

## UNITÀ FORMATIVA DOCENTI: **Didattica innovativa: coding e pensiero computazionale**

Con la Legge 107/2015, il MIUR ha previsto l'adozione del Piano nazionale della Scuola Digitale, resa operativa dal DM 851/2015, al fine di sviluppare e migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico per la costruzione delle competenze. Con la didattica innovativa gli strumenti di comunicazione, condivisione e collaborazione modificano e allargano i confini architettonici tradizionali. Come previsto anche nel Piano Nazionale Scuola Digitale, un'appropriata educazione al "pensiero computazionale", che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo. (circ. MIUR 10844 del 27/09/2016).

### **PRIORITÀ E TRAGUARDI RAV**

<b>Risultati nelle prove standardizzate nazionali</b>	<b>MIGLIORARE IL LIVELLO DEI RISULTATI NELLE PROVE STANDARDIZZATE NAZIONALI</b>	<i>Elevare di 2-3 punti la media degli studenti della scuola posizionati nei livelli L.3 - L.4 - L.5 nei risultati nelle prove standardizzate nazionali</i> <b>MIGLIORARE IL LIVELLO TRA E DENTRO LE CLASSI</b> Potenziare l'omogeneità TRA le classi riducendone il divario Potenziare l'eterogeneità DENTRO le classi aumentandone il livello
<b>Competenze chiave europee</b>	<b>IMPLEMENTARE IL CURRICOLO VERTICALE PER IL RAGGIUNGIMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<i>Progettare per competenze rafforzando gli obiettivi di cittadinanza</i>
<b>Risultati a distanza</b>	<b>POTENZIARE LA VERTICALIZZAZIONE TRA I TRE ORDINI DI SCUOLA DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO</b>	<i>Potenziare i processi educativo-didattici nella pratica operativa scolastica</i>

AREA DI PROCESSO	OBIETTIVO
Curricolo, progettazione e valutazione	Rafforzare il curricolo verticale attraverso progettazioni riferite a una didattica per competenze
	<i>Potenziare l'uso nella didattica di compiti autentici e di realtà</i>
	<i>Implementare la somministrazione di prove comuni oggettive per classi parallele con griglia report finale</i>
Ambiente di apprendimento	<i>Progettare attività laboratoriali e di ricerca/azione mirate all'innovazione dell'ambiente di raggiungimento delle competenze chiave europee</i>
<p><b>Finalità: (Linee d'indirizzo dirigenziali - Ptof)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accrescere le competenze dei docenti in modo da migliorare la qualità dell'insegnamento/apprendimento con il supporto di metodologie inclusive (cooperative-learning tutoring, didattica attiva e laboratoriale)</li> <li>• Promuovere nei docenti la consapevolezza di come paradigmi pedagogici e didattici innovativi rivestano un ruolo fondamentale per il successo formativo degli alunni con particolari bisogni</li> <li>• Realizzare e disseminare attraverso le reti una serie di linee-guida per le "best practices"</li> <li>• Innovare le pratiche didattiche</li> </ul> <p><b>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:</b> individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività assistenza tecnica condotta da altre figure</p>	
<p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e sperimentare attività mirate allo sviluppo delle competenze digitali dei docenti nella pratica scolastica</li> <li>• Potenziare l'uso degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione dei processi di innovazione della didattica</li> <li>• Conoscere il pensiero computazionale e gli strumenti di utilizzo nella pratica didattica</li> <li>• Sperimentare nell'attività d'aula strumenti tecnologici innovativi</li> </ul>	

- **Condividere esperienze**
- **Sviluppare il “pensiero computazionale” attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.**
- **Conoscere e condividere le migliori esperienze nazionali,**
- **Conoscere testi didattici in formato digitale per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole**

Destinatari: docenti dell'IC DD1 Cavour di Marcanise

**Attività:**

**Lezioni teoriche**

1. Pensiero computazionale
2. Gamification e coding
3. Software didattici e strumenti di presentazione

**Proposte per una progettazione di percorsi formativi efficaci mediante pratiche didattiche innovative.**

**Gruppi di lavoro** e sperimentazione ricerca/azione: apprendimento tra pari con l'intervento degli animatori digitali

Riunioni dipartimentali n..

**Attività in situazione**

Progettazione e pratica didattica innovativa

Unità trasversali

- N. **14** ore di formazione in presenza;
- N. **4** ore di formazione online
- N. **4** ore di lavoro in aula;
- N. **2** ore di approfondimento collegiale;

complessivamente n. **24** ore.

**Metodologie didattiche seguite:**

Brainstorming,

Problem Solving,

E- Learning.

Didattica laboratoriale

Cooperative learning

Ricerca/azione

**Strumenti di lavoro utilizzati:**

Testi e dispense, materiali reperibili in rete, Lim, PC e software per la costruzione di test e presentazioni multimediali, stampanti, fotocopiatore, videoproiettore, scanner.

**Rendicontazione dell'Unità formativa:**

Progettazioni disciplinari

Unità di Apprendimento trasversali

Documentazione attività

Banca dati buone pratiche