



# PIANO TRIENNALE PER L'ATTUAZIONE DEL PNSD



Il PNSD, secondo quanto previsto dal MIUR, dovrà svilupparsi attraverso tre linee principali:

**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 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.

La finalità principale è quella di **sviluppare e implementare le competenze tecnologiche degli studenti:** la competenza tecnologica è la quarta delle otto competenze chiave di cittadinanza europea. I nostri bambini e ragazzi utilizzano quotidianamente diversi strumenti tecnologici, ma senza spirito critico e privi di una loro reale conoscenza. Si tratta di indirizzare e guidare una conoscenza più approfondita degli strumenti tecnologici, per favorire un uso critico e lontano dai rischi, ma anche per sensibilizzare a tematiche importanti come il cyberbullismo e i rischi che un uso poco consapevole può comportare.

**L'a. s. 2015/2016** è considerato preliminare ed ha visto come azioni operative:

- L'individuazione dell'Animatore Digitale e del team.
- L'avvio della formazione per animatore e team digitale, oltre che per Ds e Dsga
- La ricognizione degli strumenti presenti nell'istituto e le eventuali criticità.
- La partecipazione a bandi per fondi Pon (Wi-Fi, ambienti digitali, atelier creativi, biblioteche digitali).
- Questionario per la rilevazione dei bisogni formativi.
- Avvio della formazione interna dei docenti sull'uso di software per la Didattica (principalmente l'uso di Drive, strumenti di presentazione e realizzazione di video; uso della Lim).
- Avvio allo sviluppo delle competenze digitali degli alunni.
- Avvio attività didattica inclusiva per alunni BES.
- Avvio laboratorio inclusivi, con alunni di CNI, mediante software specifici.
- Corsi Eipass per alunni e genitori nella Scuola Secondaria di Primo Grado.

**Formazione interna**

## A.s. 2016-2017

- Incremento formazione interna di docenti sull'uso delle tecnologie esistenti (LIM e computer).
- Avvio formazione docenti per l'uso di applicazioni utili per l'Inclusione e l'Interculturalità.
- L'avvio di laboratori, per classi che volontariamente si proporranno, di didattica innovativa e/o Inclusiva, con l'uso delle Nuove Tecnologie, in affiancamento con docenti della Commissione innovazione, del team digitale, ma anche di docenti che mettano a disposizione dei colleghi la loro esperienza.
- La rilevazione della ricaduta delle attività formative.
- La creazione di un sistema bibliotecario digitalizzato (con la collaborazione di attori esterni).
- Inclusione: creazione di uno spazio alternativo per l'apprendimento con arredi e tecnologie per la fruizione degli alunni con BES.
- Spazio dedicato alle riflessioni sulle implicazioni psicopedagogiche per l'utilizzo delle ICT con gli alunni BES per individuare percorsi realizzabili ed efficaci.
- L'incremento nell'uso del registro elettronico (per colloqui e assegnazione compiti, almeno per la scuola Secondaria di primo grado e, nella Scuola Primaria, per gli insegnanti BEI) .
- Aggiornamento della ricognizione degli strumenti.
- Sviluppo e utilizzo piattaforme di condivisione di materiali e attività.
- Pubblicizzazione sul sito web ufficiale di obiettivi raggiunti.
- Monitoraggio attività e rilevazione competenze digitali raggiunte.

## Azioni per a.s. 2017/2018

- Sviluppo e utilizzo di Google Apps for Education.
- Incremento nell'utilizzo del registro digitale.
- Uso, a livello sperimentale, di classi virtuali (con Nuvola o altri sistemi, come Edmodo o Google Apps for Education).
- Ricognizione e incremento di strumenti hardware e software.
- Implementazione biblioteca digitale.
- Formazione interna docenti e avvio nuovi laboratori.
- Incremento formazione docenti per l'uso di applicazioni utili per l'Inclusione e l'Interculturalità.
- Attività laboratoriali per alunni con BES, calibrate in base alla specificità (da svolgersi mediante l'utilizzo di tablet, pc e LIM).
- Questionari rilevazione ricadute.
- Monitoraggio attività e rilevazione competenze digitali raggiunte.

## A.s. 2018/2019

- Sviluppo di piattaforme di condivisione e blog per i docenti.
- Attività di tutoraggio e affiancamento di attività di tipo laboratoriale.
- Formazione all'utilizzo di software specifici per la didattica innovativa ed inclusiva.
- Introduzione al pensiero computazione attraverso la partecipazione ad attività e corsi a livello nazionale (l'ora del coding, la settimana del coding etc).
- Ricognizione strumenti e implementazione strumentazione hardware e software per laboratori e aule.
- Questionari rilevazione ricadute.

- Monitoraggio attività e rilevazione competenze digitali raggiunte.

## **Coinvolgimento comunità scolastica**

A.s 2016/2017

- Creazione sul sito istituzionale di un'area dedicata al PNSD.
- Partecipazione degli studenti a programmi e iniziative nazionali come l'ora di coding nell'ambito dell'iniziativa "Programmiamo il futuro".
- Lezioni aperte e workshop da parte dei ragazzi per il coinvolgimento dell'intera comunità scolastica nelle iniziative intraprese e le ricadute.
- Workshop aperti al territorio sull'uso consapevole di Internet e dei Social Media (con particolare riferimento alla Scuola Secondaria di 1 grado).
- Progetto EIPASS nella scuola Secondaria di primo grado e coinvolgimento di classi della scuola primaria che intendono aderire.
- Promozione di attività inclusive con le TIC, specifiche per DSA e alunni CNI aperti anche in orario extracurricolare, per favorire nei primi un utilizzo consapevole degli strumenti compensativi e negli alunni di prima alfabetizzazione un efficace inserimento.

A.s. 2017/2018

- Creazione di gruppi di lavoro nei diversi plessi e nelle scuole in rete per la condivisione di buone pratiche, sperimentazioni ed esperienze innovative ed inclusive
- Creazione di spazi web specifici per la diffusione delle iniziative intraprese per lo sviluppo del PNSD.
- Utilizzo di piattaforme di condivisione e blog per la diffusione di buone pratiche.
- Partecipazione a eventi nazionali aperti al territorio.
- Partecipazione a bandi nazionali e internazionali.
- Coinvolgimento e sollecitazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative inclusive, facendo rete con altre scuole del territorio.
- Promozione di "atelier creativi" per stimolare la creatività, aperti anche in orario extracurricolare per prevenire il fenomeno della dispersione scolastica.

2018/2019

- Creazione di calendari per la condivisione delle attività.
- Implementazione uso del registro elettronico o altre piattaforme per la creazione e la diffusione dell'uso della classe virtuale.
- Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola (o su altra piattaforma) delle attività svolte.
- Partecipazione a iniziative su cittadinanza digitale, bullismo e cyberbullismo.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei e internazionali.
- Promuovere la collaborazione per realizzare un giornalino digitale d'Istituto.
- Promuovere la collaborazione per la creazione di spazi didattici per la peer education.

## **Creazione di soluzioni innovative.**

2016/2017

- Verifica funzionalità e installazione software nei laboratori e nelle LIM.
- Installazione in tutti i pc e Lim presenti nella scuola di software specifici, indirizzamento a link per tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali
- Regolamentazione dell'uso di laboratori e attrezzature.
- Creazione spazi adatti a lavori di gruppo per lo sviluppo delle competenze digitali negli studenti.
- Diffusione attività laboratoriali tramite attività di tutoraggio e affiancamento, anche per l'inclusione.

2017/2018

- Ricognizione strumentazione tecnologica e valutazione eventuali nuovi acquisti.
- Aggiornamento con nuove dotazioni tecnologiche (software) dei laboratori.
- Partecipazione a bandi previsti da PNSD.
- Introduzione all'utilizzo del coding nella didattica (Scratch) attraverso brevi percorsi in affiancamento con esperti.
- Educazione ai Media e ai Social Network (con particolare riferimento alla Scuola Secondaria di 1 grado)
- Ricerca di soluzioni innovative finalizzate alla costruzione di ambienti per favorire l'apprendimento cooperativo tra pari (peer to e peer tutoring).

2018/2019

- Implementazione laboratori anche attraverso il BYOD.
- Implementazione piattaforme di condivisione e repository.
- Produzione percorsi didattici per alunni BES cercando di coinvolgere anche le famiglie.
- Sperimentazione soluzioni didattiche innovative con l'ausilio delle nuove tecnologie.
- Individuazione e richiesta possibili finanziamenti per acquisto nuove attrezzature.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei, internazionali.

### **Competenze tecnologiche degli studenti (da raggiungere nell'arco del triennio).**

#### **Scuola Primaria:**

- cercare e selezionare informazioni, scegliendo tra quelle utili e selezionando le fonti;
- salvare e archiviare le informazioni utili secondo criteri prestabiliti;
- utilizzare strumenti di archiviazione e condivisione (in cloud e in remoto, creando cartelle e sottocartelle, nominando in maniera appropriata file e cartelle, per agevolare successive ricerche);
- usare i nuovi strumenti per attivare modalità di collaborazione e cooperazione;
- usare software per documentare le attività di studio e di ricerca (sistemi di presentazione o di storytelling);
- lavorare con testi, immagini e suoni attraverso le Nuove Tecnologie, cercando di favorire lo stile di apprendimento privilegiato da ciascun alunno, con particolare riferimento agli alunni con BES;
- progettare e realizzare lavori descrivendo le operazioni compiute;

- conoscere il pensiero computazionale attraverso l'uso di software specifici (Scratch) per realizzare semplici prodotti multimediali.

### **Scuola Secondaria di Primo Grado:**

- utilizzare le Nuove Tecnologie per effettuare ricerche, selezionando informazioni e consultando le fonti con senso critico;
- utilizzare le Nuove Tecnologie per realizzare lavori creativi ed originali per presentare il risultato del proprio lavoro;
- trovare soluzioni originali a problematiche proposte dagli insegnanti;
- utilizzare il linguaggio multimediale per comunicare;
- conoscere e utilizzare il coding per realizzare prodotti che rispondano a problemi proposti;
- archiviare e condividere materiali;
- lavorare in modalità cooperativa e collaborativa anche attraverso l'uso di sistemi appropriati (Drive e altri sistemi di classi virtuali);
- lavorare con testi, immagini e suoni attraverso le Nuove Tecnologie, cercando di favorire lo stile di apprendimento privilegiato da ciascun alunno, con particolare riferimento agli alunni con BES;
- archiviare e scambiare materiale;
- creare e utilizzare strumenti di comunicazione e condivisione (blog e social network) attraverso apposite piattaforme.

### **Progetto EIPASS Junior**

Il Programma Eipass Junior, oltre ad essere un percorso di certificazione delle competenze ICT, ha l'obiettivo di affiancare ed integrare l'operato dei docenti nel programmare ed attuare percorsi per l'insegnamento della disciplina informatica e nello sviluppo di buone prassi relative all'utilizzo di programmi applicativi informatici.

Il progetto intende quindi accompagnare il Docente nell'organizzazione dell'Offerta Formativa e della Programmazione didattica con la sistematizzazione di concetti, abilità e contenuti a carattere digitale. Ciò non include più il solo uso corretto di un computer, ma anche la stimolazione di processi e strutture logiche di pensiero; solo in questo modo si potrà favorire la nascita e l'armonioso sviluppo di abilità e competenze proprie dell'autonomia cognitiva che rappresenta l'obiettivo finale del processo di apprendimento.

Il punto di partenza è costituito dalle competenze di "Cittadinanza attiva":

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

Prendendo spunto dal Syllabus di Elementi di Informatica per la scuola dell'obbligo (pubblicato nel 2010 dal MIUR), ci si prefigge i seguenti obiettivi:

- iniziare ad utilizzare la logica nelle attività di organizzazione della conoscenza e nella costruzione delle competenze;
- conoscere le basilari metodologie e tecniche della programmazione, dell'algoritmica e della rappresentazione dei dati, come risorsa concettuale utile ad acquisire e a saper usare competenze e abilità generali di problem solving;

- possedere le abilità strumentali che consentono di usare i servizi offerti da Internet e dai software didattici, disponibili per ogni disciplina del curriculum.

*Si precisa che il presente Piano Digitale Triennale è solo una proposta di massima che sarà rimodulazione e ampliabile successivamente in base alle esigenze, opportunità nonché alle esigenze innovative che potranno emergere nel tempo*