

PROGETTO ANIMATORE DIGITALE: FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO
Periodo di formazione A.S. 2023/2024:
TRANSIZIONE DIGITALE E INNOVAZIONE DIDATTICA

Progetto in essere del PNRR per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024, Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178 - Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – “Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali” nell’ambito della linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR.

Titolo Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

Sottotitolo: Transizione digitale e innovazione didattica

Codice Progetto: M4C1I2.1-2022-941-P-6923

CUP: I24D22001570006

Introduzione

La proposta di progetto per la formazione del personale docente per l’a.s. 2023-2024 inerente alla transizione digitale, accoglie la promozione, da parte del MIM, del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti (DigCompEdu), basato sul lavoro condotto nel 2017 dal Centro Comune di Ricerca (JRC) dalla Commissione Europea su mandato della Direzione Generale per l’Educazione, i giovani, lo sport. L’obiettivo del progetto è quello di permettere ai docenti di verificare il proprio livello di competenza pedagogica digitale e di svilupparla ulteriormente anche per offrire supporto e nuove opportunità di sviluppo del pensiero critico e di cittadinanza digitale agli studenti, poiché gli strumenti digitali sono ormai parte integrante della nostra quotidianità.

Inoltre, coerentemente al progetto ‘Piano Scuola 4.0 – Azione 1 - Next Generation Class – Ambienti di apprendimento innovativi’, i docenti potranno avere gli strumenti per organizzare una didattica innovativa con hardware e software adatti, rendendola anche più piacevole, coinvolgendo gli studenti con mezzi che si adattano alle loro esigenze e sono più vicini alla loro realtà. Le tecnologie modificano sia la didattica che l’apprendimento e ci presentano sfide sempre più importanti e accattivanti da condividere con l’intera comunità educante.

Storia delle iniziative di formazione nell’Istituto nel biennio precedente

Dall’a.s. 2021-2022 nell’Istituto sono state intraprese molte iniziative di formazione interna e con esperti esterni, mirate allo sviluppo delle competenze digitali, del coding e dello studio delle discipline STEM. Per un excursus generale, è utile ricordare momenti formativi sui programmi Office e software applicativi per tutto il personale scolastico, webinar specifici per i docenti dedicati alla presentazione di ambienti di apprendimento innovativi per realizzare attività didattiche alternative (Mandala, fumetti, podcast...), attività Innovamenti con varie metodologie (Gamification, Thinkering, Inquiry Based Learning, Hackaton, Storytelling) ed altre particolarmente inclusive, quali pixel art e Debate. L’Istituto Ruffini inoltre ha sempre valorizzato le eccellenze con la partecipazione ad attività estese a livello nazionale, soprattutto nel campo matematico-scientifico-tecnologico.

Aree DigCompEdu

Gli obiettivi formativi che il corso si prefigge di realizzare, sono inquadrati nelle aree DigCompEdu di seguito elencate:

Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale.

Area 2: Risorse digitali

Individuare, condividere e creare risorse educative digitali.

Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento

Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti.

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione di problemi.

Macro argomento: transizione digitale

Finalità

Lo scopo del corso è poter incidere efficacemente sull'azione educativa che la scuola realizza, per migliorare la consapevolezza e le competenze digitali dei docenti, gli esiti scolastici e il pieno successo formativo degli studenti. A tal riguardo, le risorse e le attività proposte saranno accessibili a tutti e inclusive, le tecnologie risponderanno ai bisogni educativi dei singoli studenti, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali, infine saranno loro stessi gli attori dell'azione formativa, contestualizzando le conoscenze e le abilità e sviluppando il pensiero critico.

Le azioni formative previste concorrono al raggiungimento dei target e milestone previsti dall'investimento del PNRR Scuola 4.0.

Destinatari

Questo corso si rivolge ai docenti dell'istituto (20/25 unità), in particolare agli insegnanti di lettere, matematica e lingua inglese della Scuola Primaria e Secondaria di I grado. I corsisti potranno esplorare strumenti e applicativi per il supporto alle attività didattiche.

