



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Giovanni ARPINO”

Scuola dell'Infanzia - Primaria - Secondaria di I° grado
Sede: Via Giansana, 37 12048 - SOMMARIVA DEL BOSCO (CN)
Tel 0172 54136 – 54137
Ambito Territoriale n.19

e-mail: cnic817008@istruzione.it e-mail certificata: cnic817008@pec.istruzione.it
C.F.: 91020950043 URL: <http://www.istitutogiovanniarpino.edu.it>
Codice univoco per fatturazione: UF526B Codice IPA istsc_cnic817008

Agli Atti

PROPOSTA PROGETTUALE “Animatori digitali 2022-2024”.

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Codice: M4C1I2.1-2022-941

Premessa

Il seguente progetto nasce con l'obiettivo di colmare i divari digitali presenti all'interno del corpo docente e del personale scolastico, al fine di garantire un livello omogeneo di competenze digitali e favorire l'adozione di metodologie attive e innovative nell'ambito della didattica. Questa iniziativa si propone di fornire agli insegnanti strumenti e risorse necessari per affrontare le sfide della transizione digitale, promuovendo un ambiente educativo inclusivo e orientato al futuro. Attraverso il coinvolgimento dell'animatore digitale e dei formatori, il progetto mira a creare un ecosistema collaborativo in cui il personale scolastico possa acquisire conoscenze, condividere esperienze e sviluppare competenze digitali di base, al fine di garantire un'educazione di qualità che risponda alle esigenze degli alunni.

Partendo dall'analisi dei bisogni formativi dei docenti presentata dalla Commissione Formazione si esaminano le tematiche proposte dal Team per l'innovazione. Il 27,1% dei docenti è interessato a formazione specifica riferita ad aree disciplinari o campi di esperienza. Considerando che i corsi sono aperti a docenti di tutti gli ordini di scuola, si individuano nuclei tematici trasversali nelle aree scientifiche, linguistiche e artistico/musicale. I temi trattati saranno di validità generale, quindi adattabili ai livelli di competenza degli studenti e alle risorse digitali disponibili.

Progetto operativo

La formazione sarà articolata in tre percorsi, erogati nel periodo di sospensione delle attività didattiche, da giugno a settembre.

- Formazione in ambito matematico-scientifico (15 ore)
- Formazione in ambito musicale -artistico (15 ore)
- Formazione in ambito letterario-linguistico (15 ore).



Unione Europea
NextGenerationEU



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

1) Percorso di formazione in campo matematico-scientifico-tecnologico

Il percorso matematico-scientifico per la formazione dei docenti si articola in diverse fasi e obiettivi, mirati a fornire le competenze necessarie per affrontare in modo efficace gli argomenti di matematica e scienze attraverso una didattica attiva e mediante l'uso delle TIC. Verrà pertanto sviluppato un percorso che si articolerà attraverso un connubio tra il mondo analogico e digitale.

Attività:

- Costruzione di puzzle, pixel art, origami (con istruzioni e codici da seguire (coding));
- Programmazione di robot con il piano cartesiano (coordinate) e software (Geogebra).
- Giochi matematici (sudoku, labirinti, giochi di logica) da proporre in diverse modalità
- Creazione di un semplice oggetto e programmazione della stampante 3D.
- Condivisione di files con gli utenti per lavorare in gruppo mediante un utilizzo consapevole del Drive e Fogli di calcolo per raccolta di dati ed elaborazione di grafici.
- Monitoraggio, esercitazioni, restituzioni, approfondimenti.

2) Percorso di formazione in campo artistico-musicale

Il percorso artistico-musicale per la formazione dei docenti sarà sviluppato integrando gli strumenti analogici con gli strumenti digitali. Questo percorso di formazione mira a fornire ai docenti una comprensione approfondita sia degli strumenti musicali digitali che di quelli analogici, nonché la capacità di integrare tecnologie innovative come Makey Makey per arricchire l'esperienza musicale e l'insegnamento.

