

AZIONI COERENTI CON IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD)

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

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

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Organizzare incontri periodici in presenza gestiti da Animatore Digitale e Team per l’Innovazione - Supportare i colleghi online - Condividere risorse sulla pagina Facebook di BYOD@school, nel corso in Google Classroom e nel Padlet omonimi) - 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”). <p>CREAZIONE E GESTIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare alcune classi 2.0 sia alla Scuola Primaria che alla Scuola Secondaria di Primo Grado - Sperimentare un’ora di Coding settimanale nelle Scuole Primarie di Stoccareddo, Roana ed Enego - Acquistare le attrezzature necessarie alle singole scuole dell’I.C. per far sostenere le Prove Invalsi in modalità computer based (CBT) - Fornire supporto ai docenti in fase di simulazione delle Prove Invalsi
7. Indicatori di risultato	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità di comunicazione e scambio di informazioni e risorse più efficaci ed efficienti - Innalzamento della motivazione all’apprendimento - Diffusione di buone pratiche didattiche legate all’innovazione tecnologica
8. Competenze chiave europee che vengono sviluppate/ potenziate con il progetto	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione nella madrelingua - Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia - Competenza digitale - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche - Spirito di iniziativa e imprenditorialità - Consapevolezza ed espressione culturale
9.Modalità e tempi di realizzazione	<p><i>A.S. 2016/2017</i></p> <p>Area della formazione generale</p> <ul style="list-style-type: none"> - formazione di tutto il Collegio sull’uso del registro elettronico come cloud di tutta la documentazione digitalizzabile (3h) - formazione facoltativa rivolta ai docenti su alcuni Web Tools e Web Platforms dedicati all’apprendimento (6h) <p>Area del 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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

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>Area della formazione generale</p> <ul style="list-style-type: none"> - formazione di Collegio e segreteria sull'uso del registro elettronico integrato con GSuite (fino a 3h) <p>Area del 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Area di coding e robotica</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) - 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) - autoformazione dei docenti individuati - laboratorio di robotica con Lego Mindstorms (alcune classi terze della Scuola Secondaria) 	
10. Metodologie e strumenti utilizzati	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.	
11. Progetti da realizzare	Progetto "SCUOLA DIGITALE"	
12. Modalità di valutazione	<p>La valutazione del Progetto si articolerà con cadenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alla fine di ogni anno scolastico (per il monitoraggio dell'effettiva realizzazione della formazione e dell'Orsa del codice) - 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) - alla fine del triennio (per la valutazione di risultati di apprendimento, motivazione e clima sia degli alunni che dei docenti). 	
13. Costi per il triennio 2015/2018	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