PROGETTO: TRAIN FOR TEACH

FINALITA'

La continua ed incessante evoluzione tecnologica, richiede ad ogni Istituzione Scolastica, un adeguamento ed una preparazione sempre più digitalizzata, moderna, accessibile, efficiente ed in linea con gli strumenti messi a disposizione dal Ministero dell'Istruzione e del Merito. Si rende quindi necessaria l'attivazione di percorsi utili a garantire una formazione mirata per tutto il personale scolastico, in relazione alla transizione digitale, e conseguente didattica digitale integrata che dovrà confluire, come disposto, in una trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica in toto. L'obiettivo è quello di creare ambienti educativi e formativi che sfruttino appieno le opportunità offerte dalle tecnologie per facilitare il successo formativo e l'apprendimento delle studentesse e degli studenti e prepararli ad affrontare con competenza e serenità le sfide e le opportunità con cui dovranno inevitabilmente a confrontarsi.

PERCORSI DI FORMAZIONE SULLA TRANSIZIONE DIGITALE

I Percorsi di formazione che vertono sulla transizione digitale, verranno erogati a gruppi di almeno 15 corsisti che a conclusione del suddetto percorso, conseguiranno l'attestato finale.

1. PERCORSO BASE PER LA CONDIVISIONE DI DATI

L'ambiente sociale in generale e quello scolastico in particolare, richiedono oggi a tutti, un livello minimo essenziale di competenze digitali, che permettano in modo fluido e immediato lo scambio e la condivisione di dati con il team di lavoro, mettendo a disposizioni di tutti, colleghi, studenti e genitori, le informazioni necessarie ed utili all'attuazione di una didattica realmente inclusiva.

Obiettivo del percorso formativo è quello di avvicinarsi alle tecnologie digitali per acquisire competenze base e poterle padroneggiare.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a non meno di 18 docenti e non più di 25.

DURATA: Avrà una durata di 18 ore al termine del quale è previsto attestato di frequenza.

CONTENUTI: Il progetto si sviluppa su tre livelli di conoscenze: quella tecnico/informatica, quella relativa alla psicologia dei media e quella di contenuto/comunicazione. Per quanto riguarda l'area tecnico/informatica, al termine del corso, i docenti saranno in grado di: scegliere ed utilizzare, tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; variare l'utilizzo delle tecnologie digitali più adeguate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale; utilizzare la mail istituzionale, al fine di rendere la comunicazione più efficace; applicare norme comportamentali e know-how diversi nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione con gli ambienti digitali; individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere rischi e minacce ben definiti negli ambienti digitali; scegliere misure di sicurezza adeguate in ambito digitale.

I contenuti in particolare riguardano:

- Le tecnologie digitali per la condivisione delle informazioni: la G Suite for Education e la scelta degli strumenti;
- Condividere informazioni in cloud; le piattaforme intranet;
- I sistemi di videoconferenze;
- La chat come strumento di condivisione delle informazioni;
- La creazione di un team di lavoro;
- Scrivere email in modo chiaro ed efficace;
- Rispondere alla email: aspetti di forma e di contenuto;
- Sicurezza informatica: l'evoluzione del Cybercrime;
- Social Engineering, Phishing e Ransomware;
- Gli attacchi attraverso i dispositivi mobili;
- I rischi e le vulnerabilità delle email;
- Imparare ad usare le Password;
- Mettere in pratica la Cyber Security;
- Risoluzione dei problemi.

EDIZIONI: 1

2. ANIMATORE DIGITALE

La figura dell'Animatore Digitale è stata introdotta con il Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) nel 2015 con l'azione #28. È un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola. Le sue funzioni principali sono la formazione del personale docente, la realizzazione di una cultura digitale nella scuola e l'adozione di soluzioni innovative dal punto di vista tecnologico. Per la diffusione dell'innovazione nelle scuole, l'animatore digitale svolge quindi un ruolo strategico ed è fondamentale che conosca e sia integrato nella comunità scolastica. Proprio per questo non deve essere individuato tra professionisti esterni, ma tra i docenti all'interno dell'istituto scolastico. Come sopra specificato quindi, l'animatore digitale non è un semplice supporto tecnico, ma la sua funzione consiste nello svolgere un vero e proprio coordinamento in stretta collaborazione con il Direttore dei Servizi Gestionali Amministrativi e il Dirigente Scolastico, interfacciandosi al contempo, ove necessario, anche con il personale docente.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 15 partecipanti.