Attività:

- Introduzione alla musica e alla tecnologia:
 - Presentazione dei concetti di base della musica e della tecnologia musicale.
 - Dimostrazioni pratiche di strumenti musicali digitali e analogico
- Fondamenti della percussione analogica:
 - Lezione pratica sull'uso e la manutenzione degli strumenti a percussione analogici.
 - Esercitazioni sulla tecnica di , dei tamburi, bassi , djembe' per la musica circolare .
- Approfondimento degli strumenti digitali:
 - Workshop su come utilizzare software di produzione musicale es Garage Band .
- Integrazione di Makey Makey:
 - Introduzione alla tecnologia Makey Makey e scratch e ai suoi principi di funzionamento.
 - Attività pratiche per collegare Makey Makey agli strumenti musicali analogici e digitali per creare nuove interfacce musicali interattive.
- Composizione e performance:
 - Sessioni di composizione collaborativa utilizzando una combinazione di strumenti analogici e digitali.
- Feedback e monitoraggio

3) Percorso di formazione in campo letterario- linguistico

Il percorso linguistico- letterario per la formazione dei docenti si articola in diverse fasi e obiettivi e si propone di esplorare l'intersezione tra la letteratura, la linguistica e le nuove tecnologie, offrendo agli insegnanti gli strumenti e le competenze necessarie per integrare il digital *storytelling* nella loro pratica didattica. Il *digital storytelling* rappresenta un potente mezzo per coinvolgere i docenti , stimolare la creatività e favorire l'apprendimento attivo. Attraverso l'uso di strumenti digitali e piattaforme online, gli insegnanti possono trasformare l'insegnamento della letteratura e della linguistica in esperienze coinvolgenti e significative per gli studenti di ogni livello. Durante questo corso, esploreremo le diverse modalità di creazione di storie digitali, dalle presentazioni multimediali ai podcast, dai blog alle narrazioni interattive. Scopriremo come utilizzare queste tecniche per analizzare testi letterari, approfondire concetti linguistici e incoraggiare la riflessione critica. Attraverso attività pratiche,

discussioni e studio di casi, i partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per progettare e implementare progetti di digital storytelling all'interno del loro insegnamento. Inoltre, esploreremo le implicazioni etiche e pedagogiche dell'uso delle nuove tecnologie.

Attività :

- Creazione di racconti digitali : dividere i corsisti in gruppi e assegnare loro la creazione di un racconto utilizzando strumenti digitali come Adobe Spark, Canva o Storyboard , Programma di Videoscrittura (es. Document). Ogni gruppo può concentrarsi su un genere letterario diverso e utilizzare elementi linguistici specifici per enfatizzare il tema del racconto.
- Analisi linguistica di testi digitali: chiedere ai docenti di selezionare un articolo online o un post sui social media e analizzare gli elementi linguistici utilizzati dall'autore. Possono esaminare lo stile, il registro, il tono e l'uso di figure retoriche, e confrontare i risultati con testi letterari tradizionali.
- Podcast letterari : guidare i docenti nella creazione di podcast letterari in cui si discutono e analizzano opere letterarie utilizzando un linguaggio accessibile .
- Storyboard digitale di un romanzo o racconto : i docenti possono creare uno storyboard digitale utilizzando strumenti come Storyboard That o Canva per rappresentare visivamente la trama, i personaggi e i temi di un romanzo o racconto letterario.
- Analisi di pubblicità o campagne digitali : i corsisti possono esaminare annunci pubblicitari, campagne di marketing o hashtag virali online e analizzare l'uso del linguaggio persuasivo e retorico. Possono anche confrontare questi elementi con tecniche letterarie tradizionali.
- Creazione di blog letterari : creare un blog in cui pubblicano recensioni di libri, analisi di opere letterarie o riflessioni personali sulle letture assegnate. Questo può incoraggiare la scrittura creativa e la riflessione critica.
- Progetto di traduzione collaborativa : assegnate la traduzione di un brano letterario o di una poesia in una lingua straniera utilizzando strumenti di traduzione e collaborazione online come Google Translate o Crowdin. Successivamente si possono confrontare le loro traduzioni e discutere le sfide e le scelte linguistiche.

Rinaldi Manuela
ANIMATORE DIGITALE