

PROGETTI DI INNOVAZIONE DIGITALE

INNOVAZIONE DIGITALE		
FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva aperta al territorio e in grado di aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale • Valorizzazione delle competenze degli alunni e dei docenti attraverso la socializzazione delle esperienze e la disseminazione alla comunità locale dei risultati delle buone pratiche educativo-didattiche attuate nel campo dell'innovazione digitale 	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione delle competenze chiave e di cittadinanza • Uso consapevole delle ICT 	
RISORSE UMANE	DESTINATARI	DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti scuola primaria e secondaria di I grado	Alunni di Scuola Primaria: classi quinte plesso "Botta"	Coding e pixel art progetto "Coding: working in progress"
	classi seconde plesso "Spinuzzaa"	Robotica educativa: progetto "Imparo con BEE BOT"
	plesso "Gratteri"	Coding: progetto "Imparando con il coding"
	Secondaria di I grado	<ul style="list-style-type: none"> • Coding • applicativi per la progettazione • Piattaforme di condivisione: progetto "Piattaforme digitali"
	TUTTI	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto "Generazioni Connesse" • Manifestazione finale: progetto "Settimana del PNSD"

SCHEDE ANALITICHE

CODING: WORKING IN PROGRESS		
FINALITÀ	favorire in modo semplice e divertente lo sviluppo del <i>pensiero computazionale</i> e sviluppare competenze logiche migliorando le capacità di risolvere problemi.	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentare la creatività e la fantasia; • Conoscere la struttura delle immagini digitali; • Saper realizzare un'immagine digitale in un software di grafica e modellarla a proprio piacimento; • Sviluppare il <i>pensiero computazionale</i>; • Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) in particolare alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo; • Accrescere l'interesse verso le discipline coinvolte; • Avvicinare il bambino all'uso critico della tecnologia. 	
RISORSE UMANE	DESTINATARI	DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti di Scuola primaria	Alunni: <ul style="list-style-type: none"> • Classi V scuola primaria Plesso Botta	PIXEL ART Coding Manifestazione conclusiva settimana PNSD

IMPARO CON BEE BOT		
FINALITÀ	introdurre la robotica educativa nella didattica	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. • Usare le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi 	
RISORSE UMANE	DESTINATARI	DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti di Scuola primaria	Alunni: <ul style="list-style-type: none"> • Classi II scuola primaria Plesso Botta	Realizzazione di diversi percorsi e rappresentazione di storie guidate dell'Ape robot (Bee Bot) Manifestazione conclusiva settimana PNSD

IMPARANDO CON IL CODING		
FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • introdurre i concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), • sviluppare il "pensiero computazionale" attraverso (coding) in un contesto di gioco • sperimentare lo storytelling attraverso il coding 	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare la creatività degli alunni • ideare e rappresentare storie attraverso il coding • utilizzare i vari codici espressivi per comunicare 	
RISORSE UMANE		DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti di Scuola primaria		Attività unplugged e on line di coding Costruzione di storie e percorsi Manifestazione conclusiva settimana PNSD
		Alunni: <ul style="list-style-type: none"> • Pluriclassi • Plesso Gratteri

PIATTAFORME DIGITALI		
FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • favorire l'apprendimento delle competenze chiave, • favorire l'inclusione digitale, incrementando le competenze digitali e la fruizione di informazioni online tra alunni attraverso piattaforme di condivisione • favorire la cooperazione tra scuola e famiglie • promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento, • riorganizzare il tempo scuola con attività in modalità sincrona e asincrona • stimolare e accompagnare gli verso l'utilizzo efficiente e responsabile delle risorse on line 	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • comprendere e decodificare testi di vario tipo. • utilizzare consapevolmente gli strumenti digitali utili a una produzione creativa ed efficace • produrre elaborati individuali e di gruppo • imparare ad affrontare l'errore come occasione di crescita • sviluppare la capacità di acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e con diversi strumenti comunicativi, valutandone attendibilità e utilità 	
RISORSE UMANE		DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti di Scuola secondaria di I grado		Uso di piattaforme digitali, in particolare GOOGLE DRIVE Produzioni digitali Manifestazione conclusiva settimana PNSD
		Alunni: <ul style="list-style-type: none"> • Classi scuola secondaria plesso Porpora

GENERAZIONI CONNESSE		
FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • formare i docenti per accrescere e consolidare le competenze relative all'Educazione Civica Digitale e ad un uso consapevole della rete e delle tecnologie digitali attraverso corsi ad hoc • approccio alle tematiche legate alla sicurezza online e all'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica • usufruire di strumenti e materiali per giungere alla realizzazione un Piano di Azione • prevenire fenomeni di cyber bullismo e di un uso poco responsabile dei dispositivi digitali 	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate • assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria di confronto responsabile e di dialogo; • comprendere il significato delle regole di policy del web e rispettarle. • riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. 	
RISORSE UMANE	DESTINATARI	DESCRIZIONE ATTIVITÀ
Docenti di Scuola primaria e secondaria di I grado	Docenti e genitori Alunni Classi V scuola primaria Classi scuola secondaria di I grado	Formazione on line su piattaforma "Generazioni connesse" Attività laboratoriali in classe Incontri/dibattiti Manifestazione conclusiva settimana PNSD

SETTIMANA PNSD		
FINALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva aperta al territorio e in grado di aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale • Valorizzazione delle competenze degli alunni e dei docenti attraverso la socializzazione delle esperienze e la disseminazione alla comunità locale dei risultati delle buone pratiche educativo-didattiche attuate nel campo dell'innovazione digitale • Conoscenza delle dotazioni informatiche della scuola e dell'Atelier Digitale "Andrea Cangelosi" e del loro utilizzo da parte dell'intera comunità locale e scolastica 	
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo dei processi di innovazione e miglioramento della qualità del servizio offerto all'utenza • Acquisizione delle competenze chiave e di cittadinanza: • Uso consapevole delle ICT 	
RISORSE UMANE	DESTINATARI	DESCRIZIONE ATTIVITÀ

<p>Docenti di Scuola primaria e secondaria di I grado</p> <p>Alunni scuola primaria</p> <p>Alunni di scuola secondaria</p>	<p>Docenti, genitori, alunni, istituzioni del territorio</p>	<p>Manifestazione conclusiva aperta al territorio relativa alle attività curriculari afferenti al PNSD condotte dagli alunni e dai docenti dell'IC "Botta"</p> <p>Coding/ robotica educativa</p> <p>Coding/ applicativi di progettazione e piattaforme condivise</p>
--	--	--