



Progetto: Tecnologie digitali

Responsabile del progetto: Cristiano Dognini

Gruppo progetto: Laura Asmonti, Massimiliano Baldicchi, Margherita Coda, Cristiano Dognini, Daniela Mortellaro, Giulia Russo, Andrea Vaccari

Finalità/Obiettivi: Educazione alle tecnologie digitali:
educazione alle tecnologie digitali docenti / studenti / a.t.a.
educazione alla multimedialità (video, foto digitali)
lotta contro il cyberbullismo
attuazione del GDPR
effettuare sondaggi on line
amministrare il registro Nuvola (compreso il passaggio d'anno)
allestire App per migliorare la comunicazione con le componenti del Liceo

Sviluppare il pensiero computazionale:

con il pensiero computazionale si definiscono procedure che vengono poi attuate da un esecutore, che opera nell'ambito di un contesto prefissato, per raggiungere degli obiettivi assegnati.

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di metodi caratteristici e di strumenti intellettuali, entrambi di valore generale.

I metodi caratteristici includono:

analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici;
rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni;
formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" (nel senso più ampio del termine, ovvero una macchina, un essere umano, o una rete di umani e macchine) per risolverlo;
automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base;
identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri);
generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi.

Descrizione attività: Educazione alle tecnologie digitali:

si fornisce il supporto per l'organizzazione e la gestione di progetti che impiegano tecnologie digitali e strumenti multimediali;

incontro di formazione sulla rete del Liceo rivolto a docenti e a studenti;

organizzazione di corsi di prevenzione al cyberbullismo rivolti a studenti, docenti e genitori

interventi mirati contro episodi di cyberbullismo

interventi in merito all'applicazione del GDPR, cioè il nuovo regolamento europeo sulla privacy

Comunicazione digitale:

si allestiscono sondaggi ed elezioni on line

si amministra il registro on line Nuvola sia come documento ufficiale sia per le comunicazioni scuola-famiglia

si progettano App per migliorare il livello di comunicazione fra le componenti del Liceo.

Materiali: LIM, PC e laboratori

Ore docenti - commissione: 170 ore, di cui 10 per le riunioni, 30 per l'ausilio ai colleghi nella didattica digitale, 50 per i sondaggi on line, 10 per il coordinamento, 60 per l'amministrazione del registro Nuvola. - dal contributo volontario

Ore supporto tecnico: 40 - dal contributo volontario

Periodo di attuazione: orario curriculare e orario extracurriculare

Rev	Data	Redazione	Verifica	Approvazione
02	07/10/2013	Commissione Qualità	RQ	DS



LICEO SCIENTIFICO
ELIO VITTORINI

MODULO PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

MOD 07 03 2

Spazi: Aule

Laboratorio Info1 e Info2

Aula multimediale

Laboratorio Lingue

Modalità di monitoraggio: customer satisfaction

Area di destinazione: P01 - 16 Scientifico, tecnico e professionale

Numero di studenti potenzialmente coinvolti: Tutti

Firma del responsabile: _____

Rev	Data	Redazione	Verifica	Approvazione
02	07/10/2013	Commissione Qualità	RQ	DS