

Egregio/a Dirigente,

*Con riferimento alla documentazione allegata, sottoponiamo proposta di inserimento del progetto denominato **Let's Bit! In rete con Ludoteca del Registro .it** nel Vostro Piano dell'Offerta Formativa dell'anno scolastico 2019/2020.*

Cordiali Saluti

Anna Vaccarelli

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTO - POF 2019/2020

1. DENOMINAZIONE PROGETTO

Let's Bit! In rete con Ludoteca del Registro .it

2. REFERENTE PROGETTO

Anna Vaccarelli
Ludoteca del Registro .it
Istituto di Informatica e Telematica - CNR di Pisa

Email: anna.vaccarelli@iit.cnr.it

Telefono: +39 050 315 2635

Cellulare: +39 348 798 1020

3. DESCRIZIONE PROGETTO

La Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.it) ha avviato la costituzione di una rete nazionale per la diffusione della cultura di Internet e per la promozione di un uso responsabile della tecnologia tra le nuove generazioni. Il progetto prevede la selezione e la collaborazione di istituti scolastici con i quali dar vita a un sistema di formazione verticale dove gli studenti degli istituti superiori siano partecipi dell'educazione dei più giovani, attraverso lo svolgimento di attività didattiche a loro dedicate.

Stimolati dall'interazione e dall'esempio degli studenti più grandi, i bambini delle scuole primarie potranno acquisire nuove capacità e nuovi strumenti di crescita in ambito tecnologico, sviluppando al contempo una capacità critica, di auto tutela e di rispetto degli altri.

Il progetto è e sarà totalmente gratuito.

Informazioni più dettagliate sono riportate in Allegato 1.

4. DESTINATARI

Bambini delle scuole primarie (tra i 7 e i 10 anni)*

**Il numero di bambini coinvolti nel progetto dipenderà dagli accordi tra Ludoteca del Registro .it e gli istituti scolastici coinvolti.*

5. FINALITÀ

Educative

- promuovere un uso consapevole e responsabile di Internet e della tecnologia
- stimolare una riflessione sulle opportunità della Rete come strumento di crescita
- favorire la conoscenza di sé e l'autostima
- potenziare le capacità di interazione e di collaborazione tra pari
- potenziare le capacità individuali

Didattiche

- potenziare le competenze in ambito tecnologico
- potenziare le capacità di espressione e di comunicazione

Trasversali

- creare occasione di incontro, scambio e collaborazione tra due

generazioni di nativi digitali

- potenziare il rapporto con le strutture scolastiche del territorio
- potenziare il senso di comunità e di continuità territoriale
- favorire il senso di appartenenza ad un contesto nazionale attraverso
la creazione di una rete di studenti e di scuole
- favorire il contatto con una struttura di ricerca

6. MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

- lezioni e attività ludico didattiche
- momenti di riflessione sulle attività svolte.

7. DURATA INDICATIVA

La durata delle attività dovrà essere concordata con gli insegnanti e gli istituti coinvolti

8. RISORSE UMANE

Interne

- almeno 1 docente per ogni classe coinvolta
- 1 coordinatore/referente interno del progetto (opzionale)

Esterne

- gruppi di 3 ragazzi delle scuole superiori adeguatamente formati e selezionati, accompagnati da un loro responsabile.

- formatori autorizzati di Ludoteca del Registro .it
- referenti di Ludoteca del Registro .it

9. NECESSITÀ LOGISTICHE

- aula/spazio per lo svolgimento delle attività
- computer/schermo e connessione internet (opzionale)

10. FASI SVILUPPO PROGETTO

Fase1

- Accordi preliminari tra Istituto e Ludoteca del Registro .it.
- Accordi preliminari con gli insegnanti di riferimento.
- Accordi preliminari con la Scuola superiore che e stesura dei protocolli di intesa tra i due istituti.

Fase 2

- Selezione delle classi interessate a partecipare al progetto
- Invio di materiale informativo sul progetto
- Accordi sulle attività e sulla modalità di svolgimento

Fase 3

- Attività su campo: gli studenti delle scuole superiori si recano presso le scuole primarie per svolgere le attività didattiche.

Fase 4

- Valutazione dei risultati e report finali.

11. RISULTATI ATTESI

Raggiungimento delle finalità didattiche, educative e trasversali.

12. CRITERI DI VALUTAZIONE

- n. attività realizzate
- n. destinatari coinvolti e loro feedback
- n. risorse umane impiegate e loro feedback
- rispetto dei tempi
- risultati didattici

13. STRUMENTI DI MONITORAGGIO

- feedback volontari da parte delle scuole e degli studenti coinvolti
- proposta di questionario
- test di valutazione
- report periodico