



PIANO DIGITALE

TRIENNIO 2019/22



ISTITUTO COMPRENSIVO 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.

Il PNSD, imponendo l'utilizzo sistematico delle nuove tecnologie a supporto della didattica, prefigura modelli di insegnamento/apprendimento nuovi, meno trasmissivi e più operativi, ambienti di apprendimento innovativi, stimolanti, interattivi, capaci di implementare l'attrattiva delle nuove generazioni per la scuola e di stimolare nei discenti un pensiero creativo e competenze adeguate alla nuova era digitale.

L'Animatore Digitale, in sinergia con il team per l'innovazione, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. Il profilo dell' AD (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, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica.
- **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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

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. 2019/2022
<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 se attivati. • Azione di diffusione delle varie offerte formative / eventi in ambito digitale. • Formazione del team digitale sulle esperienze didattiche di coding e di robotica già in corso, per estenderle ai docenti nella loro specificità (infanzia - primaria- secondaria). ● Formazione e uso di soluzioni da sperimentare per la didattica (uso del linguaggio Scratch) • 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. • Formazione per l'uso e applicazioni utili di software per l'inclusione (Cmap tool, Supermappe...) per i docenti che ne faranno richiesta • Laboratori di coding e robotica educativa per i docenti.
<p>Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione della piattaforma 2 D per archiviazione e condivisione dei progetti, materiali realizzati e delle buone pratiche. • Partecipazione nell'ambito del programma MIUR www.programmailfuturo.it a Codeweek e all'Ora del Codice attraverso la realizzazione di laboratori. • 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 all'interno del progetto d'istituto Bullo? No, grazie). • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica. • Uso consapevole dei libri digitali. • Progetto" Mille classi digitali" (rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado ed eventualmente della scuola primaria). • Progetto di Robotica Educativa:" Happy Code with Cody Roby". • Attività rivolte agli alunni dei vari ordini dell'Istituto con l'uso di Paint, Word, Powerpoint, costruzione di mappe, con vari livelli di difficoltà a seconda della fascia di alunni ai quali si rivolge. • Attività di coding e pensiero computazionale, attraverso l'utilizzo di piattaforme e software dedicate. • Attività di Pixel Art: creazione di soggetti e di codici e uso della piattaforma Zaply.code. • Creazione di classi virtuali. • Partecipazione a bandi europei, nazionali, internazionali, azioni del PNDS.
<p>Creazione di soluzioni innovative</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento del pensiero computazionale anche attraverso semplici esperienze di robotica educativa. • Implementazione della strumentazione digitale e dei carrelli con PC portatili. • Uniformare il software dedicati delle Lim alla scuola secondaria di primo grado.

	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica.• Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica con software dedicati (es. Scratch).• Attività rivolte allo sviluppo di competenze dell'area computazionale degli alunni.• Produzione di percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari innovativi con particolare riferimento agli alunni BES e DSA sperimentando soluzioni di software e/ hardware predisposti ad hoc dopo adeguata formazione per il loro uso.• Partecipazione ai bandi nazionali, europei, internazionali e azioni PNSD.
--	--