Istituto Comprensivo Ilaria Alpi (https://www.icilariaalpifavaro.edu.it/siteold)

Aprite il libro di testo a pagina 364

Con queste parole ha iniziato il suo intervento il Prof. Bogliolo alla conferenza di lancio della Digital Skills and Jobs Coalition, a Bruxelles.

Leggi l'articolo in CodeMOOC e guarda il video in YouTube





QUALE RAPPORTO TRA MODELLO EDUCATIVO E ARCHITETTURA SCOLASTICA?

LEARNING SPACE - IL MODELLO INDIRE (1+4 spazi educativi) PER GLI SPAZI DELLA SCUOLA

LA RICERCA INDIRE SULLE ARCHITETTURE SCOLASTICHE

Spunti di riflessione dal CONVEGNO INTERNAZIONALE sull'EDILIZIA SCOLASTICA e gli SPAZI EDUCATIVI

OFFERTE FORMATIVE ONLINE

ITC LAB Beginner

Programma di Formazione di base della durata di 30 h in modalità *e_learning* finalizzato all'acquisizione di COMPETENZE DIGITALI.

Il percorso è riservato ai docenti di ruolo in servizio presso scuole statali.
La partecipazione al corso è gratuita per

i **docenti di ruolo** che si **iscrivono entro il 10/12/2016** - Al termine del Modulo formativo il docente può scegliere di richiedere il codice per la stampa dell'Attestato per la formazione svolta RILASCIATO DALL'ENTE ACCREDITATO MIUR (***CerTICacademy***) devolvendo un contributo di 10€ per accedere all'area di stampa.

Per l'iscrizione al corso è necessario compilare un **MODULO**.

La scuola a prova di privacy - La nuova guida del Garante per la protezione dei dati personali, per "insegnare la privacy e rispettarla a scuola"

Si possono pubblicare sui social media le fotografie scattate durante le recite scolastiche? Le lezioni possono essere registrate? Come si possono prevenire fenomeni come il cyberbullismo o il sexting? Quali accortezze adottare nel pubblicare le graduatorie del personale scolastico? Ci sono cautele specifiche per la fornitura del servizio mensa o per la gestione del "curriculum dello studente"?

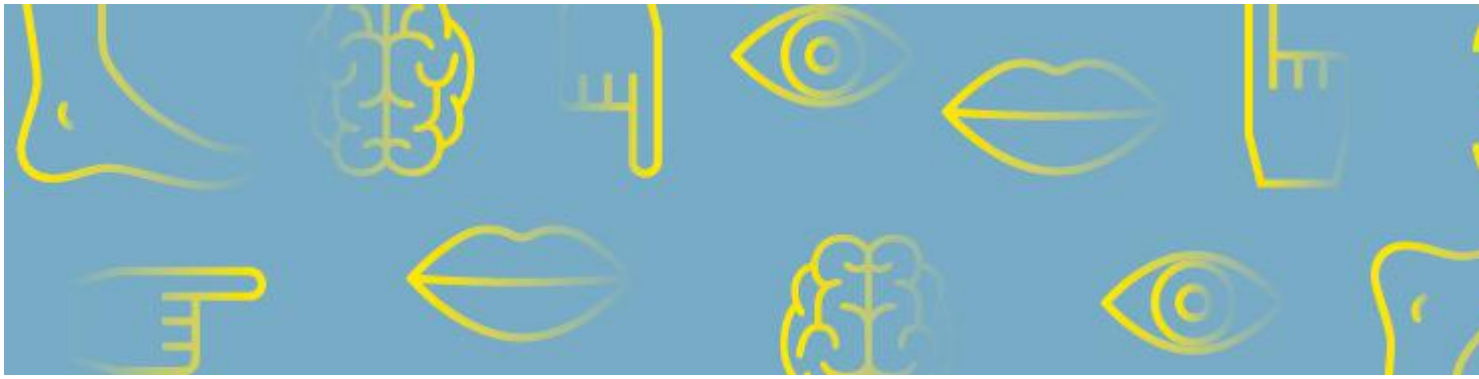
A queste e a tante altre domande risponde "La scuola a prova di privacy", la nuova guida del Garante per la protezione dei dati personali. L'obiettivo è quello di aiutare studenti, famiglie, professori e la stessa amministrazione scolastica a muoversi agevolmente nel mondo della protezione dei dati.

LEGGI IL SEGUITO ...

Scarica l'opuscolo

INCLUSIVE DESIGN WEEKEND

Inclusive Design Weekend: School Design e Universal Design in dialogo.



