

Area: INFORMATICA

**Titolo: Linguaggi Digitali**

**BISOGNI EDUCATIVI E FORMATIVI:**

Nella società della conoscenza e della globalizzazione la scuola e gli studenti sono immersi in ambienti ricchi di molteplici stimoli culturali all'interno dei quali è difficile orientarsi. L'innovazione digitale rappresenta per la scuola l'opportunità di superare il concetto tradizionale di classe, per creare uno spazio di apprendimento aperto sul mondo nel quale costruire il senso di cittadinanza e realizzare "una società dell'informazione pienamente inclusiva". In quest'ottica Internet diventa uno strumento di grande utilità per tutti, se sostenuto però da una navigazione corretta, consapevole e critica, conoscendone sia le potenzialità, sia i rischi e i modi per proteggersi.

**DESTINATARI:**

- Tutte le classi della Scuola Primaria "Alberto Manzi (Progetto SicuraMente in Rete);
- Cl@sse 2.0 della Scuola Primaria "Alberto Manzi
- Classi IV e V della Scuola Primaria "Alberto Manzi" (Progetto Generazioni Connesse Safer Internet Centre);
- Classi III-IV-V S.P."A.Manzi" e S.P."G.Deledda (Adesione al progetto Programma il Futuro);
- Tutte le classi della Scuola Secondaria di primo grado (Adesione al progetto Scuola Digitale).

**OBIETTIVI:**

- Mettere al centro del processo di apprendimento lo studente che diventa soggetto esso stesso protagonista dell'azione formativa e costruisce il sapere assieme ai docenti e ai compagni;
- Integrare l'utilizzo delle TIC nell'offerta didattica generale in maniera pianificata e strutturata;
- Utilizzare applicazioni adeguate per motivare, recuperare e potenziare;
- Promuovere azioni di sensibilizzazione e formazione all'utilizzo sicuro e consapevole di Internet e delle tecnologie digitali;
- Acquisire, affinare, rafforzare le conoscenze e le tecniche utili per prevenire il fenomeno del bullismo attraverso il raggiungimento dell'obiettivo dello "star bene a scuola";
- Istruire i bambini in merito alle strategie comportamentali per ridurre i rischi di esposizione;

- Dotare l’Istituto di device e connessioni veloci;
- Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente (pensiero computazionale) attraverso la programmazione “coding” in un contesto di gioco.

METODOLOGIA:

- Didattica attiva

RISULTATI ATTESI:

- Maggiore motivazione ad apprendere;
- Superamento delle difficoltà e riduzione dell’insuccesso scolastico;
- Miglioramento degli apprendimenti e potenziamento;
- Possibilità di esplorare nuovi mondi (antropologici, musicali, artistici...);
- Possibilità di comunicare e interagire senza limiti di distanza;
- Maggiore consapevolezza dell’utilizzo delle tecnologie.