

**Istituto Comprensivo Pacinotti di Torino**

**Codice meccanografico: TOIC81700R**

**Piano Triennale dell'Animatrice Digitale**

**Prof.ssa Elena Liliana Vitti**

**Triennio 2022-2025**

Nomina dell'Animatrice Digitale Elena L. Vitti per il triennio 2022-2025:

Delibera n° 3 del Collegio dei Docenti n°2 del 22 settembre 2022

**INDICE**

- 2** Riferimenti normativi
- 3** PTOF - Attività prevista in relazione al PNSD
- 4** PTOF - Attività previste per favorire la Transizione Ecologica e Culturale
- 7** Piano Triennale dell'Animatore Digitale
- 8** Progetti
- 12** Convenzione Istituto Comprensivo Pacinotti - Cinedumedia (UniTO)
- 13** Indirizzo Metodi Multimediali - Scuola secondaria di primo grado

### RIFERIMENTI NORMATIVI

#### **PNSD Azione #28: Un animatore digitale in ogni scuola (pp. 117-118)**

Ogni scuola avrà un “animatore digitale”, un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione a scuola, a partire dai contenuti di questo Piano. Sarà formato attraverso un percorso dedicato (a valere sulle risorse del DM n. 435/2015), su tutti i temi del Piano Nazionale Scuola Digitale, per sostenerne la visione complessiva. Sarà, per il MIUR, una figura fondamentale per l’accompagnamento del Piano Nazionale Scuola Digitale. Per tenere alta l’attenzione sui temi dell’innovazione, nell’ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale, 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 Risorse 8,5 milioni di euro all’anno (a valere sui fondi PNSD Legge 107/2015 a decorrere dal 2016) Strumenti assegnazione delle risorse alle scuole Tempi di prima attuazione Marzo 2016 Obiettivi misurabili pubblicazione dei progetti costruiti dall’animatore digitale; efficacia delle progettualità; coinvolgimento del personale scolastico e di tutta la comunità2 118 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.

**Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell’istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell’ambito della linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR.**

Il citato decreto prevede, infatti, che ciascuna istituzione scolastica sia beneficiaria di una somma di euro 2.000,00 (duemila/00) per il potenziamento dell’innovazione didattica e digitale nelle scuole attraverso le azioni di coinvolgimento degli animatori digitali, finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, per garantire il raggiungimento dei target e dei milestone dell’investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU.

**PTOF - ATTIVITÀ PREVISTA IN RELAZIONE AL PNSD**

AMBITO	AZIONE	ATTIVITÀ
Ambito 1 STRUMENTI	#4 Ambienti per la didattica digitale integrata	Implementazione e gestione delle piattaforme Google Workspace e Microsoft Teams
Ambito 2 COMPETENZE E CONTENUTI	#15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate	Indirizzo Metodi Multimediali (Scuola secondaria di primo grado)
Ambito 2 COMPETENZE E CONTENUTI	#17 Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria	Pensiero computazionale - Formazione e accompagnamento scuola primaria
Ambito 2 COMPETENZE E CONTENUTI	#18 Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado	Perfezionamento curriculum di Tecnologia
Ambito 2 COMPETENZE E CONTENUTI	#20 Girls in Tech & Science	Girls in STEM
Ambito 3 FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	#26 Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica	Piano dell'offerta formativa innovazione didattica e competenze digitali
Ambito 3 FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	#28 Un animatore digitale in ogni scuola	Animatore Digitale
Ambito 3 FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	#29 Accordi Territoriali	Convenzione con Centro di Ricerca Cinedumedia - UniTO
Ambito 3 FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	#31 Una galleria per la raccolta di buone pratiche	Condivisione buone pratiche
Ambito 3 FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	#32 Dare alle reti Innovative un ascolto permanente	Rete Riconessioni

**PTOF - ATTIVITÀ PREVISTE PER FAVORIRE LA TRANSIZIONE ECOLOGICA E CULTURALE**

**Attività 1** - A ciascuno ciò di cui ha bisogno: Progetto per l'inclusione, la riduzione del divario territoriale e la lotta alla dispersione scolastica.

