



| | |
|------------------------------|--|
| TITOLO DEL PROGETTO | SVILUPPO DELLA DIDATTICA DIGITALE. ANIMATORE DIGITALE |
| Docente/i referente/i | ANIMATORE DIGITALE |
| Azioni principali | <p>Indicare le fasi dell'attività di progetto. Quando significativo, precisare il periodo. Se pertinente, precisare quali classi sono coinvolte, oppure quanti studenti se l'iniziativa prevedeva una partecipazione elettiva. Si possono allegare documenti.</p> <p>L'<i>animatore digitale</i> è una figura di sistema che coordina le attività del PNSD e la diffusione dell'innovazione didattica e tecnologica a scuola, anche in riferimento al piano triennale dell'offerta formativa scolastica.</p> <p>In particolare, all'interno dell'I.I.S. Caterina Caniana, per l'anno scolastico 2017/2018 sono previste le seguenti attività:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Gestione (aggiornamento, inserimento, ...) dei vari account istituzionali.2) Punto di riferimento sia per gli studenti che per i docenti nell'utilizzo dell'indirizzo istituzionale e di alcune applicazioni cloud computing ad esso connesse, favorendone la diffusione e l'utilizzo. Incentivazione dell'utilizzo delle tecnologie messe a disposizione della scuola in occasioni di confronto con i docenti.3) Collaborazione con la funzione strumentale tecnologica per eventuali esigenze legate alla gestione della rete.4) Approfondimento, in collaborazione con il tecnico di riferimento, sulla possibilità di far utilizzare ai docenti e agli studenti la rete wi-fi per svolgere attività didattiche specifiche in classe. Collaborazione con il tecnico di riferimento e la funzione strumentale tecnologica per effettuare un controllo sugli accessi.5) Partecipazione ad attività legate al PNSD:<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipazione alla settimana del PNSD (stimata per novembre 2017). <p><i>"L'idea è di dedicare tre giornate all'innovazione digitale e alla didattica laboratoriale per promuovere il PNSD. Il PNSD non fa riferimento solo all'utilizzo delle nuove tecnologie, ma anche all'attuazione di una pratica didattica innovativa.</i></p> <p><i>Ad esempio, tra le varie attività promosse dal PNSD, c'è l'ICT LAB, che consiste in:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- artigianato digitale- coding- robotica. <p><i>La robotica non ci appartiene come istituto, ma per artigianato digitale si intende disegno CAD, disegno in 3D, stampa in 3D, e noi come istituto siamo dentro a queste attività. Anche il coding è un'attività che è già stata promossa nelle classi seconde (mediante programmazione con Scratch).</i></p> <p><i>L'evento può essere intitolato "Flash Mob del PNSD al Caniana: la nuova didattica per il nostro futuro!". L'evento consiste nel dedicare le giornate del 28-29 e 30 novembre (lun-mar-mer) ad un Flash Mob, ovvero ogni insegnante di ogni disciplina impronerà la propria lezione utilizzando le tecnologie che l'istituto mette a disposizione e/o una didattica innovativa, ad esempio:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- informatica promuoverà l'ora del codice (è un sito web che mette a disposizione degli strumenti per iniziare a comprendere il pensiero computazionale);- utilizzo del laboratorio mobile per poter attuare una didattica innovativa: i pc sono portatili e li possiamo disporre come meglio crediamo per attuare una didattica differente, per gruppi ad esempio;- grafica si dedicherà in particolare all'utilizzo dei laboratori e a strumenti tecnologici (utilizzando anche la stampante 3D);- tutte le discipline possono improntare la propria lezione basandosi su una didattica |

laboratoriale o su una didattica innovativa.

I docenti attuano una didattica differente ad esempio traendo spunto dalle indicazioni disponibili ai seguenti link:

<http://schoolkit.istruzione.it/>

<http://www.indire.it/approfondimento/avanguardie-educative/>

Nella formazione sulla sicurezza promossa agli studenti, spesso vengono mostrati video di cartoni animati realizzati dall'INAIL che mostrano un personaggio (Napo) in balia dei rischi legati al non utilizzo dei DPI o delle corrette misure di precauzione.

