



## ISTITUTO COMPRENSIVO “LAZZARO SPALLANZANI”

Viale della Rocca 8 - Scandiano (RE)

0522-857593    [www.icspallanzani.edu.it](http://www.icspallanzani.edu.it)    [reic85400a@istruzione.it](mailto:reic85400a@istruzione.it)    [reic85400a@pec.istruzione.it](mailto:reic85400a@pec.istruzione.it)

### Piano DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA A.S. 2020/2021

Le Linee Guida per la **Didattica Digitale Integrata**, adottate dal Ministero dell’Istruzione con il Decreto n°39 del 26/06/2020, hanno richiesto l’adozione, da parte delle Scuole, di un Piano affinché gli Istituti siano pronti “qualora si rendesse necessario sospendere nuovamente le attività didattiche in presenza a causa delle condizioni epidemiologiche contingenti”.

Durante il periodo di grave emergenza verificatosi nell’a.s.2019/2020, i docenti dell’Istituto Comprensivo Lazzaro Spallanzani hanno garantito, seppur a distanza, la quasi totale copertura delle attività didattiche previste dal curriculum, assicurando il regolare contatto con gli alunni e le loro famiglie e lo svolgimento della programmazione riformulata secondo le indicazioni ministeriali.

Ciò ha permesso a tutto il personale docente di formarsi sulla Didattica a distanza.

Il presente Piano, adottato per l’a.s. 2020/2021, contempla la didattica digitale non più come didattica d’emergenza ma didattica digitale integrata che prevede l’apprendimento con le tecnologie considerate uno strumento utile per facilitare apprendimenti curricolari e favorire lo sviluppo cognitivo.

Già durante gli scorsi anni scolastici tutti gli alunni della Scuola Primaria e Secondaria hanno partecipato ad attività volte a fornire un primo approccio all’informatica come disciplina trasversale a tutte le altre. Anche grazie ai nuovi atelier digitali, allestiti nelle

varie Scuole; l'informatica è stata un potente alleato per rendere appetibili, divertenti e produttivi i contenuti disciplinari proposti dai docenti, favorendo la competenza digitale e creando nuovi ambienti di apprendimento.

Dall'idea di Laboratorio d'informatica nella didattica digitale integrata si passa alla tecnologia che entra in "classe" – a prescindere se in aula o a casa – e, adottando metodologie e strumenti tipici dell'apprendimento attivo, supportando la didattica quotidiana.

In questa prospettiva compito dell'insegnante è quello di creare ambienti sfidanti, divertenti, collaborativi in cui:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni;
- favorire l'esplorazione e la scoperta;
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo;
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere;
- alimentare la motivazione degli studenti;
- attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità (Disturbi Specifici dell'Apprendimento e Bisogni Educativi Speciali).

La scuola ad inizio anno scolastico dispone di **strumenti tecnologici** (computer, Chromebook e LIM) recenti e funzionanti a disposizione degli studenti e degli insegnanti per insegnamento/apprendimento/aggiornamento/progettazione/ricerca.

I docenti della scuola continuano il processo di **formazione** per le competenze sull'utilizzo delle TIC nell'azione didattica, supportati e guidati dall'Animatore Digitale e dal Team Digitale. Sono quindi disposti a formarsi e a sperimentare metodologie, strumenti e ambienti di apprendimento innovativi. Si segnalano ottime opportunità formative attraverso Il Servizio Marconi TSI e Le scuole Future Labs dell'E.R. E' possibile registrarsi a <https://iscrizioni.istruzioneer.it/> per

- iscriversi ai corsi di formazione ed eventi organizzati dall'Ufficio scolastico regionale per l'Emilia-Romagna
- sottoscrivere la ricezione della newsletter del Servizio Marconi TSI di USR-ER con notizie relative alle attività promosse

## Organizzazione

Tale piano sarà attuabile per tutta la classe, qualora emergessero necessità di contenimento del contagio, nonché qualora si rendesse necessario sospendere nuovamente le attività didattiche in presenza a causa delle condizioni epidemiologiche contingenti.