Pilastri del piano di RiGenerazione collegabili all'attività:

- ☒ Rigenerazione dei saperi
- ☐ Rigenerazione dei comportamenti
- ☐ Rigenerazione delle infrastrutture
- ☒ Rigenerazione delle opportunità

Obiettivi dell'attività:

- ☒ Obiettivi sociali: Recuperare la socialità; Maturare la consapevolezza del legame tra solidarietà ed ecologia
- ☐ Obiettivi ambientali
- ☐ Obiettivi economici

Risultati attesi:

- Riduzione del divario territoriale;
- Riduzione della dispersione scolastica;
- Promozione dell'inclusione scolastica;
- Incremento delle competenze curricolari e delle soft skills degli studenti con particolare attenzione per le situazioni di fragilità;
- Incremento delle competenze dei docenti nei seguenti ambiti: inclusione, lotta alla dispersione scolastica, potenziamento delle competenze, tutoring e mentoring.
- Maggiore coinvolgimento di soggetti del territorio (comunità educante).

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030: 4 – 17

Eventuale collegamento dell'attività con la progettualità della scuola:

- ☒ Obiettivi formativi del PTOF
- ☒ Priorità e traguardi del RAV/PdM
- ☒ Curricolo dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica
- ☒ Piano formazione del personale docente
- ☐ Piano di formazione del personale ATA

Destinatari (facoltativo):

- ☒ Studenti
- ☒ Personale scolastico
- ☐ Famiglie
- ☐ Esterni
- ☐ Altro:

Tempistica (facoltativo):

- ☐ Annuale
- ☒ Triennale
- ☐ Altro:

Tipologia di finanziamento (facoltativo):

- ☐ Bandi 440
- ☐ Fondi PON
- ☐ Fondi POR
- ☒ Fondi FIS
- ☒ Altro: PNRR - Divari

**Attività 2 - Piano Scuola 4.0 New Generation Classroom**

Pilastri del piano di RIGenerazione collegabili all'attività:

- ☒ Rigenerazione dei saperi
- ☐ Rigenerazione dei comportamenti
- ☒ Rigenerazione delle infrastrutture
- ☐ Rigenerazione delle opportunità

Obiettivi dell'attività:

- ☒ Obiettivi sociali: Recuperare la socialità
- ☐ Obiettivi ambientali
- ☐ Obiettivi economici

Risultati attesi:

Progettazione e realizzazione di interventi di miglioramento degli ambienti didattici con particolare attenzione al confort, alla sostenibilità e all'innovazione didattica.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030: 4 – 3

Eventuale collegamento dell'attività con la progettualità della scuola (indicare sì o no):

- ☒ Obiettivi formativi del PTOF
- ☒ Priorità e traguardi del RAV/PdM
- ☐ Curricolo dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica
- ☐ Piano formazione del personale docente
- ☐ Piano di formazione del personale ATA

Destinatari (facoltativo):

- ☒ Studenti
- ☒ Personale scolastico
- ☐ Famiglie
- ☐ Esterni
- ☐ Altro:

Tempistica (facoltativo):

- ☐ Annuale
- ☒ Triennale
- ☐ Altro:

Tipologia di finanziamento (facoltativo):

- ☐ Bandi 440
- ☐ Fondi PON
- ☐ Fondi POR
- ☐ Fondi FIS
- ☒ Altro: PNRR

**Attività 3 - Perfezionamento del curriculum TECNOLOGIA (scuola secondaria di primo grado)**

Pilastri del piano di RIGenerazione collegabili all'attività:

- ☒ Rigenrazione dei saperi
- ☒ Rigenrazione dei comportamenti
- ☐ Rigenrazione delle infrastrutture
- ☐ Rigenrazione delle opportunità

Obiettivi dell'attività:

- ☒ Obiettivi sociali: Abbandonare la cultura dello scarto; Maturare la consapevolezza del legame tra solidarietà ed ecologia
- ☒ Obiettivi ambientali: Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico; Imparare a minimizzare gli impatti delle azioni dell'uomo sulla natura
- ☒ Obiettivi economici: Conoscere il sistema dell'economia circolare; Acquisire la consapevolezza che gli sconvolgimenti climatici sono anche un problema economico; Acquisire competenze Green

Risultati attesi:

Costruzione di un curriculum della disciplina Tecnologia nella Scuola secondaria di primo grado che integri le competenze necessarie per favorire la transizione ecologica e culturale e promuova gli obiettivi dell'Agenda 2030, in stretta relazione con il Curriculum dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica.