Livello di partenza: A2 (Esploratore)

Articolazione del corso di formazione

Il corso prevede 25 ore di formazione per quattro percorsi distinti, articolati in una parte comune, una formazione specifica con attività laboratoriali, una parte di autoformazione specifica sul blog d'Istituto 'docentivalentano' e un project work finale. Sarà privilegiata la formazione con personale interno all'Istituto. I compensi riportati nel piano finanziario allegato, sono calcolati al lordo stato.

Nello specifico:

Percorso 1: utilizzo di software disciplinari in dotazione all'Istituto – matematica con il digitale alla Scuola Primaria.

Il percorso prevede due incontri di quattro ore complessive, condivisi con gli altri corsisti riguardanti l'utilizzo della Digital Board in dotazione all'Istituto, per conoscere gli strumenti di lavoro disponibili al fine di rendere

la didattica maggiormente partecipativa, inclusiva e originale, lavorando anche su contenuti del web e spazi interattivi virtuali, e l'utilizzo di Mozabook, un software di presentazione progettato per l'uso su lavagne interattive in classe, così docenti e studenti possono creare presentazioni arricchite con scene 3D interattive, video didattici, immagini ed esercizi. Le attività saranno rafforzate da esercitazioni laboratoriali di due ore totali.

Il corso prosegue con la formazione specifica di quattro ore sull'eDigital Box di matematica e scienze per la Scuola Primaria, un percorso di 5 Software, mirato per allenare le competenze matematiche e scientifiche sulla geometria, la logica, i problemi, i calcoli, le scienze. L'attività sarà accompagnata da esercitazioni laboratoriali di quattro ore totali, per rafforzare quanto appreso e sperimentare nuove soluzioni didattiche. Successivamente è prevista un'attività di autoformazione di quattro ore con un modulo per il feedback, inerente il materiale predisposto dal formatore sul blog d'Istituto 'docentivalentano', a potenziamento del percorso intrapreso. Il modulo sarà visionato dall'Animatore Digitale per verificare l'effettiva attività svolta. Infine sarà presentato un project work della durata di 7 ore, da realizzare in classe sulle indicazioni fornite dall'Animatore Digitale, prevedendo l'utilizzo degli strumenti hardware e software studiati nel percorso.

Parte comune	4 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Formazione specifica	4 ore	Attività laboratoriale	4 ore	
Autoformazione	4 ore			
Project work	7 ore			
				Totale 25 ore

Percorso 2: utilizzo di software disciplinari in dotazione all'Istituto – italiano e italiano L2 con il digitale alla Scuola Secondaria di I grado.

Il percorso prevede due incontri di quattro ore complessive, condivisi con gli altri corsisti riguardanti l'utilizzo della Digital Board in dotazione all'Istituto, per conoscere gli strumenti di lavoro disponibili al fine di rendere la didattica maggiormente partecipativa, inclusiva e originale, lavorando anche su contenuti del web e spazi interattivi virtuali, e l'utilizzo di Mozabook, un software di presentazione progettato per l'uso su lavagne interattive in classe, così docenti e studenti possono creare presentazioni arricchite con scene 3D interattive, video didattici, immagini o esercizi. Le attività saranno rafforzate da esercitazioni laboratoriali di due ore totali.

Il corso prosegue con la formazione specifica di quattro ore sull'eDigital Box per l'italiano e l'italiano L2, con 5 Software focalizzati sulla grammatica, l'arricchimento lessicale e l'apprendimento della lingua italiana L2. Entrambe le attività saranno accompagnate da esercitazioni laboratoriali di due ore complessive, per rafforzare quanto appreso e sperimentare nuove soluzioni didattiche.

Successivamente è prevista un'attività di autoformazione di sei ore con un modulo per il feedback, inerente il materiale predisposto dal formatore sul blog d'Istituto 'docentivalentano', a potenziamento del percorso intrapreso. Il modulo sarà visionato dall'Animatore Digitale per verificare l'effettiva attività svolta. Infine sarà presentato un project work della durata di 7 ore, da realizzare in classe sulle indicazioni fornite dall'Animatore Digitale, prevedendo l'utilizzo degli strumenti hardware e software studiati nel percorso.

