

PTOF 2019-2022
ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL PNSD

STRUMENTI	ATTIVITÀ
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	<p style="text-align: center;"><i>“La rivoluzione digitale è tale perché la tecnologia è divenuta un ambiente da abitare, una estensione della mente umana, un mondo che si intreccia con il mondo reale e che determina vere e proprie ristrutturazioni cognitive, emotive e sociali dell’esperienza, capace di rideterminare la costruzione dell’identità e delle relazioni, nonché il vissuto dell’esperire.”</i> <i>(Tonino Cantelmi)</i></p> <p>Il nostro Istituto crede fermamente che l’apprendimento sia un processo conoscitivo che non può limitarsi allo spazio e alle persone dell’aula, ma si concretizza soprattutto grazie all’interazione tra diversi attori e allargandosi progressivamente dalla scuola al mondo. In quest’ottica la mediazione delle nuove tecnologie diventa fondamentale per realizzare ambienti di apprendimento accoglienti e inclusivi. Pertanto il nostro Istituto si pone come obiettivo quello di integrare l’approccio tradizionale all’insegnamento con metodologie innovative e interattive, attente ai processi di apprendimento dei singoli, alle loro esigenze formative e allo sviluppo delle competenze chiave. La dotazione di pc portatili, tablet, LIM, nonché l’uso di piattaforme online per la condivisione delle risorse didattiche permetterà ai docenti di mettere in atto attività di studio, ricerca guidata, problem solving e produzione di materiali, privilegiando le modalità del cooperative learning e del peer tutoring nell’ottica della scuola come comunità di apprendimento.</p> <p>Per attuare quanto prefissato, nell’ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il nostro Istituto è dotato di un Team per l’Innovazione Digitale e di un Animatore Digitale, un docente che collabora in modo strategico con il Dirigente Scolastico e con il Direttore Amministrativo. Queste figure lavorano in sinergia per indirizzare le risorse verso attività di formazione interna del personale, coinvolgimento della comunità scolastica alle iniziative di argomento tecnologico, diffusione dell’innovazione digitale nella scuola e creazione di soluzioni innovative. Uno strumento per l’attuazione di ambienti digitali sempre più innovativi, oltre alle dotazioni fornite dagli Enti locali, sarà la candidatura ai PON, Fondi Strutturali Europei.</p>

COMPETENZE E CONTENUTI	ATTIVITA'
COMPETENZE DEGLI STUDENTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Migliorare le competenze digitali degli alunni in uscita dalla Scuola primaria e dalla Scuola Secondaria di primo grado, introducendo nella didattica comune buone pratiche di innovazione digitale per sviluppare in essi le capacità di ricerca, sintesi, elaborazione, organizzazione delle informazioni, progettazione e <i>problem solving</i>. ● Partecipare alla <i>Europe Code Week</i> ● Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, cioè l'applicazione della logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi per risolvere i problemi anche nella vita reale. ● Sviluppare negli alunni un approccio intuitivo, ludico e didattico alla programmazione fin dall'età prescolare.
FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	ATTIVITA'
ACCOMPAGNAMENTO	<p>I Compiti del Team e dell'Animatore Digitale si sviluppano su tre aree di intervento:</p> <p>- 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.</p> <p>- Coinvolgimento della comunità Scolastica: Favorire la partecipazione della comunità scolastica tutta, attraverso momenti formativi per il personale, attività di assistenza tecnica rivolti anche alle famiglie, protagonismo degli studenti nell'organizzazione delle attività sui temi del PNSD, al fine di realizzare una vera cultura digitale condivisa.</p> <p>- 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</p>

	fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.
FORMAZIONE DEL PERSONALE	<p>Finalità generali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rilevazione e monitoraggio costanti dei bisogni formativi e delle competenze informatiche del personale dell'Istituto. ● Formazione base (hardware e software) e successivamente avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici utilizzati dal personale dell'Istituto (registro elettronico, <i>Google Apps for Education</i>, posta elettronica, sito e area riservata, ecc ...), con lo scopo di gestire al meglio il flusso comunicativo, la partecipazione e la condivisione della comunità scolastica. ● Coinvolgimento di tutti i docenti a iniziative di formazione in conformità con il PNSD. ● Formazione destinata ai docenti relativamente alle metodologie e agli strumenti della didattica e dell'innovazione digitale. ● Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. <p>Obiettivi specifici per annualità</p> <p>a.s. 2019-2020</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Somministrazione di un questionario sui bisogni formativi e le competenze informatiche dei docenti. ● Formazione interna per docenti di nuova nomina alle strumentalità specifiche della nostra scuola. ● Formazione interna per i docenti al fine di migliorare le competenze informatiche di base (registro elettronico, utilizzo del pc e dei dispositivi collegati, uso di programmi quali Microsoft Office o Adobe Reader, posta elettronica, ecc ...). ● Organizzazione di incontri formativi per <i>conoscere</i> approfonditamente gli strumenti tecnologici utilizzati dall'Istituto (Posta Elettronica, Gestione dei documenti tramite area riservata del sito e Google Drive, strumenti avanzati del registro elettronico, ecc ...). ● Sostegno ai docenti per la conoscenza e la diffusione del pensiero computazionale, del coding e del problem solving come modus operandi nella pratica didattica quotidiana. ● Monitoraggio del livello di competenze digitali acquisite. <p>a.s. 2020-2021</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione interna per docenti di nuova nomina alle strumentalità specifiche della nostra scuola. ● Organizzazione di incontri formativi per <i>l'utilizzo</i> efficace degli strumenti tecnologici utilizzati dall'Istituto (documenti, fogli di lavoro, presentazioni, moduli, utilizzo di spazi virtuali condivisi come Drive, funzioni avanzate del registro elettronico, ecc. ...). ● Incontri di approfondimento per i docenti relativi all'uso di LIM, pc, tablet e dei loro specifici software per la didattica. ● Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica e digitale, con particolare attenzione all'utilizzo di materiale e strumentazione che favoriscano l'inclusione e la personalizzazione degli apprendimenti. ● Utilizzo di un <i>repository</i> (archivio dati) d'Istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione dei materiali prodotti. ● Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa: <i>flipped classroom, coding</i> con Scratch o altri programmi. ● Monitoraggio del livello di competenze digitali acquisite. <p>a.s. 2021-2022</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Incentivare un utilizzo delle <i>Google Apps for Education</i> nella quotidianità dell'Istituto. ● Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica e digitale, con particolare attenzione all'utilizzo di materiale e strumentazione che favoriscano l'inclusione e la personalizzazione degli apprendimenti. ● Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa: <i>flipped classroom, coding</i> con Scratch, <i>S4A-Scratch for Arduino</i>, robotica educativa, ampliamenti dei testi digitali o altri programmi. ● Utilizzo di un <i>repository</i> (archivio dati) d'Istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione dei materiali prodotti. ● Monitoraggio del livello di competenze digitali acquisite.
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	Finalità generali

