

TITOLO DEL PROGETTO

L'Ipad in classe



Studiare con iPad a scuola si può fare: la didattica multimediale, le lezioni interattive, le ricerche da condividere con insegnanti e compagni, sono diventate proprio grazie ad iPad una vera realtà all'Istituto Angelico Lipani di Roma.

Da due anni, gli studenti di due classi sperimentali hanno affiancato all'insegnamento tradizionale, l'innovazione del tablet: i volumi digitali hanno preso posto negli iPad e in classe sono stati aperti nuovi confini all'insegnamento!

DISCIPLINE	Tutte le discipline
	A partire dall' a.s.2017-2018

Idea di fondo

L'iPad viene utilizzato come strumento per una didattica che vede nella *flipped lesson* il suo modello. Ora le lezioni sono costruite come lezioni rovesciate e si sfruttano le *web quest* e il *cooperative learning*. L'IPad viene utilizzato per fare ricerca, per prendere appunti, raccogliere materiali e condividerli, comunicare con i docenti, interagire con la piattaforma Schoolwork che supporta la didattica e approfondire così le diverse discipline.

Gli studenti coinvolti nel progetto hanno acquistato un iPad introducendo il libro digitale come supporto integrativo. Una scelta legata all'accordo con le famiglie e alla disponibilità degli insegnanti per un impegno completamente nuovo: lavorare con il dispositivo portatile Apple che permette di integrare al libro digitale, materiale originale e appunti utili per ogni lezione con gli studenti.

Per la scuola l'uso di iPad nella didattica non è una rivoluzione imprevista, ma il naturale sviluppo di una storia scolastica aperta al confronto con le nuove tecnologie. La proposta di utilizzare un tablet per integrare (e qualche volta sostituire) i libri di testo cartacei, per permettere a docenti e studenti di accedere a una diversa metodologia didattica è nata da un'approfondita riflessione condotta nel corso degli anni sulle modalità di apprendimento dei preadolescenti e sull'uso della tecnologia nella didattica.

Obiettivi generali

La classe ideale si basa sulle migliori tradizioni pedagogiche che insistono sul principio della partecipazione attiva dello studente. Partecipare attivamente significa che gli studenti prendono parte al processo d'insegnamento-apprendimento direttamente nelle sessioni di *problem solving* e *brain storming*, cercando le fonti, scegliendo i contenuti, rielaborandoli, presentandoli in classe e condividendo i loro lavori con tutti grazie agli speciali quaderni multimediali e multicanali. Il docente li

guida lungo questo percorso come un "regista" e li aiuta ad approfondire i temi e fare passi avanti nello sviluppo concettuale.

Per questi motivi la classe ideale deve anche essere una sorta di laboratorio nel quale i gruppi di lavoro si possono costituire ovunque, senza una rigida disposizione. Gli strumenti ideali per sostenere questi cambiamenti e per agevolare gli insegnanti nella padronanza dei nuovi processi didattici, sono gli iPad. Strumenti mobili e personali, sempre connessi alle fonti dell'informazione e della socializzazione, ricchi di App che stimolano la creatività degli allievi e degli insegnanti, adatti per il sostegno e il recupero dei ragazzi in difficoltà, sicuri e protetti dal sistema ideato da Apple, gli iPad sono gli strumenti essenziali di questa scuola nuova.

Strumenti disponibili

Le app, funzionando sui dispositivi mobili, consentono di imparare dentro e fuori dalle aule. Con migliaia di app disponibili esiste di sicuro quella più consona all'esigenza. Dai giochi di matematica alle schede sul lessico fino ai programmi di anatomia, ci sono molte app per ogni materia, per ogni contenuto e per ogni livello di istruzione. Le applicazioni aiutano a personalizzare l'istruzione, si adattano a diversi stili di apprendimento e creano classi altamente interattive. Questo forma un ambiente di apprendimento più coinvolgente, e comporta anche notevoli miglioramenti nelle prestazioni.

Una Classe 2.0 sempre connessa, pronta al lavoro in qualsiasi momento, al tavolo o in mobilità, interattiva e multimediale, multicanale e integrata, con strumenti sempre pronti ed efficienti, con risorse condivise all'istante, per produrre lezioni, schede, eBook, libri di testo, filmati, giochi didattici, presentazioni, per lavorare in modo protetto e sicuro da soli, a coppie, in squadra e tutti insieme e con centinaia di migliaia di applicazioni a disposizione.

Metodologie Utilizzate

- Problem solving
- Circle time
- Brainstorming
- Cooperative learning
- Flipped classroom

Risultati Ottenuti

La classe che ha utilizzato l'ipad durante l'anno di prova, ha mostrato una curiosità crescente per tutte le discipline. Gli stessi temi affrontati col supporto multimediale acquistano nuovo interesse, incuriosendo anche gli alunni più svogliati.

L'alunno cresce in consapevolezza e competenza. È in grado di gestire una ricerca, una raccolta dati, un approfondimento. È in grado di elaborare il materiale individuato e produrre una sintesi finale utile alla discussione.

Il materiale didattico prodotto può mostrarsi in diverse forme creative e accattivanti: una presentazione su *Keynote*, una mappa concettuale con *XMind: Mind Map*, uno schema grafico con *Explain Everything*, degli appunti con *Bamboo Paper*, un fumetto con *ShowMe* o *Draw Expressive Comics*, un montaggio audio/video con *Clips* o *iMovie*, un articolo di giornale con *Page*, una tabella o grafico con *Numbers*, una produzione musicale con *Garage Band*.

Notevoli benefici si osservano anche nella gestione della classe, che appare più concentrata e organizzata. I ragazzi con difficoltà di concentrazione riescono a mantenere l'attenzione sul lavoro

svolto con notevoli e significativi miglioramenti. La possibilità di cambiare il carattere e le sue dimensioni, inoltre, facilita la lettura anche ai ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento. L'esposizione orale diviene più sicura e disinvolta con l'utilizzo di presentazioni e mappe mentali. Migliora anche la predisposizione e la disponibilità a prendere gli appunti sui testi digitali consegnati in classe.

Il coding, il problem solving vengono implementate tramite giochi di logica quali *Tynker*, *Tangram* e *Sudoku*.