

ANNO SCOLASTICO 2016-2017

RELAZIONE "PROGRAMMA IL FUTURO" MIUR-CINI

"Perché questa scuola sta con noi da prima che nascessimo..."

Enrico Nardelli, (Univ. degli studi di Roma, Tor Vergata, Referente Miur PiF)

Roma, MIUR 19 giugno 2017

<https://drive.google.com/open?id=OB-5P2cVvJXmObXITd05PZIBVSKU>



https://www.youtube.com/watch?v=UYJIPNFm6g0&feature=push-u&attr_tag=ZmaTowRVzxvBLfiM-6



"La maestra Rosalba Ciaffone è un esempio di entusiasmo e passione" Facebook 19\06\17

Giorgio Ventre, Direttore Dipartimento Ingegneria Elettrica Tecnologie Informazione

Univ. Degli studi di Napoli FedericoII,

Direttore (Director) Laboratorio Nazionale ITEM presso CINI Consorzio

Interuniversitario Nazionale per l'Informatica

Direttore iOS Developer Academy

Referente Miur PiF

Docente

ROSALBA CIAFFONE

Relazionando sulla realizzazione del progetto didattico Miur- Cini "Programma il Futuro", inizio dalla conclusione che non poteva essere migliore. Premiati al Miur per la seconda volta! Con una fornitura di prodotti editoriali. E' stata una bellissima emozione rivedere quegli ambienti, quelle stanze e quella sala. Sentire il nome della nostra scuola e le parole pronunciate dal prof Nardelli, pensare che c'era una diretta streaming direttamente sul sito del Miur, è stata davvero una bellissima sensazione! Siamo partiti alle 4 del mattino con auto di mia proprietà guidata dal maestro Luciano Cutro che si è mostrato immediatamente disponibile ad assumere questa importante responsabilità accompagnando i bambini a Roma. Siamo partiti alle ore 4.00 e rientrati alle ore 19.00. I bambini in macchina erano 3 e 2 genitori. Un'altra bambina ha raggiunto il Miur con mezzi propri. Ho provveduto ad organizzare personalmente il viaggio. Alla cerimonia hanno partecipato anche i genitori.



Questo l'attestato di premiazione



Azione#16,#17,PNSD:

<http://schoolkit.istruzione.it/pnsd/7-elenco-delle-azioni/>

Il concorso è stato bandito con CM del 2 marzo 2017.

<https://www.programmailfuturo.it/media/docs/concorso-programma-le-regole/Nota-MIUR-concorso-programma-le-regole.pdf>.

che ne ha definito il regolamento e gli elementi salienti. Il concorso prevedeva la produzione di un elaborato rappresentante una situazione in cui un insieme di regole guida l'evoluzione della situazione stessa. Le tematiche all'interno delle quali dovevano essere obbligatoriamente scelte le situazioni erano:

- l'ambiente,
- le relazioni sociali,
- lo sport.

Gli ambienti di codifica per gli elaborati "tecnologici" erano quelli di code.org, suddivisi per ordine di classe. Si poteva partecipare anche in maniera tradizionale producendo un algoritmo sulle medesime tematiche e inviandolo con un pdf pubblico sul web. È stato necessario coinvolgere il territorio in quanto tra il 24 aprile e il 7 maggio, gli elaborati sono stati sottoposti al gradimento del pubblico e solo il 10% delle storie votate sarebbero state giudicate dalla giuria. La partecipazione è stata straordinaria. La storia vincitrice elaborata dagli alunni è al seguente link <https://studio.code.org/c/366742651>

La nostra scuola, unica in Basilicata, ha una menzione di merito [file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_istituto.pdf%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_istituto.pdf%20(1).pdf)

Oltre alla vincita, menzioni di merito file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_docente.pdf

4 menzioni d'onore per la qualità degli elaborati

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20(2).pdf)

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20(3).pdf)

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20(4).pdf)

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_onore.pdf%20(5).pdf)

E 2 menzioni speciali

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_speciale.pdf%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_speciale.pdf%20(1).pdf)

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_speciale.pdf%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_speciale.pdf%20(2).pdf)

Quest'anno ho insegnato, per la prima volta, un'ora di informatica in tutte le classi della scuola primaria Ada Negri. L'esperienza è stata straordinaria. Gli alunni hanno dato tantissimo con impegno ed entusiasmo. Hanno svolto "compiti a casa" assolutamente non richiesti. L'informatica è stata una disciplina trasversale con la quale hanno "imparato ad imparare" contenuti di altre discipline. Non ho capito bene le divisioni a 2 cifre? Posso fare una ricerca su internet di video, tutorial o altro che lo spiegano e posso rivederli quante volte mi pare. L'insegnante non è più l'unico "detentore" del sapere, diventa un facilitatore, un mediatore che aiuta l'alunno nella costruzione pratica del proprio sapere e delle proprie competenze che gli serviranno per la vita. Pratiche didattiche innovative come video, blog, ricerche via web, hanno appassionato moltissimo gli alunni con contenuti propri di tutte le discipline. "Maestra è bellissimo studiare così" mi ha detto un'alunna mentre proponevo loro qualche esempio di come si possono studiare le scienze con un soft di facile utilizzo http://www.mondadorieducation.it/risorse/media/primaria/adozionali/rino_scienze/unita.html

che prevede video, scrittura, disegni comprensione, memorizzazione...online e sul quaderno.

La valutazione è avvenuta con le prove autentiche fornite dal registro elettronico di code.org. L'insegnante registra la classe e gli alunni, programma gli esercizi che questi svolgono in base ai loro tempi e può controllare non solo il livello dai progressi ma l'esercizio non svolto o svolto erroneamente e anche l'errore che è stato commesso.

Classroom Sections

Section	Course	Students	Section
QUARTA MURO LUCANO	Labirinto Classico	36	FNSV
MITICA CLASSE QUINTA	Guerre Stellari: Costruisci una galassia con il codice	24	PMWI
CLASSE PRIMA B MURO LUCANO	Corso 1	11	GSGP
CLASSE QUARTA 27 ORE MURO LUCANO	Labirinto Classico	11	TBWK

Avanzamento
Risposte a testo libero
Risultati dei test
Projects
Statistiche
Gestisci i tuoi studenti

Mostra i progressi in: Corso 1

Corso 1

Nome	Avanzamento
	Lezione 1: 23: Labirinto: 5: Lezione 6: Ape: 8: Lezione 9: 10: Lezione 11: Ape: 1: 13: Lezione 14: Ape: 1: 16:
MARIA TERESA ANGELIC...	0
SIMONE ZARRIELLO	7
MARIA GIULIA STRAMMIE...	7
SIMONA RENDINA	6

Sarebbe bello poter usare lo stesso sistema per tutte le discipline.

Ma cos'è Programma il Futuro, come nasce e dove si colloca nel nuovo scenario della scuola italiana?

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la

chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche *pensiero computazionale*, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il *pensiero computazionale* è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco. Il MIUR, in [collaborazione](#) con il CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa (che fa parte del programma [#labuonascuola](#)).

Questa la [circolare MIUR del 2016](#) con l'[integrazione](#). Quella del 2015 è a [questo link](#) e quella del 2014 [qui](#)).

Il progetto è stato riconosciuto come [iniziativa di eccellenza europea per l'istruzione digitale](#) nell'ambito degli European Digital Skills Awards 2016.

Partendo da un'esperienza di successo avviata negli USA nel 2013 che ha visto sino ad ora la partecipazione di circa 200 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo, l'Italia è stato uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (*coding*), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. L'iniziativa, con la partecipazione all'avvio dell'a.s. 2016-17 di [oltre 1.300.000 studenti, 23.000 insegnanti e 5.400 scuole](#) in tutta Italia, colloca il nostro Paese all'avanguardia in Europa e nel mondo. Nel corso dei primi due anni di progetto gli studenti hanno complessivamente svolto quasi **10 milioni di ore di informatica** ed [altrettante ne hanno svolte all'inizio dell'a.s. 2016-17](#).

Attraverso i percorsi strutturati di PiF abbiamo partecipato alla campagna di alfabetizzazione informatica EUCODEWEEK 2016, lanciata dal Miur dal 18 al 23 ottobre 2016, Azioni #14 e #15 PNSD.

