

La competenza digitale nella scuola primaria

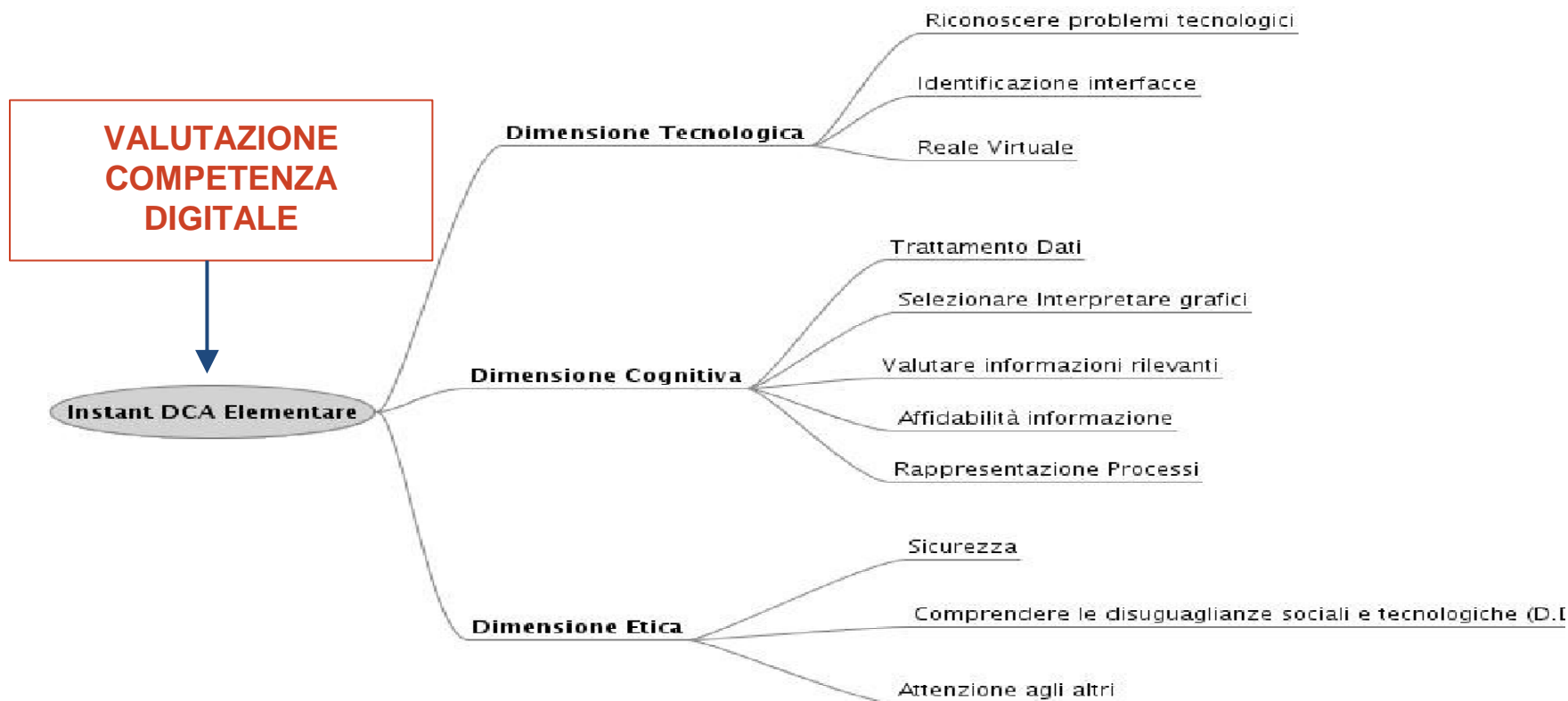
**Progettazione e Valutazione
di un intervento didattico nella
Scuola “Carlo Alberto Dalla Chiesa”
Primaria dell’Istituto Comprensivo “Iva Pacetti”
- Prato - a.s.2012/13**

Insegnante responsabile: Letizia Balbi

Ipotesi

Attraverso interventi ben mirati, le diverse skills, determinanti a vario titolo la competenza digitale, si possono acquisire in breve tempo.

Modello concettuale di riferimento



Situazione di contesto

Le classi coinvolte:

- IVA - 23 alunni;
- IVB - 25 alunni;
- IVC - 24 alunni;

per un totale di 72 bambini.

In ogni classe vi sono alunni con:

- BES, per certificate disabilità, disturbi evolutivi specifici, svantaggi linguistici;
- diversi livelli di acquisizione di conoscenze e abilità, sia di tipo disciplinare, sia in relazione alle competenze chiave di cittadinanza.

