

LIM TECNOLOGIA DIGITALE
CLOUD 41 CONSOLE TABLET
ANIMATORE DIGITALE
DIDATTICA DIGITALE
APP APPRENDIMENTO LIM
ELISABETTA OSPITE
CONDIVISIONE LIM
LIM CLOUD TABLET ELISABETTA OSPITE
APP PENSIERO COMPUTAZIONALE
CODING IN AULA CLOUD APP
ROBOTICA EDUCATIVA
IC 41 CONSOLE LIM APP CLOUD
LIM FLIPPED CLASSROOM TABLET APP



ANIMATORE DIGITALE

INSIEME

IC 41 CONSOLE
A.S. 2016/17



Docente: ELISABETTA OSPITE

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

PIANO NAZIONALE

Scuola digitale

www.istruzione.it #pianoscuoladigitale

Premessa



INDICE

CHE COSA RAPPRESENTA QUESTO DOCUMENTO

DA DOVE PARTIAMO

- 2.1 La Storia del PNSD e dei suoi investimenti
- 2.2 lo stato della scuola digitale in Italia, in sintesi
- 2.3 la Buona Scuola digitale esiste già

DOVE VOGLIAMO ARRIVARE E PERCHÉ

COME ARRIVARCI: GLI AMBITI

- 4.1 Strumenti
- 4.2 Competenze e Contenuti
- 4.3 Formazione
- 4.4 Accompagnare la scuola nella sfida dell'innovazione

RISORSE

QUANDO SUCCEDDE

ELENCO DELLE AZIONI

ANIMATORE DIGITALE

Docente: Ospite Elisabetta

IC 41 CONSOLE

via Diomede Carafa, 28

80124 - Napoli

tel/fax 081 5702531

e.mail: naic8cy00b@istruzione.it

Dirigente Scolastico

Prof.ssa Maria Patrizia Di Marco

Anno Scolastico 2015/16

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale** è stato ideato dal MIUR nell'ambito della **L.107** del 13 luglio 2015 con l'evidente intento di impedire che la scuola venga isolata dalla forte evoluzione digitale che sta caratterizzando e cambiando in modo veloce la società attuale, anzi il progetto è quello di rendere **la scuola protagonista del mutamento della società.**



Animatore Digitale
 Prof.ssa Ospite Elisabetta



La legge 107 prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per i seguenti obiettivi :

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- di potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche;
- di adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati;
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale;
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione;
- di potenziamento delle infrastrutture di rete;
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali;
- di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole;
- di rinnovare le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe .

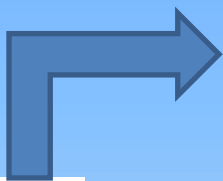
**Piano Nazionale Scuola Digitale
Anno 2016/17(1° anno)**



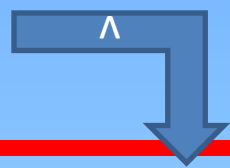
**Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta**

QUALE SARA' IL NOSTRO FUTURO ?

FORMAZIONE INTERNA ALLA SCUOLA



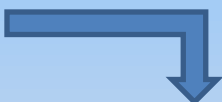
è rivolta



ai docenti e al personale ATA
negli ambito del PNSD



attraverso:



la partecipazione di tutta la comunità
scolastica alle attività formative

organizzazione di corsi,
laboratori formativi,
attività di ricerca-azione...

organizzate dove è possibile,
attraverso reti territoriali e
snodi formativi



COINVOLGIMENTO DELLA **COMUNITA' SCOLASTICA**

SECONDO IL **PNSD**

favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop(laboratori) e in altre attività, anche strutturate, a livello territoriale, nazionale



anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altre persone del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

Formazione



CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

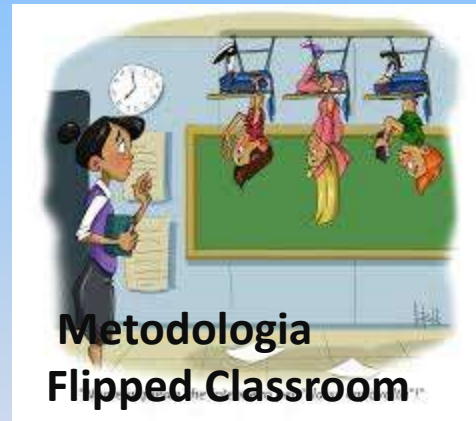
Il mio compito sarà anche quello di proporre soluzioni metodologiche e tecnologiche digitali da diffondere all'interno degli ambienti scolastici, in base alle necessità della scuola stessa. Tali soluzioni saranno sempre supportate dal mio aiuto che lavorerò in sinergia con altre figure formate nel campo digitale.



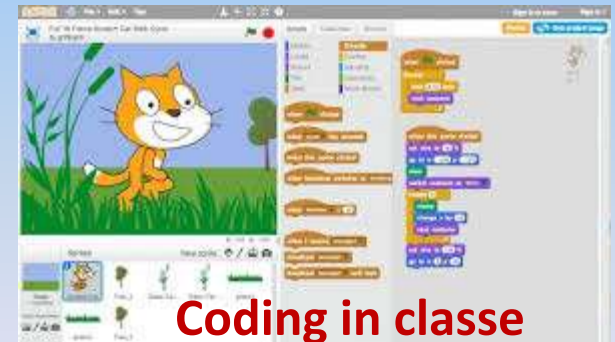
Robotica in classe



**Biblioteche scolastiche
come ambienti digitali**



**Metodologia
Flipped Classroom**



Coding in classe



**Ambienti digitali e spazi
alternativi per l'apprendimento**

**Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta**



**Nuovi strumenti
per la didattica**



Con i nuovi strumenti
per la didattica



Il tempo e lo spazio della lezione scolastica sono completamente rivoluzionati dalla possibilità di accesso continuo e istantaneo a molteplici fonti di informazioni e a strumenti interattivi.

Risparmio con l'uso dei nuovi strumenti lo svolgimento di molte attività scolastiche come (esercitazioni, test, ricerche) favorirà una riduzione di costi anche per la scuola (carta, fotocopie, stampante, etc.) , quindi

- uso di piattaforme come strumento di distribuzione di contenuti e di valutazione dell'apprendimento attraverso quiz e compiti;
- ricorso a risorse online (test, mappe e schemi delle lezioni, approfondimenti, etc.) delle case editrici dei libri di testo in adozione;



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta



<http://libropiuweb.mondadorieducati.on.it/>

<http://www.auladigitale.rcs.it/>

<http://elt.oup.com/teachers/highspirits/?cc=it&sellLanguage=it>

- **Modelli di didattica delle competenze nella tecnologia;**
- **LIM, Tablet, App e ricerca in rete di risorse didattiche;**
- **Creazione di classi virtuali e di percorsi didattici;**
- **Produzione e condivisione di risorse didattiche;**
- **Educare al coding/computational thinking;**
- **Digital Makers & Fab Lab. Educare alla produttività tramite la didattica del fare.**



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

PNSD - ALCUNI SUGGERIMENTI RIGUARDANTI LE NUOVE METODOLOGIE DIDATTICHE MULTIMEDIALI

INNOVAZIONE DIDATTICA

Alcune riflessioni sulla didattica innovativa considerata come uno dei pilastri del PNSD, sono solo alcune esperienze e suggerimenti che ci vengono indicati dai docenti dei corsi di formazione per animatori digitali.

http://padlet.com/f_rapagnani/innovazionedidattica

LA CLASSE COPOVOLTA o Flipped classroom

Nel link troverete i seguenti argomenti:

- cosa si intende per metodologia di insegnamento mediante la didattica della classe capovolta;
- alcuni suggerimenti sui siti più importanti dove reperire materiale video didattico;
- come togliere la pubblicità dai video che vogliamo utilizzare in classe;
- un programma per creare video didattici;
- un esempio di piattaforma dove realizzare un blog per la classe;
- un esempio di piattaforma per creare questionari.

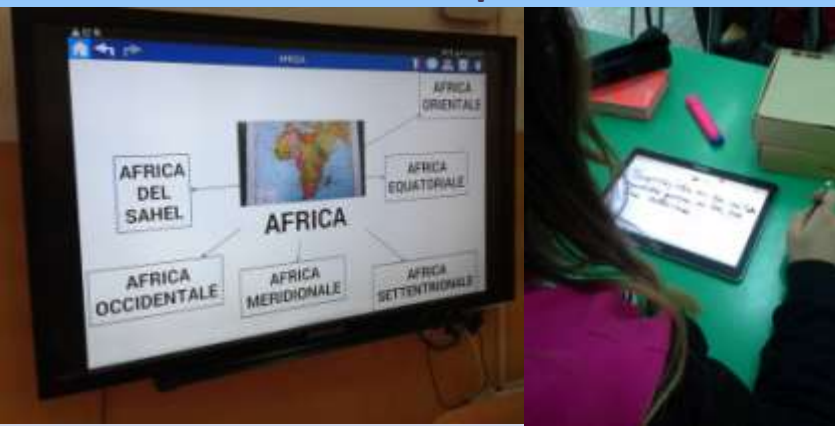
http://padlet.com/f_rapagnani/classecapovolta

Con i nuovi strumenti per la didattica



L'uso da parte di studenti e docenti di nuove forme di "biblioteche" e informazioni in Cloud .

La ricerca da parte dei docenti di nuove metodologie didattiche spesso in collaborazione con gli studenti, più coinvolti, grazie alle nuove tecnologie, nelle fasi di apprendimento, come hanno dimostrato le esperienze delle Scuole 2.0.



