



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale

FORMAZIONE AREE A RISCHIO

NAIC8E5005 - NA - I.C. 87 PERTINI-DON GUANEL

Il dirigente scolastico dell'istituzione scolastica NA - I.C. 87 PERTINI-DON GUANEL - NAIC8E5005 si impegna, sotto la propria personale responsabilità, a realizzare le attività in modo conforme al progetto presentato e a rendicontare le relative spese nei termini previsti.

Titolo del progetto:

ELABORARE E COSTRUIRE DIGITALMENTE IN MODO CREATIVO E CONSAPEVOLE

Descrizione del progetto di formazione dei docenti (obiettivi formativi e contenuti):

I MODULO

L'utilizzo di tecnologie quali il pc e lo smartphone, grazie a specifici software didattici, può consentire agli studenti con difficoltà di apprendimento di interagire attivamente con gli altri studenti e gli insegnanti, anche a distanza, migliorando la qualità dell'apprendimento. Lo scopo di è di approfondire l'utilizzo delle più innovative tecnologie digitali come strumenti compensativi per alunni in difficoltà.

II MODULO

La programmazione e il pensiero computazionale costituiscono, oggi, un efficace supporto educativo all'insegnamento delle discipline tradizionali quindi, l'utilizzo proattivo delle tecnologie, aiuta i discenti, ad approcciarsi al mondo di oggi con occhio critico e attivo.

MODULO II-III-IV

In riferimento al periodo che stiamo vivendo il percorso che offra strumenti digitali che aiutino la didattica a distanza a catturare l'attenzione dei discenti sembra essere sicuramente il metodo che debba maggiormente aiutare il mondo della scuola a colmare quelle lacune che si sono evidenziate.

Anche il cercare di utilizzare il gioco per poter avvicinare i giovani del domani sembra essere ormai, una pratica diffusa

Infine conoscere e portare in aula il Tinkering per favorire la didattica laboratoriale nell'insegnamento delle materie scientifico-tecnologiche combinando supporti innovativi, materiali poveri o di recupero favorendo l'espressione personale e creativa degli studenti

Gli Obiettivi:

Individuare tecnologie per l'inclusione adatte a tutta la classe e in grado di potenziare le competenze di tutti

Delineare il modello valido e concreto della Classe Digitale Inclusiva

Il modello Flipped Classroom in chiave inclusiva

Favorire l'approccio tecnologico multimediale

Comprendere e distinguere i concetti base di coding, programmazione e pensiero computazionale.

Utilizzare diversi linguaggi di programmazione e distinguere le peculiarità di linguaggi a blocchi come Scratch 3.0.

Progettare attività didattiche che stimolino comunicazione, creatività e inventiva

Conoscere e applicare le diverse tipologie di storytelling: lineare, non lineare, adattivo, collaborativo.

Conoscere definizione, contesto e campi d'utilizzo della Gamification.

Apprendere concetti base di elettronica.

Conoscere la logica di sviluppo dei circuiti elettronici.

Portare in aula attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva

Competenze oggetto della formazione in relazione alle aree tematiche del quadro di riferimento europeo DigCompEdu:

Area 1 - Coinvolgimento e valorizzazione professionale:

- 1.1 - Comunicazione organizzativa
- 1.2 - Collaborazione professionale
- 1.3 - Pratiche riflessive
- 1.4 - Crescita professionale

Area 2 - Risorse digitali:

- 2.1 - Selezionare le risorse digitali
- 2.2 - Creare e modificare le risorse digitali
- 2.3 - Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Area 3 - Pratiche di insegnamento e apprendimento:

- 3.1 - Pratiche di insegnamento
- 3.2 - Guida e supporto agli studenti
- 3.3 - Apprendimento collaborativo
- 3.4 - Apprendimento autoregolato

Area 4 - Valutazione dell'apprendimento:

- 4.1 - Strategie di valutazione
- 4.2 - Analisi dei dati del processo di apprendimento
- 4.3 - Riconcontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Area 5 - Valorizzazione delle potenzialità degli studenti:

- 5.1 - Accessibilità e inclusione
- 5.2 - Differenziazione e personalizzazione
- 5.3 - Partecipazione attiva

Area 6 - Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti:

- 6.1 - Alfabetizzazione all'informazione e ai media
- 6.2 - Comunicazione e collaborazione digitale
- 6.3 - Creazione di contenuti digitali

6.4 - Uso responsabile del digitale

6.5 - Risoluzione di problemi

Descrizione dei percorsi e moduli previsti evidenziando, in particolare, la formazione per l'utilizzo degli ambienti e degli strumenti digitali già finanziati:

Il Piano Digitale del nostro Istituto intende rispondere alle nuove sfide del futuro, nell'ottica di una crescita graduale e progressiva di competenze in grado di coniugare le crescenti possibilità di innovazione offerte da un panorama tecnologico in continuo sviluppo, con proposte didattiche in grado di sfruttarne le potenzialità in campo educativo. In quest'ottica si è deciso di acquisire soluzioni digitali che facilitino la costruzione di ambienti propedeutici agli apprendimenti attivi e laboratoriali, nonché agli apprendimenti costruttivisti e per progetto.

Da alcuni anni stiamo introducendo gradualmente la pratica del coding come parte integrante del curriculum scolastico. Attraverso il coding, infatti, è possibile sviluppare efficacemente un approccio computazionale ai problemi, sviluppando la capacità degli studenti di elaborare autonomamente i metodi di soluzione anziché applicarli meccanicamente così come vengono ricavati dai libri di testo o enunciati dall'insegnante.

Tutti i laboratori informatici saranno equipaggiati con software libero e gratuito, così da permettere agli studenti di poter installare gli applicativi utilizzati a scuola nei propri dispositivi domestici senza costi aggiuntivi e senza infrangere la normativa sul diritto d'autore.

I percorsi formativi sovrarmenzionati si collegano a tre obiettivi prioritari del nostro piano digitale in termini infrastrutturali:

1)Potenziamento e aggiornamento in tutti i plessi delle infrastrutture di rete e dei servizi di cloud computing, in ottemperanza alle nuove direttive europee sulla privacy e sulla sicurezza dei dati.

2) Progettazione e allestimento in tutti i plessi di laboratori informatici per la consultazione, l'elaborazione e la creazione di materiali multimediali e per lo sviluppo attraverso il coding del pensiero computazionale.

3)Progettazione e allestimento in tutti i plessi di nuovi ambienti innovativi per l'apprendimento, all'interno dei quali sviluppare una progettazione didattica interdisciplinare basata su steam, making e robotica educativa.

L'implementazione dei tre obiettivi, che si interconnette con il percorso formativo descritto, avverrà a valere dei fondi "Ambienti digitali di apprendimento" e "Ambienti digitali a rischio" di cui la scuola è beneficiaria.

Tipologia e numero dei docenti beneficiari previsti:

Tipologia	Numero docenti beneficiari previsti
Docenti di scuola dell'infanzia	6
Docenti di scuola primaria	21
Docenti di scuola secondaria di primo grado	45
Docenti di scuola secondaria di secondo grado	
TOTALE	72

Ore di formazione previste per ciascun docente:

25.00

Durata complessiva in ore dei corsi:

1800.00

Periodo di svolgimento:

Data inizio 11/01/2021

Data fine 31/03/2021

Sede di svolgimento, logistica e attrezzature:

Il progetto si svolgerà presso le sedi dell'istituto con l'utilizzo di PC, Tablet, LIM e Smartphone in dotazione della scuola e dei docenti i quali potranno partecipare anche utilizzando lo smart working nel momento si rendesse necessario applicarlo

Modalità di diffusione e coinvolgimento dei docenti:

La promozione e la diffusione del progetto verrà fatta utilizzando i classici sistemi di diffusione quali i canali informatici, i siti web del soggetto promotore e dei partner, le newsletters, le mailing - list e attraverso tradizionale divulgazione di materiale informativo, ovvero volantini. Il materiale prodotto in fase di progetto e di attuazione dei percorsi formativi sarà reso disponibile e archiviato, esso costituirà il punto di partenza per ulteriori e futuri sviluppi nell'ottica della replicabilità o del miglioramento.

Altra possibile ipotesi è certamente quella di sviluppare un semplice sito web con l'ausilio di Google Sites, utilizzando la piattaforma G Suite di dominio del nostro istituto (in cui sarà possibile visionare il materiale prodotto con il progetto.

I docenti che si coinvolgeranno saranno quelli maggiormente motivati ad avvicinarsi ad un tipo di didattica che avvicina i metodi tradizionali di insegnamento con quelli innovativi e tecnologici, incentivando le modalità di consultazione e coprogettazione dei dipartimenti, con particolare focalizzazione al dipartimento scientifico-laboratoriale e alle UDA progettate nell'ambito del piano di miglioramento del nostro istituto.

Modalità di monitoraggio e valutazione delle attività formative:

Per svolgere il monitoraggio si prevedono tre momenti fondamentali:

-costante revisione del progetto: per acquisire informazioni riflettendo su quanto si sta realizzando e studiare modifiche e adattamenti delle attività di progetto;

- ri-pianificazione: causa gli scostamenti che un progetto implica rispetto alla fase iniziale è essenziale ripianificare in corso d'opera il progetto adattandolo alla realtà in cui si sta operando;

- sistema di reportistica (reporting): produzione di report

L'aspetto valutativo del progetto sarà puntuale e avverrà in itinere e a fine progetto traendo, da questa, tutti gli elementi che possano aiutare a superare le eventuali difficoltà incontrate migliorando la qualità dello stesso.

Piano finanziario:

Macrovoce di spesa	Importo
--------------------	---------

Spese per il personale connesso con le attività	€ 13.000,00
Beni di consumo e servizi	€ 3.200,00
Spese per l'organizzazione delle attività formative	€ 2.000,00
Spese di coordinamento e gestione amministrativa	€ 1.800,00
TOTALE	€ 20.000,00

In fede.

Firma del Dirigente Scolastico
(Firma solo digitale)

Data 16/06/2020