Le insegnanti coinvolte sono 6: 2 per ciascuna classe.

Tempi

1. Valutare le competenze digitali degli allievi attraverso la somministrazione della prova iDCA el.v.2 – Prova d'ingresso -, entro il 17/01/2013.
2. Determinare l'ambito più debole della competenza digitale riscontrato attraverso il test iDCA el.v.2 – Prova d'ingresso -, per ciascuna classe, entro il 31/01/2013.
3. Progettare percorsi formativi intorno agli ambiti del syllabus riscontrati più deboli, entro il 11/03/2013.
4. Svolgimento, nelle classi, dei percorsi progettati, entro il 30/04/2013.
5. Somministrazione della prova iDCA el.v.2 – Prova di controllo, entro il 14/05/2013.
6. Tabulazione, lettura e analisi dei dati, entro il 30/05/2013.
7. Diffusione e pubblicazione dei dati.

I percorsi progettati si sono sviluppati durante la contemporaneità delle docenti, titolari di ciascuna classe, e sono stati organizzati in sette incontri di circa due ore ciascuno, per un totale di 14h complessive.

Risorse e strumenti

In una delle tre classi si adopera, quotidianamente, la Lavagna Interattiva Multimediale, LIM, e gli strumenti del software proprietario: Smart Notebook 10.

Di essa, in momenti settimanali preventivamente predisposti, usufruiscono anche le altre due quarte. Queste, poi, oltre ad avvalersi di un laboratorio d'informatica con 13 postazioni, che frequentano costantemente secondo orari e giorni fissi, hanno ciascuna a disposizione un portatile con relativo proiettore da utilizzare secondo necessità.

La maggior parte degli alunni ha il computer a casa con connessione ad internet e lo usa spesso per attività di studio, ricerca, ludico-ricreative e comunicative.

Tutti i bambini utilizzano, con sufficiente dimistichezza durante la pratica scolastica: Word/PowerPoint/Paint.

Metodologia

-
- **Alunno protagonista in situazioni di esperienza concreta e di confronto con problemi reali;**
- **acquisizioni di conoscenze e abilità come chiavi per interpretare la realtà, costruire strategie significative di risposta agli stimoli esterni, comprendere e rielaborare le informazioni, comunicare con gli altri in modo pertinente e significativo, affrontare e cercare ipotesi di soluzione a problemi;**
- **classe suddivisa in gruppi, eterogenei per livelli di apprendimento, di circa 12 alunni;**
- **lavoro collaborativo per lo scambio, la circolazione e la condivisione delle idee attraverso il confronto all'interno del gruppo;**
- **condivisione della responsabilità dell'impegno;**
- **rispetto dell'autonomia dei singoli.**

Analisi dei dati iDCA_{ingresso}

Dall'analisi dei dati, relativi al test in ingresso, sono stati individuati gli ambiti più deboli.

CLASSE	n°ALUNNI	% risposte esatte per ambito			AMBITO CRITICO
		tecnologico	cognitivo	etico	
IV A	23	72,6	66,1	73,0	COGNITIVO
IV B	25	62,8	58,7	48,5	ETICO
IV C	24	71,8	63,1	55,3	ETICO

Interventi migliorativi

Percorsi formativi elaborati per potenziare gli ambiti del
sillabus riscontrati più deboli:

- AMBITO ETICO
- AMBITO COGNITIVO

Monitoraggio

Sono stati annotati dai docenti, al termine di ogni attività e per ciascun alunno, il grado di:

- attenzione;
- interesse;
- partecipazione.

Questi indicatori hanno consentito di evidenziare punti di forza e criticità dell'impianto progettuale e metodologico e di approntare eventuali aggiustamenti.

Inoltre, gli alunni hanno compilato una scheda di autovalutazione che ha permesso loro di riflettere su quanto avevano fatto.

Analisi dei dati iDCA_{uscita}

Dall'analisi dei dati, relativi al test in uscita, è stato individuato il miglioramento per l'ambito risultato più debole.

CLASSE	ALUNNI	AMBITO DEBOLE	% RISPOSTE ESATTE		% INCREMENTO MIGLIORATIVO
			in ingresso	in uscita	
IV A	21	cognitivo	66,1	80,5	14,4
IV B	22	etico	48,5	76,8	28,3
IV C	22	etico	55,3	93,8	38,0

Insegnante responsabile: Letizia Balbi

Il materiale prodotto

1. [Test di verifica - ambito cognitivo](#)
2. [Test di verifica - ambito etico](#)
3. [Scheda di valutazione dei comportamenti in situazione](#)
4. [Ordinamenti gerarchici](#)
5. [Immagini sostitutive di concetti](#)
6. [Vignette descrittive di comportamenti](#)
7. [Giochi linguistici](#)
8. [Gioco dell'oca](#)

Risultati

I dati hanno convalidato solo in parte l'ipotesi: le skills deficitarie in ingresso sono state recuperate in una percentuale al di sotto del 95%.