Tre giorni di formazione con seminari e workshop (prenotazione obbligatoria - vedi nel sito).

Una iniziativa di Ateneo (Università degli studi di Padova - Scuola di Scienze umane, sociali e del patrimonio culturale) organizzata in collaborazione con l'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori sul tema dell'Inclusive Design che si svolgerà presso l'auditorium dell'Orto Botanico di Padova dal 10 al 12 novembre 2016. Leggi il seguito ...

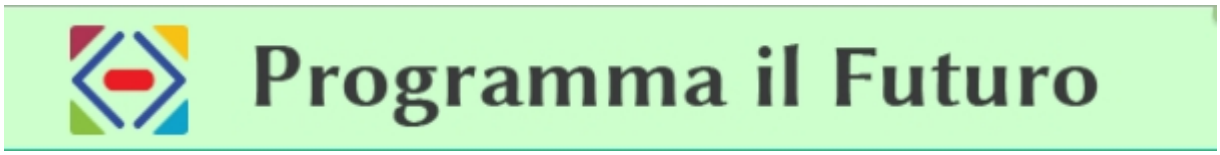
L’iniziativa è organizzata da soggetto qualificato per l’aggiornamento (DM 08.06.2005), autorizzata ai sensi degli artt. 64 e 67 CCNL 2006/2009 del Comparto Scuola

Scarica la locandina.

Il pensiero computazionale a scuola – Terza annualità dell’iniziativa“Programma il Futuro”: insegnare in maniera semplice ed efficace le basi dell’informatica.

Continua nell’a.s. 2016/2017 la diffusione del pensiero computazionale nelle scuole italiane con l’iniziativa “Programma il futuro” del MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica, che fornisce alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.

Leggi il seguito nella circolare MIUR.AOODGOSV.REGISTRO UFFICIALE(U).0010844 del 27-09-2016



Iscriviti come insegnante al sito Programma il futuro

I passi successivi all'iscrizione sono:

- Creazione della classe
- Inserimento di studenti nella classe
- Accesso degli studenti alle lezioni
- Inizio delle attività
- Attestati di svolgimento

Leggi anche le modalità per la partecipazione delle scuole.

METODOLOGIE DIDATTICHE E RISORSE DIGITALI



Il servizio per la documentazione e l'orientamento sul software didattico e altre risorse digitali per l'apprendimento.

Realizzato dall'Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, in collaborazione con MIUR e INDIRE.

REGISTRAZIONE alla piattaforma **EMMA** (*European Multiple MOOC Aggregator*)

ISCRIZIONE al corso ***Coding in your Classroom, Now!***

Scarica il sintetico **TUTORIAL**

Entra in poche mosse nella comunità

BUON DIVERTIMENTO!



In diretta streaming su YouTube giovedì **22 settembre 2016 ore 16.30**

Incontro motivazionale, per chi sta per avvicinarsi ora al coding e ha intenzione di seguire CodeMOOC.



EU Code Week 2016 - istruzioni per l'uso



Coinvolgere il maggior numero di studenti

Ogni istituto e ogni ordine di scuola può registrarsi.

Video tutorial per le scuole che intendono partecipare alla ***CodeWeek4all challenge*** lanciata dalla Commissione Europea nell'ambito di Europe Code Week 2016.

E' disponibile anche uno Slide-Tutorial accessibile in **SlideShare**



Programma il Futuro

L'Ora del Codice

L'Ora del Codice è la modalità base di avviamento al pensiero computazionale consistente nello svolgimento di un'ora di attività.

Si suggerisce che questa attività avvenga nelle settimane **15-23 ottobre** 2016 oppure **5-11 dicembre** 2016, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo.

La puoi svolgere con una lezione tradizionale, denominata *Pensiero Computazionale*,
oppure con una qualunque delle 11 lezioni tecnologiche (vedi più oltre le indicazioni per scegliere il corso appropriato all'età degli studenti):

... per approfondire e seguire con i tuoi alunni il percorso, clicca **QUI**

Vai alla pagina di 

Dal 15 al 23 ottobre 2016 si svolge la settimana europea della programmazione, Europe Code Week, arrivata alla quarta edizione.
Nel corso della settimana si svolgeranno migliaia di eventi in ogni parte d'Europa per offrire a giovani e giovanissimi l'opportunità di iniziare a programmare!
Non si tratterà di semplici seminari, ma di vere e proprie esperienze di programmazione, che consentiranno anche ai più piccoli di divertirsi in modo costruttivo vedendo le proprie idee prendere forma. I materiali e i metodi sperimentati nel corso del CodeWeek resteranno a disposizione di chiunque voglia utilizzarli ed estenderli.

