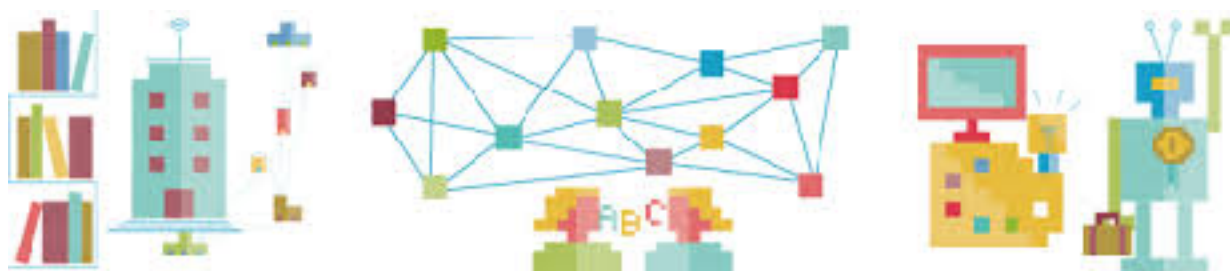




Relazione Referente Ambienti Digitali e Creatività



Documento a cura della docente

ins. Giuliana Fedele

Anno scolastico 2017/18

In relazione alle azioni di miglioramento intraprese dal nostro Istituto ed esplicitate nel PTOF e “*al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale*” (L.107 del 13.07.2015 commi 56-57-58-59) promosse nell’ambito del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, la sottoscritta, animatore Digitale per l’I.C. e referente responsabile per l’area di supporto per progettualità legate alla didattica integrata dalle tecnologie, ha collaborato nell’ambito del centro di risorse territoriale Rete Ragazzi del Fiume e dei Comprensivi Digitali, alla progettazione e avvio di numerosi percorsi legati a momenti di formazione, ricerca azione e alla sperimentazione di una didattica centrata sull’utilizzo integrato, consapevole e multicanale delle tecnologie. In particolare ha partecipato all’organizzazione di due Campus di formazione didattica digitale in qualità di formatore in percorsi di digital storytelling. Ha partecipato inoltre alla stesura di un piano di formazione nell’ambito dei corsi previsti dal PNSD della Regione FVG.

Ha coordinato la diffusione dell’innovazione a scuola e le attività del PNSD, comprese quelle previste nel Piano triennale dell’Offerta Formativa di Istituto attraverso la collaborazione con l’intero staff della scuola e in particolare con gruppi di lavoro, operatori della scuola, dirigente, DSGA, ed altri soggetti vicini ed esterni al mondo della scuola che contribuiscono alla realizzazione degli obiettivi del PNSD.

Ha partecipato ai percorsi di formazione previsti e si è coordinato con altri animatori digitali del territorio, anche attraverso specifici gruppi di lavoro in presenza e on-line.

In particolare le azioni intraprese sono state rivolte a:

1. Formazione interna

Stimolare la formazione interna della scuola rispetto agli ambiti del PNSD, attraverso l’organizzazione di laboratori formativi e la coordinazione della partecipazione della comunità scolastica alle altre attività formative, rete Ragazzidelfiume, rete Comprensivi Digitali e snodi formativi.

2. Coinvolgimento della Comunità Scolastica

Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop o di altre attività, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

3. Creazione di soluzioni innovative

Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola. 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; attività 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.

Azioni dell'animatore digitale e referente nel corso dell'anno scolastico 2017/2018

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none">Promuovere attività di formazione interna sull'uso delle nuove tecnologie nella didattica e sui temi del PSNDFornire assistenza e supporto ai docenti e al personale di segreteria scolastica sui temi del PSND e sugli ambiti di intervento riguardanti TIC e sito Web di istituto www.icpremariacco.igo.vt e di rete www.ragazzidelfiume.it spazi web di comunicazione, spazi per condivisione e archiviazione materiali e blog dedicati)	<ul style="list-style-type: none">Publicizzazione e socializzazione delle finalità del PSND con il corpo docentePercorsi di Formazione in Campus ReteRagazzidelfiume gestione e progettazione di due laboratori per un totale di 16 ore di formazione sul digital storytelling.Preparazione del Convegno del 23/06/18 e attività di chiusura della rete. 4 oreSupporto ai docenti mediante brevi corsi di autoformazione per condividere conoscenze, buone pratiche, possibili utilizzi di applicazioni, tablet e strumenti digitali da far entrare nella pratica didattica quotidiana.Assistenza/supporto ai docenti per l'uso degli spazi di archiviazione del sito e modalità di produzione di materiali in digitale.Incontri con esperti sitografia e comunicazione per il potenziamento degli spazi del sito d'istituto in collaborazione con lo staff di DirigenzaAzione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitaleDiffusione del pensiero computazionale: partecipazione alla code week e pubblicazione dei percorsi intrapresi dalle classi.

