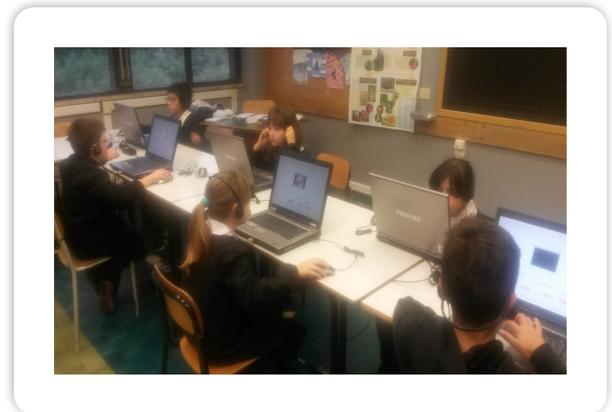


DOPPIO CLICK: MULTIMEDIALITÀ

Attività e iniziative di ricerca, sperimentazione, documentazione, formazione



Premessa

Il nostro Istituto da tempo si muove per accogliere le nuove generazioni di nativi digitali e aspira a creare un ambiente idoneo e stimolante. La consapevolezza dell'urgenza di approcci didattici innovativi per far fronte alle esigenze di un'utenza sempre più diversificata, spinge al potenziamento delle dotazioni tecnologiche per fornire strumenti compensativi e percorsi di apprendimento personalizzati, nell'ottica di un'efficace inclusione scolastica. L'Istituto, perciò, ha investito parte dei fondi a disposizione e del contributo dei genitori per dotare di kit LIM tutte le classi e per implementare le dotazioni tecnologiche esistenti. Inoltre, ha realizzato la copertura WLAN nei locali scolastici dei plessi delle scuole primarie e l'acquisto di apparecchiature di rete, per portare la fibra ottica e la connessione a banda larga in tempi rapidi; ha reso possibile supportare il processo di digitalizzazione della scuola attraverso la graduale diffusione del registro elettronico e degli strumenti necessari alla dematerializzazione dei procedimenti amministrativi; ha creato aule aumentate, laboratori mobili e postazioni informatiche per l'accesso dell'utenza e del

personale ai dati e ai servizi digitali della scuola. Infine, ha realizzato atelier creativi e per le competenze chiave con l'obiettivo di *“dotarsi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di “tappeto digitale” in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali”*.

Continua a promuovere l'adesione a progetti finalizzati ad attivare processi di innovazione didattica e ad ottenere risorse economiche utili a rinnovare le dotazioni tecnologiche. Si impegna, pertanto, nella costante partecipazione ai progetti europei PON e all'attuazione del Piano Nazionale Scuola Digitale.



L'area della multimedialità si occupa di:

- comunicazione e servizi in rete informatica (registro elettronico- sito scolastico)
- supporto alla stesura e realizzazione di moduli (con Google o Microsoft)
- gestione del materiale informatico presente nelle scuole
- documentazione delle attività didattiche e della produzione di materiali didattici multimediali: piattaforma IPSE, nuovo pozzo delle esperienze
- reperimento/produzione di materiali didattici digitali
- coordinazione e supporto alla DDI
- coordinamento dei laboratori d'istituto: atelier creativo e smart class
- formazione e supporto ai docenti dell'istituto
- promuovere un uso consapevole del digitale
- **Obiettivi**

- Rendere le informazioni maggiormente fruibili nella relazione tra docenti e tra docenti/genitori
- Creare sondaggi per le delibere collegiali
- Supportare il corretto utilizzo del registro elettronico
- Sensibilizzare e motivare all'utilizzo della tecnologia a scuola
- Facilitare la reperibilità dei materiali riutilizzabili e consultabili
- Favorire la documentazione e la messa in rete dei materiali didattici multimediali prodotti nell'Istituto (IPSE-Sito -...).
- Implementare un repository con i materiali prodotti dagli insegnanti
- Proporre la partecipazione a progetti per la sperimentazione dell'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica (Scuola Digitale - Europe Code Week - Ora del Codice - Programma il futuro).
- Supportare e facilitare la DDI
- Rinforzare la motivazione negli alunni e nei docenti ad apprendere attraverso l'uso delle nuove tecnologie, coding, robotica
- Promuovere la partecipazione ad esperienze formative a livello di Istituto e o di Rete (Didacta, Apprendere digitale,...)
- Sensibilizzare i colleghi, alunni e genitori all'uso consapevole del digitale

Gruppi di lavoro per l'attivazione di progetti innovativi

1. Commissioni d'Istituto

L'area della multimedialità comprende più **commissioni di lavoro** che si occupano di:

