

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“LEONARDO DA VINCI” DI CESENATICO

OGGETTO: PROGETTO PER ATTIVITÀ DI PROGETTAZIONE, FORMAZIONE E COORDINAMENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE PER L'ATTUAZIONE DELLE DIRETTIVE DEL PNSD PER IL TRIENNIO SCOLASTICO 2018/19 - 2020/2021

Ottobre 2019

AMBITO PNSD: Formazione e Accompagnamento - Azione #28

1. Panoramica

La presente proposta di progetto ha l'obiettivo di offrire all'Istituto un insieme coordinato di attività per la formazione ed il coinvolgimento della comunità scolastica sulle tematiche dell'innovazione della didattica tramite l'uso delle tecnologie digitali. Il progetto si riferisce direttamente all'azione #28 del Piano Nazionale Scuola Digitale ed in particolare è indirizzato a sviluppare i tre ambiti indicati: Formazione Interna, Coinvolgimento della Comunità Scolastica, Creazione di Soluzioni Innovative. Il progetto è orientato a coinvolgere un gruppo di studenti rappresentativo dell'intera comunità scolastica ed il massimo numero di insegnanti per sensibilizzare all'uso delle nuove tecnologie per scopi didattici ed aumentare la consapevolezza, in studenti e famiglie, sulle potenzialità dei nuovi strumenti e sugli eventuali rischi di un uso non corretto.

2. Contenuti

I contenuti delle esperienze formative, con territorio, studenti e corpo insegnante, sono concentrati sulle opportunità offerte dalle nuove tecnologie per rinnovare la didattica, con ricadute su tutte le discipline di insegnamento. Le tematiche specifiche spaziano dalla mera conoscenza della terminologia del mondo digitale per accrescere la consapevolezza nell'uso degli strumenti. Per il corpo insegnante si faranno anche cenni sull'uso delle LIM in classe, applicativi per le esercitazioni multimediali ed interattive in classe ed applicativi specifici per l'insegnamento disponibili sul web.

3. “Formazione interna” e “Coinvolgimento della comunità scolastica”

La proposta si articola in eventi formativi per insegnanti, laboratori per gli studenti e un incontro di sensibilizzazione per le famiglie del territorio sulle tematiche della digitalizzazione.

3.1 Eventi formativi per gli insegnanti

Gli eventi formativi per gli insegnanti sono la componente più significativa del progetto perché i docenti sono i primi soggetti attivi nella diffusione dell'innovazione nella scuola. Le attività formative sono suddivise in: sessioni formative per i soli insegnanti (di pomeriggio, al termine delle lezioni); sessioni pratiche per soli insegnanti suddivisi per ambiti disciplinari; laboratori con gli studenti in cui i docenti possono applicare e veder applicate, le tecniche e le metodologie apprese.

3.2 Laboratori in classe con gli studenti

I laboratori con gli studenti vengono effettuati in aula attrezzata con LIM e/o sala informatica dotata di postazioni individuali (PC o tablet Win). Sono un momento importante per il coinvolgimento della comunità scolastica nella trasmissione dei contenuti e la loro sperimentazione in classe. Gli studenti sono la parte più direttamente coinvolta dagli interventi, ma questi sono un'occasione formativa importante anche per i docenti che possono vedere applicate le tecniche e le metodologie che saranno oggetto delle sessioni specifiche del pomeriggio.

3.3 Incontro con le famiglie ed il territorio

L'incontro con le famiglie ed il territorio è un evento pomeridiano (o pre-serale) della durata di 2 ore circa in cui il progetto viene spiegato e si offre, ad una platea più ampia, la possibilità di capire le ragioni dell'uso delle tecnologie in classe e gli obiettivi dell'uso del digitale nel percorso formativo degli studenti.

4. Programma degli eventi formativi

Segue un estratto dei contenuti che potranno essere oggetto delle attività con studenti ed insegnanti.

