

6.LA SCUOLA DIGITALE: Animatore Digitale di Istituto prof.ssa Gianna Molina

6.1 Il progetto

Attività di coordinamento e compiti dell'insegnante Funzione strumentale

1. Coordinamento delle attività progettuali messe in atto nei diversi plessi, monitoraggio e, se necessario, supporto ai referenti.
2. Consulenza per gli acquisti.
3. Supporto per il collaudo delle nuove dotazioni.
4. Raccolta dati per la rilevazione delle dotazioni tecnologiche di Istituto.
5. Aggiornamento del sito della scuola.
6. Partecipazione, compatibilmente con le esigenze di servizio, a giornate, conferenze, incontri di lavoro su tematiche inerenti l'uso delle nuove tecnologie.
7. Rilevazione dei fabbisogni per formulare richieste di intervento all'Ente locale.
8. Coordinamento delle attività inerenti la partecipazione al progetto Generazioni connesse.

Formazione

1. Consulenza via mail e/o in presenza per l'utilizzo dei software in dotazione alla scuola.
2. Supporto per la conoscenza e l'utilizzo del registro elettronico.
3. Formazione relativa al software Acer ClassRoom, gestionale per la cl@sse 2.0

FINALITÀ

- Favorire l'alfabetizzazione ed integrazione dell'informatica nel curriculum scolastico.
- Educare gli alunni alla multimedialità e alla comunicazione
- Educare gli alunni ad un utilizzo consapevole della rete
- Educare gli alunni ad un utilizzo responsabile degli strumenti tecnologici, intesi come bene comune
- Migliorare l'efficacia dell'insegnamento e l'apprendimento delle discipline
- Sviluppare la creatività
- Promuovere nel docente l'utilizzo delle tecnologie durante l'attività didattica

- Promuovere azioni a carattere organizzativo e divulgativo per favorire l'informazione e la comunicazione con l'esterno ed approfondire il sistema di documentazione interno
- Produrre materiale per l'archivio scolastico.
- Curare l'aggiornamento del sito Web della scuola
- Incrementare la quantità di informazioni disponibili nel sito web
- Realizzare una presentazione della scuola su supporto cartaceo e digitale da utilizzare al momento delle iscrizioni
- Realizzare una presentazione del POF da consegnare alle famiglie
- Realizzare biglietti, volantini, locandine per informare le famiglie circa spettacoli e/o avvenimenti importanti

Ampliare le dotazioni informatiche e multimediali dell'Istituto, ottimizzare le aule dell'Istituto, acquistare il materiale di facile consumo relativo agli strumenti multimediali dell' Istituto.

OBIETTIVI

- Promuovere in tutte le classi dell'Istituto un'alfabetizzazione multimediale adeguata.
- Favorire un approccio autonomo all'elaboratore elettronico, inteso come mezzo di apprendimento e di trasmissione culturale.
- Contribuire a sviluppare la potenziale creatività attraverso l'uso di software specifici, favorendo l'organizzazione interdisciplinare delle conoscenze.
- Abituare gli alunni alla padronanza dei meccanismi costruttivi della conoscenza e della comunicazione, permettendo a ciascun ragazzo di interagire con il computer secondo le proprie risorse e competenze e i propri ritmi di apprendimento.
- Potenziare gli apprendimenti degli alunni in difficoltà anche per disabilità attraverso l'uso di software didattici specifici.
- Mettere a disposizione degli alunni nuovi strumenti espressivi, dove sviluppare e incrementare attitudini e conoscenze.
- Promuovere il lavoro cooperativo
- Ampliare la partecipazione, l'interesse e la motivazione ad apprendere degli alunni, con un coinvolgimento a livello manipolativo, spaziale, ideativo e cognitivo
- Arricchire l'intervento formativo della scuola favorendo l'acquisizione di tutti i fondamentali linguaggi attraverso la padronanza dei diversi media.
- Organizzare l'ambiente scolastico di apprendimento in senso multimediale, rendendo comuni e diffusi in tutte le classi l'elaborazione testi, il disegno

elettronico, l'utilizzo del Cd Rom e di Internet a scopo didattico, moltiplicando le possibilità espressive degli alunni.

- Utilizzare programmi diversi per la realizzazione di vari prodotti.

Monitoraggio e valutazione:

- Monitoraggio uso dell'aula informatica
- Monitoraggio utilizzo dell'aula LIM
- Monitoraggio delle richieste di supporto e consulenza da parte dei colleghi
- Resoconto sulle attività svolte su richiesta del Dirigente e/o dei colleghi

- RELAZIONE FINALE
- AGGIORNAMENTO DEL SITO
- MATERIALE DESTINATO ALLE FAMIGLIE

6.2 Il progetto classe 2.0

SCENARIO

L'Agenda Digitale Europea e il PNSD

L'agenda digitale presentata dalla Commissione europea fissa obiettivi per la crescita nell'Unione europea (UE) da raggiungere entro il 2020. Questa agenda digitale propone di sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso.