Ho mappato e svolto 6 eventi, tra i quali una web intervista al prof Ventre

<http://events.codeweek.eu/view/25173/intervista-al-prof-giorgio-ventre/>

coinvolgendo e preparando personalmente tutti gli alunni della scuola primaria. Alcune classi della nostra scuola non dispongono di lim, per cui ho condotto gli alunni al piano superiore, nell'aula magna, disponendoli intorno ad un tavolo (circle time). Così disposti, gli alunni erano motivati, curiosi ed impegnati. L'apprendimento è stato efficace e le competenze acquisite sono scaturite dal Learning by doing, imparare facendo, imparare attraverso il fare. Sembra questa, la migliore strategia per imparare, ove

l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere e fare. Avendo in seguito compilato i report e i questionari di riscontro, la scuola ha ricevuto a mio nome tramite posta ordinaria, un certificato di eccellenza, agli atti della scuola stessa.

Il video realizzato per EUCODEWEEK



<https://www.youtube.com/watch?v=FiRcL489nk&t=44s>

Alla fine di novembre si è svolta la settimana del PNSD, azioni #25 e #26PNSD

"La Settimana del PNSD prevede la realizzazione di una molteplicità di azioni a livello territoriale per valorizzare le opportunità e le sinergie legate al Piano Nazionale per la Scuola Digitale e nei giorni **25, 26 e 27 novembre 2016** anche una "grande scuola digitale" negli spazi della **Reggia di Caserta**"

Vengo contattata personalmente dalla segreteria della dott.ssa Biancato, responsabile della settimana PNSD presso l'Ufficio VI "Innovazione Digitale" della "Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale", per condurre come formatrice 2 workshop per docenti presso la Reggia di Caserta. Accetto e scelgo il titolo: "coding e pensiero computazionale" I workshop sono sul sito del Miur ai seguenti link

<http://www.settimanapnsd.it/workshop-per-docenti/>

<https://www.eventbrite.it/e/biglietti-logica-e-pensiero-computazionale-coding-e-pensiero-computazionale-29511445528#>

Conduco i workshop personalmente ed esclusivamente, il giorno 25 nov dalle 11,00 alle 13.00 e dalle 15.00 alle 17-00. L'esperienza è straordinaria

ed apprezzata, i docenti fotografano le slide che ho preparato per l'evento, slide che distribuisco alla fine. Ancora oggi sono in contatto con parecchi docenti a cui fornisco con piacere spiegazioni, consigli e suggerimenti.

L'USR Basilicata riporta la mia esperienza al link

<http://scuole.basilicatanet.it/scuole/detail.jsp?otype=100008&id=105589>

Le slide preparate per i workshop sono al seguente link

<http://www.slideshare.net/Rosalbaciaffone/pnsd-reggia-di-caserta>

Su indicazione della scuola, segnalo l'evento nella mappa Miur al link

http://www.istruzione.it/scuola_digitale/settimana_digitale_2016.shtml

Nel mese di gennaio ricevo l'attestato di formatrice e una lettera di elogi per posta ordinaria direttamente dalla dott.ssa Montesarchio, Direttore Generale Dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale. Il tutto mi riempie il cuore di gioia ed è agli atti della scuola.

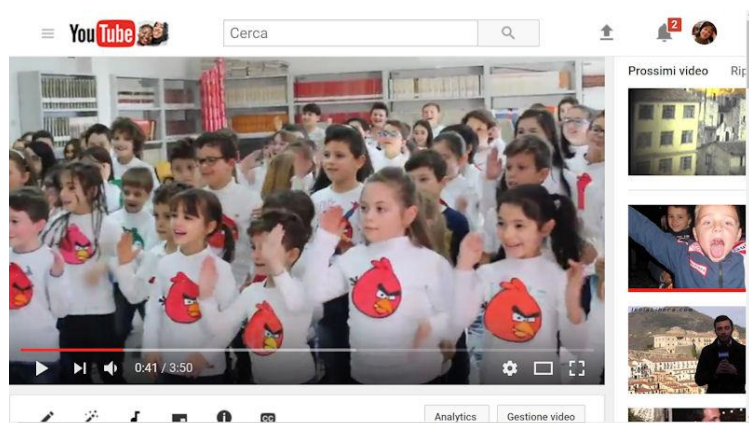
Intanto si svolge in tutto il mondo la INTERNATIONAL WEEK OF CODE, promossa anche dal Miur. Azioni #15 e #13 pnsd. Segnalo l'evento a questo link

<https://hourofcode.com/it>

Partecipiamo con le attività online e unplugged di PiF e Code.org descritte ampiamente nella programmazione presente sul nostro sito

<http://www.icstellamuro.gov.it/wp/wp-content/uploads/2016/11/coding-primaria.pdf>

Il video realizzato per THE HOUR OF CODE



<https://www.youtube.com/watch?v=-st5u3CrETQ>

Partecipo su invito della scuola, alla realizzazione del progetto STEM sul pensiero computazionale.