- comunicazione e servizi in rete informatica (registro digitale e elettronico)
- gestione del materiale informatico presente nelle scuole
- partecipazione a progetti per l'innovazione didattica, anche in relazione al Piano Scuola Digitale (Progetto Programma il futuro, PON)
- documentazione delle attività didattiche e della produzione di materiali didattici multimediali: piattaforma IPSE, pozzo delle esperienze,...
- coordinamento e gestione della redazione web per l'aggiornamento del sito d'Istituto

2. Piattaforma IPSE



Dalla costituzione della Rete Sud/Est è nata anche la piattaforma e-learning IPSE, utile come:

- ambiente di scambio per la formazione dei docenti
- classe virtuale per studenti e docenti

3. Piattaforma Teams – Office 365

Redazione web

La Redazione Web comprende :

- documentazione delle attività didattiche e della produzione di materiali didattici multimediali: news, archivio fotografico....
- produzione di video-tutorial a sostegno dei docenti, degli alunni e delle famiglie
- organizzazione della revisione e dell'aggiornamento del sito d'Istituto
- partecipazione alle iniziative della rete civica
- collaborazione con "Porte aperte sul web"

Obiettivi

- Promuovere l'utilizzo del sito da parte dei docenti e degli operatori scolastici, degli alunni e della famiglie.
- Organizzare la revisione e l'aggiornamento del sito scolastico
- Favorire l'accesso all'informazione in rete informatica da parte dei docenti e la realizzazione di un archivio di facile consultazione di siti di interesse didattico e di sussidi formativi per i docenti.
- Favorire la documentazione e la messa in rete dei materiali delle scuole.

Atelier creativo - Progetto ToyL@b

Il progetto pone il gioco come catalizzatore per l'incremento delle competenze chiave. Il gioco è il mezzo per sperimentare diverse abilità, sviluppare strategie e saggiare la socialità. A partire dall'anno scolastico 2018/2019 l'atelier è aperto in orario curricolare ed extracurricolare con attività volte alla riscoperta della costruzione manuale del giocattolo anche con materiale riciclato e all'uso consapevole delle nuove tecnologie.

Nel curricolo verticale d'Istituto, sono state individuate macro-aree, accorpendo più competenze-chiave, esplicitando descrittori di competenza trasversali da sviluppare negli ambiti disciplinari, attraverso metodologie didattiche laboratoriali. La realizzazione del laboratorio sul gioco tra manualità e tecnologia, attraverso la "collaborazione incrociata" tra docenti dei tre ordini di scuola, consentirà l'arricchimento del curricolo e la conseguente riduzione della dispersione scolastica.

Le attività dell'Atelier creativo sono rivolte prioritariamente agli alunni della scuola primaria e sec. di primo grado Ivana Marcocci, in orario curricolare, ma prevedono anche "giornate dell'Atelier" in orario extracurricolare con classi di plessi diversi dell'Istituto, in apertura al territorio o con associazioni. Secondo il piano di miglioramento del [PTOF](#), è prioritario favorire la continuità educativa tra alunni di classi e ordini scolastici diversi e incentivare momenti di scambio su specifici progetti. Si attende l'incremento di percorsi educativo-didattici, finalizzati al recupero e potenziamento di abilità e conoscenze, la personalizzazione dell'iter formativo, attraverso strategie didattiche attive in cui la dimensione dello spazio-laboratorio episodico diventi consuetudine nella "pratica" dei saperi.

Nel ToyL@b manualità e creatività si incontrano con le tecnologie, che supportano e sostengono attività tradizionali e innovative. In orario curricolare l'atelier sarà utilizzato per progetti basati sulla didattica per competenze, come il laboratorio di robotica e coding, uso di software per le discipline, ricerca, scrittura collaborativa, attività individualizzate o a piccoli gruppi. Sarà uno spazio per la formazione docente e aperto alla comunità.

Risultati attesi

Si attende che nel ToyL@b si potenzino le competenze digitali, così che gli studenti, con l'uso consapevole e ragionato delle tecnologie, si trasformino da fruitori passivi in artigiani del XXI secolo.

Il gioco diventa un mezzo per lo sviluppo di competenze didattiche trasversali e di abilità relazionali inclusive, uno strumento per favorire l'autonomia e una modalità di apprendimento permanente.

Progetto CODING PER TUTTI

L'inserimento del coding e del pensiero computazionale nelle attività didattiche dell'Istituto è partito, negli scorsi anni, dall'esperienza di classi pilota in ogni plesso dell'Istituto, con lo scopo di disseminare le esperienze svolte attraverso specifici momenti di condivisione.

