Denominazione progetto

Progetto sulle DIGITAL SKILLS

"A scuol@ penso, ragiono, digito"

Priorità a cui si riferisce

Sviluppo del pensiero computazionale e miglioramento delle competenze digitali degli alunni; utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che gli alunni hanno a disposizione per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Traguardo di risultato

Acquisizione di una prima padronanza del coding e del pensiero computazionale e utilizzo delle più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; riconoscimento di potenzialità e dei limiti del loro uso.

Competenze chiave europee

- Competenza alfabetica funzionale;
- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale.

Obiettivi di processo

Curricolo progettazione e valutazione

Garantire percorsi formativi efficaci e coerenti con i profili digitali degli alunni in uscita..

Sviluppare il pensiero computazionale e realizzare percorsi di sviluppo delle competenze digitali per la cittadinanza, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di 1° grado.

Elaborare strumenti per il monitoraggio delle competenze digitali acquisite (questionari di gradimento rivolti a docenti, alunni e genitori; monitoraggi finali rivolti ai docenti di classe).

Continuità e orientamento

Acquisire la capacità di utilizzare le tecnologie informatiche, in modo sempre più autonomo, da una prima alfabetizzazione ad una strumentalità consolidata (al termine del 1° ciclo di istruzione).

Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane

Strutturare percorsi formativi per il personale affinché acquisisca e potenzi la strumentalità nell'uso delle tecnologie, nella didattica digitale integrata e non.

Situazione su cui si interviene

La sospensione dell'attività didattica in presenza, tenutasi dal mese di marzo del 2020 fino al termine dell'anno scolastico 2019/2020 e le interruzioni delle lezioni determinate dalle quarantene nell'anno scolastico 2020/2021 e quelle già effettuate nel presente anno scolastico hanno aperto un nuovo scenario nell'istruzione con l'attuazione della didattica a distanza che ha coinvolto le scuole dei tre ordini dell'istituto; la risposta fornita è stata tempestiva e variegata:

- con l'utilizzo del Portale Argo (bacheca e registro elettronico) per la condivisione dei materiali con gli alunni;
- con l'adattamento della piattaforma Moodle e la conseguente modifica operata dal Team Digitale dell'istituto per rispondere in maniera immediata al nuovo modo di attuare il rapporto insegnamento/apprendimento;
- con l'impiego della piattaforma G Suite per il personale docente (G mail, Calendar, Meet);
- con l'uso di strumenti informali quali la messaggistica istantanea (whatsapp) per garantire la vicinanza, soprattutto agli alunni più piccoli;
- con la programmazione e l'attuazione di corsi di formazione sulle competenze digitali rivolte a docenti, personale Ata e genitori.

Presupposto di base è la consapevolezza che il divario digitale evidenziato a livello nazionale, deve vedere la scuola come soggetto attivo che accompagna i cittadini del domani, gli alunni, ad acquisire una cittadinanza digitale che permetta loro di affrontare al meglio le sfide del futuro.
Per fare ciò si opererà per formare il personale, integrare le dotazioni informatiche delle sezioni e delle classi, con l'implementazione di laboratori e la prosecuzione della sperimentazione delle due Smart Class (classi seconde delle scuole secondarie di 1° grado di Ossi e Tissi).
Le proposte di miglioramento contenute nel presente progetto si pongono come obiettivo iniziale, fin dalla scuola dell'infanzia, di avviare l'esercizio e lo sviluppo del pensiero computazionale, in un contesto di gioco, attraverso la programmazione (coding) come primo approccio verso l'acquisizione delle competenze digitali.
Dalle attività ludiche iniziali si affronterà, in maniera graduale e sistematica fino al termine del 1° ciclo di istruzione, un percorso di utilizzo autonomo e responsabile delle più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Attività previste

Attività 2: "Settimana digitale"

Nella progettazione delle attività sono coinvolti tutti gli ambiti disciplinari partendo dalla consapevolezza che ciascuna disciplina può dare il proprio contributo per quanto concerne le attività legate al coding, al pensiero computazionale, alle competenze digitali.

A partire dalla scuola dell'infanzia e nei primi due anni della scuola primaria si svolgeranno attività a livello ludico-laboratoriale per la promozione e l'applicazione didattica dei principi base della programmazione per contribuire in modo trasversale e naturale allo sviluppo del pensiero computazionale.

Nelle tre classi terminali della scuola primaria le attività precedentemente esposte saranno integrate da quelle legate ad una prima acquisizione della cultura informatica e delle competenze digitali e dallo sviluppo di temi legati alla cittadinanza digitale.

Nella scuola secondaria di 1°grado si svolgeranno attività più sistematiche sia nell'uso creativo delle tecnologie sia nel loro utilizzo con spirito critico, legato all'educazione alla cittadinanza digitale, con un'attenta riflessione sulle opportunità e sui rischi a loro connessi.

Una valida opportunità sarà offerta dall'eventuale utilizzo della piattaforma Moodle e dalle LIM di cui sono dotate tutte le classi della scuola dell'obbligo.

La sperimentazione avviata durante lo scorso anno scolastico ha prodotto dei risultati soddisfacenti e si intende proseguire il percorso avviato. Trattandosi di una prima sperimentazione, che non ha l'ambizione di essere esaustiva e conclusiva ma solo di porre le basi per un discorso che sarà sviluppato in maniera più sistematica in futuro. Ogni sezione e classe dell'istituto avrà la possibilità di sviluppare il percorso ritenuto più idoneo durante la "Settimana digitale" che si svolgerà dal 22 al 28 novembre 2021.

Tempistica attività

Attività	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
Programmazione degli interventi nell'ambito dei team docenti e nei Consigli di classe.										
Effettuazione della "Settimana digitale"										

Legenda: attività programmate; attività effettuate; attività non effettuate.

Monitoraggio (tempi e modalità di effettuazione)

Il monitoraggio sarà effettuato con la compilazione, da parte del docente coordinatore di classe, di un questionario predisposto su modulo google.

Esame dei risultati e indicatori usati

I dati conclusivi saranno tabulati tenendo conto dei seguenti indicatori: tipologia di attività e strumenti utilizzati.

Eventuali revisioni e/o integrazioni

L'individuazione di punti di forza e di debolezza sarà un punto di partenza per gli interventi che saranno programmati nel prossimo triennio.

Punti di forza sui quali basarsi

- Sviluppo del pensiero computazionale;
- diffusione della cultura digitale;
- creazione di percorsi che aiutino gli alunni a riflettere sui rischi connessi all'informazione digitale.

Responsabile del progetto

Funzioni Strumentali (Progetti: M.Paola Moro; Coordinamento Dipartimenti: M.Vittoria Lubinu)

Risultati attesi

- Avviare una prima riflessione sulle competenze digitali e sul loro utilizzo nell'attività didattica;
- avviare gli alunni al pensiero computazionale e svilupparlo in maniera più approfondita, fino al termine del 1° ciclo di istruzione;
- utilizzare in modo consapevole e proficuo le dotazioni digitali della scuola;
- sperimentare delle pratiche che portino gli alunni a un utilizzo consapevole delle informazioni.

Destinatari

Gli alunni frequentanti i tre ordini di scuola dell'istituto

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti delle sezioni e delle classi dell'istituto.