

AZIONI COERENTI CON IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD)

**PROGETTO “PROGRAMMA IL FUTURO: L’ORA DEL CODICE PER INIZIARE”**

<b>1. Titolo del progetto</b>	<b>Programma il futuro: l’ora del codice per iniziare</b>
<b>2. Soggetti che realizzano il progetto</b>	Animatore Digitale Team per l’Innovazione Digitale Responsabili del Registro Elettronico
<b>3. Categoria di riferimento</b>	Competenze digitali
<b>4. Destinatari</b>	Alunni dell’I.C. di Gallio (Scuola dell’Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Insegnanti
<b>5. Obiettivo Generale</b>	<p><b>FORMAZIONE INTERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alfabetizzare alcuni docenti su Coding e Pensiero Computazionale</li> <li>- Far utilizzare alcune applicazioni che GSuite offre</li> <li>- Far familiarizzare i docenti con il sistema per la gestione del registro elettronico</li> </ul> <p><b>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avviare il gruppo di ricerca-azione BYOD@school</li> <li>- Costruire, attraverso monitoraggio e potenziamento, un quadro generale relativo all’apprendimento con specifiche tecnologie didattiche</li> </ul> <p><b>CREAZIONE E GESTIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avviare alcune classi 2.0</li> <li>- Sperimentare un’ora di Coding settimanale</li> <li>- Attrezzare le scuole per far sostenere le Prove Invalsi in modalità computer based (CBT).</li> </ul>
<b>6. Obiettivi Specifici</b>	<p><b>FORMAZIONE INTERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alfabetizzare alcuni docenti su Coding e Pensiero Computazionale</li> <li>- Far partecipare tutti gli alunni dell’Istituto all’evento internazionale “Hour of code”</li> <li>- Far utilizzare a docenti ed alunni alcune applicazioni che GSuite offre (Drive, Documenti, Calendar, Classroom, Moduli...) per: <ul style="list-style-type: none"> <li>● condividere la documentazione;</li> <li>● gestire gli impegni;</li> <li>● innovare la didattica;</li> <li>● collaborare online con colleghi e studenti;</li> <li>● ottimizzare la circolazione con colleghi e studenti</li> </ul> </li> <li>- Far familiarizzare i docenti con il sistema per la gestione del registro elettronico</li> <li>- Fornire gli strumenti per permettere ai docenti l’inserimento di comunicazioni e la condivisione di materiali didattici e documentazione varia anche integrando i servizi di GSuite</li> </ul> <p><b>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avviare un gruppo di ricerca-azione, chiamato BYOD@school, su una serie di applicazioni di cloud computing e Web 2.0 in particolare in modalità BYOD, aperto ai docenti interessati di tutta la Rete Territoriale Scuole Bassano del Grappa-Asiago e delle Scuole dell’Infanzia Paritarie di Asiago</li> <li>- Organizzare incontri periodici in presenza gestiti da Animatore Digitale e Team per l’Innovazione</li> <li>- Supportare i colleghi online</li> <li>- Condividere risorse sulla pagina Facebook di BYOD@school, nel corso in Google Classroom e nel Padlet omonimi)</li> <li>- Costruire, attraverso monitoraggio e potenziamento, un quadro generale relativo all’apprendimento con specifiche tecnologie didattiche per valutare l’efficacia di queste ultime, in collaborazione con famiglie, Università di Padova e Associazione ImparaDigitale (loro Progetto di Sperimentazione “Digitale Si...Digitale No...Una ricerca sperimentale per liberarci da pregiudizi e dipendenze”).</li> </ul> <p><b>CREAZIONE E GESTIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avviare alcune classi 2.0 sia alla Scuola Primaria che alla Scuola Secondaria di Primo Grado</li> <li>- Sperimentare un’ora di Coding settimanale nelle Scuole Primarie di Stoccareddo, Roana ed Enego</li> <li>- Acquistare le attrezzature necessarie alle singole scuole dell’I.C. per far sostenere le Prove Invalsi in modalità computer based (CBT)</li> <li>- Fornire supporto ai docenti in fase di simulazione delle Prove Invalsi</li> </ul>
<b>7. Indicatori di risultato</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modalità di comunicazione e scambio di informazioni e risorse più efficaci ed efficienti</li> <li>- Innalzamento della motivazione all’apprendimento</li> <li>- Diffusione di buone pratiche didattiche legate all’innovazione tecnologica</li> </ul>
<b>8. Competenze chiave europee che vengono sviluppate/ potenziate con il progetto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione nella madrelingua</li> <li>- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</li> <li>- Competenza digitale</li> <li>- Imparare ad imparare</li> <li>- Competenze sociali e civiche</li> <li>- Spirito di iniziativa e imprenditorialità</li> <li>- Consapevolezza ed espressione culturale</li> </ul>
<b>9.Modalità e tempi di realizzazione</b>	<p><i>A.S. 2016/2017</i></p> <p><b>Area della formazione generale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formazione di tutto il Collegio sull’uso del registro elettronico come cloud di tutta la documentazione digitalizzabile (3h)</li> <li>- formazione facoltativa rivolta ai docenti su alcuni Web Tools e Web Platforms dedicati all’apprendimento (6h)</li> </ul> <p><b>Area del 2.0</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formazione ai docenti che utilizzano iPad e Tablet (anche BYOD) in classe su Google Apps For Education, in particolare Google Drive e Google Classroom (8h) anche per avviare delle classi 2.0</li> </ul>

