



Piano scolastico digitale

Triennale

IC San Marcellino

ISTITUTO COMPRENSIVO di SAN MARCELLINO

CORSO ITALIA N.234 - 81030 SAN MARCELLINO (CE)

Tel. - Fax. 081 8121212 - C.F.90033270613

E-mail: ceic87400l@istruzione.it -Pec: ceic87400l@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: CEIC87400L



Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) – adottato con Decreto Ministeriale n. 851 del 27 ottobre 2015 – è una delle linee di azione più ambiziose della legge 107, “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”. Il PNSD prevede tre grandi linee di attività in merito a: miglioramento dotazioni hardware, attività didattiche e formazione degli insegnanti. Inoltre, con nota 17791 del 19 novembre 2015, è stato disposto che ogni scuola avrebbe dovuto individuare un “animatore digitale”, incaricato di promuovere e coordinare le diverse azioni.

Il Miur ai sensi dell’Art.31, comma 2, lettera b), del decreto n.435 del 2015 destina specifiche risorse alle attività di **diffusione e di organizzazione territoriale della formazione rivolta al personale docente**, in particolare *”finalizzate a individuare e a formare in ciascuna istituzione scolastica un animatore digitale che possa favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all’innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuole digitali”*.

L’**animatore digitale**, individuato nella nostra scuola avrà, dunque, un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione digitale a scuola.

Il suo profilo è rivolto a :

- 1) **FORMAZIONE INTERNA**: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l’organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l’animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
- 2) **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell’organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- 3) **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.

L’**Animatore**, così definito, sarà destinatario di un percorso formativo ad hoc su tutti gli ambiti e le azioni del PNSD inteso a **sviluppare le competenze e le capacità dell’animatore digitale nei suoi compiti principali** (organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all’interno degli ambienti della scuola).

Il nostro Istituto, grazie soprattutto ai fondi PON FESR, è da anni impegnato in importanti investimenti nel settore informatico e tecnologico, principalmente destinati alla didattica curricolare ma con significativi effetti innovativi anche sul piano della governance.

Rispetto alle “competenze digitali”, genericamente individuate come obiettivo formativo sia dalle norme italiane e che dai programmi europei (strategia di Lisbona), ma non definite nello specifico, la scuola si sta adoperando per arrivare a formulare una programmazione condivisa e per favorire il ricorso sempre meno occasionale a pratiche didattiche che fanno uso di tecnologia e risorse digitali stimolando nei docenti lo sviluppo di una conoscenza, anche se non di tipo specialistico, dell’ampiezza e complessità del mondo digitale.

In relazione al primo campo di attività del Piano nazionale scolastico digitale qui di seguito le azioni promosse o che si conta di promuovere per migliorare le dotazioni hardware della scuola:

1. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione, l’ampliamento o l’adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN. Asse II Infrastrutture per l’istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) – Obiettivo specifico – 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l’innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l’apprendimento delle competenze chiave. **Il progetto presentato dalla scuola è stato giudicato ammissibile in data 23.12.2015**

2. Fondi strutturali europei- Pon- Realizzazione ambienti digitali.. Obiettivo specifico 10.8.1-“La classe nello spazio”in attesa di esito

Per quanto riguarda le attività didattiche ci si propone di promuovere azioni per l’innovazione digitale ai fini di un’offerta formativa al passo con i tempi .

- Promuovere competenze digitali relativamente a:

Pensiero computazionale (competenze trasversali a tutte le discipline)

Sviluppare il coding (Scratch, Processing)

Utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media

Prevenire il cyberbullismo (scuola secondaria I grado)

Piano di inclusione

Aprire la scuola al territorio

Si prevede così un incremento significativo delle attività laboratoriali direttamente in aula con strumenti efficaci per lo svolgimento delle lezioni perché in grado di catturare l’attenzione degli studenti, lo sviluppo di competenze digitali e un sostanziale miglioramento della dialettica educativa, che può concretamente essere centrata sullo studente.

Lezioni on line

Ogni docente può pubblicare materiali, lezioni e test on line a proprio nome, a beneficio degli studenti. Non necessariamente le lezioni devono risiedere sul sito della scuola. Il docente infatti può deciderne la

pubblicazione su piattaforme a sua scelta; ma la ripresa nel sito facilita il reperimento e la condivisione da parte degli studenti della scuola. Le lezioni sono classificate per materia e possono essere condivise secondo tre modalità, a discrezione del docente che le pubblica: a. destinate solo a studenti delle proprie classi, tramite password dedicata e comunicata dal docente stesso agli studenti; b. a chiunque, condivisione pubblica.

