



Istituto Comprensivo "Pascoli - Alvaro" Siderno



PNSD

A CURA DELL'ANIMATORE DIGITALE

ALLEGATO N. 4 AL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA

aa.ss. 2016/17 – 17/18 – 18 / 19

Aggiornamento 18/19

PREMESSA

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) nasce con l'obiettivo di modificare gli ambienti di apprendimento per rendere l'offerta educativa e formativa coerente con i cambiamenti della società, della conoscenza e con le esigenze e con i ritmi del mondo contemporaneo.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale; è un'azione culturale che mira a realizzare spazi aperti di apprendimento al fine di sviluppare negli studenti le competenze per la vita. rappresenta il primo passo per consentire a tutti i docenti di introdurre nuove forme metodologiche volte al superamento della didattica tradizionale che ancora troppo si basa sulla lezione frontale, sul libro di testo e sull'idea, ormai superata, del docente unico trasmettitore di saperi.

L'obiettivo del presente PNSD sarà quello di aumentare le aule di Lim e strumenti digitali attraverso la presentazione di PON e partecipazione a progetti regionali, di Enti e Università, affinché tutto l'Istituto, nell'arco del triennio di riferimento, possa avere tutte le caratteristiche richieste per un'adeguata scuola digitale; si precisa che attualmente poche sono le dotazioni tecnologico-digitali che permettono a tutta l'utenza scolastica di poter usufruire di metodologie didattiche innovative; si è reso, quindi, necessario avviare un piano d'intervento preliminare, in attesa della formazione adeguata, per individuare i bisogni formativi del personale scolastico e degli alunni, informare la comunità scolastica del progetto sul PNSD, individuare, raccogliere e migliorare gli strumenti tecnologici per creare innovazione didattica.

AMBITI D'INTERVENTO



STRUMENTI

ACCESSO

- Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola
- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)
- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

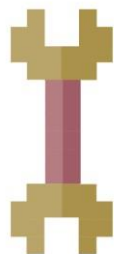
- Ambienti digitali per la didattica
- Challenge Prize per la scuola digitale
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Piano per l'apprendimento pratico
- Edilizia Scolastica Innovativa

IDENTITÀ DIGITALE

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Un profilo digitale per ogni studente
- Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Registro elettronico
- Strategia "Dati della scuola"



COMPETENZE E CONTENUTI

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)
- Girls in Tech & Science
- Piano Carriere Digitali
- Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali



FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola
- Accordi territoriali
- Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Un galleria per la raccolta di pratiche
- Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Osservatorio per la Scuola Digitale
- Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Il monitoraggio dell'intero Piano
- Un legame palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa



AZIONE #28 DEL PNSD

Decreto N°435/2015

La figura dell'animatore digitale è stata inserita dal PNSD per venire incontro all'esigenza di rinnovamento dell'istruzione, sarà formato in modo specifico e avrà il compito di seguire, per il prossimo triennio, il processo di digitalizzazione della scuola di appartenenza. In particolare le sue competenze verteranno su:

1. *Formazione interna: stimolare la formazione del personale scolastico, organizzando laboratori e coinvolgendo tutti nelle attività di formazione.*
2. *Coinvolgimento della comunità scolastica: coinvolgere gli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività previste dal PNSD, anche attraverso momenti condivisi dalle famiglie.*
3. *Creazione di soluzioni innovative: cioè individuare soluzioni per innovare la didattica, da diffondere negli ambienti della scuola (come per esempio l'uso di particolari strumenti in dotazione all'istituto), oppure informare su metodologie e pratiche innovative diffuse in altre scuole, costituire un laboratorio di coding per gli studenti.*



L' A.D. è una figura di sistema che avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale nella scuola

PIANO D'INTERVENTO

FASE PRELIMINARE

A.S. 2015/16

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITA'	MONITORAGGIO
Formazione interna	Individuare i bisogni formativi del personale scolastico e degli alunni	Somministrazione di un questionario per la rilevazione delle competenze digitali del personale docente-Ata	Pubblicizzazione degli esiti della rilevazione
Coinvolgimento della comunità scolastica	Informare la comunità scolastica del progetto sul PNSD	Creazione di spazi web per la diffusione delle finalità ed attività connesse al PNSD	Questionario di monitoraggio e/o gradimento sulle azioni del PNSD e relativa pubblicizzazione
Creazioni di soluzioni innovative	Individuare, raccogliere e migliorare gli strumenti tecnologici per creare innovazione didattica	Elaborazione di un inventario elettronico sulle dotazioni tecnologiche esistenti nell'istituto con successiva revisione ed integrazione di strumenti innovativi	Questionario di gradimento per le soluzioni innovative attivate

AMBITO FORMAZIONE INTERNA

INTERVENTI	PRIMA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none">▪ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.▪ Rivisitazione e aggiornamento del sito istituzionale della scuola▪ Costruzione di curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali.▪ Sessione formativa per i genitori sull'uso del registro elettronico.▪ Partecipazione dei docenti ad eventi e/o a corsi di formazione e/o autoformazione per l'utilizzo degli strumenti ed ambienti per una didattica digitale ed inclusiva▪ Partecipazione docenti corso di formazione eTwinning▪ Sessione formativa sul PNSD per i docenti di nuova nomina▪ Sessione formativa sull'uso del registro elettronico per i docenti▪ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD

INTERVENTI	SECONDA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none">▪ Partecipazione dei docenti ad eventi e/o opportunità formative attraverso l'utilizzo degli strumenti ed ambienti per una didattica digitale ed inclusiva▪ Rivisitazione e aggiornamento del sito istituzionale della scuola▪ Partecipazione ad 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 docenti corsi di formazione eTwinning▪ Sessione formativa per i genitori sull'uso del registro elettronico.▪ Formazione e/o autoformazione dei docenti (workshop) sull'utilizzo e la creazione dei libri digitali attraverso un software specifico▪ Workshop per tutti i docenti inerenti a strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti BES e di origine straniera.▪ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD▪

INTERVENTI

TERZA ANNUALITA'

- Partecipazione dei docenti ad eventi e/o corsi di formazione e/o autoformazione in ambito digitale
- Rivisitazione e aggiornamento del sito istituzionale della scuola
- Formazione in rete sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale a docenti interessati alla sperimentazione.
- Workshop per tutti i docenti inerenti a strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti BES e di origine straniera.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD

AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

INTERVENTI	PRIMA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none">▪ Somministrazione di un questionario per la rilevazione delle competenze digitali degli alunni▪ Partecipazione al progetto "Programma il futuro" attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti anche al territorio e sviluppo del pensiero computazionale▪ Raccolta e pubblicizzazione delle attività didattiche svolte nella scuola in formato multimediale visibili sul sito web.▪ Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: blendspace, flipped classroom nelle classi con LIM /laboratorio multimediale▪ Partecipazione comunità E-twinning▪ Partecipazione ad eventi digitali e concors

INTERVENTI	SECONDA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie ▪ Realizzazione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico: classi in BYOD regolamentate ▪ Partecipazione comunità E-twinning ▪ Workshop aperti a studenti e genitori relativi a sicurezza e cyberbullismo ▪ Partecipazione ad eventi digitali e concorsi
INTERVENTI	TERZA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzazione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico: classi in BYOD, creazione di un giornalino digitale dell'Istituto, creazione di libri digitali. ▪ Workshop aperti a studenti e genitori relativi a sicurezza e cyberbullismo ▪ Partecipazione ad eventi digitali e concorsi

AMBITO CREAZIONI DI SOLUZIONI INNOVATIVE

INTERVENTI	PRIMA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none">▪ Potenziamento di aule con Lim e/o notebook▪ Ricognizione e mappatura della dotazione tecnologica dell'Istituto con integrazione /revisione▪ Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola.▪ Utilizzo dei Social nella didattica con riferimento a progetti innovativi▪ Sviluppo del pensiero computazionale tramite progetto "Programma il futuro" aperto ai tre ordini di scuola.▪ Individuare soluzioni per attivare , in via sperimentale, la connessione nelle classi sia con i device della scuola che in modalità BYOD.▪ Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica:blendspace, flipped classroom /laboratorio multimediale

INTERVENTI

SECONDA ANNUALITA'

- Potenziamento di aule con Lim , notebook e tablet
- Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola.
- Integrazione della dotazione tecnologica con progetti vari
- Potenziamento di classi di Scuola Primaria e Secondaria al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device) durante le attività didattiche curricolari ed extracurricolari.
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: flipped classroom nelle classi con LIM/laboratorio multimediale
- Iniziative digitali per l'inclusione (A.D.A - BES-DSA)
- Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi vari.
- Iniziativa "**Robotti...amo**" , successiva all'apprendimento dei corsi base su "Programma il Futuro", finalizzata alla realizzazione di ambienti di apprendimento costruttivi, volti alla risoluzione di problemi attraverso l'uso di nuovi strumenti tecnologici (Robots-Lego- App) . Le attività di robotica , suddivise in livelli , coinvolgeranno gli alunni della terza sezione della Scuola dell'Infanzia, la Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado.

INTERVENTI	TERZA ANNUALITA'
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aule complete di Lim , notebook e tablet ▪ Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. ▪ Potenziamento della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica su più classi ▪ Potenziamento dell'utilizzo del coding con Programma il Futuro e software specifici, partecipazione ad eventi / workshop / concorsi vari.

L'Istituto Pascoli-Alvaro realizzerà il suo primo torneo di Pixel Art dopo il successo dell'attività progettuale "Robottiamo" effettuata nell'a.s. 2017/18 rientrante nell'azione 28 del PNSD. Viene proposta quest'attività perché il coding ha un effetto positivo sull'apprendimento delle altre materie scolastiche, ha lo scopo di avvicinare i più piccoli alle modalità di ragionamento logico alla base del coding attraverso un percorso costruito sull'immaginazione, elaborazione e creazione.

L'istituto partecipa al Progetto "Programma il futuro" , alle Gare Bebras , all'Ora del Codice nella settimana dal 3 al 9 Dicembre e ad un percorso di "Cittadinanza digitale consapevole" per la Scuola Primaria suddiviso in sezioni: Il mio quartiere digitale- Fermati e pensa on-line – Il potere delle parole – Super cittadino digitale; parallelamente al materiale che gli insegnanti usano per spiegare agli alunni come muoversi in Internet in modo consapevole e sicuro, sono disponibili delle schede appositamente pensate per introdurre questi argomenti in famiglia.

Al torneo "Insieme Pixel Art" saranno invitati a partecipare gli alunni delle varie classi dell'Istituto , dalla scuola primaria alla Secondaria di 1° grado col supporto dei docenti di tecnologia e arte . Gli alunni svolgeranno inizialmente una prima prova selettiva per livello e poi si sfideranno con i compagni dei plessi periferici per la scuola primaria per giungere alla gara finale nella seconda decade di maggio ; i vincitori di ogni classe saranno premiati in una manifestazione finale a cui parteciperà anche la Scuola dell'infanzia con una mostra sul pixel art. Per garantire un'equa partecipazione e un punteggio adeguato all'età e alla prova da effettuare è stato stilato un regolamento da osservare nelle fasi di svolgimento delle gare.