Da svariati anni possiedo un e-book, un blog che uso per la didattica al seguente link <http://blog.libero.it/rosalba/>

Il MIUR stesso sta attivando un "Progetto Nazionale di didattica con il blog", consultabile su www.edidateca.it/edidablog. Ho un e-book anche su edidablog, poco usato perché in wordpress. La piattaforma libero.it è maggiormente versatile.

Con il blog le dinamiche docente/studente si modificano radicalmente: l'alunno diventa soggetto attivo del proprio percorso di apprendimento, è in grado, con pochi e semplici gesti, di implementare on line i testi, il docente diventa un tutor, un regista, un amministratore dei "post", cioè dei commenti. Si modifica anche la fisionomia del tradizionale luogo di apprendimento, cioè della scuola: le mura della classe vengono "abbattute". Anche la famiglia può partecipare attivamente al percorso didattico/formativo. Inserito in un progetto di formazione scolastica più ampio il weblog permette di avvicinare gli studenti con coscienza critica alla multiforme realtà di internet, stimolare la capacità di selezione e vaglio delle informazioni on line.

Il 2 marzo parte il concorso "Programma le Regole". Ricevo una mail dalla scuola e svolgo un corso suddiviso per ordini di scuola in 4 momenti diversi per illustrare ai docenti interessati le modalità di partecipazione all'iniziativa, azioni #25 #26 #27 #28 PNSD. Il numero di docenti coinvolti è tale da far acquisire alla nostra scuola una "Menzione di merito", agli atti e visibile al link

[file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_istituto.pdf%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/giuseppe/Downloads/Attestato_ProgrammaLeRegole2017_istituto.pdf%20(2).pdf)

Le slide da me create per gli eventi sono pubblicate al seguente link

<https://www.slideshare.net/Rosalbaciaffone/programma-le-regole-infanzia-primaria-secondaria>

Nello stesso periodo ricevo dalla scuola una mail in cui viene segnalato l'evento di "Impara Digitale" Tablet School-Roma 2017. Propongo un workshop dal titolo "coding per tutti", azioni #28 #30 #31 PNSD, che viene accettato e si trova al seguente link

<http://www.imparadigitale.it/eventi/tablet-school-roma-2017/>

I workshop vengono realizzati a Roma il 5 maggio 2017.

Le slide per la manifestazione sono al seguente link

<https://www.slideshare.net/Rosalbaciaffone/tablet-school>

Anche in questo caso, ricevo l'attestato come relatore agli atti della scuola e resto in contatto con qualche docente.

Credevo così di aver chiuso questo splendido anno scolastico, ricco di soddisfazioni personali in "bellezza",...invece...il resto è storia già nota!

Partecipo alla realizzazione del PON sul "Pensiero Computazionale". Contatto l'Univ. di Napoli Federico II e in particolare il prof. Aniello Murano del DIETI che offre piena disponibilità ad effettuare un partenariato con la nostra scuola sui temi del pensiero computazionale.

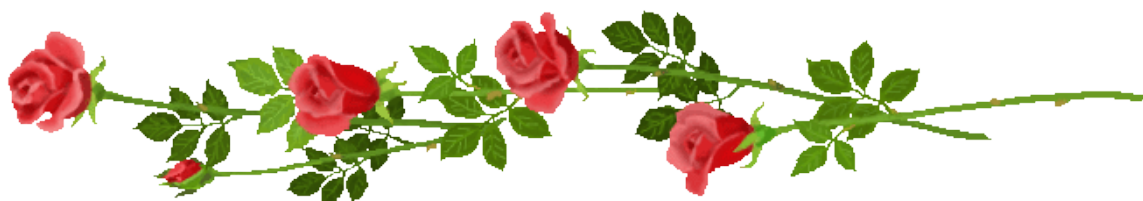
Mi interessa anche di contattare dietro autorizzazione della scuola, un tecnico che ci illustri l'uso della stampante 3d ricevuta come premio sempre al Miur nel 2015.