Per gli insegnanti interessati

Università degli Studi di Padova - Master a.a. 2016/2017 - Didattica e psicopedagogia per alunni con disturbi dello spettro autistico

Contributo di iscrizione: € **174,50** euro

Scadenza iscrizione: **15 settembre 2016**

Link diretto alla pagina dell'avviso: http://www.unipd.it/didattica-psicopedagogia-alunni-disturbo-autistico

---

CodyQuiz: Coding libero!

Portiamo il coding fuori da Internet!
Avete un processo di stampa con un angolo libero? Aggiungete un CodyQuiz.

Splendida idea del prof. **Alessandro Bogliolo**. Visita la pagina dedicata e fai la tua proposta!



Siete pronti a portare il **coding** nei pub, nelle pizzerie, sui giornali, nei quaderni, nelle agende,
sui sacchetti della spesa, nelle confezioni di biscotti, negli imballaggi, sui volantini,
sulle magliette o dovunque ci sia un po’ di spazio libero in un processo di **stampa**?

Cos'é il CODING? **blush** Image not found or type unknown

Ce lo spiega il prof. Alessandro Bogliolo in questa intervista rilasciata a Rai Scuola



PON Didatec - Quadro strategico - istruzione e formazione 2020

Il video introduce in modo sintetico metodologie didattiche in relazione alle principali teorie dell'apprendimento (comportamentismo, cognitivismo, socio-costruttivismo), alle tecniche e strategie per rendere efficace il processo di insegnamento/apprendimento.



RISORSE PER I DOCENTI dal sito dell' INDIRE

Proposte per la formazione continua dei docenti

Esplora la documentazione delle proposte didattiche messe a disposizione dall'Indire.

Inserisci una parola chiave nella casella di testo e/o filtra la tua ricerca attraverso i menù a

tenuna "Grado scolastico" e "Argomento".

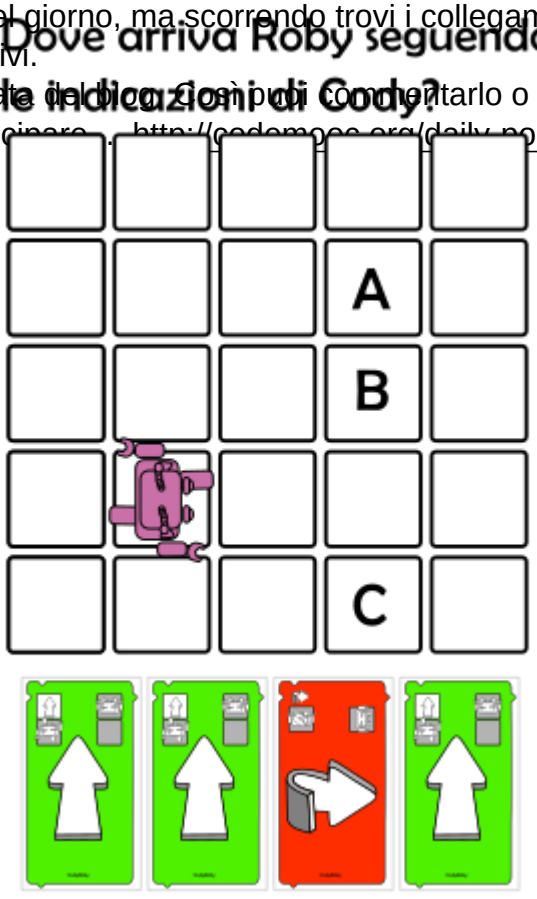


Entra anche tu in CodeMOOC e gioca ogni giorno con CodyRoby

Il prof. Alessandro Bogliolo e la comunità saranno lieti di accoglierti!