L'agenda digitale richiede un impegno elevato e continuo sia a livello di UE che di Stati membri (anche a livello regionale). Non può avere successo senza un contributo sostanziale da parte delle altre parti interessate, compresi i giovani "figli dell'era digitale", dai quali abbiamo molto da imparare.

Le azioni della Commissione europea mirano alla promozione delle TIC per utilizzare al meglio le loro potenzialità; nel settore della formazione e dell'educazione esse caldeggiavano un più rapido e semplice accesso ai contenuti ed alle informazioni, una maggiore sicurezza e protezione durante la navigazione in rete, un incremento dell'alfabetizzazione, delle competenze e dell'inclusione nel mondo digitale.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale

È finalizzato a modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica.

Il Progetto Cl@sse 2.0 favorisce la creazione di un nuovo spazio di apprendimento, aperto sul mondo nel quale costruire il senso di cittadinanza e realizzare “*una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva*”, le tre priorità di Europa 2020.

I nostri alunni, “nativi digitali”.

“I nativi, infatti, in primo luogo considerano le tecnologie come elemento naturale del loro ambiente di vita [...] si relazionano con la tecnologia attraverso il gioco e, a volte, per prove ed errori costruiscono da soli i propri giochi [...] infine, tendono naturalmente a condividere con i loro pari le proprie esperienze on-line [...] gioco, simulazione, performance, appropriazione, multitasking, conoscenza distribuita, intelligenza collettiva, giudizio critico, navigazione transmediale, networking, negoziazione. Sono queste le caratteristiche specifiche delle nuove forme di appropriazione comunicativa dei media digitali che vengono sviluppate dai bambini e dai preadolescenti del nuovo millennio”. (cit. Paolo Ferri, “*Nativi digitali*”, Bruno Mondadori, 2011).

L’Esperienza del nostro Istituto

Il nostro Istituto ha iniziato a valorizzare le competenze informatiche dal momento in cui le TIC hanno incominciato a diffondersi nella società e nella scuola. Infatti, il primo laboratorio attrezzato nell’anno 1996 è stato utilizzato per organizzare corsi di alfabetizzazione informatica, rivolti ai docenti ed agli alunni. Successivamente il laboratorio si è spostato nell’attuale sede per far fronte alle aumentate esigenze formative: le ore di informatica previste sia nell’attività curricolare sia nei corsi pomeridiani necessitavano di attrezzature adeguate, anche in considerazione delle sempre maggiori competenze degli alunni in entrata.

Fin dal momento della loro istituzione, agli inizi del 2000, la Scuola è stata sede di corsi FORTIC previsti per la preparazione all’uso delle tecnologie degli insegnanti, con docenti formatori interni alla scuola.

Negli ultimi anni la didattica curricolare ha visto un sempre maggiore uso delle tecnologie per avvicinarsi alle differenti modalità di comunicazione delle conoscenze: notevole impulso è stato dato dalla presenza delle LIM che sono state

consegnate alla scuola sia attraverso bandi del Ministero sia attraverso donazioni di privati; risulta sempre più evidente, comunque, che la didattica non può più esimersi dall'utilizzo degli strumenti offerti dalla tecnologia. In questo contesto si inserisce la richiesta della classe 2.0, che permetterebbe agli allievi di usare le tecnologie per "costruire" (artefatti materiali ed immateriali) assumendo un ruolo attivo nel proprio apprendimento e sviluppando responsabilità; gli allievi sono coinvolti cognitivamente ed emozionalmente ed elaborano e rielaborano le proprie conoscenze e, esplorando ed analizzando nuove conoscenze, sviluppano abilità di pensiero.

Finalità generali e obiettivi di lavoro

Si fa riferimento alle Indicazioni Nazionali per il curricolo:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

“Utilizza in modo sicuro le tecnologie della comunicazione con le quali riesce a ricercare e analizzare dati ed informazioni e ad interagire con soggetti diversi.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

[...] Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori”.