La variabile TEMPO ha costituito un elemento determinante per il raggiungimento parziale degli obiettivi prefissati in fase progettuale.

Esso non è stato utilizzato esclusivamente per lo svolgimento di attività tese allo sviluppo delle skills deficitarie, ma, anche, per attività differenti.

Formare un gruppo, esprimere idee personali, così come costruire un gioco, seppur azioni altamente formative e coinvolgenti per gli alunni, hanno ridotto, di gran lunga, il tempo a disposizione per l'acquisizione soddisfacente delle abilità da migliorare, chiaramente, inficiando il risultato finale.

Valutazione ex-post

Le attività progettate hanno rappresentato una mobilità di saperi per lo sviluppo di:

- conoscenze e abilità tecnico-informatiche e procedurali;
- valorizzazione di capacità critica, metacognizione e riflessività;
- trasversalità della conoscenza;
- interconnessione tra saperi disciplinari e dimensioni cognitive, metacognitive ed etico-sociali.

Ricontestualizzazione

Le attività progettate possono essere ricontestualizzate in qualsiasi altra realtà scolastica grazie a peculiari caratteristiche:

- agli alunni è stata presentata una situazione- problema, ipoteticamente reale, che ha consentito di analizzare informazioni, identificare criticità, supporre risoluzioni possibili, verificare le scelte effettuate, autovalutare atteggiamenti e comportamenti ;
- ciascun alunno, membro di un gruppo, ha partecipato attivamente alla co-costruzione di ogni artefatto oggettivo, sì, in un prodotto, ma come l'espressione tangibile di un processo di cui tutti sono stati protagonisti;
- momenti di discussione collettiva durante i quali raccontare esperienze personali e confrontarle con i punti di vista dei compagni per ridisegnare significati alla luce di conclusioni collettive, scelte come le migliori possibili in un ventaglio di ipotesi che ciascuno aveva esplicitato precedentemente;
- il momento dell'autovalutazione, al termine di ogni attività attraverso la compilazione di un questionario, a risposte aperte, ha permesso a ciascuno di ripercorrere le fasi del processo e interrogarsi su ciò che aveva fatto comprendendo meglio che cosa avevano imparato e ragionare su come avrebbero potuto migliorare la prestazione successiva.

Bibiografia

- Manuale di sopravvivenza per famiglie in rete, www.ilFiltro.it, giugno 2012;
- Progetto “Bimbo Autore”, www.bimboautore.it, 2007/8;
- Indagine sull'utilizzo di Internet a casa e a scuola, www.swg.it, 2008;
- *Calvani A., Rotta M., 1999, Comunicazione e apprendimento in rete. Didattica costruttivistica in rete, Erickson, Trento*
- *Calvani A., 2005, Reti, comunità e conoscenza, Edizioni Erikson, Trento.*
- *Calvani A. (a cura di), 2007, Tecnologia, scuola, processi cognitivi. Per una pedagogia dell'apprendere, Franco Angeli, Milano*
- *Calvani A., 2008, I nuovi media nella scuola, Roma, Carocci.*
- *Calvani A., Fini A. Ranieri M., 2010, La competenza digitale nella scuola, Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla, Trento, Erickson*
- *Calvani A., Fini A., Ranieri M., 2011, Valutare la competenza digitale. Prove per la scuola primaria e secondaria, Trento, Edizioni Erickson.*
- *Castoldi M., 2009, Valutare le competenze. Percorsi e strumenti, Carocci, Roma.*
- *Trincherò, 2013, Costruire, valutare, certificare competenze. Proposte di attività per la scuola, Milano, Franco Angeli.*
- *Vertecchi B., 2003, Manuale della valutazione, Analisi degli apprendimenti e dei contesti, Franco Angeli,*

Sitografia

<http://www.digitalcompetence.org/>

<http://navigaresicuri.telecomitalia.it/wp-content/tools/manuale/index.html>

<http://www.tabby.eu/>

<http://www.netcity.org/>

<http://www.disney.it/CyberNetiquette/indexit.html>

<http://www.sicurinelweb.it/progetto.php>

<http://www.youtube.com/watch?v=AX7noLn4AXA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=MaM6Mkgezi0>

<http://www.youtube.com/watch?v=LQOP9vJtQV&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=wgLmmXx6fEY&feature=related>