



Scuola Secondaria I grado “Solimena – De Lorenzo”

Via Nola N. 1 Nocera Inferiore 84014 (SA)

☎ 0815176356 - 0815172958 - Fax 081-0103478

e-mail: samm12100a@istruzione.it e-mail certificata: samm12100a@pec.istruzione.it

Sito Web: www.smssolimena.gov.it - Codice Fiscale: 80028070656

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Triennio 2016/2019

Dirigente Scolastico: Carmela Cuccurullo

Animatore Digitale: Annamaria Bove

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Il PNSD è uno dei punti più innovativi della legge 107/2015. In esso viene delineata la scuola come laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione, innovazione, condivisione e formazione digitale.

CHE COSA RAPPRESENTA QUESTO DOCUMENTO *(da pagina 6 a pagina 9 del documento)*

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.

Si tratta prima di tutto di un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, in primis le attività orientate alla formazione e all'apprendimento, ma anche l'amministrazione, contaminando - e di fatto ricongiungendoli - tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali. Con ricadute estese al territorio.

Il Piano è, attraverso le sue azioni, una richiesta di sforzo collettivo diretto a una nascita di uno "Stakeholder Club per la scuola digitale", di "un portatore di interesse per la scuola digitale".

COME E' STATO ORGANIZZATO IL PNSD

I 4 passaggi fondamentali:

1. strumenti (della strategia) - tutte le condizioni che abilitano le opportunità della società dell'informazione, e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle. Sono le condizioni di accesso, la qualità degli spazi e degli ambienti, l'identità digitale e l'amministrazione digitale;

2. competenze, contenuti didattici, contenuti e competenze – serve a identificare nuove traiettorie, guardando alle pressanti richieste del presente in termini di competenze, ma soprattutto interpretando quelle del futuro;

3. formazione – la formazione del personale, orientata all'innovazione didattica e aperta a quella organizzativa, sarà cruciale per fare uno scatto in avanti;

4. accompagnamento – **attraverso l'accesso** (fibra ottica, connettività e cablaggio interno in ogni scuola), **dotazione tecnologiche e spazi** (l'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano), **amministrazione digitale** (dematerializzazione e digitalizzazione dei servizi delle istituzioni scolastiche), **identità digitale** (legge n. 107 del 2015 ha introdotto l'obiettivo di dare un profilo digitale ad ogni persona della scuola per realizzare un sistema per cui l'accesso al web, ai contenuti e ai servizi diventi unico), **competenze degli studenti** (alfabetizzazione informativa e digitale "information literacy e digital literacy" e l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche), **digitale, imprenditorialità e lavoro** (sviluppo delle competenze cosiddette "trasversali", come il problem solving, il pensiero laterale e la capacità di apprendere), **contenuti digitali** (governare e valorizzare la produzione e distribuzione di conoscenza, nonché la creatività digitale anche promuovendo l'autoproduzione), **formazione docenti** (il personale della scuola deve essere equipaggiato per tutti i cambiamenti richiesti dalla modernità, e deve essere messo nelle condizioni di vivere e non subire l'innovazione).

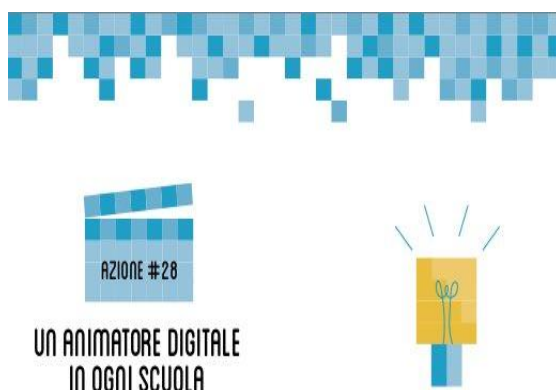
IL NOSTRO PNSD

Premessa

La legge 107 prevede che dal 2016 tutte le scuole 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 di 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,
- di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- 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.

Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.



| | |
|---------------------------|---|
| Risorse | 8,5 milioni di euro all'anno (a valere sui fondi PNSD Legge 107/2015 a decorrere dal 2016) |
| Strumenti | assegnazione delle risorse alle scuole |
| Tempi di prima attuazione | Marzo 2016 |
| Obiettivi misurabili | pubblicazione dei progetti costruiti dall'animatore digitale; efficacia delle progettualità; coinvolgimento del personale scolastico e di tutta la comunità |

L'**Animatore Digitale** è un docente esperto che, individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

L'Animatore Digitale individuato in ogni scuola sarà formato in modo specifico affinché possa (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015) *"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"

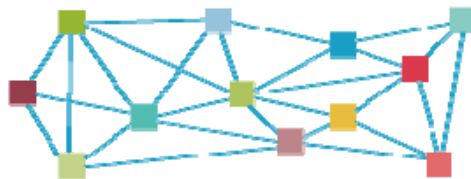
Si tratta, quindi, di una **figura di sistema** che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola; il PNSD prevede un'azione dedicata, la #27.

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a:

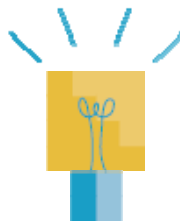
FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle 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 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.



Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento che diviene parte integrante del PTOF. Piano redatto secondo la Nota Ministeriale N.35 del 07/01/2016, Indicazioni e Orientamenti per la definizione del Piano Triennale per la formazione del personale.

Azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale

AMBITO FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITA'

- ❖ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione.
- ❖ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ❖ Creazione di uno sportello permanente (fisico e digitale) per assistenza.
- ❖ Creazione di una mailing-list per le comunicazioni inerenti al PNSD (Circolari ministeriali, avvisi corsi di formazione, corsi Mooc ...).
- ❖ Area riservata PNSD sul sito della scuola.
- ❖ Formazione specifica per DS, DSGA, Animatore Digitale, TEAM dell'Innovazione, Docenti, Assistente Tecnico, Personale Amministrativo.
- ❖ Attivazione di un ambiente per l'e-learning.

- ❖ Formazione 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 per una didattica digitale integrata. (cfr. azione #25 del PNSD)
- ❖ Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione. (vedi Piano Formazione docenti/Miur)
- ❖ Formazione per l'insegnamento delle lingue per docenti di Lingue (Clil) e docenti di altre discipline (certificazioni B1 – B2). (vedi Piano Formazione docenti/Miur)
- ❖ Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD)

- ❖ Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema:
 - sessione formativa per tutti i docenti
 - sessioni specifiche di approfondimento per docenti di nuova nomina
 - sessione formativa per personale ATA
 - sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina funzionalità base
- ❖ Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, web quiz.

- ❖ Workshop aperti al territorio relativi a:
 - Sicurezza e cyberbullismo
 - Introduzione al Fab-Lab
 - La scuola digitale project-based

- ❖ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.

- ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

SECONDA ANNUALITA'

- ❖ Formazione avanzata per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata.
- ❖ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ❖ Mantenimento di uno sportello permanente (fisico e digitale) per assistenza.
- ❖ Creazione di un repository d'istituto 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.
- ❖ Introduzione alla stesura dell' e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni acquisite.(cfr. azione #9 del PNSD)

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aggiornamento del curricolo di Tecnologia nella scuola. (cfr. azione #18 del PNSD) ❖ Formazione utilizzo nuovo sito istituzionale di Istituto: <ul style="list-style-type: none"> - Formazione tecnica per amministratori spazi web - Formazione base redazione spazi web esistenti per componenti commissione web. ❖ Workshop per tutti i docenti inerenti: <ul style="list-style-type: none"> - l'utilizzo di testi digitali - l'adozione di metodologie didattiche innovative - la creazione e validazione di object learning - utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana. - strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali - strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera. ❖ 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. (cfr. azione #6 del PNSD) ❖ Formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la didattica (uso del linguaggio Scratch nell'ambito delle attività connesse all'Associazione Dschola). ❖ Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto. ❖ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. |
| TERZA ANNUALITA' | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). ❖ Creazione di reti e consorzi sul territorio a livello nazionale. ❖ Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long) ❖ 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. ❖ 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 COMUNITA' SCOLASTICA | |
| PRIMA ANNUALITA' | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. ❖ 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. ❖ Partecipazione al progetto Diderot – Programmo anch'io ❖ Workshop aperti al territorio relativi a: <ul style="list-style-type: none"> - Sicurezza e cyber bullismo - Introduzione al Fab-Lab ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici. ❖ Accordi territoriali: coordinamento e supporto delle Associazioni, Aziende di settore e rete |

| | |
|--|---|
| | <p>di stakeholders. (cfr. azione #30 del PNSD)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Favorire un utilizzo consapevole delle dotazioni, attraverso l'acquisto di soluzioni sicure e configurabili per ogni classe, associate a funzionalità per la gestione degli accessi e con connessione a servizi aggiuntivi. ❖ Sito della scuola: cura dei contenuti per la sezione dedicata al PNSD sul sito della scuola. |
| | <p style="text-align: center;">SECONDA ANNUALITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate. ❖ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale (uso delle risorse informative digitali). (cfr. azione #24 del PNSD) ❖ Potenziamento del FABLAB: 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. ❖ Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica-gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima e a contrastare la dispersione. ❖ Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico: <ul style="list-style-type: none"> - Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab - Creazione di spazi didattici per la peer education - Creazione di web-TV in streaming ❖ Digitalizzazione del laboratorio di tecnologia: stampante 3D, robotica educativa, prototipazione rapida, realtà aumentata. ❖ Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. ❖ Promozione di percorsi formativi in presenza e online per genitori. ❖ Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica. ❖ Implementazione del nuovo sito internet istituzionale della scuola. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici. |
| | <p style="text-align: center;">TERZA ANNUALITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising. ❖ Avviare progetti in crowdfunding. ❖ Potenziamento Fab-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 approfondimento competenze 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). ❖ Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze. ❖ 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 in modalità sincrona e asincrona. ❖ 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

PRIMA ANNUALITA'

- ❖ Revisione, integrazione, della rete wi-fi di Istituto.
- ❖ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione.

- ❖ Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.
- ❖ Diffusione della didattica project-based
- ❖ Selezione e presentazione di:
 - contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici
 - 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 (es. linguaggio Scratch)
- ❖ Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- ❖ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

SECONDA ANNUALITA'

- ❖ Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- ❖ 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.

- ❖ Potenziamento di Google apps for Education e Microsoft for Education.
- ❖ Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.

- ❖ Introduzione alla robotica educativa.
- ❖ Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)

- ❖ 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.
- ❖ Creazione di aule 3.0

TERZA ANNUALITA'

- ❖ Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- ❖ Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.

- ❖ Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
- ❖ Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti.

- ❖ Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4

| | |
|--|---|
| | <p>Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Educare al saper fare: making, creatività e manualità.❖ Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. (cfr. azione #23 del PNSD)❖ Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.❖ Creazione di aule 3.0. |
|--|---|

Animatore digitale: Annamaria Bove