4.1 Attività di formazione e aggiornamento

1. Corsi di formazione per Animatore Digitale e collegamento alla rete di Animatori Digitali del territorio;
2. Corso di formazione per l'uso delle "Google Suite for education";
3. Corso di aggiornamento/workshop sulle strategie didattiche per l'inclusione (ad esempio, corso sulla flipped classroom o classe capovolta) rivolto a tutti i docenti;
4. Corso di aggiornamento informatico rivolto al personale ATA (area tecnica e amministrativa);
5. Creazione di un gruppo di supporto e assistenza ai docenti sulla didattica digitale.

4.2 Attività di coinvolgimento della comunità scolastica

1. Partecipazione della comunità scolastica (docenti, studenti e loro famiglie) a incontri di formazione/informazione sull'uso delle tecnologie a scuola;
2. Creazione sul sito istituzionale della scuola di una pagina dedicata al PNSD con finalità informative

4.3 Attività di creazione di soluzioni innovative

1. Acquisizione e diffusione dell'uso dell'applicazione "Google classroom" e in generale delle "Google Suite for education";
2. Incentivazione dell'uso dei vari applicativi del registro elettronico e della LIM;
3. Diffusione di una didattica che preveda, con la dovuta formalizzazione, l'utilizzo da parte degli studenti di device informatici personali anche in ambiente scolastico (BYOD);
4. Diffusione della didattica digitale attraverso la sperimentazione didattica;
5. Creazione di repository digitali sul sito istituzionale dell'istituto ed incentivazione alla pubblicazione da parte dei docenti e degli studenti delle attività svolte e dei materiali realizzati;
6. Potenziamento dell'uso di applicazioni digitali, per la creazione di lezioni, quiz, test;
7. Creazione del Profilo Digitale dello Studente e del Profilo Digitale del Docente

4.4 Altre attività

1. Potenziamento degli ambienti digitali della scuola;

2. Reperimento di fondi per l'ulteriore potenziamento tecnologico e digitale dell'istituto attraverso la partecipazione ai bandi PON previsti fino al 2020;
3. Creazione/ampliamento di una biblioteca digitale mediante l'acquisto di strumenti didattici (libri di testo, applicazioni, contenuti culturali di vario genere) e reperimento dei relativi fondi;
4. Partecipazione alle attività promosse dal MIUR e dalla Unione Europea in relazione al PNSD.

5. Risorse finanziarie necessarie

Si utilizzeranno le risorse finanziarie messe a disposizione dal MIUR per le attività connesse con il PNSD e altre risorse che dovessero rendersi disponibili per progetti ed azioni legate all'ambito digitale.

6. Risorse umane

1. Prioritariamente docenti interni, tra cui i proff. Gian Luigi D'Onofrio (Animatore Digitale), Sara Bellagamba, Laura Versari (membri del Team Digitale);
2. Docenti afferenti alla rete di animatori digitali;
3. Altre figure esterne di formatori

7. Altre risorse necessarie

1. Materiale ed attrezzature necessarie: fotocopie, sito internet, biblioteche, PC e connessione internet;
2. Aule e laboratori da utilizzare: Aula con LIM, aula magna, laboratorio di informatica, biblioteca;
3. Personale ATA per gli incontri pomeridiani

8. Indicatori utilizzati

1. Questionari di autovalutazione rivolto ai docenti e agli studenti alla fine di ogni anno scolastico del triennio 2018-2021;
2. Questionario di ingresso rivolto ai docenti.

9. Stati di avanzamento

Al termine di ciascun anno scolastico sarà cura del Team Digitale redigere una sintetica relazione sullo stato di avanzamento delle azioni progettate.

10. Valori e risultati attesi

1. Potenziamento degli strumenti didattici a disposizione dei docenti in termini quantitativi e qualitativi e conseguente miglioramento e diversificazione dell'attività didattica;
2. Acquisizione di una maggiore e più consapevole competenza da parte degli studenti nell'uso degli strumenti informatici, finalizzata al miglioramento delle performances scolastiche, e conseguente aumento del profitto scolastico;
3. Aggiornamento dei processi di istruzione in linea con la realtà contemporanea ed in osservanza delle competenze indicate dalle linee guida del PNSD.

Cesenatico, 03/10/2019

L'Animatore Digitale prof.

Gian Luigi D'Onofrio