Creazione delle basi per la progettazione collettiva di un curriculum verticale, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, delle competenze in Tecnologia per l'Istituto Comprensivo.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030: 4-12-13-14-15

Eventuale collegamento dell'attività con la progettualità della scuola (indicare sì o no):

- ☒ Obiettivi formativi del PTOF
- ☒ Priorità e traguardi del RAV/PdM
- ☒ Curriculum dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica
- ☐ Piano formazione del personale docente
- ☐ Piano di formazione del personale ATA

Destinatari (facoltativo):

- ☒ Studenti
- ☒ Personale scolastico
- ☐ Famiglie
- ☐ Esterni
- ☐ Altro:

Tempistica (facoltativo):

- ☐ Annuale
- ☒ Triennale
- ☐ Altro:

Tipologia di finanziamento (facoltativo):

- ☐ Bandi 440
- ☐ Fondi PON
- ☐ Fondi POR
- ☐ Fondi FIS
- ☐ Altro:

**PIANO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE**

**Azioni da attivare nell'anno scolastico 2022-2023**

ATTIVITÀ A.S. 2022-2023	AMBITI AZIONE #28 PNSD	DURATA
Piano di formazione Animatore Digitale Interventi e accompagnamento in classe	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Progetto Think-in-Coding	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale 4° anno
Progetto Girls in STEM Tech Revolution	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile
Progetto Team Arturo (squadra di robotica)	Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Progetto ConTatto	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile
Rete Riconessioni	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Triennale 2° Triennio 1° anno
Coordinamento Team Innovazione Digitale	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 1° anno
Attività di rappresentanza come AD Pacinotti	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 1° anno
Gestione Google Workspace e Teams Gestione ambienti e attrezzature Collaborazione con i tecnici informatici	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile

**Azioni da attivare nell'anno scolastico 2023-2024**

ATTIVITÀ A.S. 2023-2024	AMBITI AZIONE #28 PNSD	DURATA
Piano di formazione Animatore Digitale Interventi e accompagnamento in classe	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Indirizzo Metodi Multimediali Scuola secondaria di primo grado	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Triennale 1° anno
Progetto Think-in-Coding	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale 5° anno
Progetto Girls in STEM Tech Revolution	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile
Progetto Team Arturo (squadra di robotica)	Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Rete Riconessioni	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Triennale 2° Triennio 2° anno
Coordinamento Team Innovazione Digitale	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 2° anno
Attività di rappresentanza come AD Pacinotti	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 2° anno
Gestione Google Workspace e Teams Gestione ambienti e attrezzature Collaborazione con i tecnici informatici	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile

**Azioni da attivare nell'anno scolastico 2024-2025**

ATTIVITÀ A.S. 2024-2025	AMBITI AZIONE #28 PNSD	DURATA
Piano di formazione Animatore Digitale Interventi e accompagnamento in classe	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Indirizzo Metodi Multimediali Scuola secondaria di primo grado	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Triennale 2° anno
Progetto Think-in-Coding	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale 6° anno
Progetto Girls in STEM Tech Revolution	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile
Progetto Team Arturo (squadra di robotica)	Coinvolgimento della comunità scolastica	Annuale rinnovabile
Rete Riconessioni	Formazione interna Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Triennale 2° Triennio 3° anno
Coordinamento Team Innovazione Digitale	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 3° anno
Attività di rappresentanza come AD Pacinotti	Coinvolgimento della comunità scolastica	Triennale 3° anno
Gestione Google Workspace e Teams Gestione ambienti e attrezzature Collaborazione con i tecnici informatici	Coinvolgimento della comunità scolastica Creazione di soluzioni innovative	Annuale rinnovabile

