

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 e protagonisti dell'educazione degli studenti più giovani, attraverso lo svolgimento di attività didattiche a loro dedicate.

Il progetto è e sarà totalmente gratuito.
Informazioni più dettagliate sono riportate in Allegato 1.

4. DESTINATARI

Studenti del triennio delle scuole superiori (tra i 16 e 18 anni)*

**Il progetto propone la selezione di 15 studenti, ma l'effettivo numero di ragazzi coinvolti nell'iniziativa dipenderà da una valutazione congiunta dell'istituto di riferimento, dei docenti di riferimento e della Ludoteca del Registro .it.*

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
- favorire il senso di responsabilità
- potenziare il rispetto e la cura degli altri
- potenziare le capacità di interazione e di collaborazione
- potenziare le capacità individuali
- favorire l'acquisizione e lo sviluppo di autonomia operativa

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 ragazzi e di scuole
- favorire il contatto con una struttura di ricerca

6. MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

- lezioni formative/informative
- attività su campo

7. DURATA INDICATIVA

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

8. RISORSE UMANE

Interne

- da 1 a 3 docenti/referenti del progetto

Esterne

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

9. NECESSITÀ LOGISTICHE

- aula/spazio per gli incontri e la formazione degli studenti • computer/schermo e connessione internet (opzionale)

10. FASI SVILUPPO PROGETTO

Fase1

- Accordi preliminari tra Istituto superiore e Ludoteca del Registro .it.
Accordi preliminari con gli insegnanti di riferimento.
- Accordi preliminari con la Scuola primaria che ospiterà le attività del progetto: stesura dei protocolli di intesa tra istituto superiore e scuola primaria coinvolti).

Fase 2

- Selezione dei ragazzi interessati a partecipare al progetto
- Formazione dei ragazzi da parte del personale di Ludoteca del

Registro .it. Contenuti del corso di formazione:

- a) presentazione del progetto Ludoteca del Registro .it
 - b) presentazione dell'app Internetopoli
 - c) dimostrazione di un gioco di gruppo
 - d) simulazione di una lezione tipo utilizzando l'app Internetopoli
- Durata del corso di formazione: 6 ore di corso + 2 ore di affiancamento.

Fase 3

- Organizzazione delle attività ludiche e didattiche da svolgersi presso la scuola primaria di riferimento: i referenti dei rispettivi istituti scolastici si accordano su tempi e modalità di svolgimento delle attività con il supporto e il coordinamento di Ludoteca del Registro .it.

Fase 4

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

Fase 5

- 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