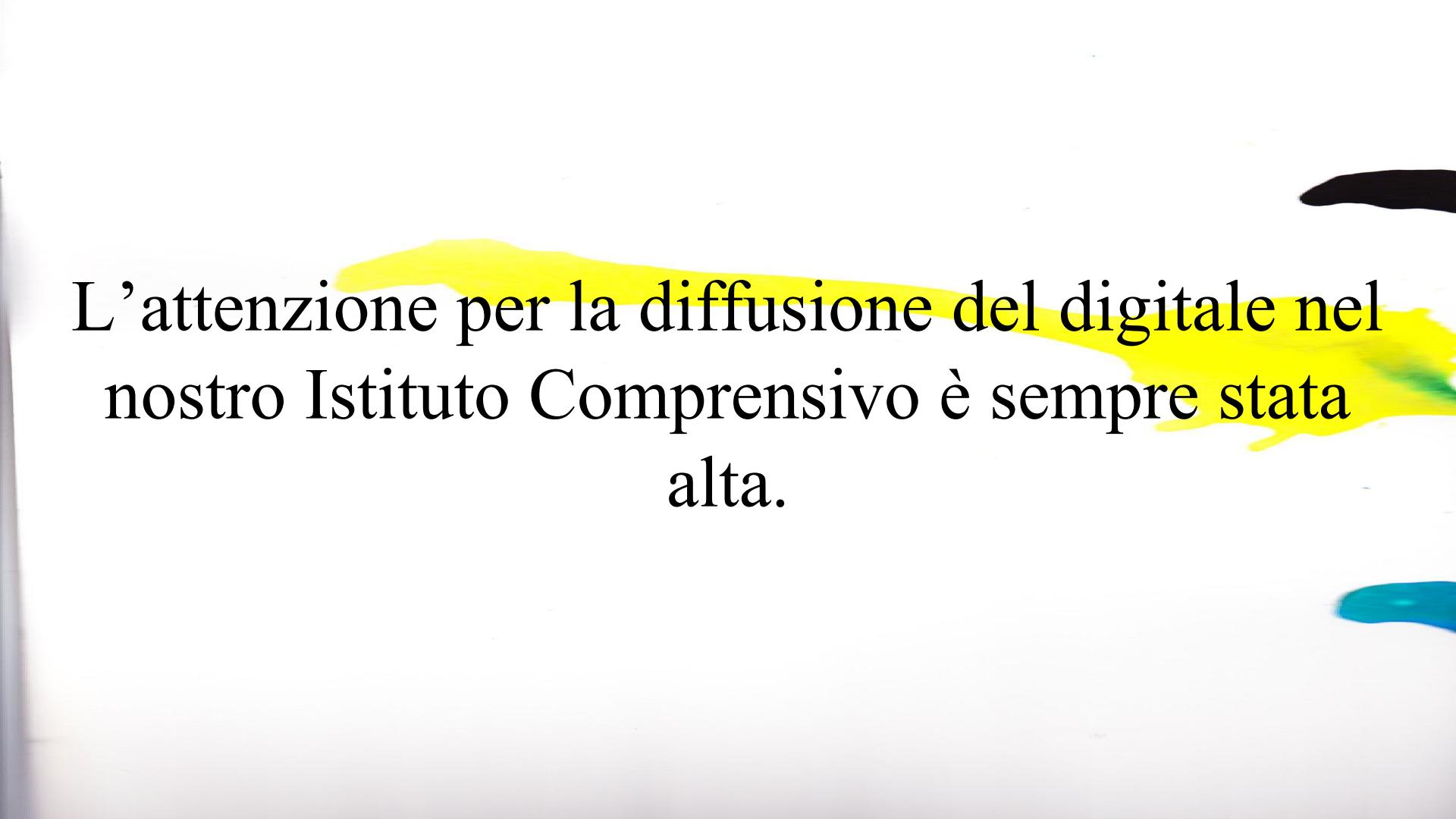


MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

# Istituto Comprensivo Statale n°5 Quartu

scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di 1° grado

**L'Istituto nel digitale.**



L'attenzione per la diffusione del digitale nel  
nostro Istituto Comprensivo è sempre stata  
alta.

Dall'anno scolastico 1995/96 e per diversi anni, ha operato un docente impegnato esclusivamente come OPERATORE ALLE TECNOLOGIE DIDATTICHE, per favorire l'uso didattico del computer e delle tecnologie informatiche nei percorsi didattici. Ha anche lavorato all'ottimizzazione di percorsi formativi e didattici e all'individuazione di strategie e strumenti nuovi per il recupero e la facilitazione degli apprendimenti.