DURATA: Avrà una durata di 20 ore al termine del quale si prevede attestato di frequenza.

CONTENUTI:

- Trasformare la didattica tradizionale in didattica per competenze attraverso l'utilizzo di strumenti digitali; valorizzare l'esperienza attiva, l'apprendimento induttivo, la cooperazione, mettendo al centro del processo di apprendimento lo studente.
- Realizzare attività di storytelling con applicazioni per creare fumetti, podcast, video e storie interattive.
- Utilizzare il coding come metodo didattico nelle materie curricolari. Agevolare negli alunni lo sviluppo delle conoscenze cognitive delle diverse materie, divertendosi con la programmazione a blocchi, o i linguaggi di programmazione Twine, Kojo, HTML, CSS e Javascript.
- Utilizzare il monitor touch, riconoscendone gli elementi caratterizzanti e gli strumenti basici, implementando la metodologia didattica più adatta alle discipline, agli strumenti presenti e agli obiettivi formativi.
- Utilizzare sistemi di videoconferenza, per realizzare lezioni online sincrone, quali Google Meet, Zoom, Microsoft Teams; conoscere i principi del social learning attraverso l'utilizzo di piattaforme dedicate.
- Utilizzare il registro elettronico, conoscendo la normativa di riferimento; creare verifiche personalizzate sfruttando le potenzialità dei software online dedicati.
- Riconoscere e identificare i fenomeni del bullismo e del cyberbullismo, le tecniche di prevenzione e intervento.

EDIZIONI: 1

3. GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 15 docenti di ogni ordine e grado

DURATA: Avrà una durata di 14 ore al termine del quale di prevede attestato di frequenza.

CONTENUTI:

- Utilizzare la GSuite for education per creare contenuti didattici digitali e per gestire le classi virtuali, con Google Classroom (Google Drive, Gmail, Google Classroom, Google Form, Google Fogli, Google Documenti, Google Presentazioni)

EDIZIONI: 1

4. METODO SNOEZELEN

L'approccio al metodo Snoezelen prevede la costruzione di una relazione sensibile tra il partecipante, l'«Accompagnatore» **qualificato** ed un ambiente controllato, in cui sono offerte una

moltitudine di stimolazioni sensoriali (effetti visivi, uditivi, tattili, olfattivi, propriocettivi, e gustativi). L'obiettivo è la promozione del benessere. Questo metodo si è sviluppato e diffuso in tutto il mondo, rivelandosi un efficace strumento in molteplici condizioni umane. Il nostro istituto si è da poco dotato di una stanza Snoezelen in cui operare con una didattica innovativa digitale per l'inclusione, in cui sarà possibile attivare percorsi in piccolo gruppo o personalizzati, destinati a favorire il benessere e stimolare in modo innovativo bambini con difficoltà di apprendimento o che si trovano in situazioni di fragilità, con diverse forme di disabilità o patologia neurodegenerative.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 15 docenti di ogni grado d'istruzione

DURATA: Avrà una durata di 24 ore di parte teorica online. Al termine del quale di prevede certificazione riconosciuta a livello internazionale ISNA-MSE come Accompagnatore Snoezelen.

CONTENUTI:

- La filosofia di accompagnamento Snoezelen e gli ambienti multisensoriali
- I sensi e la metodologia dell'approccio Snoezelen
- Conoscere e sperimentare le modalità di utilizzo delle stimolazioni di un MSE per stimolare i diversi sistemi sensoriali
- Fare pratica degli strumenti: Progettare e condurre una sessione Snoezelen

EDIZIONI: 2

5. APPLICATIVI PER UNA DIDATTICA INTEGRATA NELLA SCRITTURA CREATIVA

Il presente percorso formativo ha la finalità, attraverso la conoscenza e l'utilizzo di programmi e App digitali, di fornire ai docenti strumenti capaci di rendere più motivante il processo di insegnamento-apprendimento e migliorare il clima di classe. L'uso del digitale integrato nella didattica tradizionale permetterà inoltre una maggiore flessibilità didattica consentendo ai docenti la personalizzazione dei contenuti in base alle esigenze degli studenti.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 15 docenti di ogni grado d'istruzione

DURATA: Avrà una durata di 18 ore in presenza o online.

