



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

SCHEDA PROGETTO PTOF Triennio 2019/2022

DENOMINAZIONE PROGETTO	<b>"Una scuola digitale"</b>	
COORDINATORE DEL PROGETTO	Animatore Digitale	
PLESSO DI REALIZZAZIONE	Scuola "Matteo Mari"	
DURATA DEL PROGETTO	Annuale nel Triennio 2019/22	MONTE ORE DEL PROGETTO: secondo disponibilità
PERIODO DI REALIZZAZIONE	Novembre-Maggio	
TIPOLOGIA PROGETTO	Referenza componenti PNSD	
DESTINATARI	Tutti i docenti e le rispettive classi/sezioni	
CLASSI/SEZIONI COINVOLTE	Tutte	
DOCENTI INTERESSATI	Docenti di Scuola Primaria e Scuola dell'Infanzia	
FINALITA'	<p>Promozione dello sviluppo delle competenze tecnologiche e digitali attraverso l'utilizzo dell'aula multimediale, delle smart board e dei robot educativi.</p> <p>Sviluppo della competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</p>	
BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p>Con il presente progetto si intende favorire un utilizzo più organizzato dell'aula multimediale, delle smart board e dei robot educativi in dotazione della scuola mettendo a disposizione dei docenti le competenze dell'Animatore e del Team del PNSD.</p> <p>Alcuni componenti del Team PNSD, animatore compreso, a turno, garantiranno l'apertura dell'aula multimediale per alcune ore settimanali ponendosi come gestori e fornendo supporto a chi ne usufruisce.</p>	
COERENZA COL PDM	<b><u>ESITI DA MIGLIORARE</u></b>	
	<p><b>Competenze chiave di cittadinanza:</b> sviluppare in termini sempre più significativi le competenze chiave europee di cittadinanza; Sviluppo del pensiero computazionale</p>	
	<b><u>PROCESSI</u></b>	
	<p><b>Ambiente di apprendimento:</b> predisposizione di un ambiente di apprendimento stimolante e creativo</p>	
	<b><u>AZIONI DI MIGLIORAMENTO</u></b>	
	<p><b>Esiti degli studenti – miglioramento delle performance:</b>                      potenziamento competenze chiave e di cittadinanza attraverso l'utilizzo di dotazioni della scuola (aule, laboratori, Smartboard, robot educativi).</p>	
RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI FINALI	<p>Utilizzo costante dell'aula multimediale da parte dei docenti e delle rispettive classi</p> <p>Sviluppo di competenze tecnologiche, del pensiero computazionale e della capacità di problem solving</p> <p>Sviluppo della capacità di costruire robot e programmarli.</p>	
MODALITA' DI REALIZZAZIONE	<p>Componenti del team PNSD garantiranno a turno l'apertura del laboratorio multimediale. Le ore prestate dai docenti del Team e dell'Animatore digitale saranno registrate su apposito registro. Sullo stesso firmeranno anche i docenti delle classi che in quell'ora usufruiscono del laboratorio.</p>	

SPAZI UTILIZZATI	Laboratorio Multimediale
SUSSIDI E MATERIALI	Pc, tablet, Internet per collegamento ai siti <i>programmaitfuturo.it</i> e <i>code.org</i> , per visionare video e PP relativi al Coding. Lavagna LIM, Api BEE BOAT E BLU BOAT. Robot educativi. Smart board
RISORSE PROFESSIONALI	PERSONALE INTERNO: Animatore Digitale e componenti del Team PNSD che si rendono disponibili. PERSONALE ESTERNO: Eventuale intervento di esperti esterni compatibilmente con le risorse della scuola
COLLABORATORI SCOLASTICI	in servizio
RISORSE FINANZIARIE	FIS come da contrattazione

SALERNO, 07/11/2019

DOCENTE REFERENTE  
L'Animatore Digitale