Si prevede quindi di ripetere, periodicamente, attività di formazione/autoformazione

Obiettivi formativi

- Promuovere il legame tra innovazione didattica e metodologica e tecnologie digitali
- Rafforzare cultura e competenze digitali del personale scolastico, con riferimento a tutte le dimensioni delle competenze digitali (trasversale, computazionale e di "cittadinanza digitale"), verticalmente e trasversalmente al curriculum

Obiettivi didattici

- Favorire approcci didattici innovativi con l'utilizzo delle tecnologie per facilitare la personalizzazione dei processi di apprendimento, integrando l'azione educativa con innovati percorsi curricolari e metodologici
- Rendere possibile la fruizione individuale e collettiva di dispositivi e strumenti mobili per trasformare l'aula in uno spazio di interazione multimediale condiviso

Azioni formative

Ambienti di apprendimento: innovazione didattica, pensiero computazionale e creatività, contenuti digitali

Responsabile Progetto: Animatore digitale

Utenti: docenti della scuola primaria

Durata del corso di formazione:

Le attività si svolgeranno in due giornate di formazione, per un totale di 8 ore.

I giornata:

Basi teoriche

- Cos'è il pensiero computazionale
- Concetti del pensiero computazionale: ragionamento logico, astrazione, valutazione, ..
- Tecniche associate al pensiero computazionale: riflettere, programmare, analizzare, applicare.
- Il pensiero computazionale in classe: dai concetti ai comportamenti - il coding per costruire un modo di pensare.

Laboratorio

Visione video/ prodotto multimediale introduttivo sull'argomento "Coding e linguaggio delle cose"

Lavoro di gruppo (gioco, sfida, gare a squadre):

- oggetti programmabili (per cosa sono programmati e quali funzionalità potrebbero essere implementate),
- oggetti non programmabili (per quali funzioni potrebbero essere programmati)

Attività in gruppo: Provare a programmare un robot didattico: la bee-bot, esperienze dirette alla scoperta dei comandi e possibile uso didattico, presentazione delle sperimentazioni avvenute lo scorso anno scolastico nelle classi pilota.

Il giornata

Presentazione della settimana europea della programmazione promossa dal Code Week Eu

Brainstorming

Come si programma – individuazione delle caratteristiche del linguaggio di programmazione

Laboratorio

Parte I

Programmazione unplugged: esercizi di coding senza l'uso del computer, pixelart,...

Parte II

Programmazione online: la programmazione visuale a blocchi, uso di Programmi Webbased per esperienze di laboratorio di coding

Code. Org - L'ora del codice –

Introduzione alla possibile attività in classi virtuali

Risultati attesi

Si attende la progettazione di attività di coding nelle classi della scuola primaria e la partecipazione sempre più ampia alle iniziative nazionali, europee e internazionali di coding e pensiero computazionale (Codeweek, Hour of Code, Programma il futuro...)

Progetto “IL POZZO DELLE ESPERIENZE”

“Da aspetto marginale e formale , la documentazione sta diventando, nella Scuola dell'Autonomia e del Curricolo, sempre più un aspetto centrale del lavoro dei docenti, perchè consente e allo stesso tempo sostiene :

- la comunicazione e la condivisione;*
- la verifica e la valutazione;*
- la ricerca didattica;*
- la formazione e l'autoformazione.”*

La commissione multimedialità si propone di promuovere la documentazione di esperienze didattiche significative, al fine di costruire una banca dati dell'Istituto. A tale scopo verrà predisposto un corso di formazione specifico: presentazione e sperimentazione di alcuni software: Impress e Gimp. Uso dei software per la costruzione dei prodotti, poi salvati in pdf e caricati su un repository.

Progetto “DAYS” - Digital Animators for Younger Schools

Il nostro Istituto è stato individuato come scuola Polo provinciale per la partecipazione al progetto DAYS. Il progetto “Digital Animators for Younger Schools – DAYS” ha offerto alle scuole una formazione altamente qualificata. Alcuni docenti hanno avuto la possibilità di acquisire nuove e specifiche competenze sull'uso di strumenti digitali, attraverso un approccio trasversale alla digitalizzazione della scuola e alla formazione degli studenti, in scuole dell'Unione Europea.

Le attività di mobilità che hanno interessato i docenti delle scuole consorziate hanno permesso l'accesso sia a corsi di formazione all'estero, sia ad attività di job shadowing, con il coinvolgimento

del team digitale di ciascun Istituto. I docenti dei singoli istituti che hanno partecipato ai corsi e delle attività di job shadowing si sono assunte il duplice compito di:

- restituire, all'interno dei singoli istituti, quanto appreso al fine di ripensare i percorsi progettuali costruiti nel curriculum per competenze, in particolare nell'asse dell'obbligo di istruzione; disseminazione avvenuta nel maggio 2018
- attivare forme di condivisione e disseminazione delle esperienze svolte: si attende di continuare la sperimentazione delle esperienze effettuate in Erasmus sia nella scuola primaria che nella secondaria di I grado.