



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
 IV CIRCOLO "Matteo Mari" Salerno

SCHEDA PROGETTO PTOF triennio 2019/22

DENOMINAZIONE PROGETTO	<b>“SPORTELLO DIGITALE”</b>	
REFERENTE DEL PROGETTO	Animatore Digitale	
PLESSO DI REALIZZAZIONE	IV Circolo “M. Mari”	
DURATA DEL PROGETTO	TRIENNIO PTOF 2019/22	MONTE ORE TOTALE DEL PROGETTO: <i>1 ora settimanale</i> MONTE ORE PER DOCENTE: <i>20 ore</i> MONTE ORE REFERENTE: <i>20 ore</i>
PERIODO DI REALIZZAZIONE	Da <i>Settembre</i> a <i>Maggio</i> Il <i>Martedì pomeriggio</i> per lo Sportello Digitale 1 ora di programmazione	
TIPOLOGIA PROGETTO	orario di servizio di programmazione	
DESTINATARI	✕ DOCENTI	
CLASSI/SEZIONI COINVOLTE	Docenti di tutte le classi	
DOCENTI INTERESSATI	Team Digitale	
ASSI DISCIPLINARI INTERESSATI	LINGUISTICO/ARTISTICO/ESPRESSIVO MATEMATICO/SCIENTIFICO/TECNOLOGICO ANTROPOLOGICO SALUTE/AMBIENTE CITTADINANZA/LEGALITA' INCLUSIONE/BENESSERE	

DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p>Lo “Sportello Digit@le” si propone come ambiente creato per venire incontro alle piccole e grandi difficoltà di programmazione che i docenti incontrano nell’implementazione di nuove metodologie e/o strategie didattiche. Lo sportello è ubicato presso il laboratorio informatico e su postazione digitale all’uopo creata. Sarà gestito dall’Animatore Digitale e dai componenti del Team Digitale ed operativo nei giorni e secondo le modalità stabilite dall’A.D. e dai membri del Team o comunque durante le ore di programmazione.</p> <p>Lo “Sportello Digitale” sarà prenotabile su richiesta del docente o su iniziativa dell’AD su temi relativi alla programmazione proposti dall’AD, dal Team o dal docente stesso.</p> <p>L’AD o il membro del Team mette a disposizione un monte ore durante l’anno per lo “Sportello Digitale”/Programmare insieme. I gruppi di docenti che richiedono i singoli interventi non dovrebbero superare le 5 unità, in modo da offrire un supporto personalizzato e laboratoriale, all’interno di unità orarie da 60 minuti.</p> <p>I temi richiedibili saranno verosimilmente molto specifici, come pure gli argomenti messi a disposizione dall’AD o Team, di modo da essere esauriti in 1-2 h.</p> <p>L’A.D. e i docenti del team si impegnano a presentare un calendario in base alle loro disponibilità; in seguito, si stileranno gli incontri e, solo successivamente, gli interessati potranno registrarsi.</p> <p>Questi microinterventi non escludono naturalmente una formazione più strutturata che la scuola può attivare in autonomia o servendosi di altre agenzie educative.</p> <p>Esempi di temi: utilizzo a regime del Registro Elettronico con scrutini, verbalizzazione e certificazione e documenti di valutazione; utilizzo SD Segreteria Digitale; Strumenti di condivisione: Padlet; SISTEMI DI VERIFICA: Kahoot; Strumenti di PRESENTAZIONE: Powerpoint, Prezi, Emaze, Genialy, Learning Apps; Utilizzo del padlet per creare bacheche virtuali condivise tra più utenti, che voi insegnanti potete usare per una didattica in cooperative learning o per presentazioni multimediali; Utilizzo di programmi editing video free, Coding e pensiero computazionale linguaggio Scratch; Iscrizioni a “Programma il futuro” e “ Code Week”, Iscrizioni a competizioni (OPS, Pigreco Day); Informatica di base, gli hardware più usati e come connetterli; Utilizzo del pacchetto Office: Word, Powerpoint, Publisher. Utilizzo di Code Org, sito web che mira a incoraggiare le persone, a imparare l’informatica, disseminazione corsi formazione PNSD. Non si esclude la progettazione di incontri “ peer to peer” durante i quali gli alunni delle classi quinte condivideranno le loro esperienze formative digitali con gli alunni delle classi inferiori. Eventuali incontri, saranno calendarizzati in base alla disponibilità delle classi interessate e dei docenti coinvolti.</p> <p>Il Collegio delibera di approvare all’unanimità l’attivazione di uno Sportello digitale col PNSD e di promuovere la disseminazione dei corsi di formazione PNSD per il triennio 2019/2022.</p> <p><b>FINALITA’:</b></p> <p>EDUCATIVE</p> <p>FAVORIRE LA CONOSCENZA DI SE’</p> <p>FAVORIRE LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>POTENZIARE LE COMPETENZE ARTISTICHE/AMBIENTALI E CULTURALI</p> <p>POTENZIARE IL RISPETTO, L’ACCETTAZIONE E LA SOLIDARIETA’ CON GLI ALTRI</p> <p>POTENZIARE LE CAPACITA’ INDIVIDUALI (progettuali- decisionali-di comprensione- di interpretazione)</p> <p>FAVORIRE L’ACQUISIZIONE DI AUTONOMIA OPERATIVA</p> <p>SOSTENIBILITA’ AMBIENTALE</p> <p>DIDATTICHE</p> <p>POTENZIARE LE COMPETENZE DISCIPLINARI GENERALI</p> <p>POTENZIARE LE COMPETENZE LINGUISTICHE</p> <p>POTENZIARE LE ATTIVITA’ DI SOSTEGNO ALLA DIDATTICA</p> <p>POTENZIARE LE COMPETENZE TECNOLOGICHE</p> <p>POTENZIARE IL METODO DI STUDIO</p> <p>TRASVERSALI</p> <p>POTENZIARE IL RAPPORTO CON LE FAMIGLIE</p> <p>POTENZIARE IL RAPPORTO CON GLI ENTI TERRITORIALI</p> <p>VALORIZZARE LE STRUTTURE E LE APPARECCHIATURE DELLA SCUOLA</p>
COERENZA COL PDM	<p style="text-align: center;"><b><u>ESITI DA MIGLIORARE</u></b></p> <p><b>Risultati scolastici:</b> Competenza in ambito linguistico e logico-matematico</p> <p><b>Risultati nelle prove standardizzate nazionali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• RIDUZIONE DELLA LIEVE DIFFERENZA DEI RISULTATI NELLE PROVE DI ITALIANO TRA CLASSI E PLESSI: potenziare le competenze in Italiano</li> <li>• RIDUZIONE DELLE DIFFERENZE DI RISULTATO NELLE PROVE INVALSI TRA CLASSI E PLESSI: potenziare competenze in Matematica</li> </ul> <p><b>Competenze chiave di cittadinanza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IMPARARE A IMPARARE</li> <li>• COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</li> <li>• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</li> <li>• COMPETENZA DIGITALE</li> <li>• COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> </ul> <p><b>Risultati a distanza:</b> Rilevazioni longitudinali su esiti Scuola Secondaria di primo grado</p> <p style="text-align: center;"><b><u>PROCESSI</u></b></p> <p><b>Curricolo, progettazione e valutazione:</b> condividere e rendere fruibile il Curricolo verticale per competenze;</p>

