



ISTITUTO COMPRENSIVO "D'AOSTA"

Tutti gli usi della parola a tutti, non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo (Rodari)

SCHEDA INFORMATIVA E DIDATTICA

Chi è e cosa fa l'Animatore Digitale. Il PNSD introduce nella scuola italiana una nuova figura di sistema: l'animatore digitale, che avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale nell'attività didattica. Il suo profilo (cfr. azione #28 del PSDN) è rivolto a:

Formazione interna: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PSDN, attraverso l'organizzazione

di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

Coinvolgimento della comunità scolastica: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop ed altre attività, anche strutturate, sui temi del PSDN, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e alla comunità territoriale, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

Creazione di soluzioni innovative: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa (ad esempio, uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per gli studenti).

Scopo del Piano Nazionale Scuola Digitale. L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. La vita digitale della scuola, come per una amministrazione pubblica di dimensioni simili, passa da una migliore gestione dell'organizzazione scolastica, e dal rafforzamento di servizi digitali innovativi che la scuola offre al territorio, alle famiglie, agli studenti, al proprio personale, o anche dalla maggiore collaborazione con altre scuole. Per fare questo occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati, anche all'interno dell'universo comunicativo digitale. Perciò diventa essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva).

Ptof. Nel documento che abbiamo deliberato sono riportati in maniera agile e veloce, da pag. 32 a pag.33, tre argomenti riguardanti lo stato attuale della digitalizzazione nella nostra scuola, le previsioni e le progettazioni a breve periodo e, infine, le progettazioni nel triennio.

Il dirigente scolastico
Prof. Michele Montella

L'anno scolastico 2015.2016 e l'attività dell'Animatore Digitale.

Titolo del percorso: Il Coding tra i banchi di scuola dell'I.C. D'Aosta.

La scrivente prof.ssa Luigia Boccia, in qualità di Animatore Digitale, comunica ai sig.ri docenti riuniti nei Consigli di Classe di gennaio 2016, che entro il mese di gennaio 2016 inizieranno le attività sui temi del PNSD .

Il progetto dal titolo “Il Coding tra i banchi di scuola dell'I.C.D'Aosta” che è stato ideato per caratterizzare il rilevante contributo culturale apportato dall'Informatica alla società contemporanea, è definito in modo sintetico dall'espressione “pensiero computazionale”. Esso prevede due modalità di attuazione:

- 1) la modalità base “ L'ORA DEL CODICE” che consiste nel far svolgere agli alunni un'ora di avviamento al pensiero computazionale;
- 2) la modalità più avanzata definita “CORSO INTRODUTTIVO” quindi un percorso più approfondito che sviluppa i temi del pensiero computazionale con ulteriori 10 lezioni di sviluppo.

e due aspetti importanti:

- ❖ partecipare alla “Didattica e gemellaggi elettronici in Europa” attraverso eTwinning (la grande community europea di insegnanti attivi nei gemellaggi elettronici tra scuole);
- ❖ creare un laboratorio “PIF”, riservato ad insegnanti, genitori e associazioni radicate sul territorio, per confrontarsi e supportarsi su idee ed attività strutturate per lo sviluppo delle competenze logiche e delle capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente , quindi imparare ed insegnare a pensare .

Le lezioni possono essere di carattere tecnologico (interattive) e tradizionali (senza Rete)

A tale scopo si chiede a tutti i docenti, interessati allo svolgimento delle attività previste, di deliberare nel verbale del Consiglio e, successivamente, di comunicare alla scrivente, la disponibilità alla partecipazione, con le rispettive classi, ai meeting indicati. Gli incontri, le cui date saranno comunicate a breve termine, si terranno nelle rispettive sedi. Al termine dello svolgimento del percorso didattico, l'Istituto consegnerà ai docenti e agli alunni un attestato di partecipazione.

Prof. Luigia Boccia, animatrice digitale

Cosa devono fare i Consigli. I Consigli di Intersezione, di interclasse e di classe oltre a quello già indicato dalla prof.ssa, devono individuare una figura di referente che faccia da portavoce e al quale faranno capo gli avvisi e il coordinamento del lavoro

Programma il Futuro

PROGETTO “L'ORA DEL CODICE”

Il Coding tra i banchi di scuola dell'I.C.D'Aosta

PREMESSA. Il progetto “Il Coding tra i banchi di scuola dell'I.C.D'Aosta” è stato ideato per formare gli studenti ai concetti base dell'informatica ,del “Pensiero computazionale”e per sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficienti . E' necessario che gli studenti apprendano il lato scientifico-culturale dell'Informatica.

