

Perché Aladin@?

Aladin@...

- » **non sostituisce libro, quaderno, penna, pennarello**; si tratta di un paio di ore alla settimana in cui **si integra il PC con gli altri strumenti**;
- » è uno strumento da utilizzare in un'ottica multi- e transdisciplinare, da non relegare all'ora di informatica curricolare;
- » permette soluzioni integrate per i libri di testo nelle classi, **utilizzando i PC personali (BYOD) a fini didattici**, un po' come nell'esperienza dell'e-learning durante il Covid, ma in presenza.



Aladin@ consente di...

- » imparare attivamente;
- » collegare le lezioni, **lavorare in modo multidisciplinare**;
- » fare didattica attiva;
- » **fare lavori differenziati**: a piccolo gruppo, con tutta la classe, in modo individuale, a coppie;
- » aprire una finestra sul mondo;
- » **lavorare** in verticale su contenuti digitali **in continuità** con la scuola secondaria di primo grado.

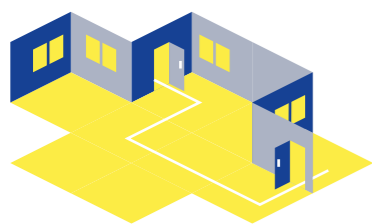
Aladin@ sviluppa nei bambini...

- » **un approccio attivo nell'utilizzo del device**: nelle esperienze di uso del PC è importante il processo ma lo è altrettanto il prodotto;
- » **l'abitudine ad essere creatori e non solo fruitori**, alla produzione di contenuti e non solo a subirli, come avviene in gran parte degli usi a loro destinati (TV, videogiochi, app). Per questo nella prima fase (novembre-dicembre 2021) saranno chiamati insieme ai docenti a stabilire le regole per l'accesso alla rete e l'uso dei PC, come **unità didattica di Educazione civica** in cui è presente una parte che riguarda l'impiego delle tecnologie e della rete.



Aladin@ nella scuola...

- » **valorizza tutti gli spazi dei plessi**, non solo le aule, per passare da uno spazio all'altro conservando i dati, le presentazioni, ecc.;
- » implementa quanto fatto con le **scelte di e-learning e di didattica digitale integrata** della scuola.



Aladin@ include e coinvolge...

- » chi ha già uno strumento digitale personale compensativo e lo usa a scuola per imparare insieme agli altri;
 - » chi impara con **tutte le intelligenze multiple**, linguistica, matematica, musicale e visivo-spaziale, naturalistica, **valorizzando competenze talvolta nascoste**, multimediali o digitali (audio, video, colori, immagini, ecc.);
 - » tutti nella **realizzazione di sfide** a favore di loro stessi, delle famiglie, della comunità scolastica, su vari argomenti, attraverso:
- 1 **STEAM Games** www.steamgames.it: una piattaforma didattica gratuita realizzata per loro da un progetto nazionale realizzato e gestito dall'IC3 utilizzando vari contenuti e strumenti. Non fatevi fuorviare dalla parola "games", il gioco viene inteso come coinvolgimento motivazionale dello studente che, costruendo contenuti, potrà ottenere badge e rafforzare le sue competenze, non esclusivamente tecnologiche;
 - 2 **dida-LABS** etwinning.indire.it/webinar/presentazione-della-piattaforma-dida-labs-erickson: una piattaforma inclusiva gratuita con più di 800 unità didattiche;
 - 3 i materiali digitali su piattaforma dei manuali scolastici;
 - 4 **MLOL – Media Library On Line** www.mo-mattarella.medialibrary.it: una piattaforma gratuita con libri, edicola digitale, risorse libere cui tutti gli studenti sono iscritti
 - 5 le risorse di Google, Classroom, Drive, Meet (Google App For Education);
 - 6 **Parole O_Stili** www.ic3modena.edu.it/progetti/educazione-civica: i percorsi di educazione civica gratuiti sviluppati insieme a partire dalla Mappa realizzata quest'anno
 - 7 i percorsi multidisciplinari dell'IC3:



Maia

Lo studio delle scienze e della sostenibilità



Lucy

I primi rudimenti di intelligenza artificiale



Frida

La conoscenza dell'arte e della musica



Mary

Le attività per motivarsi e trovare il proprio metodo di studio

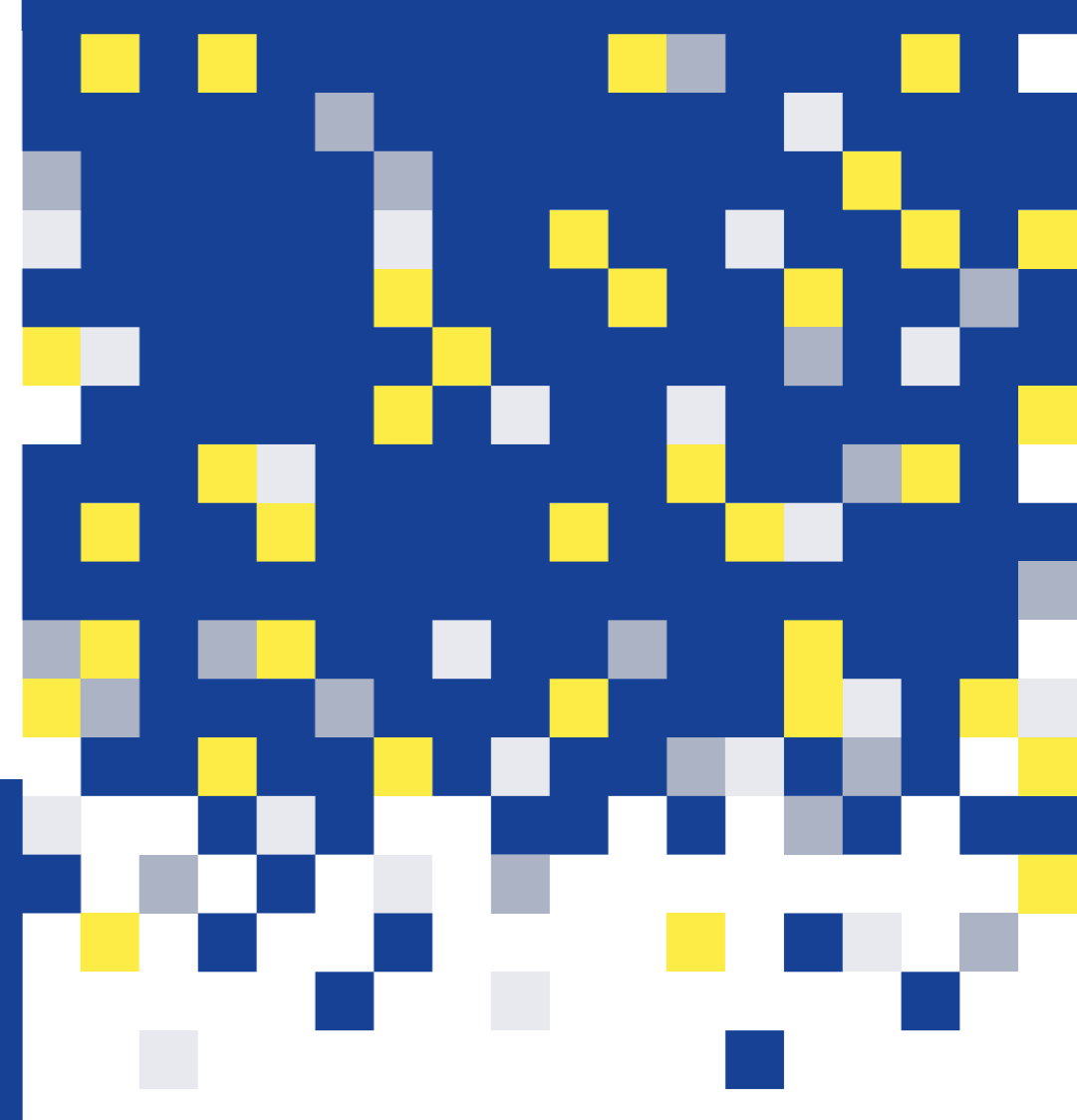
È sicura Aladin@?

Certamente! La scuola ha definito con Mutina.net – che gestisce la nostra connettività – un **content filtering sulla rete scolastica**, a cura del Team digitale e sotto la responsabilità del dirigente, che **inibisce l'accesso a liste vietate (siti inappropriati)**.

La navigazione e l'utilizzo dei PC avverranno sempre **sotto la supervisione degli insegnanti**, come del resto accade per tutte le attività scolastiche. **Le password di accesso alla rete saranno temporanee** e saranno comunicate dagli insegnanti agli alunni/e nel momento di utilizzo perché legate al proprio accesso.

Comunicazione per le famiglie

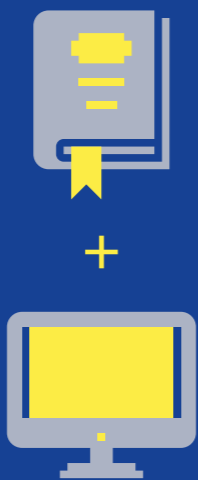
Avvio sperimentazione Aladin@ alla scuola primaria



Che cos'è Aladin@?

A Aule
LA Laboratorio
DI Disciplinari
N@ Nuova Adozione

Nata nella secondaria di primo grado 5 anni fa per utilizzare i nuovi ambienti flessibili ed **integrare i libri di testo utilizzando le informazioni possedute sul PC o nella rete**, questa che ormai è solida pratica a Mattarella, viene estesa in maniera parziale e sperimentale alle classi 4[^] e 5[^] delle scuole primarie dell'IC3 dall'a.s. 2021/2022.



Continuando ad utilizzare i manuali scolastici cartacei, e, ci auguriamo, sempre più i quaderni, gli album, le penne e i colori rispetto alle fotocopie, alle schede, agli esercizi e alle crocette previste dai libri di testo, è una **occasione per integrare nella quotidianità, in porzioni di tempo limitatissime**, lo strumento tecnologico che, alla primaria, è stato "scoperto" durante i periodi di chiusura causa Covid.