Il Consiglio dell'attuale classe III A si prefigge, quindi, di:

- offrire ai ragazzi occasioni di apprendimento che, partendo dai saperi di base, aumentino le conoscenze e le traducano in competenze utili ad acquisire e selezionare le informazioni;
- condurre l'alunno alla conoscenza di sé, in modo da favorire l'autonomia personale;

- fornire occasioni e supporti affinché ogni alunno impari ad interagire in maniera positiva con gli altri;
- favorire l'integrazione degli alunni con disabilità e con DSA;
- favorire situazioni di apprendimento particolarmente motivanti
- favorire l'interazione tra discipline attraverso l'uso delle TIC
- attivare una didattica multimediale e innovativa
- presentare contenuti e concetti in modo originale
- coinvolgere e stimolare gli studenti

Metodologia

Si possono proporre i contenuti delle lezioni attraverso filmati, mappe concettuali, tabelle riassuntive, immagini esemplificative, audio di spiegazione e tanti esercizi interattivi, utilizzo di software didattici, stimolando così l'apprendimento in modo originale e creativo. Si possono costruire, attraverso un lavoro cooperativo, materiali didattici di supporto e documentazione delle attività svolte.

Grazie al collegamento ad Internet il docente ed i ragazzi possono, in qualunque momento, reperire informazioni utili, approfondire le tematiche affrontate in classe, arricchire il loro lavoro con immagini, video e/o altre fonti.

Modalità di monitoraggio, valutazione e documentazione

- monitoraggio iniziale, rivolto agli alunni, finalizzato ad una rilevazione delle competenze e delle modalità individuali nell'uso delle tecnologie
- monitoraggi in itinere e finale di tipo quantitativo e qualitativo:
- griglie finalizzate a rilevare i tempi di utilizzo per i vari ambiti disciplinari
- Griglie finalizzate a rilevare le modalità di utilizzo (es. presentazione di contenuti, esercitazioni, visione materiali, documenti, video, produzione collettiva di materiali didattici, verifiche on line, ricerche sul web, scambio con altre classi ...)
- la partecipazione, la motivazione degli studenti e il clima di lavoro in classe
- eventuali criticità (in relazione ai risultati attesi, alla gestione del tempo, al raggiungimento degli obiettivi, agli oneri aggiuntivi).

Oltre che con le rilevazioni oggettive le esperienze potranno essere documentate con foto, video, relazioni/racconti elaborati dei ragazzi, presentazioni multimediali, mappe.

Archiviazione e pubblicizzazione

- creazione di uno spazio virtuale a disposizione della classe nel quale conservare tutto il materiale prodotto e/o promuovere scambi (es. classe virtuale, strumenti di Google in gmail o altro)
- creazione di e-book con il software Didapages, open source
- pubblicazione sul sito della scuola di esperienze e materiali

Strumenti necessari

1. una LIM con PC e videoproiettore
2. un PC (net-book o Tablet) per ogni alunno
3. un access point wi-fi per la copertura di rete della classe
4. una stampante di rete per la classe

6.3 Il progetto Generazioni Connesse

L'Istituto ha aderito al progetto proposto dal portale <http://www.generazioniconnesse.it/> ritenendo che possa essere una proposta interessante, che va nella direzione di tematiche molto sentite non solo dal Ministero tramite le ultime direttive ma anche fra le famiglie. Al termine del percorso la scuola viene inserita in un elenco di scuole riconosciute come "virtuose" in relazione al rapporto fra scuola, giovani e tecnologie digitali.

Il Progetto Generazioni Connesse - SIC II intende offrire al sistema scolastico un percorso guidato che consenta, ad ogni Scuola partecipante al processo, di:

- **riflettere sul proprio approccio alle tematiche legate alla sicurezza online** e all'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, identificando, sulla base dei punti di forza e degli ambiti di miglioramento emersi nel percorso suggerito, le misure da adottare per raggiungere tale miglioramento;
- **usufruire di strumenti, materiali e incontri di formazione**, a seconda del livello di bisogno rilevato nel percorso suggerito, per la realizzazione di progetti personalizzati che ogni Scuola arriverà ad elaborare tramite un percorso guidato (**Piano di Azione**), da svolgersi nei primi mesi nell'a.s. 2015/2016.
- **dotarsi di una Policy di e-safety**, costruita in modo partecipato coinvolgendo l'intera Comunità Scolastica, basata sulla propria realtà e sui Piani di Azione.

L'insieme degli strumenti proposti per la realizzazione del percorso vanno intesi, dunque, come una cassetta degli attrezzi, utile all'individuazione e alla soddisfazione dei bisogni che verranno messi a fuoco.

