



PIANO DIGITALE D'ISTITUTO

(allegato PTOF)

L'istituto comprensivo di Verdello aderisce al Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), 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.

Il Piano non si pone come obiettivo la semplice implementazione tecnologica strumentale e infrastrutturale delle scuole, ma ha l'ambizione di voler alimentare una visione di Educazione nell'era digitale in grado di sostenere le sfide che la società lancia oggi alla scuola, cioè interpretare e sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long) e in tutti i contesti della vita, formali e non formali (life-wide).

Partendo da un'idea rinnovata di educazione, la scuola si trasforma in luogo di ricerca e spazio aperto per l'apprendimento, non unicamente luogo fisico, ma piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita.

Il "digitale", a tal fine, diventa lo strumento abilitante per alimentare la nuova didattica, non più unicamente trasmissiva, ma collaborativa e generativa di curricolo in una scuola aperta e inclusiva per una società in continuo cambiamento.

In coerenza con i processi in atto, il nostro istituto ha attivato le opportune azioni per integrare nel quadro di riferimento del Piano Nazionale Scuola Digitale esperienze e buone pratiche già maturate nel corso degli ultimi anni.

Tali azioni sono state declinate in tre aree di significato:

1. strumenti
2. competenze e contenuti
3. formazione e accompagnamento

AMBITO 1: STRUMENTI

Per strumenti si intendono “... 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”.

A – Accesso		
Obiettivi: favorire l’accesso e la connessione attraverso connettività e cablaggio interno delle scuole		
Azioni	Competenza	Tempi
1. Ampliamento della banda adsl presso la scuola primaria	Amministrazione Comunale	2016
2. Ampliamento della banda adsl presso la scuola secondaria	Amministrazione Comunale	2016
3. Installazione della connessione adsl presso la scuola dell’infanzia	Amministrazione Comunale	2016
4. Cablaggio wifi per la diffusione dell’accesso	Partecipazione al Bando FESR - Programma Operativo Nazionale PON LAN/WLAN	2016
5. Canone per la sostenibilità dell’accesso	Amministrazione Comunale	2016-2018

B - Ambienti di apprendimento/strumentazioni		
Obiettivi: creare ambienti di apprendimento che facilitino apprendimenti attivi e laboratoriali.		
Azioni	Competenza	Tempi
1. Allestimento Aula 3.0 – sede primaria	Partecipazione al Bando FESR - Programma Operativo Nazionale PON Ambienti per l’apprendimento	2016
2. Aggiornamento del laboratorio di informatica – sede primaria e secondaria	Istituto	2018
3. Allestimento aula di coding – sede infanzia e primaria	Istituto	2017
4. N. 1 postazione multimediale con video proiezione in ogni aula/ambiente –primaria, secondaria	Istituto	2017
5. N. 1 postazione multimediale in ogni sezione della scuola dell’infanzia	Istituto	2016
6. N. 1 postazione multimediale con video proiezione nel salone della scuola dell’infanzia	Istituto	2017
7. Laboratori mobili: set di tablet e notebook su carrello con caricatore per la scuola primaria	Istituto	2016

8. Laboratori mobili: set di tablet e notebook su carrello con caricatore per la scuola secondaria	Istituto	2016
9. Laboratori mobili: set di tablet e notebook su carrello con caricatore per la scuola dell'infanzia	Istituto	2017
10. Politiche di BOYD (Bring Your Own Device)	Studenti e famiglie	2016
11. Servizi di assistenza e manutenzione	Istituto	2015

C – Identità digitale obiettivi: dare un profilo digitale ad ogni persona della scuola.		
Azioni	Competenza	Tempi
1. Adottare un sistema di autenticazione unico (Single-Sign-On)	Istituto	2018
2. Attivare un profilo digitale per ogni alunno	Istituto	2017
3. Attivare un profilo digitale per ogni docente	Istituto	2017

D – amministrazione digitale obiettivi: gestione dell'organizzazione scolastica e rafforzamento di servizi digitali innovativi sul territorio;		
Azioni	Competenza	Tempi
1. implementazione del registro elettronico	Istituto	2014
2. sviluppo del sito web d'istituto accessibile (Rete Porteapertesulweb) e implementazione di sistemi di comunicazione/interazione cloud	Istituto	2014
3. attivazione di Segreteria Digitale per la gestione dell'organizzazione scolastica e per il rafforzamento di servizi digitali innovativi sul territorio	Istituto	2016
4. attivazione dello sportello digitale e profilatura utenti interni ed esterni	Istituto	2017

AMBITO 2: COMPETENZE E CONTENUTI

L'istituto comprensivo di Verdello aderisce al PNSD con la consapevolezza dell'importanza di una corretta cultura digitale e del valore trasversale dell'Informatica a sostegno dei processi di apprendimento e al valore metodologico del Problem Posing, e del Problem Solving.

Il piano mira a:

- rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati, anche all'interno dell'universo comunicativo digitale;
- potenziare l'alfabetizzazione informativa e digitale;
- valutare attentamente il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e sull'informazione;
- costruire rapporti tra creatività digitale, impresa e mondo del lavoro;
- introdurre al pensiero logico e computazionale e familiarizzare con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche;
- portare ad essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti.

Nel Piano d'istituto è prevista l'attivazione dell'ora di CODING in almeno una sezione/classe per ogni livello d'età, dai 5 ai 14 anni.

I docenti, in particolare l'animatore digitale e il team digitale, in questo processo fungono da facilitatori di percorsi didattici innovativi attraverso la diffusione di buone pratiche e la contaminazione di esperienze positive.

a. Azioni/percorsi per gli alunni

Scuola	Destinatari	Azioni	Ambiente	Tempi per ogni classe/sezione
infanzia	5 anni	Percorso n.1: primi passiall'uso degli strumenti	Sezione	20 ore
Infanzia	5 anni	Percorso n.2: potenziamento campi di esperienza	Aula 3.0	16 ore
infanzia	5 anni	Percorso n.3: progetto con tirocinante universitaria	Salone/Sezione	20 ore
Infanzia	5 anni	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula coding	20 ore
Primaria	Classi prime	Alfabetizzazione informatica e potenziamento disciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi prime	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula coding - laboratorio	30 ore
Primaria	Classi prime	Realizzazione Progetto Snappet	Piattaforma dedicata	40 ore
Primaria	Classi prime	Potenziamento interdisciplinare	Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi seconde	Alfabetizzazione informatica e potenziamento disciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi seconde A e D	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula coding - laboratorio	10 ore
Primaria	Classi terze A-B-C-D	Alfabetizzazione informatica e potenziamento disciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi terze A-B - D	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula coding - laboratorio	10 ore
Primaria	Classe terze D	Flipped Classroom	Piattaforma dedicata	30 ore
Primaria	Classi quarte	Alfabetizzazione informatica e potenziamento disciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi quarta A	Uso del Tablet in classe	Aula	30 ore
Primaria	Classi quarte	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula 3.0	30 ore

Primaria	Classi quinte	Alfabetizzazione informatica e potenziamento disciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	30 ore
Primaria	Classi quinte	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula coding - laboratorio	10 ore
Primaria	Classi quinte	Uso del Tablet in classe	Aula	30 ore
Primaria	Classi quinte	Potenziamento interdisciplinare	Laboratorio /Aula 3.0	20 ore
Primaria	Classe quinta A	Realizzazione Progetto Snappet	Aula 3.0	40 ore
Secondaria	Classi prime	Uso del Tablet in classe	Aula/ Aula 3.0	30 ore
Secondaria	Classi prime	Coding: tutoraggio alunni classi prima primaria	Laboratorio/ Aula 3.0	30 ore
Secondaria	Classi prime	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula - laboratorio	30 ore
Secondaria	Classi prime	Realizzazione Progetto Snappet	Piattaforma dedicata	30 ore
Secondaria	Classi seconde	Uso Tablet in classe	Aula/ Aula 3.0	30 ore
Secondaria	Classi seconde	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula - laboratorio	30 ore
Secondaria	Classi terze	Uso del Tablet in classe	Aula	30 ore
Secondaria	Classi terze	Potenziamento interdisciplinare	Piattaforma	30 ore
Secondaria	Classi terze	Flipped Classroom + tutoraggio alunni primaria	Piattaforme dedicate	30 ore
Secondaria	Classi terze	Sviluppo del pensiero computazionale: Coding	Aula 3.0	30 ore

AMBITO 3: FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

Il Piano prevede la realizzazione di un percorso di formazione pluriennale centrato sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione di nuovi paradigmi educativi e come mezzo per la progettazione operativa delle attività. L'obiettivo è quello di passare da una scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento.

L'azione di accompagnamento del PNSD si attua attraverso la nomina di un Animatore Digitale e la costituzione di un team digitale in ogni Istituto, lo stesso, dopo aver seguito una formazione appropriata, avrà il compito di coinvolgere la comunità scolastica nella creazione di soluzioni innovative in ambito didattico e in ambito amministrativo.

A - Corsi MIUR PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE – Snodi Formativi		
Soggetti coinvolti	Entità	Tempi
Dirigente Scolastico	1	2016 - 2017
DSGA	1	2016 - 2017
Assistente tecnico	1	2016 - 2017
Assistenti Amministrativi	2	2016 - 2017
Animatore Digitale	1	2016 - 2017
Team Digitale	4	2016 - 2017
Docenti	10 ogni anno	2016 - 2017

B - Corsi interni di accompagnamento		
Formatore	Soggetti Coinvolti	Tempi
Animatore digitale	Team Digitale	2016
Animatore digitale	Docenti	2016 - 2017
Team Digitale	Docenti	2016 - 2017

Docenti (peer)	Docenti	2016 - 2017
Animatore digitale	Genitori	2016 - 2017
Gruppi di progetto	Gruppi di progetto	2016 - 2018

C - Corsi esterni in Rete di Ambito		
Formatore	Soggetti Coinvolti	Tematiche
Esperto esterno	Docenti	2016 - 2018

D - Corsi Interni ai sensi della direttiva 170/2016		
Formatore	Soggetti Coinvolti	Tempi
Esperto esterno	Docenti	2016 - 2018

Iniziative
<p>Iniziative:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. adesione a progetti PON FESR per acquisire finanziamenti europei <ol style="list-style-type: none"> a. PON 1 CABLAGGIO WIFI 15.000 € (acquisiti) b. PON 2 AMBIENTI DIGITALI AULA 3.0 E SPORTELLO DIGITALE 22.000€ (acquisiti) c. ATELIER DIGITALI 15.000 € (in attesa) d. BIBLIOTECHE DIGITALI 10.000€ (in attesa) e. CURRICOLI DIGITALI (IN RETE) 170.000 € (in attesa) 2. Settimana europea del coding 3. Settimana mondiale del coding 4. Partecipazione all' Internet Day 5. Serate tematiche/ corsi per utenza (genitori)