## PROGETTI

### PIANO DI FORMAZIONE PROPOSTO DALL'ANIMATORE DIGITALE

L'Animatrice Digitale, in linea con le azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale, propone nel Piano triennale incontri formativi rivolti al personale docente e al personale ATA sui seguenti temi:

- Introduzione agli strumenti Google Workspace per la didattica
- Utilizzo degli strumenti digitali per le attività collegiali
- Utilizzo degli ambienti e delle attrezzature digitali presenti nelle aule e nei laboratori
- Formazione sulla didattica digitale innovativa
- Interventi formativi puntuali in base alle necessità di singoli docenti, di piccoli gruppi e del personale ATA
- Orientamento sulle attività formative offerte dall'Équipe Formativa Territoriale PNSD, Poli STEM, Future Labs, Università, Scuola Polo, Fondazione San Paolo per la Scuola, e altre proposte di enti e associazioni locali.

Il progetto formativo sarà calibrato in modo da accogliere pienamente le novità introdotte grazie ai fondi del PNRR assegnati al nostro istituto: Piano Scuola 4.0; Fondi per la riduzione dei divari territoriali nella scuola secondaria e alla lotta alla dispersione scolastica. Inoltre, sarà prevista formazione, sia tecnica sia sulla didattica innovativa, specifica per docenti della scuola dell'infanzia in linea con gli acquisti effettuati grazie il PON Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia.



### **PROGETTO THINK IN CODING**

Referente: Prof.ssa Elena L. Vitti

Collaboratori: Prof. Alberto Parola - Università degli Studi di Torino (Coordinatore scientifico del progetto); Dott.ssa Margherita Maria Sacco - Università degli Studi di Torino (Esperto esterno); Tirocinanti Scienze dell'Educazione.

Destinatari: Docenti e studenti dell'Istituto (Scuole dell'Infanzia, Scuole Primarie e Scuola secondaria di primo grado)

Breve descrizione: Visto il successo del precedente triennio di sperimentazione della metodologia Think-in-Coding, che ha visto coinvolte più del 70% delle classi della Scuola secondaria di primo grado, per il prossimo triennio il progetto prevede di continuare il lavoro sulle classi della secondaria e di introdurre gradualmente attività nelle scuole dell'infanzia e primarie.

Il progetto di ricerca-azione prevede: interventi in classe, formazione docenti, ricerca e divulgazione, ecc.

### **PROGETTO GIRLS IN STEM**

Il Progetto Girls in STEM intende instaurare un clima inclusivo, che possa accogliere anche studentesse con particolari fragilità, valorizzando le capacità individuali e promuovendo la crescita del loro senso di autorealizzazione e di conseguenza la loro autostima.

Obiettivo principale:

- Promozione della cultura scientifica e della parità di genere.

Obiettivi secondari:

- Promozione di buone pratiche educative utili alla creazione del Curricolo verticale delle competenze digitali del nostro Istituto Comprensivo;
- Sviluppo di competenze STEM e competenze trasversali;
- Esperimentazione di metodologie didattiche innovative (Peer to peer e Cooperative Learning).

Girls in STEM si inserisce nelle attività previste nel Progetto di Istituto ERASMUS+

Attività previste per l'**edizione Tech Revolution** (a.s. 2022-2023):

Quest'anno il progetto avrà come tema la rivoluzione tecnologica. Oltre ad approfondire gli argomenti già proposti negli anni scorsi, le ragazze si impegneranno a diffondere la cultura scientifica attraverso diversi media (contenuti multimediali, infografiche, video, podcast, conferenze, ecc.) adatti ad ogni tipo di pubblico, dai boomer alla generazione z.

Cercheremo di travolgere con la nostra energia tutta la nostra comunità educativa contribuendo a promuovere la cultura scientifica e la parità di genere.

OPEN DAY 2 dicembre 2022 17:00-19:00 - Apertura laboratorio STEM.

OPEN DAY 13 Gennaio 2023 17:00-19:00 - Apertura laboratorio STEM.

