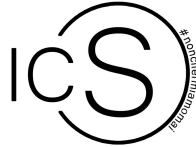




ISTITUTO COMPRENSIVO GRAMSCI + RODARI

Via Dante n° 1 – 09028 Sestu (Ca)

C.F.: 922000240924



PIANO DI ATTUAZIONE PNSD 2016/19



Premessa

La legge 107 prevede che dall'anno 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 nell'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.

Chi è l'animatore digitale?

L'animatore digitale è un docente che insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola. Individuato in ogni scuola 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”*. Il suo profilo (cfr. Azione #28 del PNSD) è rivolto 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 comunità 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 dal PNSD (azione #28), il piano di intervento dell'ICSestu è il seguente:

AMBITO	A.S 2016-2017
---------------	----------------------

<p style="text-align: center;">AZIONI INTERNE ALL'ISTITUTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle competenze digitali e dei bisogni formativi • Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale e Team digitale • Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali e Team • Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale attraverso indicazioni per il sito dell'Istituto, pagine Facebook, Twitter • Formazione all'uso del coding nella didattica, (sperimentazione già iniziata lo scorso anno con l'utilizzo di Scratch e Minecraft) • Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale • Utilizzo di piattaforme di elearning e servizi di cloud storage (IMPARI, Edmodo, Dropbox, Drive) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica • Formazione al fine di elaborare esperienze innovative di trasformazione del modello organizzativo e didattico della scuola, ispirate dal Manifesto programmatico, del Movimento "Avanguardie Educative" • Contributo alla costruzione ed elaborazione di materiale didattico digitale in linea con l'adozione dell'idea in "Avanguardie Educative" • Formazione per l'uso di software open source per la Lim e per uso didattico in generale • Percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD) • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite attraverso attività online <p>Attività realizzate</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti a Iscol@ (RAS). Linea B2: laboratori tecnologici con indirizzo in robotica ed elettronica educativa. • Repubblica@Scuola: L'idea, lanciata dal quotidiano nazionale, è che ogni istituto possa pubblicare il proprio giornale. La
---	--

	<p>redazione giornalistica del nostro istituto pubblica periodicamente gli articoli redatti dagli studenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio cinematografico: progetto “FilmAliga” • testata giornalistica online “ l'Occhiolino” • Progetto Cartografia: raccolta di dati per la realizzazione di mappe interattive • FabLab Make@school • ArTechnology: realizzazione di manufatti con il riuso creativo di tecnologia vetusta • Sperimentazione EduScanner (Fujitsu): sperimentazione di uno scanner innovativo, che consente di: produrre oggetti utili e originali grazie all’interazione tra digitale e analogico • PON Aula (Plus) Valente: aula aumentata dalla tecnologia • Codice Annuario: giochi-simulazioni e attività di coding • La mia scuola accogliente #PNSD: partecipazione al bando • Città della Scienza Smart Edu Tech Days: I ragazzi della nostra comunità scolastica hanno partecipato al PicNic della Scienza e della Tecnologia, presso Città della Scienza a Napoli • Sperimentazione Scientis: sperimentazione di metodologie e strategie di insegnamento e di apprendimento con l’ausilio delle tecnologie • Virtual Movie: innovazione della didattica nel cinema con video 360 e realtà aumentata • Workshop docenti: iniziative di formazione per docenti promosse da Enti pubblici e aziende private • #Schoolmakers Sardegna: promozione dell’evento in collaborazione con Intel Italia, RAS e USR Sardegna • Realizzazione dell’App d’Istituto • Pomeriggi TECnologici: incontri di aggiornamento, divulgazione e confronto sull’utilizzo di strumenti/applicazioni Web 2.0 a supporto dell’attività didattica e ad integrazione dei libri di testo.
--	---

<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA’ SCOLASTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contributo al gruppo di lavoro costituito dalla Dirigente, dal DSGA, e dallo staff d'Istituto, in un’ottica di crescita condivisa con i colleghi • Predisposizione dei contenuti da inserire nello spazio presente sul sito scolastico (www.icsestu.gov.it) dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola • Contributo all'implementazione, tramite i social network, di tutte le attività relative al PNSD realizzate nella scuola • sito internet: http://icsestu.gov.it/ • social media attivi: https://www.facebook.com/ScuolaSecondariaDilGradoGramsciSestuCa?ref=hl
---	--

	<p>https://www.facebook.com/groups/1686855484862205/?fref=ts</p> <ul style="list-style-type: none"> • canale YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCCm1ND5trJThga-mlOKoV-A • Twitter: #ICSestu #noncifermiamomai • Utilizzo di spazi cloud d'Istituto (Spaggiari e Impari) per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche • Utilizzo della connessione Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola • Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (piattaforme Impari ed Edmodo, blog) • Utilizzo di postazioni per la connessione ad Internet a disposizione delle famiglie per il disbrigo di pratiche amministrative • 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 • Partecipazione a progetti ed eventi nazionali ed internazionali (eTwinning, Erasmus)
--	---

<p>AZIONI INTERNE ALL'ISTITUTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sportello permanente per assistenza • Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi • Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale • Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale • Formazione di secondo livello per l'uso di software open source per la Lim • Formazione all'uso di applicazioni utili per l'inclusione • L'utilizzo delle Google Apps for Educational per l'organizzazione e per la didattica • Formazione all'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling • Formazione all'uso del coding nella didattica (utilizzo di Scratch)
---	--

	<p>e Minecraft.edu)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale anche in ambiti non scientifici • 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) • Formazione per l'utilizzo di spazi Drive condivisi e documentazione di sistema • Utilizzo di piattaforme di elearning (IMPARI, Edmodo) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica • Aggiornamento del curriculum di Tecnologia nella scuola (cfr. azione #18 del PNSD) • Percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD) • Monitoraggio, attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite • Progetti in fieri: <ul style="list-style-type: none"> • Curricoli Digitali - #PNSD • Biblioteche innovative in rete #PNSD • Lizeremos #PNSD • Gemellaggi Etwinning ETwinning • Consorzio Discet • Erasmus+ K2: gamification • Ebook Scuola ECM
--	--

<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contributo al gruppo di lavoro costituito dalla Dirigente, dal DSGA, e dallo staff d'Istituto, rappresentato da coloro che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi • Predisposizione dei contenuti da inserire nello spazio presente sul sito scolastico (www.icsestu.gov.it) dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola • Contributo all'implementazione, tramite i social network, di tutte le attività relative al PNSD realizzate nella scuola • Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola, sulle pagine Facebook, sul canale YouTube, e su Twitter, delle attività svolte nella scuola in formato multimediale
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (piattaforme Impari ed Edmodo, blog) • Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, privacy, 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 • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali (eTwinning, Erasmus)
--	---

<p>CONTRIBUTO ALLA RICERCA DI SOLUZIONI DIDATTICHE INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto • Aggiornamento dei <i>curricula</i> verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline • Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti • Attività rivolte allo sviluppo di competenze dell'area computazionale degli alunni • Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch, Minecraft.Edu) • Innalzare le competenze digitali degli alunni della scuola primaria, attraverso i laboratori per la formazione di competenze multimediali, che prevedono attività di tutoring con gli alunni della scuola secondaria • sperimentazione di nuove soluzioni digitali <i>hardware</i> e <i>software</i> • Costruzione e utilizzo dei <i>curricula</i> verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti • Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola • Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD
--	---

**CREAZIONE
DI SOLUZIONI
INNOVATIVE**

- Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto (piattaforma Impari)
- Eventuale creazione di laboratori mobili, sfruttando oltre che la tecnologia già in dotazione alla scuola, la tecnologia, in possesso degli alunni e dei docenti, e i nuovi mezzi reperiti tramite eventuali nuovi finanziamenti
- Implementazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti
- Realizzazione di libri scolastici digitali, all'interno della piattaforma Impari
- Utilizzo di classi virtuali (community, classroom)
- Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES
- Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, BYOD, eTwinning
- Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze
- Trasformazione della biblioteca scolastica in ambiente mediale
- creazione di webinar (hangout) per le attività di recupero, collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca
- Interconnessione tra sedi scolastiche, (anche con lo strumento della videoconferenza) a supporto sia dell'attività didattica che dell'attività amministrativa
- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti
- Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD

Il piano di intervento proposto, essendo parte di un Piano Triennale, potrebbe essere modificato o subire delle modifiche in itinere, secondo le necessità espresse dal personale della scuola, dagli alunni, dal territorio in cui l'Istituzione Scolastica opera.