Informatica



Curricolo digitale



Graduale e parziale introduzione degli strumenti informatici

Non è informatica, **non** è curricolo digitale (che viene realizzato nelle ore apposite nei laboratori specializzati): si tratta di **una graduale e parziale introduzione (2 ore a settimana) degli strumenti informatici a scuola** per svolgere attività di diverso tipo, multidisciplinari e anche nelle discipline più comuni e tradizionali.

Ha le caratteristiche del BYOD (Bring Your Own Device = porta il tuo PC) in cui lo **strumento** dell'alunno/a viene **inteso al fianco delle risorse tradizionali** come quaderno, archivio, raccolta multimediale, enciclopedia portatile, motore di ricerca, ecc... **tutto in uno!**



2h/settimana

Fermo restando che, liberamente, **se non si possiede o se non si ritiene di far portare il proprio portatile a scuola, nessuno è obbligato**; il valore nell'utilizzare un PC già posseduto è nel dare continuità casa/scuola alle attività che si svolgono in classe e nell'educare gradualmente e responsabilmente alla gestione dello strumento.

~~Obbligatorietà di portare il PC~~

Ognuno sceglie liberamente se portare il PC

Le famiglie e Aladin@



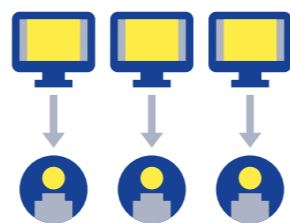
NO obbligo di acquisto

- » **Non vi è nessun obbligo di acquisto**, non vi è mai stato nelle comunicazioni ufficiali della scuola.
- » Chi non possiede un PC **non è tenuto all'acquisto** ma avrà modo di operare, solo a scuola, limitatamente alle ore stabilite.



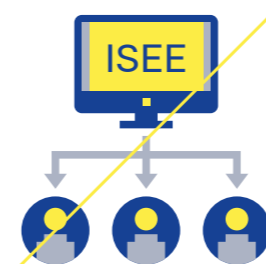
PC PERSONALE possibilità di portarlo in classe

- » Per coloro che già possiedono un PC **sarà possibile portarlo** ed utilizzarlo durante le ore di attività previste.



COMODATO D'USO obbligatorio portare il PC in classe

- » Gli alunni/e che hanno ricevuto il PC in comodato d'uso a causa delle chiusure da marzo 2020 **sono, invece, tenuti a portarlo** e ad utilizzarlo durante la giornata individuata.



COMODATO D'USO ISEE non è più possibile richiedere strumenti

- » Alla scuola primaria i comodati d'uso su presentazione di ISEE sono stati dati da marzo 2020 ad aprile 2021 per andare incontro alle eventuali chiusure. **Attualmente alla primaria non è possibile richiedere nessuno strumento**, avendo risposto a tutte le richieste che ne avevano diritto.

Come per gli strumenti più delicati che si portano a scuola, la **copertura assicurativa obbligatoria prevede anche l'attrezzatura informatica personale, purché il danno venga segnalato immediatamente al docente che lo denuncerà normalmente come se fosse un incidente, su apposito modulo. Guasti o danneggiamenti non segnalati nelle ore alla presenza del docente non saranno coperti.**

Quando Aladin@?

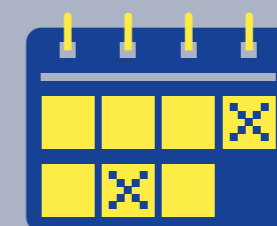


Per imparare a gestire le macchine, a connettersi, a gestire i contenuti e l'uso negli spazi, **si inizierà soltanto con gli strumenti in dotazione alla scuola (carrelli PC e Chromebook)** a partire dall'inizio di novembre. La tempistica sarà comunicata. **Gli studenti non dovranno portare niente.** In questo primo periodo i docenti con gli studenti realizzeranno un regolamento per l'uso degli strumenti.



Verrà richiesto agli alunni che lo possiedono e alle famiglie che lo consentono di **portare il proprio device** (no tablet/no iPad). Coloro che possiedono il PC o il Chromebook della scuola in **comodato d'uso** sono tenuti a portarlo a scuola nel giorno prestabilito. Chi non sarà in queste due condizioni avrà modo di **operare al pari degli altri.**

Quanto Aladin@?



2h/settimana

L'utilizzo del PC a scuola è previsto per **due ore alla settimana per ciascuna classe (4[^] e 5[^])**. Le giornate stabilite saranno comunicate dagli insegnanti.

Info Aladin@

2021

Ottobre

Novembre

Dicembre

2022

Gennaio

Febbraio

Per ogni ulteriore informazione **prima** dell'inizio della sperimentazione (novembre 2021), rivolgersi al Team Digitale: teamdigitale@ic3modena.edu.it

Per ogni informazione **dopo** l'inizio della sperimentazione (gennaio 2022) rivolgersi ai rispettivi docenti