ISTITUTO COMPRENSIVO MAZZINI

Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di Primo Grado

98122 MESSINA - Via Oratorio San Francesco s. n. c. – Tel. e Fax n. 090/771810

Distretto Scolastico n. 28 - Codice Meccanografico MEIC89400V C. F. 80008020838

E-Mail: meic89400v@istruzione.it – PEC: meic89400v@pec.istruzione.it

Sito: www.icmazzinimessina.gov.it

PIANO DI LAVORO TRIENNALE ANIMATORE DIGITALE MARIA CARMELA SPEZIALE

#Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. È un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

Azione #3: Connettività Internet



Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

Per garantire la connettività ad internet delle aule e di tutto lo stabile del plesso delle scuole secondarie di I grado, primaria e scuola dell'infanzia, tanto si rende necessario per potenziare le attività didattiche con l'uso dei tablet e delle LIM.

Azione #7: Coding e pensiero computazionale applicato alla robotica



Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

Il pensiero computazionale è un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura, seguendo metodi e strumenti specifici. Il coding è la sua applicazione pratica: attraverso la programmazione e lo svolgimento di esercizi, giochi, rappresentazioni e animazioni gli studenti imparano a programmare e di conseguenza a pensare per obiettivi. La robotica è una scienza interdisciplinare che si occupa della progettazione e dello sviluppo di robot. Il progetto si propone di introdurre il coding e la robotica educativa all'interno di tutto il ciclo scolastico perché i bambini devono essere educati al digitale fin da piccoli affinché ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. Il progetto si svilupperà in tre modalità:

- unplagged (utilizzo di strumenti non digitali per imparare il coding come ad esempio l'uso della carta per la creazione di percorsi e programmi);
- programmi e app (per apprendere i principi base dei linguaggi di programmazione e sviluppare programmi);

- robotica (mettere in pratica quanto imparato per interfacciarsi con apparecchiature programmabili, i cosiddetti robot, per fargli eseguire comandi e interagire con gli alunni)

Gli alunni acquisiranno tali competenze divertendosi e imparando a comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune.

Partecipazione all'avviso pubblico per la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi #pnsd–azione #7 con classificazione al n° 1420 su 5000 scuole e punteggio di 62,00.



Azione #28: Animatore Digitale

Un animatore digitale in ogni scuola

In ogni istituto scolastico è prevista la figura dell'animatore digitale che abbia le seguenti competenze:

- La conoscenza dei nuovi strumenti per la diffusione dell'innovazione digitale;
- La competenza per l'utilizzo della rete internet e di tutti i suoi servizi nel contesto professionale ed operativo;
- Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD;
- L'abilità necessaria per orientarsi in maniera sicura nelle comunicazioni on-line;
- La capacità di introdurre gli studenti nel coding e nel pensiero computazionale;
- I metodi di progettazione di attività formative.

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a:

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

L'animatore digitale nominato nel nostro istituto è l'insegnante **MARIA CARMELA SPEZIALE**.