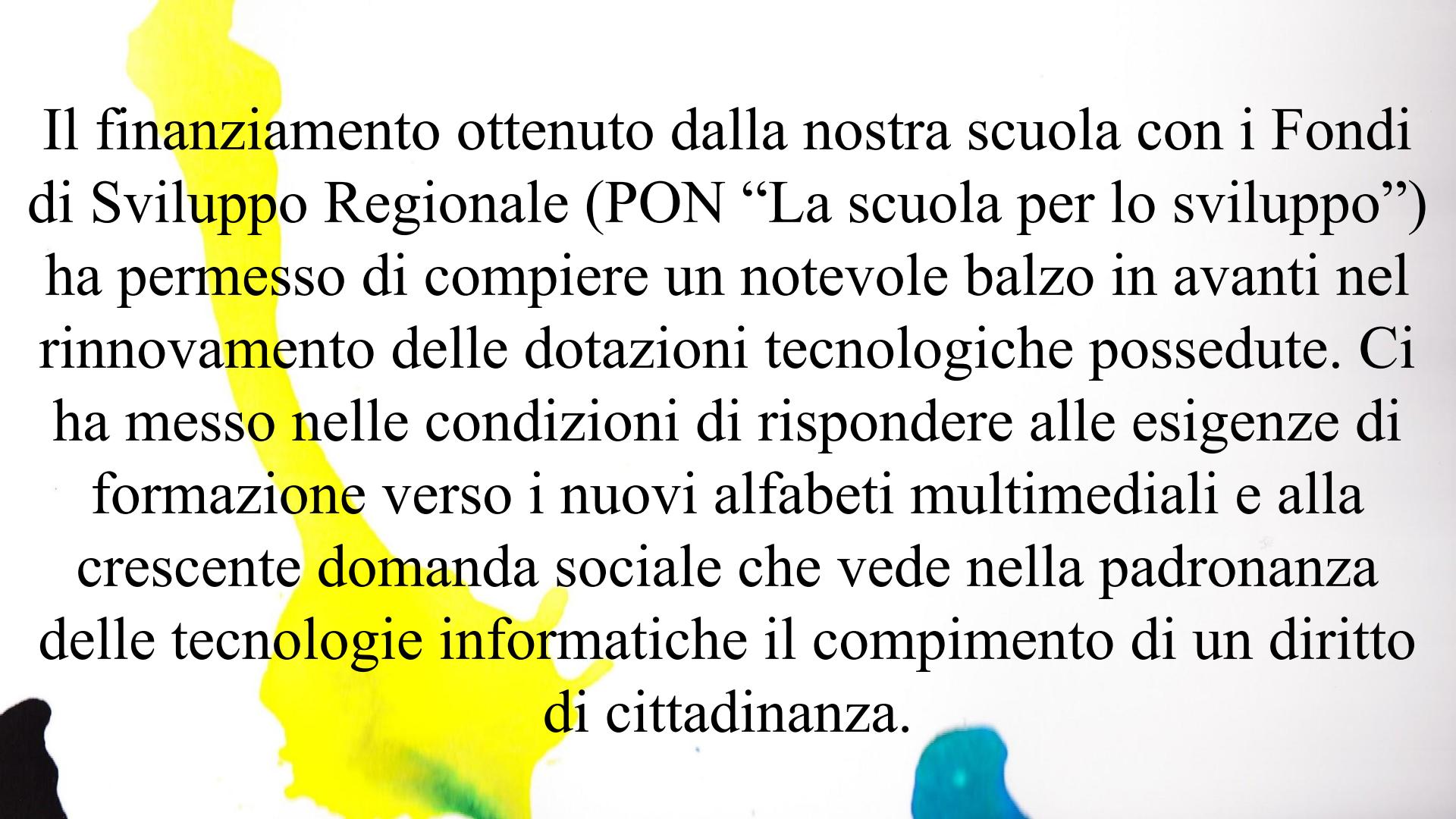
Si è anche investito negli strumenti.

Nei tre caseggiati di scuola elementare i tre Laboratori Informatici, realizzati già nel 1996, hanno ospitato attività di alfabetizzazione informatica rivolte ad alunni, a docenti, al personale della scuola ed esterni.

L’edificio scolastico di Via Fieramosca, interamente cablato, ha offerto l’opportunità della condivisione delle risorse da ogni aula dell’edificio, compresa la connessione a Internet, mediante una postazione mobile.

Il laboratorio di Via Fieramosca comprendeva anche la Biblioteca Multimediale, che raccoglieva sia le dotazioni software che le collezioni di prodotti multimediali realizzati nelle nostre scuole a partire dal 1998.

Tra questi si ricorda il software “Giochi con le forme e i colori”, realizzato appositamente in questa scuola per rilevare i requisiti di base posseduti dagli alunni della classe prima. I percorsi-gioco, interattivi e multimediali, hanno costituito una prima piattaforma di ingresso nel mondo della multimedialità.



