

ALLEGATO 7:
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Premessa

La legge 107 prevede che dal 2016 tutte le scuole 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 di 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,
- di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
 - 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.

Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

L'ANIMATORE DIGITALE

L'Animatore Digitale è un docente che, individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

L'Animatore Digitale sarà formato in modo specifico affinché possa (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015) "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 Scuola digitale".

L'azione dell'animatore digitale sarà dedicata a:

- **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 formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.
- **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:** favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
- **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.

Coerentemente con quanto previsto da PNSD (Azione # 28), in qualità di animatore digitale in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, il sottoscritto presenta il proprio piano d'intervento.

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. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Creazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola. • Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale. • Potenziamento ed ampliamento di buone pratiche realizzate dell'Istituto(Moodle) • Utilizzo del registro elettronico. • Introduzione al pensiero Computazionale • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed 	<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. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Formazione per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.(moodle) • Uso del coding nella didattica. • Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. • Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale. • Introduzione alla stesura dell' e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di 	<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 • Condivisione di materiali didattici (Moodle Google Drive) Partecipazione a progetti internazionali (etwinning, Erasmus+) • Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. • Utilizzo di piattaforme di elearning (Edmodo) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento • Utilizzo del cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i

	<p>internazionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitoraggio attività (Moodle) 	<p>sviluppo delle competenze e delle certificazioni acquisite (cfr. azione #9 del PNSD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD) • Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Creazione e utilizzo di un cloud d'Istituto. • Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione. • Formazione base per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. • La sicurezza e la privacy in rete. 	<p>membri della comunità scolastica -relativa formazione ed implementazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. • Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale. • Utilizzo di e-portfoli da parte di docenti ed alunni. • Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da su cui formarsi per gli anni successivi. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
<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. • Partecipazione nell'ambito del progetto 	<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 	<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

“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.
- Creazione di una piattaforma per la ricerca e la formazione.
- Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema.
- Creazione di una piattaforma per la ricerca e la formazione.

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 realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
- Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio attraverso servizi digitali che potenziano il ruolo del sito Web della scuola e favoriscano un processo di dematerializzazione nel dialogo scuola-famiglia.
- Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale.
- Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema.

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.
- Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza digitale.
- 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
- Creazione di una piattaforma per la ricerca e la formazione

		<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a progetti ed eventi nazionali ed internazionali eTwinning o Erasmus+. • Creazione di una piattaforma per la ricerca e la formazione. 	
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto • 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). <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, classe capovolta, eTwinning • Sviluppo di Google • Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. • Creazione di repository. • Apps for Education. • Utilizzo cloud d'istituto. • Cittadinanza digitale. • Costruire curricula verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. 	<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 e utilizzo significativo • Significativo di repository disciplinari a cura della comunità di docenti • Software dedicati (Scratch – Scratch 4 , Minecraft, Arduino). • Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio. • Risorse educative aperte e costruzione di contenuti digitali, realizzabili attraverso progetti esterni. • Collaborazione e comunicazione in rete:

- Educazione ai media e ai social network;
- Utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.

- dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca
- virtuali di pratica e di ricerca