TITOLO	Il Coding fra i banchi di scuola
Target-contesto	Informazioni sulle classi per i tre ordini di scuola: Totali studenti: Totale studenti BES:

	Totale studenti con disabilità certificata:
Tempi e spazi di realizzazione	Anno scolastico 2015/2016: da gennaio a maggio; anno scolastico 2016/2017: da settembre a maggio; anno scolastico 2017/2018: da settembre a maggio.
Discipline coinvolte	Tutte
Individuazione della competenza e articolazione dei livelli di sviluppo	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madre lingua; • Comunicazione nelle lingue straniere; • Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ; • Competenze digitali; • Imparare ad Imparare; • Competenze sociali e civiche; • Spirito di iniziativa e Imprenditorialità; • Consapevolezza ed espressione culturale.
Assi culturali/obiettivi di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli alunni ad usare modelli di rappresentazione grafica e simbolica (formule, modelli, costrutti, grafici, carte); • condurre gli studenti a comprendere ed esprimere adeguatamente informazioni qualitative e quantitative, di esplorare situazioni problematiche, di porsi e risolvere problemi, di progettare e costruire modelli di situazioni reali; • imparare a seguire e a vagliare la coerenza logica delle argomentazioni proprie e altrui in molteplici contesti di indagine conoscitiva e di decisione. • Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità; • Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
Traguardi di competenza definiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare in lingua madre; • Comunicazione nella madre lingua; • Comunicazione nelle lingue straniere; • Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ; • Competenze digitali; • Imparare ad Imparare; • Competenze sociali e civiche; • Spirito di iniziativa e Imprenditorialità; • Consapevolezza ed espressione culturale.
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Codici fondamentali della comunicazione verbale: contesto, scopo e destinatario; • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi; • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione; • Uso di semplici e complessi mezzi informatici per produrre una presentazione.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici; • automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri); • generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.

Apprendimento unitario da promuovere	Interdisciplinare
Esperienze da attivare	<ul style="list-style-type: none"> • Ideare laboratori PIF per la pianificazione in ambito multimediale utilizzando i vari tipi di software sulla costruzione di un modello di report/relazione tra insegnanti interne ed esterne all'I.C. che desiderano condividere le riflessioni e discutere le esperienze relative ai temi del progetto; • Coinvolgere le varie Associazioni che operano sul territorio per il recupero dei giovani; • Coinvolgere i genitori... • pianificare relazioni su ricerche, attività individuali e di gruppo, esperienze di laboratorio-aula. • Creazioni di testi digitali.
Strumenti intellettuali	<ul style="list-style-type: none"> • Confidenza nel trattare la complessità (dal momento che i sistemi software raggiungono normalmente un grado di complessità superiore a quello che viene abitualmente trattato in altri campi dell'ingegneria); • ostinazione nel lavorare con problemi difficili; • tolleranza all'ambiguità (da riconciliare con il necessario rigore che assicuri la correttezza della soluzione); • abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto; • abilità nel trattare con aspetti sia umani che tecnologici, in quanto la dimensione umana (definizione dei requisiti, interfacce utente, formazione, ...) è essenziale per il successo di qualunque sistema informatico; • capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa.
Mediazione didattica	Docenti
Controllo degli apprendimenti	<p>INPUT prova d'ingresso; VERIFICA in itinere; VERIFICA finale VALUTAZIONE: da effettuare in tre momenti e si conclude con la restituzione degli esiti alla classe; OUTPUT Certificato delle Competenze;</p>
Indicatori	
Mezzi e strumenti	<p>Riviste varie, LIM, PC portatili in classe e Ipad. Il loro utilizzo servirà come strumento di rappresentazione, come spazio di scrittura collaborativa, come strumento di interazione in classe, come facilitatori della mediazione didattica. Strategie compensative.</p>
Strumenti di osservazione e di autovalutazione	Questionari di gradimento, diagrammi e istogrammi.

Prof. Luigia Boccia