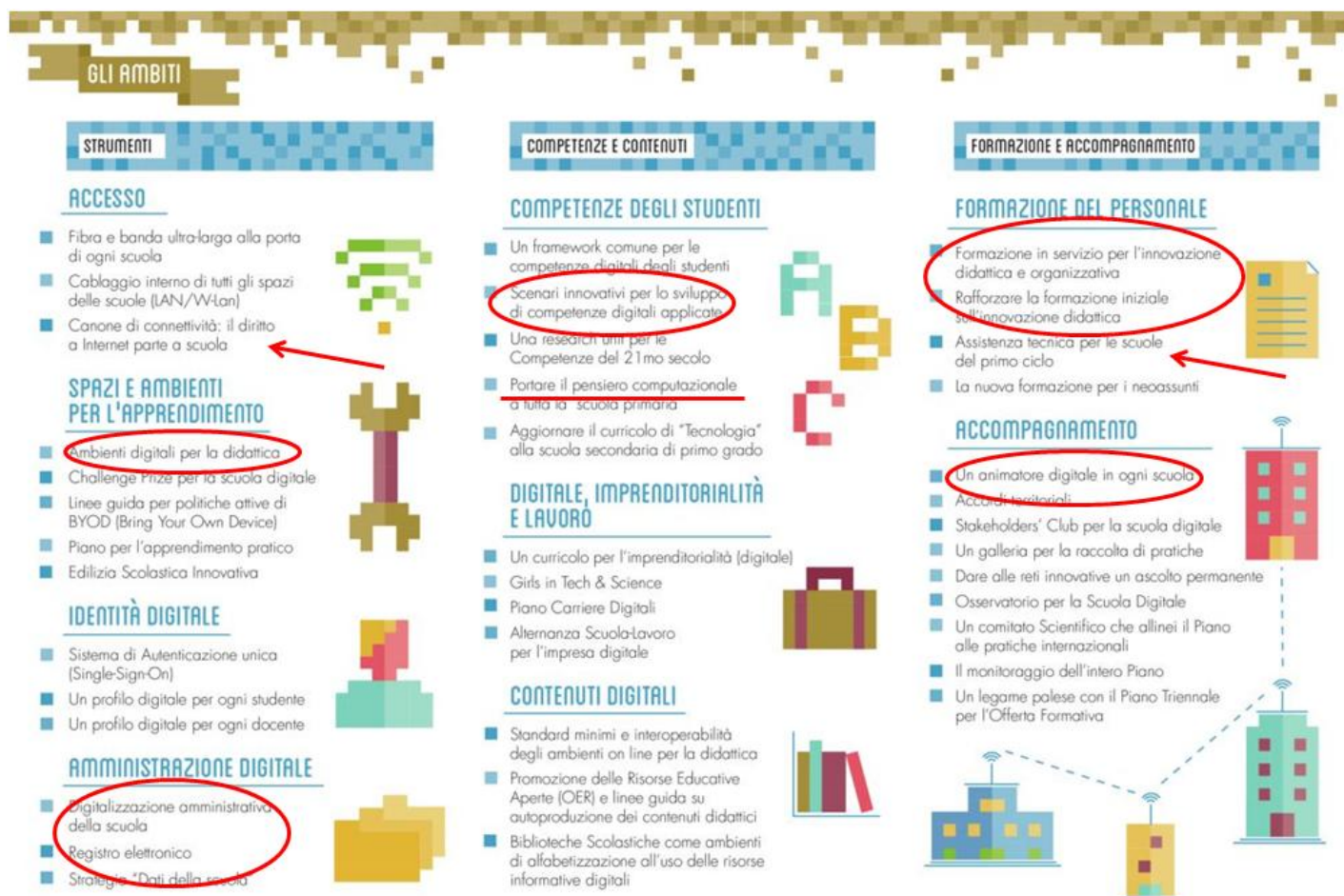
Il percorso è rivolto alle classi quarta e quinta della Scuola Primaria di Primo Grado e a tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado.

6.4 Il Piano Nazionale Scuola Digitale



- ha valenza pluriennale
- contribuisce a “catalizzare” l’impiego di più fonti di risorse a favore dell’innovazione digitale
- Prevede 35 “azioni”, che si articolano nei quattro ambiti fondamentali: **strumenti, competenze, contenuti, formazione e accompagnamento.**

Nella sintesi sono evidenziati gli ambiti per i quali è già stato effettuato un intervento o è previsto un intervento nell'immediato futuro:



Strumenti:

- Canone di connettività – bando PON di prossima pubblicazione cui si intende partecipare
- Ambienti digitali per la didattica – bando PON - Avviso prot. 12810 del 15 ottobre 2015, progetto accolto in attesa di finanziamento per l'acquisto di un laboratorio mobile
- Digitalizzazione amministrativa ed uso del registro elettronico – già in atto

Competenze e contenuti:

