

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “PADRE ISAIA COLUMBRO”

Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado

Tocco Caudio – Foglianise –Castelpoto

Via la Riola – 82030 –Tocco Caudio (BN)

E-mail: bnic834005@istruzione.it – bnic834005@pec.istruzione.it

C.F.: 80004550622 – Sito Web: www.icfoglianise.gov.it

PNSD (Aggiornato all’anno scolastico 2018/2019)



Premessa

Il Piano Nazionale per la Scuola Digitale definisce i nuovi indirizzi in materia di digitalizzazione della scuola italiana per un suo nuovo posizionamento nell’era digitale (come previsto nella riforma della Scuola l.107/2015).

Il PNSD promuove:

- Lo sviluppo di competenze digitali degli studenti
- Il potenziamento di strumenti didattici e laboratoriali
- Il miglioramento della “governance”, della trasparenza e della condivisione dei dati
- La formazione dei docenti per l’innovazione didattica
- La formazione dei DSGA, assistenti amministrativi e tecnici
- Il potenziamento di infrastrutture di rete
- La valorizzazione di migliori esperienze
- La definizione di criteri e finalità per l’adozione e produzione di testi didattici in formato digitale

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.

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.

AZIONI DEL NOSTRO ISTITUTO IN COERENZA CON IL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

AZIONE 1-2-3-: FIBRA E WI FI / CABLAGGIO/CANONE DI CONNETTIVITÀ

OBIETTIVI:

- estendere in tutti i plessi dell'I.C. la fibra ottica o connessione in banda larga per permettere l'uso di soluzioni per la didattica e contenuti di apprendimento multimediale.
- fornire, attraverso il cablaggio LAN o wireless, un accesso diffuso in ogni ambiente della scuola
- potenziare le connessioni a Internet esistenti e mettere in grado ciascuna classe di abilitare l'attività didattica attraverso le tecnologie digitali.

AZIONE 4: AULE AUMENTATE DALLA “TECNOLOGIA”

Obiettivi:

- Inserimento postazioni individuali e collettive.
- Adozione di proiettori ludici multimediali per la scuola dell'infanzia
- Installazione di LIM in tutte le classi dell'I.C.
- Realizzazione di un laboratorio linguistico
- Modificare il concetto di aula come un “luogo abilitante e aperto”.
- Introdurre un nuovo setting d'aula
- Promuovere un nuovo clima relazionale
- Adottare metodologie innovative

AZIONE 6: POLITICHE ATTIVE DI BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)

Obiettivi: usare dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche

AZIONE 7: PIANO PER I LABORATORI

Obiettivi: Creare laboratori come “luoghi d'innovazione” (realizzazione di un “Atelier creativo”- Azione 7 del PNSD)

AZIONE11: DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA DELLA SCUOLA

Obiettivi: dematerializzare i documenti amministrativi

AZIONE12: REGISTRO ELETTRONICO

Obiettivi: Adottare il registro elettronico in tutte le classi

AZIONE 17: PORTARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Obiettivi: introdurre l'ora del codice nella scuola primaria

AZIONE 25: FORMAZIONE DOCENTI PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

Obiettivi:

- Promuovere la diffusione di buone pratiche
- Condividere procedure metodologiche innovative
- Promuovere la diffusione del pensiero computazionale
- Favorire l'educazione permanente
- Educare al linguaggio digitale
-

AZIONE 28: UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA

Obiettivi:

- Promuovere percorsi di formazione interna all'uso delle nuove tecnologie
- Accompagnare la scuola nella sfida dell'innovazione - la formazione del personale
- Dare una dimensione territoriale al Piano Nazionale Scuola Digitale

AZIONE 24: BIBLIOTECHE SCOLASTICHE COME AMBIENTI DI ALFABETIZZAZIONE ALL'USO DELLE RISORSE INFORMATIVE DIGITALI.

- **“I MIEI 10 LIBRI”**

Obiettivi:

- promuovere la lettura e la cultura
- formare lettori motivati e consapevoli

- accrescere e alimentare il desiderio di imparare e apprendere
- sottolineare la funzione della lettura come indispensabile pratica educativa e formativa
- rafforzare il ruolo e la visibilità delle biblioteche scolastiche intese, oggi, nella loro nuova accezione di laboratori e ambienti innovativi in cui, anche attraverso nuove metodologie didattiche e strumenti digitali, coltivare e sviluppare conoscenze, saperi, attitudini e abilità trasversali.

Prime azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno 2015/2016, a seguito della formazione prevista dalla nota 17791 del 19/11/2015 e dell'approvazione del piano di intervento inserito nel PTOF:

1. **PUBBLICAZIONE** del *Piano Nazionale Scuola Digitale* sul sito della Scuola con area dedicata e socializzazione del documento con l'intero corpo docente durante la Settimana del PNSD (*Caffè digitale*) e in sede collegiale. Questa fase è stata svolta nel mese di dicembre e si potrebbe concludere tra gennaio e febbraio 2016 mediante incontri in presenza e con dispense cartacee e/o online.
2. **RICOGNIZIONE**. Il secondo passo necessario è fare una ricognizione puntuale di tutte le "buone pratiche" (digitali e non) che nel nostro istituto vengono già attuate, magari da anni, senza la giusta visibilità. Tale ricognizione dovrebbe tenere presenti anche i risultati del recente RAV (rapporto di autovalutazione) che la scuola ha redatto e pubblicato.
3. **ANALISI DEI BISOGNI e PEDAGOGIE**. Dopo la ricognizione è opportuno capire di cosa abbia bisogno (nell'immediato e su lungo termine) il nostro istituto. Occorre capire, e questo è l'aspetto tra tutti più importante, cosa si vuol fare di innovativo (con le tecnologie ma non solo) nei prossimi tre anni. Dopo aver chiarito questo sarà molto più agevole capire quale tecnologia sia più adatta allo scopo. Ma mai anteporre le tecnologie alle strategie (possibilmente di lungo corso) che si ha in mente di perseguire.
4. **INTERVENTI AD HOC**. Chiarite le "pedagogie" che si vogliono perseguire e i mezzi idonei a farlo, l'AD potrà progettare gli interventi di formazione specifici. Sarà opportuno, anche per una questione di economie di scala, lavorare per interventi trasversali, almeno in una fase iniziale e poi calarli, in una ipotetica fase 2, nei singoli ambiti disciplinari. Tale fase di formazione potrebbe essere svolta dal mese di dicembre a febbraio 2017.
5. **VALUTAZIONE**. Al termine dell'anno scolastico l'AD potrà già elaborare alcune preliminari conclusioni sui primi interventi ed approcci da lei coordinati. Ad esempio potrà esprimersi sul grado di partecipazione dei propri colleghi in seno alla fase di RICOGNIZIONE e alla fase di INTERVENTO, mediante la compilazione di rubriche *ad hoc*.

Mapa indicativa del percorso che si intende avviare

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"> • 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. | <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 | <ul style="list-style-type: none"> • Corso di formazione "Atelier Creativo": guida all'uso di stampante e scanner in 3D, kit di robotica e piattaforma Opedia per l'apprendimento collaborativo. • Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale. • Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. • Utilizzo del registro elettronico. • Potenziamento ed ampliamento di buone pratiche realizzate nell'Istituto. • Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione • 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. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di | <p>utilizzare nella didattica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforme di e-learning (Edmodo o Fidenia) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica • Utilizzo del cloud d'Istituto. • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. • Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale. • Creazione di e-portfoli 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 acquisite.(cfr. azione #9 del PNSD) • Segnalazione di eventi / | <ul style="list-style-type: none"> • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze. • Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. • Utilizzo del cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i membri della comunità scolastica - relativa formazione ed implementazione • 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. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>competenze digitali acquisite.</p> | <p>opportunità formative in ambito digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 a progetti ed eventi nazionali ed internazionali • Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema. • Coordinamento e supporto delle Associazioni, | <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). • 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, sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo). • Accesso al registro elettronico "Argo" da parte delle famiglie. • 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 |

| | Aziende di settore e rete di stakeholders. | | |
|---|--|---|---|
| <p>Creazione di soluzioni innovative</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto mediante la partecipazione all'azione #2 del PNSD con attuazione del progetto PON. Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON • Attività didattica e progettuale con sperimentazione e di nuove metodologie. • Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD). • Diffusione della didattica project-based • Selezione e presentazione di: <ul style="list-style-type: none"> - contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici - siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica. | <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. • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, classe capovolta, eTwinning • Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. | <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 • Utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4, Minecraft). • Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio. • Creazione di modelli per la stampa in 3 D • La robotica e il pensiero computazionale (Kit Jimu Robot) |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>- strumenti di condivisione, di documenti, forum, blog e classi virtuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education. • Utilizzo di un cloud di istituto • Sviluppo del pensiero computazionale. • Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni. • La cittadinanza digitale | | |
|--|---|--|--|

Essendo parte di un Piano Triennale, ogni anno potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica.