



Repubblica Italiana
Regione Siciliana

ISTITUTO COMPRENSIVO
Infanzia ,Primaria e Secondaria di I grado
"SANTE GIUFFRIDA"

95129 CATANIA – Viale Africa, 198 - Tel. 095-7465996 – fax 095/531508

Cod.Fisc.: 93203350876 - Cod.Mecc.: CTIC8A600V



PIANO DI ATTUAZIONE PNSD a.s. 2017/18

Piano annuale animatore digitale

Premessa

La legge 107 prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per perseguire obiettivi:

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- di potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- di adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati,
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione,
- di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,

- di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole. Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

L'animatore digitale coordina la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del PNSD che sono anche previste nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa della propria scuola. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non un supporto tecnico (su questo, infatti, il PNSD prevede un'azione dedicata la #26. L'animatore collabora con l'intero staff della scuola e in particolare con gruppi di lavoro, operatori della scuola, Dirigente, DSGA, soggetti rilevanti, anche esterni alla scuola, che possono contribuire alla realizzazione degli obiettivi del PNSD. Pertanto coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), i docenti del team, presentano il Piano di intervento che è rivolto a:

FORMAZIONE INTERNA

Coordinare e sviluppare un piano di formazione dei docenti della scuola all'uso appropriato e significativo delle risorse digitali. Una formazione metodologica che possa favorire l'utilizzo consapevole e la comprensione critica delle tecnologie didattiche. Il tutto con l'obiettivo strategico di rendere prima i docenti e poi gli studenti "creatori" e utenti critici e consapevoli di Internet e dei device e non solo "fruitori digitali" passivi.

Quindi:

- Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative;
- Coinvolgere tutti i docenti nell'utilizzo di documentazione e testi digitali e nell'adozione di metodologie didattiche innovative.

Il team digitale (Musumeci, Muscarello, Pistone e Sicali) a tal fine, come già effettuato nel precedente anno scolastico, organizzeranno dei laboratori formativi (due interventi ciascuno): uno di livello base ed uno di livello avanzato. Ogni incontro prevederà 3 ore di formazione, dalle 15.00 alle 18.00. Per quanto riguarda il livello base, il team si organizzerà in base al numero di iscritti e alle loro aspettative formative.

Per quanto riguarda il livello avanzato, si proporranno le seguenti tematiche:

- Muscarello: La costruzione delle mappe digitali 11 gennaio dalle ore 15.00/18.00

- Pistone: Letto-scrittura digitale - dalla mappa al testo (4 dicembre dalle ore 15.00 alle ore 18.00)
- Musumeci: Ebook (18 gennaio dalle ore 15.00 alle ore 18.00)
- Sicali: PowerPoint avanzato (25 gennaio dalle ore 15.00 alle ore 18.00)

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

- Realizzazione di un workshop sul tema “Disabilità e nuove tecnologie” ovvero le tecnologie digitali a supporto dell’inclusione. Il workshop sarà aperto alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa, e si svolgerà nel mese di marzo 2018.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

- Creazione ed utilizzo di un Cloud d’Istituto, ad esempio Google Drive, per la condivisione di attività, materiali e la diffusione delle buone pratiche
- Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività.

Poichè nel corrente anno scolastico 2017/18 l’animatore digitale, ins. Adriana Daniela Musumeci, avendo delle ore settimanali a disposizione, si è pensato di strutturare delle attività formative dalla duplice valenza, alunni e docenti di classe, sullo Sviluppo del Pensiero Computazionale e introduzione al coding (linguaggio Scratch e piattaforma Code.org); 3 ore settimanali per 4 incontri per ciascuna interclasse.

Anche nelle Indicazioni Nazionali, sono presenti riferimenti ai “linguaggi di programmazione”, come parte del curricolo. Con l’utilizzo del termine “coding” (“codice”, “programmare”) si intende la possibilità di insegnare ai ragazzi a utilizzare in modo consapevole “le macchine”. Nel PNSD più spesso del termine coding viene utilizzato “pensiero computazionale”, un’attività di problem solving che ha la peculiarità di sfruttare le potenzialità della macchina per affrontare compiti specifici. Quindi, il pensiero computazionale nella scuola primaria, attraverso il coding, per promuovere l’attitudine alla risoluzione di problemi più o meno complessi.

Unità di Apprendimento

"Inventiamo, Costruiamo e giochiamo"

Lo sviluppo del pensiero matematico, scientifico e tecnologico si realizza attraverso un lungo itinerario che, partendo dalla realtà, dalla sua “manipolazione e problematizzazione”, attraverso la rappresentazione schematica di operazioni e processi, giunge ai primi livelli di formalizzazione. La motivazione deve nascere da situazioni problematiche concrete che

scaturiscono da esperienze reali del bambino; l'esperienza, cioè il contesto di vita del bambino, è il punto di partenza per la costruzione di sistemi di conoscenza.

Per favorire la formazione di un atteggiamento positivo è necessario un approccio metodologico-didattico basato sulla partecipazione diretta del bambino, su esperienze coinvolgenti e gratificanti, affinché l'acquisizione dei concetti sia divertente e stimolante. Attraverso tale esperienza si giungerà a costruire strutture cognitive e linguaggi simbolici.

L'alunno consegue le competenze matematiche- scientifiche e tecnologiche quando sa, sa fare e sa anche come fare; quando esplica, esercita, contestualizza in ambienti diversi le personali conoscenze sviluppate durante il percorso di apprendimento; quando è in grado di usare in maniera cosciente, in forma interiorizzata e strutturata i codici del sapere, applicandoli anche in contesti diversi.

Il curriculum, previsto per alunni da cinque a undici anni, comprende percorsi dove si privilegia il gioco, la problematizzazione e l'aspetto laboratoriale, elementi fondamentali per sviluppare le capacità di critica e di giudizio.

Obiettivi di Apprendimento

- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi;
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico;
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
- Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni.
- Impostare e risolvere problemi utilizzando un linguaggio di programmazione.

Conoscenze

- Concetto di informazione e sua rappresentazione;
- Concetto di algoritmo.
- Analisi dettagliata di un problema;
- Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione.
- Fondamenti di programmazione.
- Definizione dei passi fondamentali da compiere per giungere alla sua soluzione;
- Definizione di algoritmo e sue caratteristiche;
- Rappresentazione formale degli algoritmi;
- Strutture di controllo fondamentali: sequenziali, condizionali, iterative;
- Realizzazione di semplici programmi per mezzo di un linguaggio di programmazione.

Inoltre, la prof.ssa Pistone e il prof. Motta, quest'ultimo referente alla tecnologia presso il plesso di via Salemi, si occuperanno di Robotica dedicando un'ora settimanale alla didattica laboratoriale utilizzando un robot di cui l'Istituto è in possesso.

L' Animatore Digitale
Adriana Daniela Musumeci

Il team digitale
Muscarello Lorenza

Pistone Angela

Sicali Grazia Maria