Parte comune	4 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Formazione specifica	4 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Autoformazione	6 ore			
Project work	7 ore			
				Totale 25 ore

Percorso 3: utilizzo di software disciplinari in dotazione all'Istituto – inglese con il digitale.

Il percorso prevede due incontri di quattro ore complessive, condivisi con gli altri corsisti riguardanti l'utilizzo della Digital Board in dotazione all'Istituto, per conoscere gli strumenti di lavoro disponibili al fine di rendere la didattica maggiormente partecipativa, inclusiva e originale, lavorando anche su contenuti del web e spazi interattivi virtuali, e l'utilizzo di Mozabook, un software di presentazione progettato per l'uso su lavagne

interattive in classe, così docenti e studenti possono creare presentazioni arricchite con scene 3D interattive, video didattici, immagini o esercizi. L'attività sarà rafforzata da esercitazioni laboratoriali di due ore totali. Il corso prosegue con la formazione specifica così articolata: due ore sull'eDigital Box con quattro software per apprendere e consolidare i concetti base della lingua inglese, attraverso esercizi di lettura, ascolto e produzione scritta e orale e due ore di attività laboratoriale; 4 ore sul software di gestione dell'aula di lingua inglese Nibelung con formatore esterno.

Successivamente è prevista un'attività di autoformazione di quattro ore con un modulo per il feedback, inerente il materiale predisposto dal formatore sul blog d'Istituto 'docentivalentano', a potenziamento del percorso intrapreso. Il modulo sarà visionato dall'Animatore Digitale per verificare l'effettiva attività svolta. Infine sarà presentato un project work della durata di 7 ore, da realizzare in classe sulle indicazioni fornite dall'Animatore Digitale, prevedendo l'utilizzo degli strumenti hardware e software studiati nel percorso.

Parte comune	4 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Formazione specifica	2 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Formazione specifica esterna	4 ore			
Autoformazione	4 ore			
Project work	7 ore			
				Totale 25 ore

Percorso 4: utilizzo di software disciplinari in dotazione all'Istituto – matematica con il digitale alla Scuola Secondaria di I grado.

Il percorso prevede due incontri di quattro ore complessive, condivisi con gli altri corsisti riguardanti l'utilizzo della Digital Board in dotazione all'Istituto, per conoscere gli strumenti di lavoro disponibili al fine di rendere la didattica maggiormente partecipativa, inclusiva e originale, lavorando anche su contenuti del web e spazi interattivi virtuali, e l'utilizzo di Mozabook, un software di presentazione progettato per l'uso su lavagne interattive in classe, così docenti e studenti possono creare presentazioni arricchite con scene 3D interattive, video didattici, immagini o esercizi. L'attività sarà rafforzata da esercitazioni laboratoriali di due ore totali.

Il corso prosegue con la formazione specifica di quattro ore totali, articolate in una parte sull'eDigital Box di matematica alla Scuola Secondaria di I grado (1 ora), un percorso che include 5 software inerenti l'aritmetica, il problem solving, il calcolo mentale e le scienze, e un'altra sessione sul software Geogebra (3 ore), un software di matematica dinamica per tutti i livelli educativi, che riunisce geometria, algebra, foglio di calcolo, statistica, grafici e analisi. Entrambe le attività saranno accompagnate da esercitazioni laboratoriali di tre ore complessive, per rafforzare quanto appreso e sperimentare nuove soluzioni didattiche.

Successivamente è prevista un'attività di autoformazione di cinque ore con un modulo per il feedback, inerente il materiale predisposto dal formatore sul blog d'Istituto 'docentivalentano', a potenziamento del percorso intrapreso. Il modulo sarà visionato dall'Animatore Digitale per verificare l'effettiva attività svolta. Infine sarà presentato un project work della durata di 7 ore, da realizzare in classe sulle indicazioni fornite dall'Animatore Digitale, prevedendo l'utilizzo degli strumenti hardware e software studiati nel percorso.

Parte comune	4 ore	Attività laboratoriale	2 ore	
Formazione specifica	4 ore	Attività laboratoriale	3 ore	
Autoformazione	5 ore			
Project work	7 ore			
				Totale 25 ore