Durante lo svolgimento delle lezioni, in questi 3 giorni, un gruppo di studenti di grafica girerà per le classi per documentare le varie didattiche innovative presentate dai docenti mediante videoclip e/o interviste. Successivamente, con i dati raccolti, il gruppo di studenti si dedicherà a:

*- realizzare un piccolo manifesto/opuscolo che descrive tutte le attività svolte in questi tre giorni dedicate all'evento "Flash Mob del PNSD al Caniana: la nuova didattica per il nostro futuro!". Potremmo poi approfittare per presentare tale documento all'open day.
- realizzare il videoclip di 180 secondi sull'evento in modo da poter partecipare al concorso #il mio PNSD.*

- Partecipazione all'evento organizzato dal MIUR in occasione della "Giornata nazionale per la sicurezza nelle scuole" (22 novembre di ogni anno).
Il ministero per questa data organizza, insieme alle scuole, una serie di eventi finalizzati alla diffusione della cultura della sicurezza e alla gestione e prevenzione dei rischi. Nell'anno 2016 è stato proposto un gioco on-line interessante da sottoporre agli studenti.
- Partecipazione all'evento "Settimana di educazione all'informatica" (dal 4 al 10 dicembre). E' un evento che promuove il coding, in particolare la partecipazione a un'ora del codice da parte delle scuole.
Di seguito i link di riferimento:
<https://hourofcode.com/it>
Come insegnare un'ora del codice: <https://hourofcode.com/it/how-to>
- Partecipazione all'evento "GAME@SCHOOL - Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica" (stimato per gennaio 2018).
L'evento prevede una competizione tra studenti a livello nazionale dedicata all'utilizzo del videogioco nella didattica. Gli studenti, durante l'evento, sono chiamati a mettere in campo il proprio bagaglio di conoscenze e ad utilizzare le tecnologie conosciute e a disposizione per trovare una soluzione possibile e originale al tema proposto.
In considerazione del successo dell'iniziativa dell'anno 2017 (I edizione svoltasi a Bergamo), che si è concretizzato in un elevato livello di qualità dei prodotti e nel forte coinvolgimento dei ragazzi, il Centro Studi ImparaDigitale ha annunciato che la seconda edizione delle Olimpiadi del Videogioco per la Didattica si svolgeranno l'anno prossimo su base nazionale, con diverse sedi territoriali regionali.
- Partecipazione al concorso WebTrotter – gara basata sulla ricerca intelligente di dati e informazioni in rete (stimata per febbraio 2018).

6) Attività di formazione:

- somministrazione di un questionario digitale (tramite moduli Google) di carattere conoscitivo sulle conoscenze informatiche, competenze tecnologiche e aspettative dei docenti per l'individuazione del fabbisogno di formazione interna;
- organizzazione di corsi di formazione sulla base delle esigenze emerse dal questionario (ad esempio di livello base, medio, avanzato, oppure su particolari applicazioni richieste esplicitamente dai docenti);
- incontro di formazione per i genitori sull'educazione ai media per la

| | |
|--|---|
| | prevenzione al cyberbullismo e un utilizzo sano ed equilibrato della rete: “Navigazione in rete: un’esperienza in famiglia”. |
| Materiali prodotti / risultati da conseguire / eventi da organizzare | <ul style="list-style-type: none"> • Documentazione necessaria relativa alla partecipazione ai vari eventi. • Questionario on-line per la rilevazione dei bisogno formativi interni. • Slide di riferimento per i corsi di formazione erogati. |
| Beni / servizi impiegati | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo dell’account istituzionale come amministratore per la gestione degli altri account. ▪ Utilizzo del laboratorio Win e/o mobile per la partecipazione agli eventi (quando necessario) e per espletare le attività di formazione. |
| Valore formativo | <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare gli account istituzionali come mezzo di comunicazione abituale tra Dirigente, docenti, studenti e genitori. ▪ Tenere sotto controllo la gestione della rete da un punto di vista della sicurezza e della funzionalità da parte di personale interno. ▪ Coinvolgere i docenti nell’applicazione di una didattica innovativa in modo da trascinarli e generare entusiasmo nell’applicarla; ▪ Stimolare gli studenti in un utilizzo sano delle ICT. <p>Finalità: promuovere le attività del PNSD nel contesto scolastico, comprendendo tutti i soggetti coinvolti: docenti, studenti e genitori.</p> <p>Rilevanza formativa in termini di sviluppo di competenze ed educativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare competenze digitali, spirito di iniziativa e imprenditorialità, problem solving e competenze nelle relazioni interpersonali degli studenti grazie alla partecipazione ai vari eventi; ▪ Sviluppare il livello di competenze digitali del corpo docenti. |
| Collaborazioni interne | <p>Quando significativo e possibile, precisare la misura in ore, eventualmente rinviare agli allegati</p> <p>E’ prevista una collaborazione interna sulla gestione della rete con la funzione strumentale tecnologica.</p> |
| Collaborazioni esterne | <p>Quando significativo e possibile, precisare la misura in ore, eventualmente rinviare agli allegati</p> <p>E’ prevista una collaborazione con il consulente-tecnico di riferimento della rete.</p> |
| Validazione | <p>Indicare se il progetto è stato validato negli anni precedenti e se viene riproposto con eventuali correzioni o accorgimenti.</p> <p>Il progetto è stato validato e viene riproposto integrato con ulteriori attività come specificato nella sezione “Azioni principali”.</p> |

Bergamo, 10/06/2017

L’Animatore digitale
Prof.ssa Claudia Bonanno