DAILY POLL

Ogni giorno, o quasi, trovi qui un nuovo sondaggio per tenerti in esercizio. Puoi votare e vedere i risultati. Questa pagina ti propone il sondaggio del giorno, ma scorrendo trovi i collegamenti ai sondaggi precedenti, che restano comunque attivi.
Ogni sondaggio è pubblicato su una pagina dedicata dove puoi commentarlo o condividerlo sui social per invitare gli amici a partecipare. - http://codemooc.org/daily-poll/



Gioca anche tu: la prima avventura di CodyRoby

La comunità #CODEMOOC

Programma il Futuro



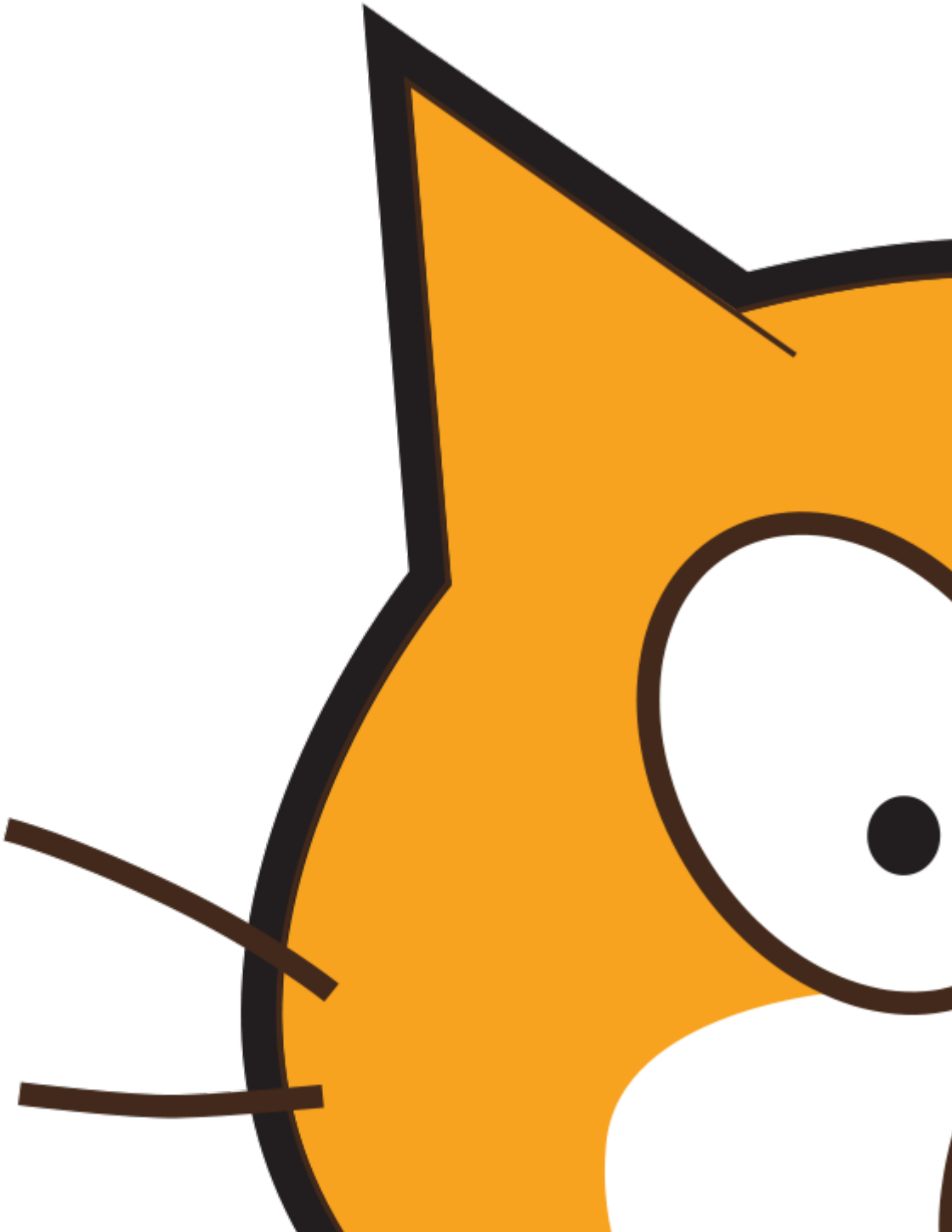
A settembre 2014 ha preso il via l'iniziativa del M.I.U.R. denominata **Programma il Futuro**.

La sperimentazione italiana si è affiancata ad un'esperienza U.S.A. - code.org - che ha rilevato la partecipazione di 40 milioni di studenti e insegnanti in tutto il mondo.

Ad un anno di distanza dalla prima fase che ha coinvolto molte scuole italiane nell'attività ***L'ora del codice***, il M.I.U.R. ha avviato la seconda fase sul Pensiero

computazionale a scuola.

L'iscrizione a Programma il Futuro è aperta a tutti: agli insegnanti è chiesto di loggarsi con la mail dell'istruzione (nome.cognome@istruzione.it) [vedi alla pagina Iscrizione per gli insegnanti] per poter coinvolgere nell'attività in rete le proprie classi.