CONTENUTI:

- Panoramica dei programmi per una didattica integrata: differenze, funzioni e strumenti (*Book creator, Scratch, My picture book…*).
- Strategie e metodologie didattiche per l'utilizzo dei programmi in classe con gli studenti.

EDIZIONI: 1

6. OPEN SOURCE LAVAGNE INTERATTIVE

Ad oggi l'utilizzo dei device è entrato in modo imperante in ogni spazio delle nostre aule didattiche. Lavagne interattive, Active Panel fanno parte degli strumenti che ogni giorno docenti e studenti utilizzano sin dalla scuola dell'infanzia. Si rende tuttavia necessario saper utilizzare tale strumento anche con i più piccoli al fine di renderlo effettivamente uno strumento interattivo e con il quale *costruire* conoscenza. Molteplici sono le applicazioni e i programmi gratuiti che possono essere utilizzati anche con bambini che non sanno leggere e scrivere.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a non meno di 15 docenti di ogni grado d'istruzione

DURATA: Avrà una durata di 12 ore in presenza o online.

CONTENUTI:

- Come individuare open source da utilizzare con le lavagne interattive di cui le aule sono dotate
- Come inserire tali risorse nella progettazione didattica
- Come potenziare le competenze trasversali degli studenti partendo da una didattica digitale

EDIZIONI: 2

LABORATORI DI FORMAZIONE SUL CAMPO

1. AMMINISTTRAZIONE TRASPARENTE:

Le istituzioni scolastiche sono oggi nel pieno di un processo di transizione digitale che, alimentato dalle ingenti risorse del PNRR, promette di realizzare finalmente un contesto in cui cloud, servizi online e piattaforme abilitate, saranno diffusi in maniera capillare. Altre rilevanti novità provengono dal nuovo codice degli appalti (D. Lgs 36/2023) che dal primo gennaio ha visto l'entrata in vigore delle nuove disposizioni in materia di trasparenza e digitalizzazione degli appalti pubblici in tutte le sue fasi. Questo è un processo inarrestabile che coinvolge direttamente lo svolgimento dell'attività amministrativa da parte delle istituzioni scolastiche che devono rivedere processi ed organizzazione alla luce della normativa sulla digitalizzazione ma anche di quella sulla privacy, trasparenza e prevenzione della corruzione. Per condurre questo processo di transizione al digitale dell'attività amministrativa è prima di tutto necessario acquisire piena consapevolezza del contesto normativo in piena evoluzione in cui anche le istituzioni scolastiche si trovano ad operare. La transizione digitale, oltre a favorire la crescita economica e la qualità dei servizi, è poi strumentale al conseguimento degli obiettivi in materia di prevenzione della corruzione e di trasparenza stabiliti ed imposti dalla legislazione vigente. La consapevolezza del vigente quadro normativo aiuta poi ad operare il sempre difficile bilanciamento fra le esigenze di trasparenza e quelle di riservatezza, anche alla luce delle determinazioni dell'ANAC, delle pronunce del Garante privacy e dei più significativi orientamenti giurisprudenziali.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 10 soggetti (DS, DSGA, Personale amministrativo, docente con incarichi particolari (collaboratori del DS, animatore digitale, referente sito, referente privacy).)

DURATA: 3 moduli da 5 ore che tratteranno rispettivamente di digitalizzazione, privacy e trasparenza.

CONTENUTI:

Digitalizzazione: presentazione del quadro normativo e valutazione delle attività da intraprendere e delle misure organizzative da adottare in un contesto scolastico per affrontare gli adempimenti in materia di transizione digitale.

