



ISTITUTO COMPRENSIVO DI MELDOLA

Viale della Repubblica, 47 – 47014 – Meldola (FC) Tel. 0543 495177 Fax 0543 490305
Email: FOIC81100C@istruzione.it PEC: FOIC81100C@pec.istruzione.it



Piano Nazionale Scuola Digitale di Istituto

2016/2019

Proposta per il Piano Triennale dell'Offerta Formativa

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

- Finalità
- Le azioni per il nostro Istituto

- Premessa
- L'animatore digitale
- Proposta PNSD per il PTOF 2016/2019

- Ambiti di intervento
- Prima annualità – Seconda annualità – Terza annualità
- Formazione interna
- Coinvolgimento della comunità scolastica
- Creazione di soluzioni innovative

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

È un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. È in questo contesto che occorre guardare alle sfide rappresentate dal rapporto fra pubblico e privato, dal rapporto tra creatività digitale e artigianato, e tra imprenditorialità digitale, manifattura e lavoro.

Ed è ancora in questo contesto che va collocata l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti. E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti.

Il Piano è organizzato in 4 passaggi fondamentali: (i) strumenti, (ii) competenze, contenuti, (iii) formazione, (iv) accompagnamento.

STRUMENTI

ACCESSO

OBIETTIVI

- Fornire a tutte le scuole le condizioni per l'accesso alla società dell'informazione
- Fare in modo che il "Diritto a Internet" diventi una realtà, a partire dalla scuola
- Coprire l'intera filiera dell'accesso digitale della scuola, per abilitare la didattica digitale

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

OBIETTIVI

- Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive
- Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione
- Passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili
- Allineare l'edilizia scolastica con l'evoluzione della didattica
- Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio, all'interno e oltre gli edifici scolastici

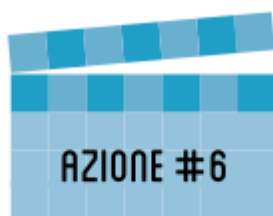
Per realizzare nuovi paradigmi educativi servono ambienti di apprendimento adeguati, in grado di porre al centro non la tecnologia - presente, nella misura in cui è necessaria - ma la pratica didattica, a favore dello sviluppo delle competenze, della collaborazione e della didattica attiva, per problemi e progetti. Gli spazi devono preparare ad un apprendimento che accompagni per la vita, e devono farlo con tutti i nostri studenti protagonisti, nessuno escluso (non uno di meno). Anzi, le tecnologie abilitanti e metodologie attive sono agenti determinanti per rimuovere gli ostacoli, a favore di un'inclusione a 360 gradi, dalle problematiche relative alle disabilità, ai bisogni educativi speciali, agli studenti impossibilitati alla normale frequenza scolastica.

Un modo più ampio di leggere l'e-inclusion in cui gli ambienti innovativi ed informali integrano non solo tecnologie dedicate, ma soluzioni assistive, a favore di tutti, facilitando relazioni e processi senza distinzioni di condizione. In questa visione di scuola digitale, perciò, è il modo di disegnare gli spazi ad essere centrale, insieme alla flessibilità delle configurazioni, alla capacità di passare da una configurazione didattica ad un'altra.



AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

- **SPAZI ALTERNATIVI** per l'apprendimento, in genere più grandi delle aule con arredi e tecnologie per la fruizione individuale e collettiva che permettono la rimodulazione continua degli spazi in coerenza con l'attività didattica prescelta; in grado di accogliere attività diversificate, per più classi, o gruppi-classe (verticali, aperti, etc..) in plenaria, piccoli gruppi, ecc.; spazi che, date queste caratteristiche, possono essere finalizzati anche alla formazione-docenti interna alla scuola o sul territorio;



POLITICHE ATTIVE PER IL BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)

La transizione verso il digitale della scuola prevede un solido investimento per la creazione di ambienti digitali negli spazi delle scuole, promuovendo al contempo una visione di “classe digitale leggera”, perchè ogni aula sia quindi pronta ad ospitare metodologie didattiche che facciano uso della tecnologia. La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto 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.

Perchè ciò sia possibile, occorre che le politiche di BYOD affrontino con decisione diversi temi, che includano la coesistenza sugli stessi dispositivi personali di occasioni sia di didattica, sia per la socialità; la sicurezza delle interazioni e l’integrazione tecnica dei dispositivi personali con la dotazione degli spazi scolastici; l’inclusività e i modelli di finanziamento per quelli personali.

