



PIANO DIGITALE

TRIENNIO 2016/19



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE

SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA- SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Allegato al PTOF d'Istituto



PREMESSA

La legge 107 prevede che dal 2015 tutti gli Istituti inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale per perseguire obiettivi :

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- di potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche;
- di adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione dati;
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale;
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione;
- potenziamento delle infrastrutture di rete;
- di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.

Antecedentemente alla realizzazione del piano digitale le docenti del team digitale hanno analizzato la situazione dell' istituto (si veda allegato 1)

Il seguente Piano d'Intervento Digitale si prefigge lo scopo di valorizzare la cultura della collaborazione e la visione della tecnologia funzionale alla didattica e percepita come strumento per realizzare nuovi modelli e nuovi ambienti di apprendimento.

L'idea del Piano è quella di educare gli studenti ai media e con i media attraverso una serie di azioni concrete senza *porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano.* (PNSD punto 3)

Essendo parte di un Piano Triennale, potrebbe subire variazioni in itinere, secondo le necessità espresse dal personale della scuola, dagli alunni, dal territorio in cui l'Istituzione Scolastica opera.

Il piano prevede tre vaste aree d'intervento: la formazione interna, il coinvolgimento della comunità scolastica e la creazione di soluzioni innovative.

Le azioni che verranno intraprese, potranno diventare l'occasione per lavorare in modo verticale e creare un legame significativo fra i diversi ordini di scuola all'interno dell'istituto comprensivo.

AMBITO	INTERVENTI A.S.2015/2016 FASE PRELIMINARE Gennaio/giugno 2016
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> • Scelta e inizio formazione dell'animatore digitale • Scelta e inizio formazione del team per l'innovazione • Creazione di un gruppo di lavoro costituito dall'animatore e dal team digitale • partecipazione a comunità di pratica in rete con gli altri animatori digitali e con la rete nazionale tramite piattaforma FIDENIA e vari gruppi • Formazione docenti scuola secondaria per l'utilizzo del registro elettronico • formazione rivolta alle docenti della scuola primaria per l'espletamento degli scrutini online tramite l'utilizzo della piattaforma Spaggiari • Formazione rivolta alle docenti della scuola primaria sul software proprietario LIM Smart Notebook
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • creazione sul sito d'Istituto di uno spazio dedicato al PNSD • aggiornamento pubblicazione nel sito istituzionale dell'Istituto delle varie iniziative legate al PNSD • questionario (GOOGLE FORMS) rivolto ai docenti di tutto l'istituto per la rilevazione delle conoscenze informatiche e la loro applicazione alle nuove metodologie didattiche • questionario somministrato agli alunni della scuola secondaria di primo grado per valutare il loro livello di utilizzo delle TIC e la loro sensibilità rispetto alle opportunità, ai rischi ed ai problemi connessi all'uso delle nuove tecnologie • primo approccio al Coding per alcune classi della scuola primaria e loro partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'ora di coding attraverso la realizzazione di attività laboratoriali • Progetto "<i>Navighi bene, Navighi sicuro</i>" presso la scuola secondaria con il coinvolgimento di alunni e genitori (Si veda allegato 2) • Creazione di classi virtuali con gli studenti della scuola secondaria (Wikispaces, siti Jimdo)
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione e mappatura delle attrezzature presenti nei singoli plessi. • Avvio estensione Wi-Fi nelle scuole primarie e nella secondaria di primo grado • Partecipazione alle azioni del PNSD per la creazione di nuovi ambienti di apprendimento: <ul style="list-style-type: none"> - #7 Atelier Creativi http://www.istruzione.it/scuola_digitale/progatelier.shtml - #24 Biblioteche Scolastiche Innovative http://www.istruzione.it/scuola_digitale/prog-biblioteche-scolastiche-innovative.shtml

AMBITO	INTERVENTI A.S. 2016/2017
<p>Formazione interna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica dell'animatore digitale • Formazione specifica del team per l'innovazione • Incontri periodici del gruppo di lavoro costituito dall'animatore e dal team digitale • Partecipazione a comunità di pratica in rete con gli altri animatori digitali e con la rete nazionale • Azione di segnalazione delle varie offerte formative / eventi in ambito digitale • Formazione e supporto alle docenti della scuola primaria per l'utilizzo del registro elettronico • Creazione di un blog di assistenza digitale per tutti i docenti • Formazione sull'uso delle strumentazioni tecnologiche già presenti a scuola per i docenti che ne faranno richiesta • Formazione sull'uso di programmi di utilità e programmi on line free da utilizzare nella didattica inclusiva per i docenti che ne faranno richiesta • Sostegno ai docenti interessati allo sviluppo e alla diffusione del coding e del pensiero computazionale
<p>Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD • Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte in relazione alla didattica innovativa • Progetto "Erasmus plus" • Attività rivolte agli alunni della scuola primaria con l'uso di Paint, Word, PowerPoint, costruzione di mappe • Attività di laboratorio di Coding per alcune classi e partecipazione alle Codeweek e all'ora del codice 2016 • Progetto "Happy Code" rivolto agli alunni delle classi quinte della scuola primaria "E. Fermi" (Si veda allegato 2) • Uso consapevole del pc e dei mezzi informatici (cyber bullismo, progetto "Navighi bene, Navighi sicuro") • Progetto "Mille classi digitali" (rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado) (Si veda allegato 2) • Alfabeto dell'informatica presso la scuola secondaria per muovere i primi passi nell'informatica (Si veda allegato 2) • Creazione di classi virtuali con gli studenti della scuola secondaria (Wikispaces, siti Jimdo, classi di inglese casa editrice Pearson) • Attività di ricerca e compiti di realtà con l'uso delle TIC (v. <i>biblioteche innovative</i>) per gli alunni della scuola secondaria di primo grado • Azioni #24 #iMiei10Libri http://www.istruzione.it/scuola_digitale/prog-imiei10libri.shtml • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche
	<ul style="list-style-type: none"> • Estensione della rete Wi-Fi in tutti i plessi di scuola primaria

Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica • Diffusione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie • Ammodernamento dell'aula di informatica presso la scuola secondaria e parte della primaria • Acquisto di portatili alla scuola secondaria per favorire attività di laboratorio e ricerca nelle diverse classi • Favorire, supportare e accompagnare le sperimentazioni dei docenti attraverso l'utilizzo di strumenti di condivisione
Monitoraggio delle attività e del livello di competenze acquisite	

AMBITO	INTERVENTI A.S. 2017/2018
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica dell'animatore digitale • Formazione specifica del team per l'innovazione • Incontri periodici del gruppo di lavoro costituito dall'animatore e dal team digitale • Partecipazione a comunità di pratica in rete con gli altri animatori digitali e con la rete nazionale • Azione di segnalazione delle varie offerte formative / eventi in ambito digitale • Mantenimento del blog di assistenza digitale rivolto ai docenti • Formazione per l'uso e applicazioni utili di software per l'inclusione (Cmap tools, Supermappe,...) per i docenti che ne faranno richiesta • Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling ed ebook (utilizzo di Epub Editor e similari) per i docenti che ne faranno richiesta • Formazione all'uso di coding nella didattica per i docenti che ne faranno richiesta
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione degli spazi web per la diffusione e la documentazione delle azioni previste dal PNSD • Realizzazione da parte dei docenti di video / documentazioni utili alla didattica da mettere a disposizione di tutto l'istituto • Utilizzo del blog per archiviazione e fruizione dei progetti realizzati dai docenti • Partecipazione alla Codeweek e all'Ora del Codice 2017 • Creazione di classi virtuali con gli studenti della scuola secondaria (Wikispaces, siti Jimdo, classi di inglese casa editrice Pearson) • Creazione di eventi di didattica innovativa con il supporto di esperti esterni del territorio (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media e cyber bullismo) • Partecipazione a bandi europei, nazionali e internazionali, PON, azioni PNSD
	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di laboratori mobili attraverso l'impiego sia delle

Creazione di soluzioni innovative	<p>strumentazioni già in possesso alla scuola sia le strumentazioni degli alunni (BYOD x scuola secondaria di primo grado)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accesso internet tramite LAN e Wi-Fi per tutte le scuole • Potenziamento dell'utilizzo del Coding con software dedicati (Scratch, Arduino, ...) • Produzione di percorsi di didattica innovativa con particolare attenzione alla fruizione da parte di alunni BES • Allestimento di una biblioteca innovativa con un'area dedicata alla ricerca on line per compiti di realtà (azione 24 PNSD) scuola secondaria di primo grado
Monitoraggio delle attività e del livello di competenze acquisite	

AMBITO	INTERVENTI A.S. 2018/2019
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica dell'animatore digitale • Formazione specifica del team per l'innovazione • Incontri periodici del gruppo di lavoro costituito dall'animatore e dal team digitale • Partecipazione a comunità di pratica in rete con gli altri animatori digitali e con la rete nazionale • Azione di diffusione delle varie offerte formative / eventi in ambito digitale • Formazione sull'uso di strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata per i docenti che ne faranno richiesta • Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento e soluzioni innovative per la didattica digitale integrata per i docenti che ne faranno richiesta • Laboratori di coding per i docenti che ne faranno richiesta
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di una piattaforma per archiviazione e fruizione dei progetti realizzati • Partecipazione nell'ambito del programma MIUR www.programmailfuturo.it a Codeweek e all'Ora del Codice 2018 attraverso la realizzazione di laboratori • Mantenimento del blog digitale con condivisione di materiali e buone pratiche • Creazione di eventi di didattica innovativa aperti al territorio di coinvolgimento delle famiglie e degli alunni (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media e cyber bullismo) • Partecipazione a bandi europei, nazionali, internazionali, azioni del PNSD
Creazione di soluzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento del pensiero computazionale anche attraverso semplici esperienze di robotica educativa • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica • Implementazione di repository disciplinari per la didattica

innovative	selezionati a cura della comunità docente <ul style="list-style-type: none">• Familiarizzazione con comunità virtuale di pratica e di ricerca: es. progetti e-twinning
Monitoraggio delle attività e del livello di competenze acquisite	