2. Social Facebook, Twitter, You Tube

La scuola potrà essere intestataria di pagine ufficiali in ciascuno di questi social dove viene pubblicata la documentazione dei progetti didattici svolti

3. Piattaforme tipo e-Twitter, Padle, Moodle, Trello, skype, Giada Erickson....

4. WhatsApp (Scuola secondaria I grado)

A partire dall' a.s.2015/16 si avvierà la sperimentazione dell'uso didattico di questo canale con gli studenti di alcune classi per condividere materiali didattici, appunti e scambiare opinioni.

Riguardo al posizionamento del POF nell'area digitale si riconoscono, dunque, le seguenti linee di intervento:

- l'incremento esponenziale dei contenuti digitali nella prassi curricolare;
- la produzione di contenuti e di lezioni digitali che possono rimanere in archivio o essere condivise per lavori multidisciplinari;
- la didattica laboratoriale realizzabile attraverso la produzione (e successive lavorazioni) di contenuti digitali;
- Laboratori di coding;
- momenti di condivisione nell'uso dei contenuti digitali dei libri di testo (altrimenti affidati al solitario lavoro a casa);
- l'adozione di applicazioni in cloud per la comunicazione, collaborazione, condivisione, archiviazione e produzione di oggetti digitali ;
- la ricerca di una definizione condivisa delle "competenze digitali";

Infine per la terza area si rimanda al piano formazione in allegato al PTOF, ma per ciò che concerne il piano digitale è relativa a quanto segue:

Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento

Formazione del personale ATA per l'innovazione digitale nell'amministrazione e la dematerializzazione

*Trattandosi di un piano triennale la pianificazione potrebbe essere suscettibile di modifiche annuali per eventuali esigenze che potrebbero intervenire.



PIANO DI ATTUAZIONE PNSD 2016/19

AMBITO	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> ● Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. ● Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi. ● Creazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola. ● Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale. ● Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. ● Potenziamento ed ampliamento di buone pratiche realizzate nell'Istituto. ● Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione ● Creazione di un repository per le buone pratiche ● Introduzione al pensiero computazionale ● Formazione per l'uso di software open source per la Lim. ● Formazione base per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. ● Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ● Sperimentazione piattaforma Giada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. ● Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi ● Formazione di secondo livello per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. ● Utilizzo di piattaforme di elearning (Moodle,E-learning ...) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica ● Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale e partecipazione alle iniziative nazionali(Scratch..) ● Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale. ● Creazione di e-portfolio da parte dei docenti (cfr. azione #10 del PNSD) ● Introduzione alla stesura dell' e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. ● Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. ● Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze ● Realizzazione e condivisione di learning objects con la LIM o altri strumenti dedicati ● Partecipazione eventuale progetti internazionali (etwinning, Erasmus+) ● Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale con Scratch, Processing. ● Utilizzo di piattaforme di elearning (Moodle, ...) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento ● Utilizzo del cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i docenti. ● Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi

	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. ● Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. ● Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD). 	<p>acquisite.(cfr. azione #9 del PNSD)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aggiornamento del curricolo di Tecnologia nella scuola. (cfr. azione #18 del PNSD) ● Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. 	<p>di didattica attiva e collaborativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. ● Uso del coding nella didattica con Scrach ● Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola. ● Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education). ● Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo) ● Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. ● Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo) ● Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education). ● Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia in modalità sincrona e asincrona. ● Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eventi aperti al territorio, sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo) ● Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education). ● Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. ● Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università

	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinamento e supporto delle Associazioni, Aziende di settore e rete di stakeholders. 	<p>realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema 	
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto azione #2 del PNSD con attuazione del progetto PON-FESR. Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione a progetti PON ● Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie. ● Selezione e presentazione di: <ul style="list-style-type: none"> - contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici - siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. ● Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education. ● Sviluppo del pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimolare e diffondere la didattica project-based. ● Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente). ● Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, classe capovolta, eTwinning ● Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. ● Creazione di repository disciplinari per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. ● Cittadinanza digitale. ● Costruire curricula verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. ● Autorevolezza e qualità dell'informazione. ● Creazione di aule sperimentali 2.0 o 3.0 ● Analisi di strumenti di condivisione, repository, forum, blog e classi virtuali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimolare e diffondere la didattica project-based. ● Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, EAS, flipped classroom, BYOD, eTwinning ● Creazione di repository disciplinari a cura della comunità docenti. ● Utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 , Minecraft,). ● Partecipazione ad eventi /workshop / concorsi sul territorio. ● Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. ● Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. ● Creazione di aule sperimentali 2.0 o 3.0

