

PIANO TRIENNALE PER LO SVILUPPO DELLA SCUOLA DIGITALE

	Interventi nell'ambito della formazione interna	Interventi nell'ambito della creazione di soluzioni innovative	Interventi nell'ambito del coinvolgimento della comunità scolastica
2018/19 Prima annualità	<p>Publicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.</p> <p>Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</p> <p>Formazione docenti: introduzione al coding.</p> <p>Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze formative.</p> <p>Formazione Flipped classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati).</p> <p>Workshop aperti al territorio relativi a: Sicurezza e cyberbullismo; La scuola digitale project-based, inquiry based learning.</p> <p>Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali (ERASMUS +)</p>	<p>Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto.</p> <p>Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione.</p> <p>Diffusione della didattica project-based</p> <p>Selezione e presentazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici (piattaforme di condivisione di corsi e video gratuiti: Khan Academy, OilProject), accesso a piattaforme MOOC. ➤ Siti dedicati, App, Webware (software on-line), Software e Cloud per la didattica. ➤ strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. <p>Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.</p> <p>Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale: Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch)</p> <p>Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.</p> <p>Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione</p> <p>Progettazione di aule 3.0</p>	<p>Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.</p> <p>Workshop aperti al territorio relativi a:</p> <p>Sicurezza e cyberbullismo</p> <p>Introduzione al FabLab</p> <p>Partecipazione comunità E-twinning</p> <p>Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università</p>

ATTIVITÀ REALIZZATE:

- La scuola ha realizzato nel cloud di Google Drive uno spazio virtuale dove archiviare i vari lavori svolti dai docenti, verbali, relazioni e programmazioni da condividere con il Dirigente e sul sito della scuola ha effettuato la condivisione dei lavori svolti dagli alunni per la diffusione delle buone pratiche.
- Ha effettuato Workshop interni relativi alla Sicurezza e alla prevenzione del bullismo e cyberbullismo e all'introduzione al FabLab, attraverso l'attuazione di progetti in rete e all'attivazione dei laboratori di robotica e all'utilizzo di piattaforme educative (Programma il futuro, Code.org...)
- Partecipazione al concorso nazionale PNSD.

- Progetti a cui la scuola ha partecipato:
 - Avanguardie educative flipped classroom edmondo
 - Progetto coding: programma il futuro
 - Attività tecnologiche tratte da code.org.it e da programmailfuturo.it
 - Utilizzo di scratch.
- Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto sia nei plessi della scuola secondaria di I grado, Via Giannone e Via G.M. Bosco (succursale) che nel plesso di scuola primaria e infanzia Via Roma.
- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e acquisto di nuovi pc e realizzazione di un laboratorio di robotica.
- Reperimento di contenuti digitali, riuso e condivisione di contenuti didattici, accesso ed utilizzo della piattaforma CLASSROOM.
- Sviluppo del pensiero computazionale attraverso la diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch) e unplugged.
- Sperimentazione di nuove metodologie e utilizzo di app nella didattica: Kahoot, debate, biteable.
- Formazione sull'uso delle piattaforme digitali, e app di GOOGLE utili alla didattica.