

**ISA 7 - LA SPEZIA**  
**Scuola Primaria Statale**  
**"Dante Alighieri" Migliarina Tempo Pieno**  
**Classe II B**  
**anno scolastico 2012-2013**

Relazione finale **Progetto "I.DI.TE.S"**

Il Progetto *di Innovazione Didattica e Tecnologica nella Scuola* è stato avviato a Gennaio 2013. Nello stesso sono coinvolte, per ora, le classi IIB, IIIB, IVB e IVA.

La prima fase di attuazione, la creazione di un Creative learning mobile, è stata pienamente realizzata: un laboratorio multimediale itinerante, composto da 4 tablet e un microscopio USB.

Tuttavia, al momento non è possibile effettuare una valutazione obiettiva in relazione al suo uso, in quanto i tempi di realizzazione dello stesso non hanno permesso di strutturare attività idonee alla riflessione in merito alle ricadute sulla didattica.

Nell'ambito dello stesso Progetto, le insegnanti di tre delle quattro classi coinvolte hanno scelto di creare dei gruppi classe virtuali, utilizzando la piattaforma EDMODO, social network per la scuola. Gli alunni di IIB, IIIB e IVA hanno potuto approcciare alla realtà virtuale e alla socializzazione in rete in un ambiente protetto e, guidati dalle insegnanti, hanno condotto anche semplici attività di e-learning, dalla condivisione di file ai test digitali. L'uso del social network si è rivelato utile per tenere i contatti fra docenti, gruppo classe e alunni assenti, permettendo un veloce scambio di informazioni e materiale didattico.

L'insegnante Biso ha poi curato la documentazione necessaria per partecipare al Bando CI@ssi 2.0 indetto dall'Ufficio Scolastico Regionale della Liguria.

**Punto di forza del Progetto**

La motivazione dei bambini a partecipare ad attività di confronto e di condivisione è stata molto buona. Questi atteggiamenti positivi dimostrano la necessità di educare comunque le giovani generazioni ad un uso consapevole delle risorse digitali, insegnando loro a calibrare tempi d'uso e a scegliere modalità opportune di intervento e di interlocuzione.

**Punto di debolezza del Progetto**

La tecnologia digitale a disposizione nel plesso risulta ancora troppo limitata per svolgere esperienze simultanee che siano significative per tutti gli alunni.

Si rileva inoltre che l'ubicazione della LIM in un'aula adibita a laboratorio per tutte le classi diminuisce le potenzialità dello strumento stesso quale catalizzatore di interesse e partecipazione del gruppo classe, suscitando, talvolta, un "*effetto Las Vegas*". Per diventare uno strumento quotidiano, le cui funzionalità possano essere utilizzate al massimo, la lavagna interattiva multimediale dovrebbe vivere nell'aula di un gruppo classe i cui docenti siano disposti ad utilizzarlo con una certa familiarità.

Si auspica, per i prossimi anni scolastici, di portare a termine le altre due fasi del Progetto e di reperire altri supporti tecnologici e digitali da poter utilizzare in modo assiduo.

La Spezia 07/06/2013