

Ambienti per la didattica digitale integrata

Creazione di soluzioni innovative	• Potenziamento dell'attività didattica e progettuale nelle aule multimediali e linguistiche con sperimentazione di nuove metodologie. • Diffusione della didattica "project-based learning", un insieme di strategie didattiche centrate sullo studente e fondate sulla soluzione di problemi reali (problem solving) • Favorire la conoscenza e l'utilizzo da parte dell'intera comunità scolastica di siti tematici sulla scuola, forum, blog, webinar, ecc. • Diffusione di nuove metodologie nella didattica: webquest, classe capovolta, peer education, project-based learning, ecc. • Creazione e ottimizzazione di uno spazio su cloud accessibile a tutti i docenti della scuola per la condivisione di materiali didattici di varia natura. • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. • Coinvolgimento di tutti i docenti nell'utilizzo dei libri di testo digitali e nell'adozione di metodologie didattiche innovative. • Favorire la realizzazione delle classi virtuali mediante l'utilizzo di piattaforme dedicate come Edmodo, Fidenia, Classroom, G Suite for Education, Weschool, o tramite le piattaforme messe a disposizione dalle case editrici. • Potenziare l'utilizzo del registro elettronico, in particolare per quanto riguarda la comunicazione con i genitori. • Costruzione e ottimizzazione dei curricula per le competenze digitali soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale in ambiente scratch o arduino, utile anche per la programmazione di robot • Uso della scansione e della stampa 3D per la pianificazione di percorsi di valorizzazione delle realtà e dei prodotti locali, in sinergia con gli stakeholder dell'istituto.
--	--

ATTIVITÀ PER GLI ALUNNI

Il percorso che si intende attivare vede coinvolti tutti gli alunni della scuola primaria con finalità principale lo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il coding con l'utilizzo di Scratch ovvero un linguaggio di programmazione grafico a blocchi, utilizzabile a qualsiasi età, data la sua semplicità e immediatezza. Le porzioni di codice contenenti le istruzioni (scripts) non vengono scritte dall'utente, ma sono già contenute in blocchetti colorati che possono essere trascinati sulla schermata principale (stage) e incastrati in ordine logico proprio come se fossero dei mattoncini. Le istruzioni così assemblate serviranno a guidare personaggi e oggetti (sprites), per farli muovere e agire, permettendo così di creare storie interattive, videogames, opere d'arte e musicali dando sfogo alla creatività. tale attività promuove la collaborazione e l'interazione coi pari in un ambiente di apprendimento divertente che stimola la fantasia.

Coinvolgimento della comunità scolastica	● Realizzazione di eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyber bullismo) ● Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema per la programmazione e la realizzazione delle attività connesse al PNSD. ● Creazione di uno staff per l'attuazione del PNSD ● Partecipazione alle attività relative al programma “Generazioni Connesse” sui temi della “Cittadinanza Digitale” e sulla sicurezza nel WEB. ● Partecipazione al Safer Internet Day, giornata internazionale della sicurezza in rete, promossa in Italia da Generazioni Connesse. ● Coordinamento con associazioni, aziende di settore e altri soggetti portatori d’interesse (stakeholder). Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ● Partecipazione a progetti nazionali ed internazionali (eTwinning o Erasmus+) realizzabili anche attraverso l'utilizzo delle TIC. ● Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi a carattere nazionale, europeo e internazionale inerenti le tematiche del PNSD. ● Ottimizzazione dei rapporti con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia in modalità sincrona e asincrona. ● Promuovere la riflessione sull'autorevolezza e la qualità delle informazioni prese dal WEB. ● Creazione e aggiornamento del sito per lo sviluppo di buone pratiche digitali; ● Implementazione di una piattaforma per la condivisione dei materiali didattici, suddiviso in aree dipartimentali
---	---

ATTIVITÀ PER I DOCENTI

Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica. I giovani stanno sviluppando una propensione per le nuove tecnologie che investe tutti gli ambiti della loro vita pertanto è necessario progettare dei percorsi sull'uso consapevole di internet che corrisponde nel contesto scolastico a importanti esigenze formative trasversali ad ogni disciplina. Ovvero occorre creare efficaci ambienti di apprendimento multimediali e integrare diritti e doveri della società digitale nell'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione perseguendo precisi obiettivi educativi e valori sociali come il pensiero critico, la responsabilità e la partecipazione. Bisogna rafforzare negli alunni le abilità e le conoscenze sugli aspetti strumentali delle tecnologie digitali, ma soprattutto motivarli a usarle e viverle con consapevolezza dei processi identitari, affettivi e relazionali che implicano.

Formazione interna	• Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi e del livello di competenze digitali acquisite. • Attività di formazione interna, in rete o a carattere nazionale relative al perseguimento delle finalità del PNSD. - Formazione per l'uso di strumenti digitali da utilizzare nella didattica (software open source per la realizzazione di esercizi interattivi, ebook, piattaforme digitali per la realizzazione e la condivisione di questionari, quiz interattivi quali Moduli Google, Kahoot, Quizizz, EasyLMS, Crossword Puzzle Maker, piattaforme didattiche digitali per la creazione e la condivisione di lezioni multimediali (Blendspace); - Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione e delle relative piattaforme digitali; - Costruzione di documenti in modalità condivisa; - Formazione sulla sicurezza e la privacy in rete; - Formazione per una didattica finalizzata allo sviluppo del pensiero computazionale e uso del coding, anche in ambiente scratch, nella didattica applicandolo anche nel fornire istruzioni a robot impiegabili anche per il rilevamento di informazioni scientifiche; - Formazione sulla IT Security. • Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale. • Formazione sulla progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze attraverso l'utilizzo delle TIC e di software dedicati (Geogebra, Excel, Powerpoint, ecc.); - Riproposizione dei percorsi formativi sviluppati nell'annualità precedente in funzione dei riscontri di monitoraggi e degli esiti emessi attraverso il Piano di Miglioramento, il RAV e la Rendicontazione sociale; - Formazione sull'uso della stampa e della scansione 3D e sin ambito didattico; - Aggiornamenti sulla IT Security. • Monitoraggio del livello di competenze digitali acquisite dai docenti.
---------------------------	--