La classe Girls in STEM parteciperà al Progetto di ricerca MUR - Università Bicocca di Milano "Alla scoperta degli animali robotici. Robo-etologia e riflessione sul pensiero scientifico nella scuola e in contesti educativi" - Direttore: Prof. Edoardo Datteri - Laboratorio di robotica per le scienze cognitive e sociali.

### **PROGETTO TEAM ARTURO (SQUADRA DI ROBOTICA)**

Il progetto coinvolge 16 ragazzi e ragazze delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado e si propone i seguenti obiettivi:

- aumentare il desiderio di ricerca;
- sviluppare l'attitudine al problem solving, alla progettazione e la creatività (effettuare stime di grandezze fisiche; valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche; immaginare modifiche di oggetti in relazione a nuovi bisogni e necessità);
- stimolare i ragazzi a pensare fuori dagli schemi;
- educare al rispetto delle opinioni altrui;
- sviluppare le capacità di esprimere il proprio punto di vista;
- accrescere la fiducia in sé stessi e nelle proprie abilità;
- coinvolgere i ragazzi in attività di gruppo dove possano confrontarsi, valutare le varie soluzioni proposte, assumere ruoli e portare a termine compiti.

Attività previste:

ALLENAMENTI: incontri con cadenza settimanale

OPEN DAY/ Accoglienza: gli studenti presenteranno le attività della squadra di robotica durante l'open day e/o la giornata dell'accoglienza.

GARE: compatibilmente con le restrizioni dovute all'emergenza sanitaria la squadra parteciperà a gare di robotica.

CONTINUITA': I ragazzi della squadra di robotica, insieme alla Prof.ssa Vitti, organizzeranno attività che possano coinvolgere i bambini delle nostre primarie.

ATTIVITA' DI PROMOZIONE: Durante l'anno scolastico saranno individuate occasioni per promuovere le attività del Team sia all'interno dell'Istituto Comprensivo sia aperte al territorio.

### **PROGETTO CONTATTO**

Il progetto ha come principale scopo quello di creare un'opportunità formativa stimolante su misura per allievi con difficoltà visive (ipovisione) che tenga conto delle limitazioni dovute alla disabilità, in modo che gli studenti coinvolti possano accrescere la fiducia in sé stessi e nelle proprie abilità.

Attività previste:

- STEAM con LEGO Education;
- Robotica;
- Le disabilità visive, gli strumenti compensativi e le tecnologie assistive.

#### **PIANO DI AMPLIAMENTO INCARICO DELL'ANIMATORE DIGITALE**

Attività:

1. PIATTAFORMA GSUITE e Microsoft TEAMS (Collegi):

- Inserimento classi prime
- Inserimento nuovi docenti
- Inserimento utenti in corso d'anno
- Gestione dei gruppi principali: collegio docenti, docenti secondaria, insegnanti classroom
- Manutenzione ordinaria
- Gestione Ticket di assistenza
- Aggiornamento competenze per la gestione
- Inviti ai Collegi e Modulo delibere

2. Gestione ambienti e attrezzature

3. Collaborazione con i tecnici informatici

#### **Team Innovazione Digitale**

Referente: Prof.ssa Elena L. Vitti

Membri del Team Innovazione Digitale:

Ins. Fiorella Greco (Scuola dell'infanzia Freccia Azzurra),

Ins. Monica Olivieri (Scuola dell'infanzia via Balme)

Ins. Anna Fazio (Scuola primaria Boncompagni),

Ins. Alessia Angelicola (Scuola primaria Manzoni, Sostegno)

Prof.ssa Monica Battaglia (Scuola secondaria)

ATA Antonio Zullo

Obiettivi: Supportare le attività dell'Animatrice Digitale nella realizzazione del progetto di diffusione dell'innovazione a scuola.

Attività:

- Riunioni
- Lavoro su progetti individuati dal Team
- Attività di formazione ed accompagnamento
- Attività di promozione della cultura digitale all'interno dell'Istituto comprensivo

**CONVENZIONE ISTITUTO COMPRENSIVO PACINOTTI - CINEDUMEDIA (UniTO)**

PROPOSTA CONVENZIONE IC PACINOTTI-CINEDUMEDIA (UniTO)			
Azione 1 - Progetto Think-in-Coding			
Attività		Utenza	Inizio
1.1	Laboratori Think-in-Coding	Classi 1°-2°-3° Secondaria di 1°grado	continua
1.2		Primaria <b>novità!</b>	primavera 2024
1.3		Infanzia <b>novità!</b>	primavera 2024
Azione 2 - Laboratorio STEM			
2.1	Attività extracurricolari	Studenti di ogni livello IC Pacinotti	continua
2.2	Curricolo verticale delle competenze STEM (Continuità e orientamento)	Studenti di ogni livello IC Pacinotti	febbraio 2022
2.3	Formazione Docenti	Docenti IC Pacinotti	continua
2.4	Sede Tirocinio UniTO	Studenti EPLA UniTO	continua
2.5	Collaborazioni e partecipazioni a reti	Reti di scuole Reti di Laboratori, ecc.	continua
2.6	Attività di ricerca	Ricercatori Cinedumedia e Docenti/studenti IC Pacinotti	continua
	Azione 3 - Indirizzo Metodi Multimediali <b>novità!</b>		
3.1	Progettazione e coordinamento	Prof.ssa Vitti	settembre 2022
3.2	PRIMO ANNO	Studenti classe 1° indirizzo Metodi Multimediali Secondaria di 1° Grado	settembre 2023
	SECONDO ANNO	Studenti classi 1°-2° indirizzo Metodi Multimediali Secondaria di 1° Grado	settembre 2024
	TERZO ANNO	Studenti classi 1°-2°-3° indirizzo Metodi Multimediali Secondaria di 1° Grado	settembre 2025

## INDIRIZZO METODI MULTIMEDIALI - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Per il triennio 2022-2025 l'Istituto Comprensivo Pacinotti, nell'ambito dell'autonomia, in collaborazione con il Centro di Ricerca Cinedumedia dell'Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, intende proporre un indirizzo di scuola secondaria di primo grado denominato Metodi Multimediali. Il nuovo indirizzo pone le basi su tre pilastri: metodologie didattiche innovative, formazione docenti e ricerca-azione. Gli ambiti di intervento principali sono: Discipline STEAM, Media Education, Nuove tecnologie e Professioni del futuro.

Il quadro orario verrà arricchito con un secondo rientro, il giovedì pomeriggio, incrementando l'orario di due moduli dedicati ad un laboratorio STEAM dove verranno approfonditi fra gli altri i seguenti temi: Coding, Robotica, Elettronica, Meccanica, Modellazione e Stampa 3D, Thinkering, Intelligenza Artificiale, Produzione audio e video, Visual Design, Media Education.

Per la formazione docenti il progetto prevede un piano di formazione mirato ad accrescere le competenze nei seguenti ambiti: metodologie didattiche innovative, utilizzo di strumenti, progettazione cooperativa, inclusione, mentoring e orientamento scolastico.

Il Comitato Scientifico è formato da:

Prof. Alberto Parola, Docente presso l'Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione e Direttore del Centro di Ricerca Cinedumedia;

Prof.ssa Elena L. Vitti, Docente di Tecnologia e Animatrice Digitale dell'IC Pacinotti e Cultrice della materia Pedagogia Sperimentale presso l'Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione;

Dott.ssa Margherita M. Sacco, Pedagogista e Dottoranda presso l'Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione.

Il progetto formativo sarà calibrato in modo da accogliere pienamente le novità introdotte grazie ai fondi del PNRR assegnati al nostro istituto: Piano Scuola 4.0; Fondi per la riduzione dei divari territoriali nella scuola secondaria e alla lotta alla dispersione scolastica.

### RISULTATI ATTESI:

- Accrescimento delle competenze degli studenti negli ambiti STEAM e nelle soft skills;
- Accrescimento delle competenze dei docenti nei seguenti ambiti: metodologie didattiche innovative, utilizzo di strumenti, progettazione cooperativa, inclusione, mentoring e orientamento scolastico;
- Creazione e sperimentazione di soluzioni innovative;
- Consolidamento dei rapporti con l'Università degli Studi di Torino;
- Creazione di un archivio di buone pratiche.