- Diffusione e condivisione delle buone pratiche.
- Sviluppo della relazione educativa.
- Utilizzo della didattica in rete.
- Creazione di ambienti di apprendimento digitali innovativi.
- Stipula di convenzioni con gli Istituti di Secondaria Superiore del territorio, per permettere lo svolgimento di attività di formazione e tutoraggio tra gli studenti delle scuole superiori e gli alunni dei gradi inferiori nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro.
- Assistenza all'utenza e al personale della scuola (docenti, ata, studenti e famiglie) attraverso l'istituzione di uno Sportello di Assistenza Digitale.

Obiettivi specifici per annualità

a.s. 2019-2020

- Stimolare i docenti a produrre versioni digitali dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito web di Istituto.
- Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della *privacy*.
- Realizzazione di una comunità online con famiglie, attori della scuola e del territorio, attraverso servizi digitali, quali il sito web, che favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia.
- Attivare uno Sportello di Assistenza Digitale per l'utenza e il personale della scuola, così da favorire l'uso delle tecnologie e degli strumenti informatici della scuola.
- Attività di formazione e condivisione di progetti in collaborazione con i ragazzi degli Istituti di Istruzione Superiore del territorio, nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche, Enti, Associazioni, Università.

a.s. 2020-2021

- Stimolare i docenti a produrre versioni digitali dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito web di Istituto.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della <i>privacy</i>. ● Offrire supporto all'utenza e al personale della scuola attraverso lo Sportello di Assistenza Digitale per favorire l'uso delle tecnologie e degli strumenti informatici della scuola. ● Partecipazione alla <i>Europe Code Week</i> nel mese di ottobre e introduzione del coding trasversalmente in ogni ambito disciplinare. ● Iscrizione della scuola alla piattaforma <i>E-Twinning</i>. ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche, Enti, Associazioni, Università. <p>a.s. 2021-2022</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coinvolgere un numero sempre maggiore di docenti nell'utilizzo della didattica in rete e nell'applicazione concreta di nuove metodologie (es: <i>flipped classroom</i>). ● Incentivare ad un uso sempre più consapevole e corretto delle risorse online. ● Offrire supporto all'utenza e al personale della scuola attraverso lo Sportello di Assistenza Digitale per favorire l'uso delle tecnologie e degli strumenti informatici della scuola. ● Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della <i>privacy</i>. ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche, Enti, Associazioni, Università. ● Partecipazione alla <i>Europe Code Week</i> nel mese di ottobre e introduzione del coding trasversalmente in ogni ambito disciplinare. ● Partecipazione dell'Istituto alle attività sulla piattaforma <i>E-Twinning</i>. ● Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza digitale.
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<p>Finalità generali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti dell'Istituto coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa. ● Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, che permettano lo sviluppo del pensiero computazionale.

- Co-costruzione di ambienti di apprendimento, anche virtuali, che promuovano l'uso consapevole del digitale.

Obiettivi specifici per annualità

a.s. 2019-2020

- Creazione e utilizzo di uno spazio *cloud* d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche didattiche (dall'area riservata del sito web di Istituto).
- Stimolare i docenti a produrre versioni digitali dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito web di Istituto.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, che favoriscano lo sviluppo del pensiero computazionale: *flipped classroom*, *coding*, utilizzo di Scratch, educare al saper fare, ampliamenti dei testi digitali o altri programmi.
- Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: *flipped classroom*.

a.s. 2020-2021

- Creazione di un *repository* (archivio dati) d'Istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione dei materiali prodotti.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, che favoriscano lo sviluppo del pensiero computazionale: *flipped classroom*, *coding* nell'ora di Tecnologia, utilizzo di S4A-Scratch for Arduino, robotica educativa, educare al saper fare, ampliamenti dei testi digitali o altri programmi.

a.s. 2021-2022

- Utilizzo del *repository* (archivio dati) d'Istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione dei materiali prodotti.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa, che favoriscano lo sviluppo del pensiero computazionale: *flipped classroom*, *coding* nell'ora di Tecnologia, utilizzo di S4A-Scratch for Arduino, robotica educativa, educare al saper fare,

	ampliamenti dei test digitali o altri programmi.
--	--