	<p>scegliere le competenze trasversali e svilupparle;          condividere linee-guida per la progettazione didattica;          condividere metodologie di valutazione;          monitorare e verificare in itinere.</p> <p><b>Ambiente di apprendimento</b>          implementare attività laboratoriali e di lavoro cooperativo per migliorare le competenze-chiave;          trasformare aule in luoghi specifici disciplinari;          utilizzare supporti didattici multimediali;          predisporre percorsi di aggiornamento e formazione finalizzati all'acquisizione di metodologie innovative ed inclusive;          progettare percorsi didattici trasversali.</p> <p><b>Inclusione:</b>          Contribuire alla realizzazione del Piano Annuale per l'Inclusività.</p>
	<b><u>AZIONI DI MIGLIORAMENTO</u></b>
	<p><b>Esiti degli studenti – miglioramento delle performance:</b>          Inserimento di attività specifiche relative agli aspetti da migliorare nei progetti extracurricolari          Somministrazione di prove interne e analisi dei risultati          Potenziamento lingue straniere, competenze chiave e di cittadinanza</p>
	<p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b>          Formazione e supporto per l'uso delle TIC          (registro elettronico, Segreteria Digitale, hardware, software, piattaforme e aule digitali, cloud storage).</p>
	<p><b>CONTENUTI/ATTIVITA'</b>          Utilizzo delle tecnologie didattiche per uso organizzativo e metodologico-didattico</p>
	<p><b>RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI FINALI</b>          Miglioramento nell'autonomia e padronanza delle nuove tecnologie nell'ambito scolastico          Elaborazione di un vademecum</p>
METODOLOGIA ADOTTATA E MODALITA' DI REALIZZAZIONE	<p>LEZIONI FRONTALI          MODALITA' INTERATTIVE          SIMULAZIONI-ESERCITAZIONI-ROLE PLAYING          ATTIVITA' DI GRUPPO          ATTIVITA' INDIVIDUALI          ATTIVITA' LABORATORIALI</p>
MODALITA' DI VERIFICA	<p>SCHEDA/QUESTIONARIO MONITORAGGIO FINALE (A CURA DEI DOCENTI)          PRODOTTO: VADEMECUM</p>
SPAZI UTILIZZATI	<p>AULA MULTIMEDIALE          LABORATORI MOBILI          AULE CON PRESENZA DI LIM</p>
SUSSIDI E MATERIALI	<p>PC          SMART BOARD          LIM          KIT DI ROBOTICA E LEGO          MOBILE DEVICES          SOFTWARE          STRUMENTI DI ARCHIVIAZIONE DI MASSA          DVD, VIDEO</p>
RISORSE PROFESSIONALI	<p>PERSONALE INTERNO:          ANIMATORE DIGITALE          TEAM DIGITALE          FUNZIONI STRUMENTALI          REFERENTE <i>EIPASS</i></p>
COLLABORATORI SCOLASTICI	<p>In servizio</p>
RISORSE FINANZIARIE	<p>Senza oneri per la scuola</p>

DOCENTE REFERENTE  
L'Animatore Digitale