



# Direzione Didattica Statale



## MODULO Buone Pratiche

<b>Titolo dell'esperienza</b>	Ambiente di socializzazione ClassDojo
<b>Docente/i</b>	Dirodi Maria Grazia
<b>A.S. - classe/i</b>	A.S. 2016-2017 Scuola Primaria classe 5 <sup>^</sup> F
<b>Motivazioni</b> (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	Con questo strumento si è inteso migliorare il comportamento degli studenti nella classe. ClassDojo cattura e genera dati sul comportamento che, gli insegnanti possono condividere con i genitori. Questa applicazione serve a dare agli alunni un feedback positivo sul comportamento e buone relazioni con gli insegnanti.
<b>Finalità, obiettivi e contenuti scelti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Promuovere una positiva relazione degli studenti con la scuola</li><li>✓ Favorire comportamenti corretti tra gli alunni</li><li>✓ Avvicinare i genitori al mondo della scuola</li><li>✓ Rendere i genitori partecipi in tempo reale degli avvenimenti dei loro figli</li></ul>
<b>Percorso</b> (Come si è sviluppata l'esperienza? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento? Quali collaborazioni se ci sono state, si sono rivelate più interessanti?)	Inizialmente si è chiesto ai genitori se erano interessati all'esperienza. Poi, in seguito al loro favore, sono state consegnate le credenziali di accesso per poter consentire agli alunni di far parte della comunità Dojo. A questo punto gli studenti hanno creato il loro personale Avatar. E nel corso dell'anno abbiamo condiviso foto, piccoli video e premiato comportamenti positivi con valutazioni numeriche e crediti in forma di badge. Questo ambiente ha anche una chat per la comunicazione tra la famiglia e l'insegnante.
<b>Risorse e strumenti</b> (Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari? In quale maniera i colleghi, se più di uno, hanno collaborato e con quali ruoli?)	Per utilizzare questo ambiente bisogna scaricare l'App sul dispositivo o sui dispositivi più usati, in modo da ricevere le notifiche della comunicazione, scaricarla anche sul computer dell'aula in modo da visualizzare l'ambiente e i suoi contenuti, assolutamente privati e protetti, ai bambini.
<b>Valutazione</b> (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)	L'esperienza è riuscita a correggere determinati atteggiamenti negativi nei confronti dei compagni o della responsabilità scolastica perché tutto era pubblico, condiviso e dibattuto, e soprattutto noto alle famiglie.
<b>Risultati e ricaduta sul resto della didattica</b> (I risultati della valutazione finale hanno eventualmente suggerito degli spunti di cambiamento per un rinnovamento dell'esperienza? Quali ricadute nella didattica corrente o nei comportamenti degli alunni?)	I ragazzi hanno apprezzato che quello che realizzavano in classe era immediatamente notificato ai loro genitori, sentivano di essere al centro dell'attenzione dei loro cari anche a scuola, dove spesso nella normalità essi si sentono in un luogo "altro", lontano ed a volte estraneo al loro habitat usuale. Ciò ha stimolato tutti a un lavoro migliore, a condividere con i compagni momenti di festa o particolari, come appunto in una collettività-famiglia allargata e presente.