Come già avviene in altri paesi, occorre bilanciare l’esigenza di assicurare un uso “fluidò” degli ambienti d’apprendimento tramite dispositivi uniformi, che garantiscano un controllato livello di sicurezza, con la possibilità di aprirsi a soluzioni flessibili, che permettano a tutti gli studenti e docenti della scuola di utilizzare un dispositivo, anche proprio.

A tale scopo, il MIUR, in collaborazione con AGID e il Garante per la Privacy, svilupperà apposite linee guida in aggiornamento delle attuali disposizioni, per promuovere il Bring Your Own Device, con standard e pratiche chiare, identificando i possibili usi misti dei dispositivi privati nella pluralità di attività scolastiche, che vanno dalla compilazione del registro elettronico alla partecipazione alle attività progettuali tra studenti e docenti.



PIANO LABORATORI

La Buona Scuola sancisce la necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento. I laboratori devono essere ripensati come luoghi di innovazione e di creatività, invece che meri contenitori di tecnologia, rendendo ordinamentali quelle pratiche laboratoriali innovative che ancora oggi, troppo spesso, sono relegate all'ambito extracurricolare.

Il Piano contribuisce inoltre a consolidare l'idea di scuola come interfaccia aperta al territorio, e di educazione come percorso continuo, lungo l'arco della vita dello studente, e in ampiezza, in tutti gli spazi del territorio adeguati ad una didattica innovativa. È nei laboratori dove infatti questo incontro può diventare più semplice, e può permettere di costruire obiettivi didattici ambiziosi.

In linea con le premesse di questo Piano, gli investimenti sono organizzati in 4 interventi:

La creazione di "atelier creativi e laboratori per le competenze chiave" per gli Istituti comprensivi e le scuole del primo ciclo, tramite un intervento complessivo di circa 40 milioni di euro a valere sui fondi strutturali e di circa 35 milioni di euro a valere su risorse nazionali. Le scuole potranno dotarsi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di "tappeto digitale" in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche ed innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali.



SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE

La definizione delle competenze sopra citate non può rimanere ancorata solo a indicazioni di tipo generale. Servono nuovi strumenti, più flessibili, in grado di accompagnare le attività di apprendimento. Per fare questo, oltre alle tradizionali occasioni di formazione, è fondamentale che i docenti abbiano la possibilità di attingere da un portfolio di percorsi didattici applicati e facilmente utilizzabili in classe: la sfida delle competenze digitali è quella di sostenere l'attività del docente come facilitatore, abbassando la soglia d'ingresso su temi ritenuti, a torto o ragione, estranei al suo background.

Del resto, i percorsi didattici relativi al digitale non sono ancora solidamente codificati in un corpus o in una libreria ben definita: a fronte di numerose buone pratiche ed esempi pionieristici, i temi del digitale si affacciano solo ora nello scenario mainstream e hanno quindi bisogno di uno sforzo progettuale per la costruzione di percorsi a copertura curricolare utilizzabili in modo estensivo.

In tal modo si intende valorizzare le competenze digitali che i docenti già possiedono e far crescere le dinamiche di lavoro in gruppo e di peer learning tra di loro, potenziando lo scambio professionale già esistente tra le varie competenze diffuse e di ottimo livello presenti tra i docenti italiani.



PORTARE IL PENSIERO LOGICO-COMPUTAZIONALE A TUTTA LA SCUOLA PRIMARIA

È fondamentale partire dai giovanissimi, per almeno due ragioni: primo, anticipare la comprensione della logica della Rete e delle tecnologie, proprio perchè l'avvicinamento alle tecnologie stesse avviene prima, a partire dal contesto familiare; secondo, preparare da subito i nostri studenti allo sviluppo delle competenze che sono al centro del nostro tempo, e saranno al centro delle loro vite e carriere.

Saranno sviluppate sperimentazioni più ampie e maggiormente orientate all'applicazione creativa e laboratoriale del pensiero computazionale, coinvolgendo anche la scuola dell'infanzia in azioni dedicate.

LA FORMAZIONE



OBIETTIVI

- Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti gli attori della comunità scolastica
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali
- Sviluppare standard efficaci, sostenibili e continui nel tempo per la formazione all'innovazione didattica
- Rafforzare la formazione all'innovazione didattica a tutti i livelli (iniziale, in ingresso, in servizio)

La formazione del personale scolastico deve ripartire da un'analisi dei fattori che finora ne hanno limitato l'efficacia: i contenuti della formazione erogata, che spesso si è dovuta limitare all'alfabetizzazione

di base sulle tecnologie; la difficoltà di andare oltre gli “innovatori naturali”, sia per l’assenza di adeguate politiche di accompagnamento, che per l’incapacità di avvicinare le tecnologie ai docenti parlando il linguaggio della didattica; la frammentazione e la mancanza di capillarità territoriale delle politiche formative, per carenza di finanziamenti strutturali.

Alla luce di questo occorre sviluppare un approccio che parli in maniera comprensiva a tutto il personale scolastico, facendo leva sugli investimenti strutturali previsti dalla Buona Scuola.

Un approccio che faccia della formazione dei docenti all’innovazione didattica una priorità all’interno del sistema nazionale di formazione obbligatoria, secondo i principi enunciati ne La Buona Scuola: valorizzare in chiave sistemica l’attività di sperimentazione dei singoli e delle reti, attivare e connettere definitivamente le reti di scuole e i docenti coinvolti sul tema, valorizzare infine la formazione alle competenze digitali intese come la capacità di volgere in senso pedagogico e didattico l’uso delle tecnologie, come mezzo per potenziare apprendimenti e competenze chiave.

Quindi finalizzando il tutto alla creazione di un sistema formativo stabile ed autorevole, per la realizzazione di pratiche didattiche quotidiane, come supporto allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e per la vita degli studenti. Un approccio che consideri, nei rispettivi ruoli, il dirigente scolastico e il direttore amministrativo non come meri esecutori di procedure amministrative, ma come protagonisti dell’intera visione di scuola digitale e, affiancati da un ruolo abilitante, quello dell’animatore digitale, formino una squadra coesa per l’innovazione nella scuola.

Un approccio, infine, che sia coerente nell’orientamento all’innovazione didattica per tutti i passaggi della crescita professionale del docente, dalla formazione iniziale a quella in ingresso, fino alla formazione in servizio.



FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

La Buona Scuola (legge 107/2015) ha introdotto per la prima volta la formazione obbligatoria in servizio per il personale docente. Si tratta di un’innovazione importante, accompagnata da

un'ulteriore presa di posizione: tra le priorità del prossimo Piano Triennale di Formazione, è inserita la formazione sui temi indicati in questo Piano, con particolare enfasi per la formazione dei docenti all'innovazione didattica.

A CHI È DIRETTA LA FORMAZIONE

Docenti

A livello di singola Istituzione scolastica, la realizzazione di politiche per l'attuazione di questo Piano, condivise con i docenti e indirizzate a tutta la comunità scolastica, sarà prima di tutto legata all'inserimento e alla programmazione di azioni all'interno del piano triennale per l'offerta formativa (legge 107/2015, art. 1, comma 57). Questo richiederà la formazione e l'accompagnamento di differenti profili in grado di collaborare efficacemente all'interno e relazionarsi all'esterno come team per l'innovazione.

Dirigenti scolastici

Saranno formati tutti i dirigenti scolastici per l'avvio e l'indirizzo di politiche di innovazione all'interno delle istituzioni scolastiche: per costruire forti relazioni sul territorio con gli attori interessati al digitale; per promuovere curricoli per le competenze digitali; per valorizzare la costituzione di reti formative e progettuali al fine di rendere sostenibili le scelte e compatibili gli investimenti. Saranno formati su tutti i contenuti di questo Piano, per avere la visione complessiva.

Direttori dei servizi generali e amministrativi (DSGA)

Questo avverrà anche per i direttori amministrativi di tutte le scuole. Questi ultimi avranno un ruolo importante, ad esempio nelle pratiche di dematerializzazione, ma anche per agevolare la partecipazione alle procedure legate a bandi, acquisti e contrattualizzazione che scaturiranno da questo Piano.

Vogliamo creare le condizioni per un forte stimolo all'innovazione, attraverso il ruolo combinato di animatore digitale (vedi Azione #28), dirigente scolastico e direttore amministrativo: una "triade" che sarà messa nelle condizioni di convertire gli obiettivi e le innovazioni di questo Piano nella vita scolastica.

PREMESSA

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), valido fino al 2020 – adottato con Decreto Ministeriale n. 851 del 27 ottobre 2015 – è una delle linee di azione della legge 107, “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”. Il **PNSD** prevede tre grandi linee di attività in merito a miglioramento dotazioni hardware, attività didattiche e formazione degli insegnanti. Ciascuna di queste mette in campo finanziamenti, quasi tutti tramite bando di progetti che le scuole devono presentare.

E' utile ricordare che le azioni del PNSD sono programmate secondo piani di finanziamento di sostegno al conseguimento degli obiettivi tematici dell' **Accordo di partenariato** che è lo strumento con cui la Commissione europea ha adottato un Accordo di Partenariato con l'Italia in cui si definisce la strategia per un uso ottimale dei Fondi strutturali e di investimento europei per il periodo 2014-2020.

L'Accordo di Partenariato prevede, nel campo dell'**istruzione**, le seguenti linee di indirizzo strategico: la “*diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola*” e “*l'adozione di approcci didattici innovativi, attraverso il sostegno all'accesso a nuove tecnologie e la fornitura di strumenti di apprendimento adeguati*” finalizzate al “*miglioramento dei livelli di apprendimento degli allievi*”. In questo senso “*la programmazione 2014-2020 deve fornire un apporto essenziale all'accelerazione dei processi di innovazione della scuola e della formazione italiana, in linea con gli obiettivi dell'Agenda Digitale Europea e della strategia dell'Agenda Digitale Italiana, intervenendo in direzione di una maggiore semplificazione e digitalizzazione del mondo dell'istruzione e della formazione (...)*”.

Il comma 58 della Legge 107/15 definisce gli **obiettivi strategici** del PNSD:

1. realizzazione di attività volte allo **sviluppo delle competenze digitali degli studenti**
2. **potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali** necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche
3. adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la **trasparenza** e la **condivisione di dati**, nonché lo scambio di informazioni
4. **formazione dei docenti**;
5. **formazione dei direttori dei servizi generali e amministrativi**, degli **assistenti amministrativi** e degli **assistenti tecnici** per l'innovazione digitale nell'amministrazione;
6. **potenziamento delle infrastrutture di rete**, con particolare riferimento alla connettività nelle scuole;
7. **valorizzazione delle migliori esperienze** delle istituzioni scolastiche anche attraverso la promozione di una rete nazionale di centri di ricerca e di formazione;
8. definizione dei criteri e delle finalità per l'**adozione di testi didattici in formato digitale** e per la produzione e la diffusione di opere e materiali per la didattica, anche prodotti autonomamente dagli istituti scolastici.

L'ANIMATORE DIGITALE

L'**azione #28** del Piano Nazionale Scuola Digitale prevede la nomina di un docente ad “animatore digitale” ossia un docente che deve elaborare progetti ed attività per diffondere l'innovazione nella scuola secondo le linee guida del PNSD. Secondo il Prot. n° 17791 del 19/11/2015 l'AD riceverà una formazione specifica al fine di “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 COMUNITA' 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.

PROPOSTA PNSD per il PTOF 2016-19

L'Animatore Digitale è il protagonista nell'azione quattro del Piano Nazionale Scuola Digitale, è la figura che ha il compito di accompagnare, monitorare le azioni che promuovono la digitalizzazione. Ma da dove iniziare? Innanzitutto è utile ricordare che alcune delle innovazioni richieste dal PNSD sono già attive nella nostra scuola e molte sono in fase di sviluppo.

Si elencano qui di seguito le AZIONI (indicate con #) e i corrispondenti ambiti che sono già state realizzate o stanno per attivarsi :

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO #4

Aula 3.0 per la sede della Scuola secondaria di I grado

Avviso PON Realizzazione ambienti digitali - progetto presentato in attesa di approvazione

FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA ED ORGANIZZATIVA # 25

Uso consapevole e responsabile dei social network, educazione ai media, cyberbullismo.

PARTECIPAZIONE ALLA SETTIMANA DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE 7 DICEMBRE – 15 DICEMBRE 2015

PARTECIPAZIONE AL CONCORSO #ilmioPNSD

Realizzazione di un videoclip con i genitori e gli alunni della classe III D e l'esperto esterno.