## Scuola dell'Infanzia

Strumenti	Tempi	
Blog, Meet, Vocaroo	N. incontri a settimana per sezione: 2	Piccole esperienze, brevi filmati o file audio

Le attività, oltre ad essere accuratamente progettate in relazione ai materiali, agli spazi domestici e al progetto pedagogico, saranno calendarizzate evitando improvvisazioni ed estemporaneità nelle proposte in modo da favorire il coinvolgimento attivo dei bambini.

L'aspetto più importante è mantenere il contatto con i bambini e con le famiglie.

# Scuola Primaria

Stima impegno settimanale

Strumenti	Discipline	Attività in modalità sincrona *		Attività in modalità asincrona *	Modalità di Verifica	Criteri per la Valutazione Formativa e Sommativa	N. minimo prove V. Sommativa a quadrimestre	
		classe 1 10 ore	classi 2-3-4-5 15 ore				classe 1-2	classe 3-4-5
GSuite for Education (mail, classroom, drive...) Blog, Meet, Vocaroo, Screencast o Matic, Loom	Italiano	4	4	<b>cl 1</b> da min 6 a max 10 ore	Lettura di testi con Vocaroo, elaborati scritti utilizzando Google Documenti o altri programmi di videoscrittura, verifiche scritte fotografate e caricate su classroom, Google Moduli, interrogazioni orali con Google Meet, Google Presentazioni ecc... Favorire l'emergere delle competenze quindi scegliere compiti e verifiche che stimolino il ragionamento, la riflessione, l'originalità	Il principio guida è il miglioramento degli apprendimenti degli alunni, il loro successo formativo e l'autovalutazione di ciascuno.  <b>V.Formativa:</b> incoraggiare, accompagnare e sostenere i processi di apprendimento. <b>V.Sommativa:</b> utilizzare un commento articolato che consideri: impegno, costanza, cura	2 scritte 1 orale	2 scritte 1 orale
	Matematica	2	3	<b>cl 2-3</b> da min 6 a max 12 ore			2 scritte 1 orale	2 scritte 1 orale
	Inglese	0,30	1	<b>cl 4-5</b> da min 8 a max 14			1 orale	1 scritta 1 orale

	Arte e immagine	0,30	1		e il commento personale	dell'elaborato, rispetto dei tempi di consegna, risultati raggiunti espressi in positivo, gratificando e fornendo suggerimenti pratici di miglioramento per gli aspetti da potenziare.	1 pratica	1 pratica
	Storia	0,30	1				2 scritte	1 scritta 1 orale
	Geografia	0,30	1				2 scritte	1 scritta 1 orale
	Scienze	0,30	1				2 scritte	1 scritta 1 orale
	Tecnologia	0,30	1				1 pratica	1 pratica

	Musica	0,30	0,30				1 pratica	1 voto scritto, orale o pratico
	Ed. Motoria		0,30					1 scritta
	Religione	0,30	1				1 scritta	1 scritta

Nel caso in cui nella classe vi siano alunni assenti per un periodo superiore ai 15 giorni per motivi sanitari, oppure se le assenze nella classe dovessero superare il 50% del totale degli alunni, gli insegnanti seguiranno il processo di apprendimento e recupero attraverso l'uso di **Classroom** (inserendo spiegazioni scritte e/o video, materiali, prove ed esercizi strettamente necessari ad un recupero dei concetti fondamentali).

# Scuola Secondaria di I grado

Stima impegno settimanale

Strumenti	Discipline	Attività in modalità sincrona * 16.30 ore	Attività in modalità asincrona*	Modalità di Verifica	Criteri per la Valutazione Formativa e Sommativa	N. minimo Prove Valutazione Sommativa a quadrimestre
GSuite for Education (mail, classroom, drive...) Meet, Registro elettronico, Spreaker, Screencast o matic, Loom	Italiano	3	da un min di 10 ore a un max di 18	Elaborati scritti utilizzando Google Documenti o altri programmi di videoscrittura, verifiche scritte fotografate e caricate su classroom, Google Moduli, interrogazioni orali con Google Meet, Google Presentazioni ecc...	Il principio guida è il miglioramento degli apprendimenti degli alunni, il loro successo formativo e l'autovalutazione di ciascuno.  <b>V.Formativa:</b> incoraggiare, accompagnare e sostenere i processi di apprendimento. <b>V.Sommativa:</b> utilizzare un commento articolato che consideri: impegno, costanza, cura dell'elaborato, rispetto dei tempi di consegna, risultati raggiunti espressi in positivo, gratificando e fornendo suggerimenti pratici di miglioramento per gli aspetti da potenziare.	4 scritte, 1 orale
	Matematica	3				3 scritte, 1 orale
	Inglese	2				2 scritte, 2 orali
	Francese	1				2 scritte, 2 orali
	Arte	1				1 scritta, 1 orale, 1 pratica
	Storia	1				2 scritte, 1 orale
	Geografia	1				2 scritte, 1 orale
	Scienze	1				3 scritte, 1

						orale
	Tecnologia	1				1 scritta, 1 orale, 1 pratica
	Ed. fisica	1				2 scritte
	Ed. Musicale	1				1 scritta, 3 pratiche
	Religione	1 ogni 15 gg.				2 orali

La didattica digitale integrata sarà attivata in modalità sincrona qualora almeno il 50% degli alunni della classe sia disposta in quarantena e quindi impossibilitata a frequentare le lezioni, o per assenze superiori ai 15 giorni di lezione.

-----

\* E' possibile lavorare in **modalità sincrona**, collegandosi con la propria classe nella fascia oraria dalle 8:00 alle 13:00 e prevedendo interventi didattici di max 45 minuti, per evitare sovrapposizioni e per non creare affaticamento fisico-mentale dei docenti, degli studenti e delle studentesse. Si dovrebbe cercare di non superare 3 ore di videolezioni nell'arco della mattina;

Esempi:

- a. Videolezioni (google meet)
- b. Verifiche formative e/o sommative orali (google meet), anche alla sola presenza di pochi allievi;
- c. Verifiche formative per feedback immediato con la presentazione da parte degli studenti e studentesse di prodotti

\* E' possibile lavorare in **modalità asincrona**, prevedendo attività di insegnamento-apprendimento strutturate e documentabili (digitali e cartacee), che prevedono lo svolgimento autonomo da parte degli studenti di compiti assegnati in modo equilibrato tra le varie discipline, per non appesantire il lavoro autonomo degli allievi e quello degli insegnanti.

Esempi:

- a. Video registrato ed erogato in differita (durata massima suggerita 8 minuti);
- b. Documenti ed espansioni collegati ai contenuti del video erogato;
- c. Materiali multimediali (documenti in PDF, immagini, video, link a siti d'interesse, presentazioni)
- d. Esercitazioni e verifiche formative predisposte dal docente, con richiesta di produzione di materiale da parte degli studenti;
- e. Verifiche sommative

## Modalità di comunicazione con le famiglie

REGISTRO ELETTRONICO	MAIL	CLASSROOM
Argomento delle lezioni Compiti assegnati per casa Comunicazione date delle verifiche (Scuola Secondaria)	Comunicazione diretta con docenti da parte di alunni e famiglie. Per gli studenti assenti, in attesa dell'attivazione di Classroom, si utilizzerà la mail per inviare i compiti necessari al recupero dei nuclei fondamentali di apprendimento.	Condividere informazioni come compiti, domande e materiali Interazione docente/studente Fornire feedback

## Alunni con Bisogni Educativi Speciali

Assegnare un docente **Tutor** ad ogni alunno della classe che per vari motivi fosse difficile coinvolgere nella didattica digitale integrata. Per questi alunni è quanto mai necessario che il team docenti o il consiglio di classe concordino il carico di lavoro giornaliero da assegnare e garantiscano la possibilità di registrare e riascoltare le lezioni.

Applicazioni consentite\*:

Strumento	Sito web	RegistrazioneStudenti	Tipo	Utilizzo

		te			
AGENDA WEB	<a href="https://agenda.web.org/">https://agenda.web.org/</a>	No	servizio web	ampliare la tipologia di esercizi disponibili sul libro di testo	
Book Creator		No	applicazione PC	<p>Creare un libro con scrittura Araword di facile consultazione in formato digitale e stampabile, utilizzando i racconti inventati dall'alunno che segue.</p> <p>Sarebbe stato utile per la prova orale dell'esame, rimarrà una produzione concreta di parte del lavoro di quest'anno</p>	

				scolastico	
BRITISH COUNCIL LEARN ENGLISH TEENS	<a href="https://learnenglish teens.britishcouncil.org/">https://learnenglish teens.britishcouncil.org/</a>	No	servizio web	Implementare il materiale didattico (soprattutto audio- video). Molto valido per approfondire lo studio delle funzioni comunicative nella L2	
DocHub	<a href="https://dochub.com/">https://dochub.com/</a>	No	servizio web	la correzione dei compiti inviati in formato .jpg o .pdf	
educandy	<a href="https://www.educandy.com/site/index.php">https://www.educandy.com/site/index.php</a>	No	servizio web	Ripassare i vocaboli di inglese giocando	
<a href="http://Genial.ly">Genial.ly</a>	<a href="http://www.genial.ly">www.genial.ly</a>	Si	servizio web	Creare immagini interattive o infografiche o linee del tempo (no	

				immagini alunni o altre persone)	
Geogebra	<a href="https://www.geogebra.org/classic?lang=it">https://www.geogebra.org/classic?lang=it</a>	No	applicazione PC	Applicazione di geometria dinamica	
Kahoot	Per creare: kahoot.com; per giocare: kahoot.it	No	servizio web	piattaforma dove si creano o si usano giochi didattici	
Learning Apps	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>	No	servizio web	Piattaforma per creare o usare giochi didattici	
LetMetalk	nessuno	No	app android per telefono	Insegnare all'alunno a produrre semplici frasi araword per comunicare con il telefono	
Liveworksheet	<a href="http://www.liveworksheets.com">Www.liveworksheets.com</a>	No	servizio web	Esercizi e verifiche	
LYRICSTRAINING	<a href="https://lyricstraining.com/">https://lyricstraining.com/</a>	No	servizio web	Monitorare le capacità di listening usando i testi delle canzoni	

Mentimeter	<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>	No	servizio web	Veloci sondaggi e verificare le conoscenze pregresse di un certo argomento	
OBS Studio	<a href="https://obsproject.com/">https://obsproject.com/</a>	No	applicazione PC	registrare le lezioni quando devo mostrare lo schermo del pc.	
OneNote	programma MICROSOFT	No	applicazione PC	Correzione compiti, relazioni, testi ...	
Pixton	<a href="http://www.pixton.com">www.pixton.com</a>	Sì	applicazione PC	Creare fumetti a tema storico	
Prezi	<a href="https://prezi.com/dashboard/next/">https://prezi.com/dashboard/next/</a>	No	servizio web	Presentare argomenti nuovi	
Quizziz	<a href="http://quizziz.com">http://quizziz.com</a>	No	servizio web	Per fare quiz didattici divertenti	
Scratch	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	Sì	servizio web	Attività di coding - l'iscrizione è	

				richiesta per salvare i lavori fatti.	
Screencast-O-Matic	<a href="http://screencast-o-matic.com">screencast-o-matic.com</a>	No	servizio web	registrare le lezioni da inviare agli studenti	
SPREAKER	<a href="https://www.spreaker.com">https://www.spreaker.com</a>	Sì	applicazione PC	far registrare audio	
Thinglink	www.thinglink.com	Sì	servizio web	Creare immagini interattive (ad es. Carta geografica con didascalie o illustrazione con didascalie, no immagini di alunni o altre persone)	
Vocaroo	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>	No	servizio web	Brevi registrazioni audio	
Wordwall	<a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>	No	servizio web	giochi ed esercizi di rinforzo	
youtube	<a href="https://www.yo">https://www.yo</a>	No	servizio web	video	

	<a href="https://www.youtube.com/">utube.com/</a>			esplicativi e/o divulgativi	
Storyjumper	<a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a>	No	servizio web	creare ebook con possibile registrazione della voce	

\*Per l'utilizzo di applicazioni non comprese nell'elenco occorre ricevere l'autorizzazione da parte del Dirigente Scolastico.