Scheda di progetto A.S. 2022 – 2023

ANAGRAFICA

Intitolazione progetto: "***Play2Learn" App***

COERENZA CON I DOCUMENTI D'ISTITUTO	PTOF 2019/22	Priorità fissate per il servizio di istruzione e formazione nel triennio di riferimento Pianificazione ampliamento offerta formativa
	RAV Sezione	**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE** PRIORITÀ • Promuovere l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e ispirate alla legalità. TRAGUARDI • Attraverso l'elaborazione del curricolo di cittadinanza, promuovere negli alunni la consapevolezza del proprio ruolo civico-sociale, individuale e collettivo, in termini di acquisizione di competenze di cittadinanza attiva, digitale, ecosistemica e costituzionale.
	PdM	**OBIETTIVI DI PROCESSO** Curricolo, progettazione e valutazione • Diffondere pratiche innovative, basate sulla didattica attiva e laboratoriale, per favorire l'innalzamento degli esiti nelle competenze di base Ambiente di apprendimento • Promozione di ambienti di apprendimento significativi e flessibili, all'interno dei quali gli alunni costruiscano il proprio sapere insieme agli altri sperimentando la cooperazione, il rispetto, la responsabilità e la consapevolezza dell'interdipendenza. Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane • Migliorare la professionalità docente attraverso una specifica formazione nell'ambito della didattica per competenze e un potenziamento e consolidamento delle competenze digitali.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO E ATTIVITÀ PREVISTE

Negli ultimi 10-15 anni gli smartphone hanno modificato radicalmente la nostra vita. Il cambiamento più importante ha riguardato sicuramente il modo di comunicare, ma anche altre attività quotidiane che prima richiedevano tempo e fatica e che oggi possono essere svolte attraverso l'utilizzo di un'applicazione dedicata (Mobile App).

Questa rivoluzione coinvolge in maniera preponderante le nuove generazioni; i più giovani attraverso i loro smartphone si incontrano virtualmente, prendono note e appunti a scuola, a volte leggono un libro e guardano foto e video. Essendo uno strumento così importante è necessario che ci sia un'educazione e un'attenzione della scuola verso un uso consapevole e corretto.

Davanti a questa sfida, il progetto "**Play2Learn App**" si propone di guidare gli studenti e i docenti verso l'utilizzo di tali dispositivi in una maniera innovativa e orientata all'apprendimento parallelo attraverso la realizzazione di un'App cross-platform (Android, iOS e Huawei) per smartphone che consenta la realizzazione di quiz, sondaggi e test da parte dei docenti e fruibili da tutti gli studenti dell'Istituto (Liceo Classico e Scientifico).

Alla base dell'applicazione c'è la "*Gamification*", vale a dire l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di creazione dei giochi in contesti non ludici, che ha dimostrato notevole efficacia in contesti aziendali con difficoltà di apprendimento e nella visualizzazione scientifica. Grazie alle modalità interattive gli alunni sono più motivati a partecipare e a imparare, essendo il gioco una naturale inclinazione dei più giovani. L'apprendimento strutturato in chiave ludica è infatti considerato un potente traino in grado di aumentare la motivazione, l'attenzione, la concentrazione e il coinvolgimento.

Il progetto prevede inoltre la realizzazione di un cruscotto con accesso riservato ai docenti per la creazione dei contenuti didattici da sottoporre agli alunni. I risultati dei quiz e dei test sono molto utili ai docenti per individuare il livello della classe relativamente ad uno specifico obiettivo di apprendimento. Le risposte aiutano a comprendere quali sono gli argomenti acquisiti e consolidati e quali sono gli argomenti che richiedono un rinforzo.

Per la realizzazione del progetto si prevede l'adozione di una strategia didattica laboratoriale e basata sul "*learning by doing*" che coinvolgerà nello sviluppo informatico gli alunni delle classi del Liceo Scientifico – Scienze Applicate e in generale tutti gli alunni che intendono partecipare alla progettazione grafica della piattaforma.

FASI REALIZZATIVE

- Progettazione dell'applicazione mobile multipiattaforma,

- Attività laboratoriali per l'implementazione della struttura dell'app e della piattaforma,

- Creazione dei contenuti di base per il popolamento del DB di test,

- Pubblicazione dell'applicazione sui principali marketplace.

OBIETTIVI

Il progetto si propone i seguenti obiettivi:

- Educare gli studenti ad un uso consapevole e creativo delle tecnologie;
- Far acquisire competenze specifiche nello sviluppo di applicazioni didattiche;
- Far sviluppare negli studenti capacità di lavoro in team rafforzando le abilità collaborative e comunicative;
- Sviluppare negli studenti un atteggiamento collaborativo e partecipativo;
- Responsabilizzare gli studenti nell'utilizzo dello smartphone come strumento di supporto e di miglioramento della propria preparazione;
- Incrementare i livelli di apprendimento attraverso pratiche innovative.

DESTINATARI

Tutti gli alunni dell'Istituto

DOCENTI COINVOLTI

Proff. Daniele Rogano

METODOLOGIA

Didattica laboratoriale

Learning by doing

Incontri di gruppo per brainstorming e cooperative learning

TEMPISTICA

Periodo di attuazione del progetto: Intero anno scolastico, 1 ora a cadenza settimanale