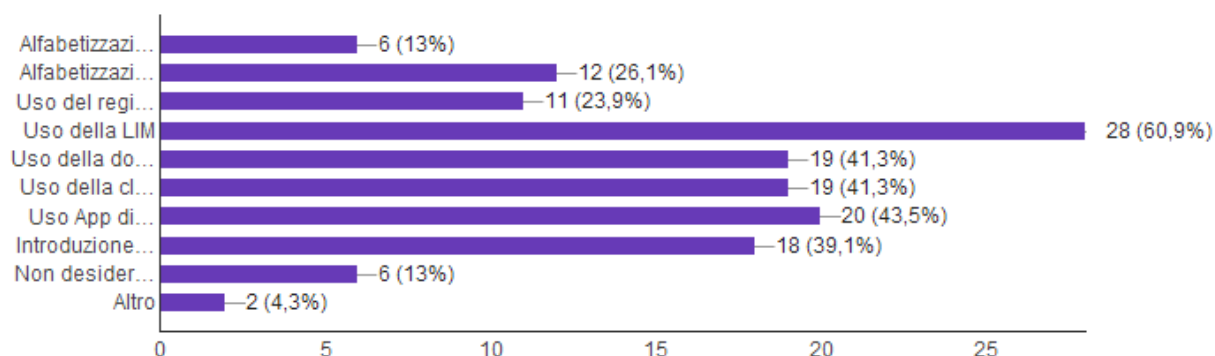
- Sviluppo di competenze digitali e diffusione del pensiero computazionale – l'Animatore digitale sta seguendo autonomamente un percorso di formazione mirato all'approfondimento di questi aspetti; l'avvio di attività sistematiche rivolte agli alunni ha subito un rallentamento dovuto a problemi tecnici temporanei del laboratorio di informatica

Formazione e accompagnamento:

- L'Animatore digitale ha proposto una rilevazione sui "desiderata" dei colleghi del Comprensivo per pianificare un percorso di formazione interna; di seguito le tematiche proposte per l'organizzazione di un corso "a moduli" di due ore ciascuno, cui partecipare liberamente

- Alfabetizzazione - OpenOffice programma di scrittura
- Alfabetizzazione - OpenOffice programma per presentazioni
- Uso del registro elettronico
- Uso della LIM
- Uso della dotazione cl@sse 2.0
- Uso della classe virtuale "Edmodo"
- Uso App di Google (Drive, Calendar, Documenti, Presentazioni, Moduli)
- Introduzione al Coding - cos'è - perché proporlo ai ragazzi

Nel grafico l'esito della rilevazione:



Il percorso di formazione verrà attuato nell'a.s. 2016/17.

Nel marzo del 2016 prende avvio, invece, la formazione per gli Animatori digitali e per le figure che lo affiancheranno e che devono essere individuate secondo le indicazioni della Direttiva del 3 marzo 2016:

- n. 3 docenti che andranno a costituire il *team* per l'innovazione digitale. Tale *team* è concepito per supportare e accompagnare adeguatamente l'innovazione didattica nelle scuole, nonché l'attività dell'Animatore digitale;
- n. 2 assistenti amministrativi;
- per le sole istituzioni scolastiche del primo ciclo: n. 1 unità di personale (ATA o docente) per l'Assistenza tecnica, c.d. Presidi di pronto soccorso tecnico;
- per le sole istituzioni scolastiche del secondo ciclo: n. 1 assistente tecnico

Fra i compiti indicati per l'Animatore digitale vi è il coinvolgimento della comunità scolastica e del territorio con iniziative rivolte a favorire la partecipazione delle famiglie e di altri attori del territorio ad attività formative.

A tal fine ed in relazione agli impegni assunti per il Progetto promosso da "Generazioni Connesse" la scuola si doterà entro aprile di una **Policy di e-safety (regolamentare le norme comportamentali e le procedure per l'utilizzo delle TIC in ambiente scolastico, le misure per la prevenzione e quelle per la rilevazione e gestione delle problematiche** connesse ad un uso non consapevole delle tecnologie digitali), dovrà definire **misure di prevenzione - misure per la segnalazione dei casi - misure per la gestione dei casi.**

A conclusione di tale percorso verrà organizzato un incontro pubblico per comunicare le misure stabilite dall'Istituto e confrontarsi sui temi della sicurezza in rete; gli adulti hanno un ruolo fondamentale nel garantire che bambini/e e adolescenti siano in grado di utilizzare le tecnologie digitali e che lo facciano in modo appropriato e sicuro, ruolo che vede coinvolti a pieno titolo tutti coloro che

hanno un ruolo educativo, oltre che formativo, in altre parole la comunità scolastica nel suo complesso, genitori inclusi.