

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) triennale del nostro Istituto

Ambito Formazione interna

Prima annualità	<ul style="list-style-type: none">➤ Condivisione delle finalità del PNSD con il corpo docente.➤ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione.➤ Pubblicizzazione sul sito della scuola del PNSD con spazio dedicato al Piano realizzato dalla scuola.➤ Formazione specifica per Animatore Digitale partecipazione a comunità di pratica.➤ Installazione e gestione di un ambiente Moodle, Sviluppo di ambienti di apprendimento online e progettazione di percorsi di learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long),➤ Formazione all'uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.➤ Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare in una didattica digitale integrata.➤ Formazione per utilizzo di spazi Moodle condivisi e documentazione di un sistema Formazione Flipped Classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati)➤ Iscrizione Istituto al Progetto Avanguardie Educative (con relativa formazione in rete)➤ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.➤ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
Seconda annualità	<ul style="list-style-type: none">➤ Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling.➤ Formazione avanzata per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata.➤ Realizzazione di un BIOFABLAB: spazio aperto, per portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi si possono mescolare liberamente. Uso di una stampante 3D.➤ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.➤ Creazione di un repository Moodle per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.➤ Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.➤ Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.➤ Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e dispositivi individuali a scuola (BYOD Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato.➤ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

<p>Terza annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglia, associazioni, ecc.). ➤ Creazione di reti e consorzi sul territorio a livello nazionale. ➤ Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. ➤ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Ambito Coinvolgimento della comunità scolastica

<p>Prima annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adesione alla formazione per l'utilizzo di uno spazio Moodle. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici. ❖ Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.
<p>Seconda annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzo di uno spazio Moodle d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education o Microsoft Office 365 per l'istruzione). ❖ 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 nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate. ❖ Realizzazione di un BIOFABLAB: spazio aperto, per portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi si possono mescolare liberamente. Stampante 3D. ❖ Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica e gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima e a contrastare la dispersione. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.

<p>Terza annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising. ❖ Avviare progetti in crowdfunding. ❖ Potenziamento BioFab-Lab e laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche atti a offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per l'approfondimento di competenze nelle nuove tecnologie. ❖Cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito ICT e Web. ❖ Mettere a disposizione di studenti, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book). ❖ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. ❖ Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze. ❖ Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. ❖ Promozione di percorsi formativi in presenza e online per genitori. ❖ Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia in modalità sincrona e asincrona.
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici. ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

Ambito Creazione di soluzioni innovative

<p>Prima annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione ◆ Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie. Selezione e presentazione di: <ul style="list-style-type: none"> ✓ contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici o siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica; ✓ strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. ◆ Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer education. ◆ Sviluppo del pensiero computazionale. ◆ Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch) Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni. ◆ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. Progettazione di aule 3.0
-------------------------------	--

<p>Seconda annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente). ◆ Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate ◆ Introduzione di Google apps for Education e Microsoft 365 for Education. ◆ Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti sulla piattaforma Moodle d'istituto. ◆ Introduzione alla robotica educativa. ◆ Cittadinanza digitale. ◆ Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali. ◆ Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer education. ◆ Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy. Costruzione di curricula digitali.
<p>Terza annualità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate. ◆ Aggiornamento del repository disciplinari di video per la didattica autoprodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. ◆ Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch 4 Arduino), partecipazione a eventi / workshop / concorsi sul territorio.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Educare al saper fare: making, creatività e manualità. ◆ Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. ◆ Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.