

Progetto Animatore Digitale

Azione #28 PNSD

Responsabile del Progetto: Pacini Patrizia Giuliana

Premessa Il progetto presentato intende realizzare alcuni obiettivi del PTOF, contribuendo al piano di miglioramento che l'Istituto si è dato (soprattutto negli aspetti riguardanti l'evoluzione degli ambienti di apprendimento, la formazione degli insegnanti sull'uso delle nuove tecnologie a sostegno della didattica e l'ampliamento dell'offerta formativa) e alla realizzazione, da parte dell'Animatore Digitale, di azioni coerenti con il PNSD. Come previsto dal PNSD, la figura dell'Animatore Digitale opera in tre ambiti:

- la formazione interna rivolta ai docenti;
- il coinvolgimento della comunità scolastica (favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD);
- l'individuazione di soluzioni innovative (individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno della scuola: uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata, pratica di una metodologia comune...).

L'animatore digitale collabora, per la realizzazione degli obiettivi, con il Team per l'innovazione, composto da tre docenti dell'istituto.

Si indicano di seguito gli indirizzi operativi del progetto nei tre ambiti sopra elencati.

SCHEDA PROGETTO

Formazione interna rivolta ai docenti	Percorso formativo 1. Sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività di coding e robotica (20 ore) (vedi progetto allegato): 2. Introduzione alla Flipped Classroom e a Edmodo.
Coinvolgimento della comunità scolastica	Coinvolgimento degli studenti in attività progettate durante la formazione dei docenti. Coinvolgimento dei genitori mediante incontri informativi sulle attività svolte e coerenti con il PNSD

Creazione di soluzioni innovative	Disseminazione e valorizzazione del lavoro svolto durante il corso di formazione a Bruxelles “Flipping your Classroom” dal 19 al 25 novembre al quale hanno partecipato il DS e la docente Elisabetta Basciu. Allestimento di un Atelier creativo e installazione delle attrezzature tecnologiche di cui abbiamo avuto la disponibilità dal mese di gennaio 2018. Innaugurazione dell’Atelier. Organizzazione e coordinamento delle attività.
--	--

PREVENTIVO SPESE

ATTIVITÀ	Tot. ore	Percentuale spesa
Progettazione	-	10%
Coordinamento	-	10%
Formazione	20 + 6	70%
Coinvolgimento della comunità scolastica	-	10%

L'Animatore Digitale
Patrizia Giuliana Pacini