Il finanziamento ottenuto dalla nostra scuola con i Fondi di Sviluppo Regionale (PON “La scuola per lo sviluppo”) ha permesso di compiere un notevole balzo in avanti nel rinnovamento delle dotazioni tecnologiche possedute. Ci ha messo nelle condizioni di rispondere alle esigenze di formazione verso i nuovi alfabeti multimediali e alla crescente domanda sociale che vede nella padronanza delle tecnologie informatiche il compimento di un diritto di cittadinanza.

Abbiamo creduto importante che fosse la scuola a fornire i primi "imprinting" informatici e che le giovani generazioni vedessero nel computer, oltre che uno strumento di svago e di divertimento, soprattutto una "macchina cognitiva" in grado di migliorare la capacità di esplorare il mondo, di tessere reti di relazioni e di comunicazione, di essere protagonisti della crescita della società in cui vivono.

Negli ultimi dieci anni il digitale  
ha sempre più  
pervaso la didattica quotidiana.

Dalle attività  
concentrate solo in determinati  
momenti nel laboratorio  
d'informatica si è passati al  
digitale in classe (con le L.I.M.  
nelle classi 2.0).



Poi, finalmente, le L.I.M. sono arrivate in tutte le classi e da semplici proiettori sono state utilizzate anche per le attività che, per quanto riproduzione della lezione frontale, hanno integrato sempre più gli strumenti multimediali agli strumenti tradizionali.

Oggi le L.I.M., perdendo forse quel ruolo di centralità iniziale, risultano essere parte di un ampio ventaglio di strumenti a disposizione delle varie metodologie.

Sono state investite delle risorse, ma ancora molto è da fare poiché si guarda già alla scuola 3.0, è importante proseguire in questi investimenti perché si realizzi una società della conoscenza inclusiva coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali.

La legge 107/2015 e il PNSD danno un nuovo impulso all'innovazione digitale.



Nell'anno scolastico 2015/2016 abbiamo risposto agli Avvisi del MIUR per la realizzazione di nuovi spazi e ambienti per la didattica:

- **Azione #7** Atelier creativi (56 in tutta la Sardegna)
- **Azione #24** Biblioteche scolastiche innovative

Diverse le iniziative e le attività finalizzate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti:



Diverse le iniziative e le attività finalizzate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti:

- **Repubblica@SCUOLA:** che ha consentito agli alunni di sperimentarsi, attraverso il giornale-web dell'Istituto, in un uso efficace e appropriato, quindi consapevole, delle nuove tecnologie e contemporaneamente, attraverso azioni concrete, acquisire una sorta di galateo digitale e un corretto codice di condotta nell'uso delle tecnologie.

- **Progetto di "Programma il Futuro"** avviato dal MIUR, in collaborazione con il Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, per fornire alle scuole una serie di strumenti per introdurre gli studenti ai concetti di base dell'informatica, di coding e di pensiero computazionale.

Il progetto è stato riconosciuto come iniziativa di eccellenza europea per l'istruzione digitale nell'ambito degli European Digital Skills Awards 2016.

Numerosi gli interventi formativi attivati per il personale della scuola.

In particolare :



Il primo fra tutti il progetto “Ulisse” legato al progetto “**Semid@sc Scuola Digitale in Sardegna**” che ha consentito **una disseminazione** dei temi sviluppati nei corsi per i Master Teachers, riguardanti le nuove tecnologie, le metodologie didattiche ad esse **connesse** e la creazione di oggetti e itinerari didattici possibili con le LIM.

È stato un momento fondamentale per valorizzare le competenze esistenti, a far emergere le esperienze didattiche in materia di integrazione delle tecnologie dell'educazione nell'insegnamento, ma soprattutto sviluppare una “comunità di pratica” dove attivare processi di condivisione e di sviluppo professionale.

Altro momento formativo e di sperimentazione nella diffusione del digitale nell’Istituto è stata la trasposizione elettronica del registro cartaceo su SCUOLANEXT consentendo la piena digitalizzazione della scuola.



Tra l'anno scolastico 2015/2016 e 2016/2017, nel nostro Istituto, si è cercato di implementare la diffusione del digitale nell'Istituto.

Le azioni hanno riguardato la parte infrastrutturale e la connettività con la predisposizione della rete wireless che ha consentito l'accesso a Internet di tutti i dispositivi della comunità scolastica.



Poter lavorare in classe con strumenti digitali ed estendere questa possibilità a docenti e alunni è una conquista realistica che potrebbe dare una decisiva svolta all'innovazione didattica diversificando gli ambienti di apprendimento e proponendo un approccio sempre più attivo, costruttivista ed inclusivo.