Pur non essendo animatore digitale, non usufruendo della piattaforma Miur a loro dedicata con tutte le informazioni in essa contenute, ho svolto senza supporto alcuno, compiti, attività propri di questa figura.

- **La Formazione metodologica e tecnologica dei colleghi:** si tratta del tema più rilevante del Piano Nazionale Scuola digitale. Ho promosso tra i docenti della scuola l'uso appropriato e significativo delle risorse digitali in coerenza con le indicazioni del *Piano Nazionale Scuola Digitale*, promuovendo cioè in particolare la didattica laboratoriale, le "metodologie attive" di impronta costruttivista, le competenze di *new media education*, nuovi contenuti digitali per l'apprendimento. Una formazione metodologica, cioè, che ha favorito l'utilizzo consapevole e la comprensione critica delle tecnologie didattiche. Il tutto con l'obiettivo strategico di rendere prima i docenti e poi gli studenti "creatori" e utenti critici e consapevoli di Internet e dei *device* e non solo "fruitori digitali" passivi. Ho animato e coordinato la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle varie attività e ai progetti di innovazione.
- **Il Coinvolgimento della comunità scolastica:** ho favorito la partecipazione e stimolato non solo l'attività dei colleghi ma anche quella degli studenti e dei genitori, ho organizzato workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD per il Miur e per enti riconosciuti dal Miur. Mi piacerebbe organizzarli anche per la mia scuola affinché questa possa aprirsi a momenti formativi organizzati per le famiglie e per gli altri stakeholder territoriali

(Comuni, Biblioteche, Imprese, Fondazioni, Banche ecc.) cercando di promuovere la diffusione di una cultura della cittadinanza digitale condivisa.

- **La progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola.** Si tratta ad esempio dell'utilizzo di strumentazioni per le didattiche innovative anche specifiche come la robotica educativa, la programmazione (coding) in "Pif e Code.org" il possibile ed auspicabile utilizzo didattico di stampanti 3D ecc. . Tutto questo implica ovviamente nuove soluzioni per la distribuzione degli spazi fisici della scuola. Soluzione architettoniche che meglio si adattino ad una scuola "aumentata dalla tecnologie" e aperta alle ulteriori trasformazione che le tecnologie vi porteranno.



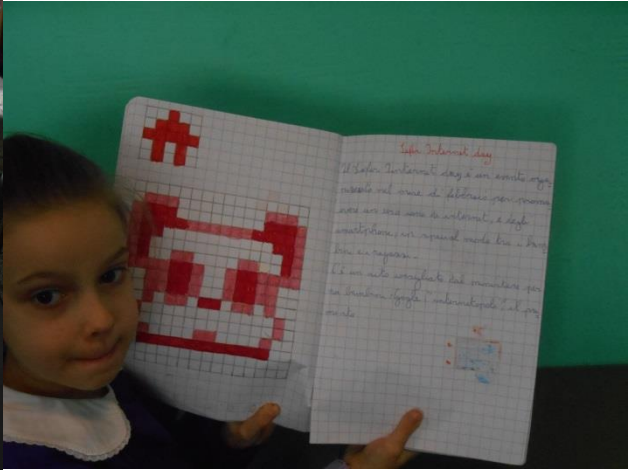
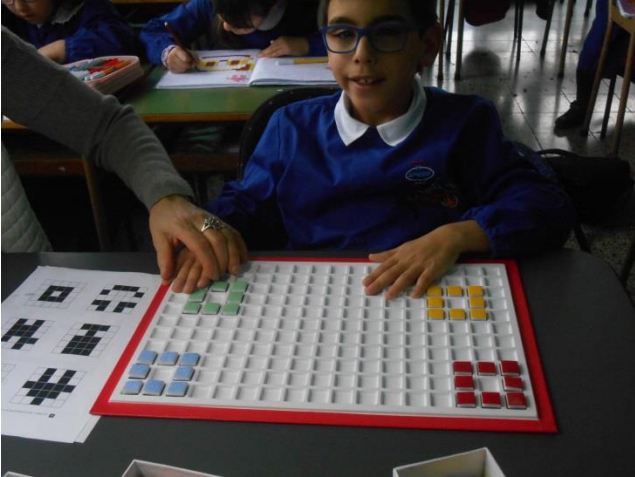
CODING PER TUTTI

Per una scuola APERTA INCLUSIVA INNOVATIVA (cit MIUR).