•ricerca e uso di app per interagire con il libro di testo (PDF)



•ricerca e uso di app che permettono la costruzione di mappe concettuali



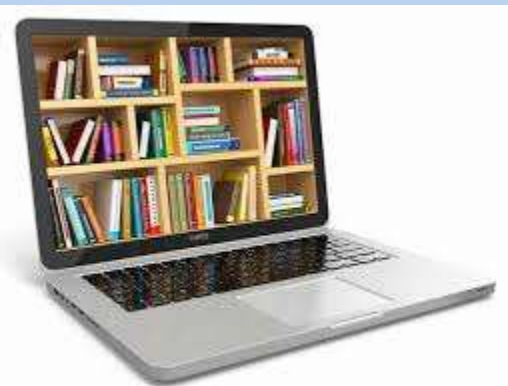
Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta



Con i nuovi strumenti
per la didattica



Favorisce l'apertura di un canale di comunicazione con le case editrici per stabilire i "requisiti minimi essenziali" per poter definire un e-book.



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

PUNTI DI FORZA

- crescita dell'**interesse degli alunni verso percorsi didattici innovativi;**
- stimolo per i docenti all'aggiornamento e all'**autoformazione;**
- utilizzo del dispositivo da parte degli alunni come **strumento formativo e non solo a scopo ludico;**
- crescita del **senso di responsabilità nell'utilizzo e nella custodia del dispositivo;**
- avvicinamento tra didattica scolastica e mondo reale degli adolescenti ;
- BYOD: tutti a scuola con smartphone e tablet .



PUNTI DI DEBOLEZZA

- **manca di fondi** per corsi di formazione e soluzione dei problemi tecnici ;
- alcune difficoltà per gli alunni nel **passaggio dal libro cartaceo al testo digitale**, in particolare nei compiti a casa;
- difficoltà di utilizzare in modo dinamico il testo che, essendo in PDF e dunque un'immagine, non permette l'interattività.



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

CONCLUSIONE

Il PNSD ho stilato non è un semplice dispiegamento di tecnologia ma, una costruzione, una visione di Educazione nell'era digitale, nella sua progettualità ho evidenziato i punti fondamentali: strumenti, competenze, contenuti, formazione ed accompagnamento, che una Buona Scuola deve offrire per migliorare la programmazione digitale di ogni plesso del nostro Istituto Comprensivo.



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

LINK

<https://www.edmodo.com/?language=it>

Piattaforma Edmodo è uno strumento facile per mettere in contatto i tuoi studenti in modo ...

<https://prezi.com>

un'ottima **applicazione gratuita** necessaria per creare delle **presentazioni** diverse dal solito. Infatti, **Prezi**, questo è il nome dell'applicazione, è la **risorsa** che si sostituisce validamente alle classiche presentazioni in **PowerPoint** a cui siamo spesso abituati.

<https://www.youtube.com/watch?v=3luq7hBxT2w>

Flipped Classroom

Il bellissimo corso di musica "Rispondiamo a tono" preparato con JClic da Silvia Di Castro (<http://www.latecadidattica.it/>) e convertito per il web con alcune piccole modifiche:

Lezione 1: http://www.jclic1.altervista.org/rispondiamo_a_t.../index.html

Lezione 2: http://www.jclic1.altervista.org/rispondiamo_a_t.../index.html

Lezione 3: http://www.jclic1.altervista.org/rispondiamo_a_t.../index.html

Lezione 4: http://www.jclic1.altervista.org/rispondiamo_a_t.../index.html

Lezione 5: http://www.jclic1.altervista.org/rispondiamo_a_t.../index.html



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

Libri:

I software autore per la didattica:

http://www.softwaredidattico.org/.../giorgio_musilli_i_softwa...

Grande cassetta degli attrezzi - Software freeware

http://www.softwaredidattico.org/.../giorgio_musilli_cassetta...

Siti principali:

<http://www.didattica.org>

<http://www.softwaredidattico.org>

Pagine dedicate a JClic e EdiLIM:

<http://www.didattica.org/clic.htm>

<http://www.didattica.org/edilim.htm>

Contatti:

<http://www.softwaredidattico.org/contatti.htm>



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta

<http://carboneraiscoding.blogspot.it/p/archivio-lezioni.html>

<http://daily.wired.it/news/tech/astuccio-2-0-10-app-da-avere-tra-i-banchi-di-scuola.html>

(**astuccio con le apps**)

<http://deascuola.it/bes/tecnologie-compensative/software-e-applicazioni-per-aiutare-nello-studio-gli-studenti-con-bes-e-non-solo.html>

(**app per mappe**)

<http://www.mammachevita.it/tag/applicazioni-per-bambini/>

<https://itunes.apple.com/it/app/robot-shapes-lab-hugdug-gioco/id962688972?mt=8>

app per robotica

<http://naturarobotica.blogspot.it/p/id.html>

Ciao a tutti, siamo gli alunni delle classi 2A e 2D della scuola primaria di San Nicolò (PC). Attraverso questo blog vogliamo condividere con la rete le nostre esperienze.

<http://www.portaleragazzi.it/blog/portfolio/robotschool/>

scuola primaria http://www.progetto-e-robot.it/?page_id=78

scuola secondaria 1° http://www.progetto-e-robot.it/?page_id=79

<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/la-rivista/2013-giugno/>

esperienze sulla robotica didattica

<http://www.orizzontescuola.it/news/scuola-si-apre-al-byod-tutti-scuola-smartphone-e-tablet>

tablet

l'uso del tablet personale



Animatore Digitale
Prof.ssa Ospite Elisabetta