



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO- COMPRESIVO STATALE

"Pietro Giannone"

Scuola Secondaria di I grado: C.so Giannone, n°98 Succursale: Via G.M. Bosco, n°105
Scuola dell'Infanzia e Primaria: Via Roma, n°69 - 81100 Caserta
Segreteria: tel/fax 0823.326265 - Distretto n°12 - Caserta C.F. 93086060618 - web:
www.icgiannonece.gov.it
e-mail: ceic8AC005@istruzione.it - ceic8AC005@pec.istruzione.it -

Piano Triennale per lo sviluppo della Scuola Digitale

Allegato al Piano Triennale dell'Offerta Formativa per gli anni scolastici 2018/2019;
2019/2020; 2020/2021

Premessa

L'Animatore Digitale individuato in ogni scuola e formato in modo specifico affinché possa "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" (rif. Nota MIUR Prot. n° 17791 del 19/11/2015), riveste un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola.

Il suo profilo 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.

Attività del Piano

Interventi nell'ambito della formazione interna

Prima annualità

- Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
- Formazione docenti: introduzione al coding.
- Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze formative.
- Formazione Flipped classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati).
- Workshop aperti al territorio relativi a: Sicurezza e cyberbullismo; La scuola digitale project-based, inquiry based learning.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali (ERASMUS +)

Seconda annualità

- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
- Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola.
- Aule LIM.
- Nuovi spazi flessibili.
- Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa .
- Workshop per tutti i docenti inerenti:
 - ✓ L'adozione di metodologie didattiche innovative.
 - ✓ 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 dei dispositivi mobili di comunicazione, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).
 - ✓ Formazione per docenti e gruppo di studenti per la realizzazione video utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti d'Istituto.
 - ✓ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Terza annualità

- Elaborazione di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità.
- Sviluppo 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.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Interventi nell'ambito della creazione di soluzioni innovative

Prima annualità

- Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto
- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione
- Diffusione della didattica project-based
- Selezione e presentazione di:
 - 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.
- 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 (linguaggio Scratch)
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
- Progettazione di aule 3.0.

Seconda annualità

- Stimolare e diffondere la didattica project-based
- Sviluppo e diffusione di soluzioni per creare 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: utilizzo di Google Classroom
- 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 (sito Generazione connesse).
- Costruzione di curricula digitali
- Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0

Terza annualità

- Stimolare e diffondere la didattica project-based
- Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate
- Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch –Scratch 4 Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio
- Educare al saper fare: making, creatività e manualità
- Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
- Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.

Interventi nell'ambito del coinvolgimento della comunità scolastica

Prima annualità

- Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.
- Workshop aperti al territorio relativi a:
 - Sicurezza e cyberbullismo
 - Introduzione al FabLab
 - Partecipazione comunità E-twinning
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università

Seconda annualità

- Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate.
- Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:
 - Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab
 - Creazione di spazi didattici per la peer education
 - Il giornalino digitale di Istituto
 - Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale
 - Partecipazione comunità E-twinning
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

Terza annualità

- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising
- Avviare progetti in crowdfunding
- 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;
- Dotare ogni istituto della rete di una stampante3D per la condivisione immediata dei progetti e dei prototipi, per consentire l'analisi della realtà in 3 dimensioni, per potenziare le competenze espressive e progettuali a partire dalla scuola primaria e poi crescere fino alle superiori, definendo per ogni ordine e grado compiti adatti all'età degli studenti
- Mettere a disposizione di studenti, giovani neet, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book)
- Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale
- Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete