

Spett.le Dirigente Scolastico

Istituto Comprensivo "Porcu – Satta"

Via Palestrina,37

Quartu Sant'Elena

Oggetto: Rendiconto didattico formativo sulle attività svolte dall'Animatore Digitale durante  
l'anno scolastico 2016/17

Il sottoscritto Uselli Marco, docente a t.i. in servizio presso la Autonomia Scolastica da lei diretta, in seguito all'assegnazione dell'incarico di Animatore Digitale conferitomi per il triennio 2015-2018 al fine di favorire il processo di digitalizzazione della scuola nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano Nazionale Scuola digitale", ha svolto durante l'anno scolastico 2016-2017 le seguenti attività:

#### 1. ATTIVITA' FORMATIVE PER L'ANIMATORE DIGITALE

Durante l'anno scolastico l'AD ha partecipato a numerosi eventi ed attività formative alcune delle quali in presenza e altre on line o sotto forma di webinar.

- Intel® #Schoolmakers Sardegna -e tu, che scuola inventerai? - Cagliari
- Education Tour - School of Imagination - Cagliari
- La robotica con LEGO MINDSTORMS Education EV3 nella scuola secondaria
- N° 4 webinar Campustore "PON Cittadinanza e creatività digitale"
- webinar Campustore "In estate si imparano le STEM" – le idee e le soluzioni più innovative

#### 2. ATTIVITA' FORMATIVE NELLA SCUOLA

Le attività formative organizzate per i docenti della nostra istituzione sono state focalizzate sull'utilizzo degli ambienti di apprendimento on-line. Ci si è concentrati su IMPARI ideata dal prof Luciano Pes e sulla piattaforma interattiva ClassFlow, della Promethean per la quale la nostra Istituzione scolastica ha acquisito la licenza all'utilizzo.

- Corso di formazione per i docenti della scuola d'infanzia, primaria e secondaria  
"I nostri ambienti di apprendimento a confronto: Impari e ClassFlow

### 3. ATTIVITA' SVOLTE IN CLASSE CON GLI ALUNNI

Si è avviato l'utilizzo delle piattaforme didattiche interattive ClassFlow e Impari per la creazione di classi virtuali l'attuazione di attività di didattica collaborativa, l'assegnazione compiti e il monitoraggio dei lavori.

- Utilizzo della piattaforma ClassFlow coi docenti che si sono mostrati interessati;
- Partecipazione al progetto internazionale "The hour of code" per l'incremento delle attività di coding e lo sviluppo del pensiero computazionale coi nostri studenti

### 4. PROGETTI PER UNA SCUOLA DIGITALE

Nell'ambito della innovazione e della Scuola Digitale, l'Istituto Comprensivo "Porcu – Satta" ha presentato diversi progetti PON. Tali progetti permetteranno alla Scuola di potenziare gli ambienti scolastici attraverso attività, dispositivi e tecnologie atte a diffondere nuovi linguaggi, e modelli legati all'uso delle nuove tecnologie anche al fine del miglioramento dell'apprendimento delle competenze chiave e dell'inclusione in un'ottica di cittadinanza attiva

- Progetto PON "Inclusione sociale e lotta al disagio" con particolare riferimento al modulo formativo per i genitori "Le famiglie e la rete: opportunità e rischi" e al modulo "Il Fab-Lab alla Porcu-Satta" riservato agli alunni della scuola secondaria;
- Progetto per la realizzazione di "Atelier creativi" presentato al fine di creare uno spazio teatrale moderno dotato di strumentazioni digitali per l'apprendimento in ambito musicale e teatrale;
- Progetto FSE sul pensiero computazionale e didattica digitale "Dal coding alla robotica passando attraverso il making e l'elettronica educativa

Selargius, 29 marzo 2018

Il docente

Marco Uselli  