**Area di coding e robotica**

- presentazione del Progetto alle famiglie
- sperimentazione di un'ora di Coding alla settimana nel curriculum delle Scuole Primarie di Stoccareddo, Roana ed Enego
- autoformazione dei docenti coinvolti nella sperimentazione dell'ora di Coding settimanale
- formazione di almeno un docente per ogni sezione/classe individuata (8 h)
- partecipazione al Progetto Nazionale "Programma il futuro- Hour of code" da parte delle sezioni/classi individuate (una per plesso/sede), con il supporto del docente formato (almeno 1h per sezione/classe)
- autoformazione dei docenti individuati
- laboratorio di robotica con Lego Mindstorms (alcune classi terze della Scuola Secondaria)

*A.S. 2017/2018*

**Area della formazione generale**

- formazione facoltativa sull'uso del registro elettronico come cloud di tutta la documentazione digitalizzabile (fino a 3h)

**Area del 2.0**

- formazione facoltativa sull'utilizzo del BYOD in classe, con il gruppo BYOD@school (14h)
- formazione facoltativa su Google Suite, in particolare Google Drive e Google Classroom (4h)
- avvio di alcune classi 2.0 sia alla Scuola Primaria che alla Scuola Secondaria di Gallio
- partecipazione delle classi 2.0 della Scuola Primaria di Gallio al Progetto di Sperimentazione "Digitale Si...Digitale No...Una ricerca sperimentale per liberarci da pregiudizi e dipendenze" dell'Università di Padova e dell'Associazione ImparaDigitale per costruire, attraverso monitoraggio e potenziamento, un quadro generale relativo all'apprendimento con specifiche tecnologie didattiche per valutare l'efficacia di queste ultime, in collaborazione con famiglie

**Area di coding e robotica**

- presentazione del Progetto alle famiglie
- sperimentazione di un'ora di Coding alla settimana nel curriculum delle Scuole Primarie di Stoccareddo, Roana ed Enego
- autoformazione dei docenti coinvolti nella sperimentazione dell'ora di Coding settimanale
- formazione di almeno un docente per ogni sezione/classe (8 h)
- estensione della partecipazione al Progetto Nazionale "Programma il futuro- Hour of code" a tutte le classi dell'IC di Gallio con il supporto del docente formato (almeno 1h per sezione/classe)
- autoformazione dei docenti individuati
- laboratorio di robotica con Lego Mindstorms (alcune classi terze della Scuola Secondaria)

	<p><i>A.S. 2018/2019</i></p> <p><b>Area della formazione generale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formazione di Collegio e segreteria sull'uso del registro elettronico integrato con GSuite (fino a 3h)</li> </ul> <p><b>Area del 2.0</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formazione facoltativa sull'utilizzo del BYOD in classe, con il gruppo BYOD@school (14h)</li> <li>- formazione facoltativa su Google Suite, in particolare Google Drive e Google Classroom (4h)</li> <li>- avvio di alcune classi 2.0 sia alla Scuola Primaria che alla Scuola Secondaria di Gallio</li> </ul> <p><b>Area di coding e robotica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- presentazione del Progetto alle famiglie</li> <li>- sperimentazione di un'ora di Coding alla settimana nel curriculum delle Scuole Primarie di Stoccareddo, Roana ed Enego</li> <li>- autoformazione dei docenti coinvolti nella sperimentazione dell'ora di Coding settimanale</li> <li>- formazione di almeno un docente per ogni sezione/classe (8 h)</li> <li>- partecipazione al Progetto Nazionale "Programma il futuro- Hour of code" di tutte le classi dell'IC di Gallio con il supporto del docente formato (almeno 1h per sezione/classe)</li> <li>- autoformazione dei docenti individuati</li> <li>- laboratorio di robotica con Lego Mindstorms (alcune classi terze della Scuola Secondaria)</li> </ul>	
<b>10. Metodologie e strumenti utilizzati</b>	Metodologie: modeling, modalità interattive, lavoro di gruppo, simulazioni, esercitazioni. Strumenti: in sede di formazione serve solamente una LIM con connessione ad Internet; durante l'Orsa del Codice sarebbe preferibile che l'insegnante abbia a disposizione una LIM con connessione ad Internet.	
<b>11. Progetti da realizzare</b>	Progetto "SCUOLA DIGITALE"	
<b>12. Modalità di valutazione</b>	<p>La valutazione del Progetto si articolerà con cadenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- alla fine di ogni anno scolastico (per il monitoraggio dell'effettiva realizzazione della formazione e dell'Orsa del codice)</li> <li>- alla fine di ogni anno scolastico (per la valutazione del raggiungimento degli obiettivi specifici, del clima nelle classi interessate dal progetto e dell'apprendimento delle classi monitorate dall'Università di Padova)</li> <li>- alla fine del triennio (per la valutazione di risultati di apprendimento, motivazione e clima sia degli alunni che dei docenti).</li> </ul>	
<b>13. Costi per il triennio 2015/2018</b>	Animatore Digitale	70 ore per progettazione e formazione docenti

	Team per l'Innovazione e Responsabili del Registro Elettronico	40 ore di supporto alla formazione, alla progettazione, al monitoraggio e alla valutazione
--	--	--

\_\_\_\_\_

data

\_\_\_\_\_

firma dell'Animatore Digitale