Crea storie, giochi e animazioni con **SCRATCH** e condividili con altre persone di tutto il mondo.



Scratch è progettato tenendo conto in particolar modo dell'apprendimento e dell'insegnamento. Molti educatori in campi diversi hanno iniziato a supportare Scratch sin dal 2007, sia in ambienti di insegnamento formali che in ambienti informali – insegnanti, ricercatori di didattica e di informatica, educatori attivi nei musei e genitori.

Clicca **qui** per accedere alle informazioni.

Clicca **qui** per scaricare il pdf con indicazioni su EMMA, Coding, Programma il Futuro

---

Piano Nazionale Scuola Digitale

Un piano per l'educazione nell'era digitale

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del M.I.U.R. per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. L'approvazione è avvenuta con D.M. n. 851 del 27.10.2015.

Il Piano catalizza l'impiego di più risorse (PON Istruzione - fondi Legge 107/2015) per la tecnologica, concentrando gli sforzi innovativi sulla dimensione epistemologica e culturale, sulle sfide metodologico-didattiche.

Si tratta prima di tutto di un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, in primis le attività orientate alla formazione e all'apprendimento, ma anche l'amministrazione, contaminando - e di fatto ricongiungendoli - tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali. Con ricadute estese al territorio. Gli obiettivi non cambiano, sono quelli del sistema educativo: le competenze degli studenti, i loro apprendimenti, i loro risultati, e l'impatto che avranno nella società come individui, cittadini e professionisti.

Il piano si focalizza su alcuni ambiti di lavoro:

Strumenti: condizioni che abilitano le opportunità della società dell'informazione, e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle. Sono le condizioni di accesso, la qualità degli spazi e degli ambienti, l'identità digitale e l'amministrazione digitale.

Competenze contenuti: il compito principale della scuola è fare buona didattica, con l'aiuto di buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli studenti.

Formazione: la formazione del personale (iniziale e in servizio), orientata all'innovazione didattica e aperta a quella organizzativa, sarà cruciale per fare uno scatto in avanti.

Accompagnamento: Leggere la scuola nell'era digitale significa capire la profondità dei processi di innovazione organizzativa che la sottendono. La sfida della digitalizzazione è in realtà la sfida dell'innovazione, e questa deve rispondere alle domande legate alla necessità di propagare l'innovazione all'interno di un'organizzazione complessa come un istituto scolastico.

Il PNSD si traduce in 35 **Azioni #** concrete per l'innovazione scolastica alla cui realizzazione operano in sinergia le scuole e il M.I.U.R.

L'Azione #28 propone un **animatore digitale** in ogni scuola - (ambito Accompagnamento). Saranno gli "animatori digitali" di ogni scuola, insieme ai Dirigenti scolastici e ai Direttori amministrativi (si veda anche il capitolo Formazione), adeguatamente formati su tutti i suoi contenuti, ad animare ed attivare le politiche innovative contenute nel Piano e a coinvolgere tutto il personale, oltre che gli studenti e le loro famiglie.

L'animatore digitale potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:

- **FORMAZIONE INTERNA**:
  fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;

- **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:**
  favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

- **CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE**:
  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 di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Per saperne di più sull'Animatore Digitale vai alla pagina delle FAQ realizzata dal M.I.U.R.

La figura dell'Animatore digitale è stata individuata nell'insegnante **Claudia Boldrin** in relazione alle competenze sviluppate e documentate in ambito formativo e professionale (vedi Cv).

Entro il 16 marzo saranno individuati anche i componenti del Team per l'innovazione concepito

per supportare e accompagnare adeguatamente l’innovazione didattica nelle scuole, nonché l’attività dell’Animatore digitale.

Il documento integrale - PNSD - presenta una lettura impegnativa, ma ben strutturata.

Il pieghevole: http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pieghevole-highres.pdf

M.I.U.R. - PNSD: http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml

Chi volesse alleggerire la lettura dei contenuti può prendere visione di una sintesi efficace del PNSD, articolata attraverso una mappa, MAPPA del PNSD a cura di Anna Rita Vizzari, condivisa in rete.

Allegato	Dimensione
Web-docenti-didattica_Coding	675.09 KB
tutorial iscrizione EMMA coding.	1.27 MB

URL (20/12/2016 - 16:23):https://www.icilariaalpifavaro.edu.it/siteold/clone-piano-nazionale-scuola-digitale-0