Privacy: presentazione del quadro normativo e valutazione delle attività da intraprendere e delle misure organizzative da adottare in un contesto scolastico per affrontare gli adempimenti in materia di privacy

Trasparenza: presentazione del quadro normativo e valutazione delle attività da intraprendere e delle misure organizzative da adottare in un contesto scolastico per affrontare gli adempimenti in materia di trasparenza ed i relativi monitoraggi disposti da ANAC

EDIZIONI: 1

SOGGETTO ATTUATORE: VARGIU SCUOLA Il profilo del formatore è quello di una figura esperta con laurea in materie scientifiche o giuridiche ed esperienza specifica nel contesto scolastico nel ruolo di amministratore dei sistemi informatici, responsabile della sicurezza informatica, responsabile protezione dati, referente per l'attuazione della normativa sulla privacy, trasparenza, digitalizzazione e prevenzione della corruzione.

2. MONDO SNOEZELEN

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 8 docenti di ogni grado d'istruzione

DURATA: Avrà una durata di 8 ore laboratorio sul campo presso la stanza di recente inaugurazione nella Scuola dell'Infanzia "Stella Polare".

CONTENUTI:

- Conoscere e sperimentare le modalità di utilizzo delle stimolazioni di un MSE per stimolare i diversi sistemi sensoriali
- Fare pratica degli strumenti: Progettare e condurre una sessione Snoezelen

EDIZIONI: 3

3. <u>APPLICATIVI PER UNA DIDATTICA INTEGRATA NELLA SCRITTURA CREATIVA</u>

Il presente percorso formativo ha la finalità, attraverso la conoscenza e l'utilizzo di programmi e App digitali, di fornire ai docenti strumenti capaci di rendere più motivante il processo di insegnamento-apprendimento e migliorare il clima di classe. L'uso del digitale integrato nella didattica tradizionale permetterà inoltre una maggiore flessibilità didattica consentendo ai docenti la personalizzazione dei contenuti in base alle esigenze degli studenti.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 12 docenti di ogni grado d'istruzione

DURATA: Avrà una durata di 15 ore.

CONTENUTI:

- Strategie e metodologie didattiche per l'utilizzo dei programmi in classe con gli studenti.
- Attività laboratoriale finalizzata alla costruzione di supporti alla didattica

EDIZIONI: 2

4.

5. APPLICATIVI PER UNA DIDATTICA INTEGRATA

Quando si progettano attività di didattica digitale e in generale esperienze di formazione online o con supporti digitali, è bene tenere conto delle caratteristiche e potenzialità peculiari di questo tipo di contesto e setting tecnologico, adottando metodologie e strategie adeguate senza seguire, riprodurre e replicare esperienze di didattica tradizionale d'aula.

Come per ogni attività didattica, anche nel caso di quella effettuata in forma digitale va predisposto un progetto, anzi, obiettivo ideale sarebbe quello di fondere la progettazione didattica, senza distinzioni di sorta, tra "digitale" o "tradizionale", ma guidati solo da principi ispiratori di tipo pedagogico, metodologico-didattico, sempre in funzione del fine ultimo, l'apprendimento. A seconda delle situazioni o i bisogni contingenti, si sceglierà di volta in volta la tecnologia più indicata, perché soltanto attraverso tali strategie, si potrà raggiungere l'obiettivo di una progettazione didattica unificata e quindi una didattica digitale integrata.

DESTINATARI: Il percorso sarà destinato a 10 docenti di ogni ordine e grado

DURATA: Avrà una durata di 10 ore al termine

CONTENUTI:

- Realizzare attività di digital storytelling significative attraverso l'utilizzo a scopo didattico di applicazioni e tools digitali, quali Pixton, Spreaker, ePubEditor ed altri
- Creare mappe concettuali da utilizzare come materiale formativo e come strumento di valutazione
- Realizzare videotutorial con applicazioni di screencasting,
- Conoscere i principi del social learning attraverso l'utilizzo di piattaforme dedicate
- Progettare adeguatamente la didattica integrata, scegliendo la metodologia adatta al digitale affiancato alla didattica tradizionale, anche in un'ottica inclusiva

EDIZIONI: 2