

6. PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Il piano ha come finalità principale quella di sfruttare il potenziale offerto dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione al fine di migliorare l'organizzazione e gli ambienti di apprendimento della scuola e di innalzare le competenze digitali di docenti e alunni, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con l'extrascuola.

Tempi:

Tale percorso sarà attuato con gradualità, secondo un'articolazione che preveda la realizzazione di obiettivi a breve, medio e lungo termine nel prossimo triennio.

Obiettivi a breve termine:

1. Individuazione dell' Animatore Digitale (vedi nota MIUR Prot. n° 17791 del 19/ 11/ 2015): si tratta di una figura di sistema che avrà il compito di coordinare e favorire l'attuazione del PNSD intervenendo sui seguenti ambiti: formazione interna, coinvolgimento della comunità scolastica, creazione di soluzioni innovative.

2. Analisi dei bisogni e delle risorse esistenti:

AMBITO FORMAZIONE INTERNA: Stimolo all'utilizzo del coding come attività di potenziamento delle capacità logico matematiche con software dedicati (Scratch – Scratch 4 Arduino). Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione . – Corso di formazione conseguente alle esigenze rilevate con riguardo all'alfabetizzazione all'uso delle TIC per i docenti con minori competenze.

AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA: Utilizzo di uno spazio cloud d'Istituto per la condivisione di attività – Stimolo e supporto all'implementazione di idee innovative con l'utilizzo della tecnologia nella didattica di classi pilota

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: Ampliamento delle reti Lan-Wlan di Istituto anche grazie l'accesso ai finanziamenti PON-FSE. Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Obiettivi a medio termine:

AMBITO FORMAZIONE INTERNA: Formazione volta alla diffusione del coding nella didattica anche della scuola primaria. Supporto ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale - Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata- Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione- Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.

AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA: Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico- Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale - Promozione di percorsi formativi in presenza e online per genitori- Realizzazione di access point per l'utenza della scuola.

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica come ad esempio: didattica per scenari, flipped classroom, teal, debate ecc. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Obiettivi a lungo termine:

AMBITO FORMAZIONE INTERNA: Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità- Introduzione ai vari linguaggi mediali - 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: Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale- Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze- Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di de materializzazione del dialogo scuola-famiglia.

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati. Organizzazione e/o partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio - Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.