ATELIERS CREATIVI E LABORATORI PER LE COMPETENZE CHIAVE # 7

Avviso PON Realizzazione ateliers creativi - progetto presentato in attesa di approvazione

PARTECIPAZIONE ALLA SETTIMANA EUROPEA DEL CODICE *CODE WEEK 4 ALL 2016 #17*

Attività di coding in *verticale* (Classi VA e V B della Scuola Primaria e classe I C della Scuola Secondaria di I grado) e in modalità *peer tutoring*

PARTECIPAZIONE AL BANDO PER LA REALIZZAZIONE DI CURRICOLI DIGITALI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI #15

AMBITO	
FORMAZIONE INTERNA	
	Prima annualità
Interventi	<p>a.s. 2016-17</p> <p>1.Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di una sezione dedicata sul sito della scuola <p>2.Somministrazione di questionari Questionario profilatura digitale docenti Questionario Conoscenza delle Tecnologie Questionario delle aspettative</p> <p>3.Creazione di un team di supporto alla digitalizzazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgimento dei docenti interessati a comporre un gruppo di persone a supporto delle azioni PNSD <p>4.Partecipazione alla rete territoriale e nazionale Animatori Digitali</p> <p>5.Formazione docenti</p> <p>A. Formazione utilizzo Google App per spazi Drive condivisi e documentazione di sistema</p> <p>A. Formazione Registro elettronico</p> <p>A. Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali, ricerca di soluzioni sostenibili.</p> <p>6. Eventuale partecipazione a progetti internazionali (etwinning)</p> <p>7. Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali</p> <p>8.Somministrazione di un questionario di valutazione della formazione</p>
	Seconda annualità
Interventi	<p>a.s. 2017-18</p> <p>1.Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi</p>

- 2. **Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali**
- 3. **Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale**
- 4. **Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola:**

Aula 3.0

Formazione su piattaforma di e-learning

Google Apps

Nuovi spazi flessibili

- 5. **Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze**
- 6. **Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa:**

Adozione di metodologie didattiche innovative

Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali

Coding

- 7. **Eventuale partecipazione a progetti internazionali (etwinning)**
- 8. **Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali**

Terza annualità

a.s. 2018-19

- 1. **Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite**
- 2. **Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali**
- 3. **Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale**
- 4. **Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze**
- 5. **Progettazione di percorsi di e-learning tramite utilizzo di piattaforme digitali e Google Apps come strumenti integrati per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento**
- 6. **Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa:**
Adozione di metodologie didattiche innovative
Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
Coding
Robotica educativa
- 7. **Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD)**
- 8. **Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale**
- 9. **Eventuale partecipazione a progetti internazionali (etwinning)**
- 10. **Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali**

Interventi

AMBITO	
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
	Prima annualità
Interventi	<p>a.s. 2016-17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche 2.Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD 3.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) 4. Eventuale partecipazione alla comunità E-twinning 5. Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
	Seconda annualità
Interventi	<p>a.s. 2017-18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Implementazione del nuovo sito internet istituzionale della scuola 2.Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica 3.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) 4. Eventuale partecipazione comunità E-twinning 5.Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
	Terza annualità
Interventi	<p>a.s. 2018-19</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Costruire un portfolio per certificare le competenze acquisite 2. Mettere a disposizione della comunità risorse didattiche gratuite in modalità telematica (podcast, audio video, video e-book) 3. Sperimentare soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze 4.Realizzazione di una comunità anche online 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. 5.Eventuale partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università

AMBITO	
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	
	Prima annualità
Interventi	<p>a.s. 2016-17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON se la candidatura verrà successivamente accettato dal MIUR 2.Attività didattica e progettuale relativa all'Aula 3.0 – sperimentazione nuove metodologie 3.Diffusione della didattica project-based 4.Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education 5.Sviluppo del pensiero computazionale 6.Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch) 7.Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
	Seconda annualità
Interventi	<p>a.s. 2017-18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Stimolare e diffondere la didattica project-based 2.Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie Innovative: potenziamento del pensiero computazionale e dell'utilizzo del coding 3.Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, etwinning 4.Potenziamento di Google apps for Education: utilizzo di Google Classroom 5.Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti 6.Cittadinanza digitale 7.Costruire curricoli verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali 8.Potenziamento dell' aula 3.0
	Terza annualità
	<p>a.s. 2018-19</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Stimolare e diffondere la didattica project-based 2.Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative 3.Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, etwinning

4.Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti

5.Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio

6.Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca

Meldola, 25/10/2016