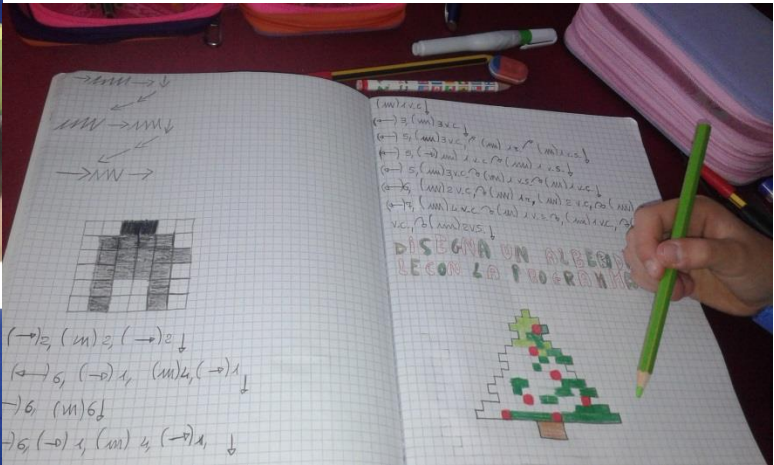
Angry Bird in classe prima



Pixel Art in classe seconda



Coding natalizio in classe quarta



Coding di Carnevale



E tanto tanto altro...

Proposte per il futuro\obiettivi\traguardi.

creazione di un dipartimento digitale costituito da un gruppo di 12 docenti esperti e motivati che possano collaborare in presenza e a distanza con l' Animatore Digitale alla realizzazione di percorsi/interventi relativi al PNSD. I docenti dovranno appartenere a tutti gli ordini di scuola: infanzia, primaria, secondaria di primo grado e rappresentare i vari plessi dell'istituto;

informazione e promozione della partecipazione alle attività del PNSD; ad es. partecipazione alla SETTIMANA DEL PNSD, Eucodeweek , The Hour of code, iniziative varie promosse dal Miur da divulgare in tutta la scuola per favorire la partecipazione di docenti e classi.

prime esperienze di pensiero computazionale (coding) a scuola: coinvolgimento della scuola dell'infanzia e della secondaria di primo grado;

raccolta e analisi dei dati di contesto per poter rendere concrete ed efficaci le attività del PNSD nel prossimo triennio. Creazione di una "fotografia" del nostro istituto che contenga: competenze digitali dei docenti (questionario predisposto con la collaborazione del dipartimento digitale); che cosa è stato attuato nel nostro istituto ad oggi per quanto riguarda il PNSD (piano diffusione LIM, registro elettronico...); ricognizione del materiale digitale dell'istituto (questionario);

pubblicazione report dei questionari;

atelier creativi- stesura di un progetto per la fruizione e la partecipazione di docenti e classi. Analisi sui requisiti di fattibilità.

tecnologie e inclusione: tre proposte a.s. 2017/18

. -Utilizzo da parte dell'istituto del font ad alta leggibilità e stesura di linee guida condivise; -

selezione di un kit di software (possibilmente portable) per BES da sperimentare durante l'anno nei plessi;

- creazione di una postazione "pilota" per l'inclusione (pc appositamente configurato con sw preinstallati testati e sperimentati dall'animatore digitale -es. Sodilinux - utili per l'inclusione degli alunni con e senza disabilità). In ogni plesso che ne farà richiesta (e dispone della strumentazione necessaria) potrebbe essere allestita una "postazione pilota", con l'auspicio di avere in ogni scuola del comprensivo una postazione di questo genere. Sarà infine mia cura, mostrare l'utilizzo didattico di alcuni programmi installati ai docenti dell'istituto che fossero interessati.

Questo perché

"Del resto, la "scuola digitale" non è un'altra scuola. È più concretamente la sfida dell'innovazione della scuola. Allo stesso tempo, dobbiamo collocarci sulle giuste traiettorie di innovazione, per utilizzare meglio le risorse disponibili, per attrarne di nuove, e per non fare errori di scelta che potremmo pagare negli anni. E infine, per dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro. Per scrivere tutti insieme una "via italiana" alla scuola digitale." Cit PNSD.

Muro Lucano 25 giugno 2017

L'insegnante

Rosalba Ciaffone