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • Informare studenti e famiglie sulle procedure informatiche in uso nella scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Incontri di presentazione sugli spazi web dedicati alle news, modulistica e progettualità. • Formazione specifica per Animatore Digitale e Team dell'Innovazione - partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori e Team del territorio e con la rete nazionale. Corso di 21 ore in presenza e formazione on-line.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'innovazione didattica e la cultura digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppo di lavoro aggiornamento dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o anche calate nelle discipline • Promuovere occasioni ed esperienze di apprendimento e formazione tra pari. Attivazione di laboratorio a classi parallele sulla web radio e con la scuola secondaria per la creatività e l'animazione in digitale.
	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione funzionalità comunicazione sul sito istituzionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione degli archivi Buone Pratiche • Creazione funzione di ricerca veloce
	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione di gruppi di autoformazione e scambio buone pratiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare i docenti a produrre versioni multimediali dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione sul sito web istituzionale . • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori coding aperti. • Collaborazione col gruppo di lavoro: Team dell'innovazione e referente Cyberbullismo per creazione di spazi dedicati alla raccolta di materiali, informazione e connessione con sitografia utile per insegnanti, alunni e genitori. • Coordinamento con le figure di sistema e partecipazioni alle riunioni dei diversi gruppi. • Utilizzo sperimentale di strumenti per la condivisione tra docenti e con gli alunni e tra gruppo classe- docenti e genitori Class Dojo, Google Suite for Education, Padlet.

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento a genitori e alunni sui temi del PNSD : cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyber bullismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Convegno Ragazzi Del Fiume • Seminari IC Digitali • Festival del Design • Partecipazione alle attività delle reti RDF e ICD • Code Week • Partecipazione alla settimana del PNSD • Digital Creative Day • Mostra “Con gli occhi di Tina Modotti” coordinamento, comunicazioni e digitalizzazione materiali. Comunicazioni sul web. Supporto agli insegnanti. • Coinvolgimento delle sedi comunali e mostra itinerante. • Museo Virtuale dedicato alle attività inerenti la titolazione della scuola e ai percorsi con produzione di oggetti multimediali, attivati nelle scuole. • Raccolte multimediali di Rassegne Stampa e divulgazione sul web. • Documentazione in digitale degli eventi. • Produzione di volantini, segnalibro e materiale informativo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Rinnovare gli spazi di apprendimento e crearne nuovi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua implementazione. • Progettazione di nuovi ambienti di apprendimento, stesura Bandi PON . • Implementazione spazi didattici per la peer education : i GT, la radio, i reportage, le Geomappe, i giornalini digitali e gli eBook Multi Touch.

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le competenze digitali degli studenti • Condividere le esperienze digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione del Digital Day con alunni protagonisti dell'evento. • Raccolta e pubblicizzazione su sito istituzionale e della rete RagazziDel Fiume, delle attività e delle iniziative legate ai temi del PNSD che avvengono nelle scuole • Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo delle nuove tecnologie: flipped classroom attraverso l'uso degli strumenti di condivisione e cooperazione on line di Google • Educare ai media e social media e ai social network: utilizzo di spazi virtuali on line per lavorare e cooperare in rete. Creato uno spazio sul sito dell'istituto dedicato agli studenti con riferimento a software liberi utili per progettare e condividere. Oltre ai consigli vi sono esempi di attività svolte da studenti e insegnanti e lezioni interattive multimediali.

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
		<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a reti di scuole sul territorio sulla base delle azioni del PNSD Reteragazzidelfiume; Comprensivi Digitali, Snodo Formativo FVG, Avanguardie Educative
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere l'utilizzo consapevole, creativo e inclusivo delle tecnologie 	Creazione di uno spazio di condivisione di lezioni multimediali creato da insegnanti e studenti.

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITÀ / CONTENUTI
CRITICITÀ		<ul style="list-style-type: none"> • Sulla base della sperimentazione avviata in alcune classi, uniformare le attrezzature dimostrate più funzionali ad un approccio didattico innovativo e inclusivo. • Creare un protocollo di modalità, strumenti, risorse on line e app utili. • Potenziare la presenza sul web dei percorsi progettuali attivati nelle varie scuole tramite un referente che possa pubblicare direttamente contenuti sul web e sul sito istituzionale. • Potenziare la presenza della scuola sui Social • Educare all'utilizzo dei gruppi whatsApp genitori ed insegnanti con figure moderatrici dei gruppi.
	<ul style="list-style-type: none"> • Far emergere le buone pratiche già esistenti nell'istituto 	<ul style="list-style-type: none"> • In stretta collaborazione con lo staff di Dirigenza, con il nucleo interno di valutazione e con i singoli dipartimenti disciplinari, individuare dei punti di forza e debolezza della didattica e promuovere azioni di miglioramento a medio e lungo termine • Potenziare la presenza sul web dei percorsi progettuali attivati nelle varie scuole individuando più figure di riferimento per la cura, la preparazione e la pubblicazione dei materiali. • Potenziare la presenza della scuola sui Social con una pagina Facebook • Promuovere eventi aperti al territorio dove far emergere il protagonismo e le competenze acquisite dagli studenti
	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziare il sito web istituzionale 	<ul style="list-style-type: none"> • rendendolo in versione responsive più funzionale alla navigazione sui dispositivi mobile
	<ul style="list-style-type: none"> • potenziare il found raising 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e richiedere possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alle scuole, supportare le diverse progettualità e l'impegno straordinario di servizio degli insegnanti.

Insegnante Giuliana Fedele referente per l'Area Ambienti digitali e creatività e Animatore Digitale per l'Istituto Comprensivo T. Modotti di M. P. R.

Premariacco 20 giugno 2018

