



PROGRAMMAZIONE DISSEMINAZIONE

Programma Erasmus+
Progetti di Mobilità per l'apprendimento del settore scuola (KA1)

Progetto: L'Inglese in scena

Corsista: Prof.ssa Anna Fontana

Anno Scolastico 2018-19

Obiettivi del progetto

- Apprendere a livello teorico e pratico approcci didattici più funzionali all'uso dei Media e della Rete ed alla realizzazione di prodotti digitali finalizzati alla facilitazione dell'apprendimento cooperativo, della ricerca e della creatività;
- Acquistare la capacità di integrare le nuove strategie e tecnologie in programmazioni, offerta formativa e pratica quotidiana;
- Condividere conoscenze e competenze con i colleghi dell'istituto;
- Stabilire un contatto più incisivo con i propri alunni, rendendo più stimolante ed efficace il processo di insegnamento;
- Migliorare la propria capacità di agire in contesti internazionali, acquisendo maggiore autonomia nelle attività con partner stranieri;
- Rendere la scuola un ambiente di apprendimento interattivo;
- Migliorare le competenze degli alunni, per favorire il confronto con coetanei di altri Paesi ed acquisire più consapevolezza del loro ruolo di cittadini della Comunità europea;
- Consolidare le competenze dei discenti, per scoraggiare la dispersione scolastica;
- Migliorare le modalità di gestione del gruppo classe, per favorire l'integrazione degli alunni svantaggiati.

Cosa comunicare

(metodi, buone pratiche, esperienze ecc.)

In un'epoca 2.0 quale quella in cui stiamo vivendo, e in prossimità della cosiddetta era 3.0 che ormai bussa alle porte, al docente di oggi viene richiesto un profilo *multitasking*, dotato di svariate competenze: disciplinari, psico-pedagogiche, metodologico-didattiche, organizzativo-relazionali e di ricerca. Nasce dunque la figura del docente europeo, che al passo coi tempi e con le innovazioni culturali deve possedere altre abilità, oggi irrinunciabili, quali la conoscenza dei supporti tecnologici, specialmente quelli multimediali, e la capacità di usarli per fini didattici, ponendo al centro della propria azione educativa gli interessi e i bisogni degli studenti. Nel percorso di disseminazione che segue il progetto Erasmus+ "l'Inglese in scena", sulla base di quanto appreso in fase di studio e di ampliamento delle mie conoscenze nell'uso delle TIC a scopo didattico, ho scelto di focalizzare la mia attenzione sulla didattica laboratoriale al fine di comunicare le mie nuove esperienze metodologico-didattiche operate in ambienti di



PROGRAMMAZIONE DISSEMINAZIONE

apprendimento che, esulando dal vecchio concetto di classe, ormai decisamente obsoleto, superano l'elemento artificiale del contesto aula, e permettono all'alunno di agire in "situazione" nonchè di inserirsi in una realtà multimediale, maggiormente corrispondente alle esigenze di apprendimento delle nuove generazioni: i cosiddetti "nativi digitali".

A chi comunicare

(classi docenti altro personale della scuola)

Le classi coinvolte saranno: la 4 sez. C ind. Odontotecnico, la 4 sez. B ind. CMB e/o la 5 sez. B ind. CMB. La docente Stefania Mellone, anche lei corsista del progetto Erasmus + "L'inglese in Scena" coopererà, durante la fase di disseminazione e all'interno delle mie ore curricolari, nella presentazione dei sussidi/strumenti multimediali utilizzati a scopo didattico.

Perché comunicare

(definire gli scopi)

Lo scopo principale della fase di disseminazione da me costruito ha una duplice natura: una più squisitamente legata alla mia disciplina, ovvero il rafforzamento del processo di apprendimento/insegnamento della lingua straniera; l'altra riguarda invece l'ambito delle nuove tecnologie didattiche e lo sviluppo delle competenze digitali sia da parte degli studenti che da parte di molti docenti i quali, purtroppo, ancora oggi mostrano spesso una buona dose di diffidenza nei confronti dell'innovazione tecnologica a scopo didattico.

Come comunicare

(metodologia)

Le metodologie che prevarranno all'interno del mio percorso di disseminazione saranno incentrate sull'apprendimento collaborativo (*cooperative-learning*) e su una didattica inclusiva basata sull'uso degli strumenti multimediali applicati al processo di insegnamento/apprendimento e sull'acquisizione e/o potenziamento della competenza linguistica in L2 al fine di promuovere processi di interazione, operare comparazioni e riflettere su alcune differenze tra culture diverse. Lo scopo di tali metodologie didattiche mira a favorire la formazione umana, sociale e culturale dello studente attraverso il contatto con realtà diverse dalla propria; educare all'inclusione, alla tolleranza e all'accettazione del diverso al fine di creare una coscienza aperta alle istanze europee ed a quelle di una società multirazziale e preparare gli allievi al futuro attraverso la formazione della "cittadinanza planetaria" e la realizzazione della civile convivenza tra popoli.



PROGRAMMAZIONE DISSEMINAZIONE

Quando comunicare | (tempi opportuni durante l'anno scolastico)

La fase di disseminazione verrà accompagnata da svariati momenti di confronto e condivisione sotto forma di incontri formali e informali con altri docenti dell'istituto; inoltre, durante i consigli di classe e nel corso delle riunioni di Dipartimento si prevede la messa in atto della fase di diffusione delle nuove metodologie didattiche multimediali apprese durante il progetto Erasmus+, e la programmazione di Uda interdisciplinari improntate all'uso delle nuove tecnologie a scopo didattico. I periodi che ritengo più opportuni da dedicare alla fase di disseminazione in classe, con gli studenti, riguardano il mese di gennaio e il mese di maggio, rispettivamente corrispondenti alla chiusura del primo e del secondo quadrimestre.

Quale/i prodotto/i realizzare

Nella realizzazione di un prodotto multimediale a scopo didattico occorre assumere come punto di partenza imprescindibile la motivazione degli studenti, nonché il loro coinvolgimento nelle attività proposte dal docente. Tra gli innumerevoli strumenti che la tecnologia mette a disposizione degli insegnanti per costruire i loro percorsi didattici ho scelto di focalizzare la mia attenzione su due di essi in particolare, ovvero, il quiz online denominato Kahoot e la realizzazione di posters/ maps digitali e infografiche attraverso l'uso di Piktochart.

Il corsista

Prof.ssa Anna Fontana
