

PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA 2019-2022

Via Corelli, 3 – 58100 Grosseto Tel. 0564 413622 Fax. 0564 427112 Cod. Meccanografico: gric830005 - Codice Fiscale:

80003460534

E-mail: gric830005@istruzione.it PEC:

gric830005@pec.istruzione.it www.icgrosseto1.it

"ALBERTO MANZI"

PIANO DI ATTUAZIONE PLURIENNALE DEL PNSD

aa. ss. 2019/2022

PREMESSA

Secondo quanto disposto dall'art.1, comma 56, della Legge 107/2015, il nostro Istituto promuove l'avvio, all'interno del Piano Triennale per l'Offerta Formativa, del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, in collaborazione con il Ministero dell'istruzione, dell'Università e della Ricerca.

Il piano, finalizzato a "sviluppare e migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale" (L. 107 del 13/7/2015 commi 56-57-58-59), sarà coordinato dalla figura di sistema dell'Animatore digitale" dell'Istituto (L. 107 del 13/7/2015).

Il **Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD)** è un documento pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, come previsto nella riforma della Scuola approvata nel 2015 (legge 107/2015 – La Buona Scuola). Il documento ha funzione di indirizzo, punta a introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life - long learning) e ad estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazio di apprendimento virtuale.

Il Piano sarà attuato da qui al 2022 (piano pluriennale).

Il PNSD è la rappresentazione di un piano di alto valore strategico poiché il capitolo della digitalizzazione è all'interno di una strategia nazionale contenuta in una Legge di Stato (Legge107/2015); esso rappresenta un Piano di innovazione che non è solo strutturale ma anche di contenuti, prefigurando un nuovo modello educativo della scuola nell'era digitale.

Le tecnologie entrano in classe e supportano la didattica; studenti e docenti interagiscono con modalità didattiche costruttive e cooperative attraverso l'ausilio di applicazioni e software da sfruttare come ambienti o strumenti di apprendimento che permettano di superare l'impostazione frontale della lezione e favoriscano una didattica meno trasmissiva e più operativa.

In questa ottica il ruolo del docente dovrebbe progressivamente trasformarsi da trasmettitore di conoscenze, che dirige e controlla la classe, a facilitatore dell'apprendimento, collaboratore, guida che offre agli studenti possibilità di apprendimento diversificate e personalizzate.

Lo studente a sua volta da assimilatore passivo di conoscenze dovrà assumere un ruolo attivo nel processo di apprendimento, producendo e condividendo esperienze e conoscenze in collaborazione con i compagni e gli insegnanti.

Il piano attuato nel nostro Istituto mira al perseguimento dei seguenti obiettivi:

1. Stimolare la formazione interna della scuola rispetto agli ambiti del PNSD

Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi favorendo la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

2. Coinvolgere la comunità scolastica sui temi del PNSD

Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli alunni e degli studenti nell'organizzazione di workshop e di altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la promozione di una cultura digitale condivisa.

3. Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative sostenibili

Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es.: uso di strumenti tecnologici per la didattica di cui la scuola si è dotata; diffusione di metodologie collaborative e laboratoriali dove l'aula possa diventare un luogo abilitante e aperto dotata di ambienti flessibili pienamente adeguati all'uso del digitale;

informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; attivare laboratori di coding per gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Gli obiettivi previsti verranno perseguiti attraverso la guida dell'Animatore Digitale con la collaborazione del Team per l'Innovazione, con cui questi si coordina, e con tutti i docenti che gradualmente verranno coinvolti in attività di formazione specifiche. Inoltre, qualora si presentassero le condizioni, l'Animatore Digitale proporrà protocolli d'intesa tra reti di scuole per creare sinergie e unire le risorse umane, finanziarie, logistiche e strumentali per interventi mirati al raggiungimento delle finalità previste dal PNSD.

PIANO TRIENNALE 2019/22

Gli obiettivi previsti dal piano triennale d'istituto verranno perseguiti con la collaborazione del Team per l'Innovazione con cui l'Animatore Digitale si coordina e con tutti i docenti che gradualmente verranno coinvolti in attività di formazione specifiche. Inoltre, qualora si presentassero le condizioni, l'Animatore Digitale proporrà protocolli d'intesa tra reti di scuole per creare sinergie e unire le risorse umane, finanziarie, logistiche e strumentali per interventi mirati al raggiungimento delle finalità previste dal PNSD.

AZIONI INTRAPRESE O PREVISTE	
AMBITO	TRIENNIO SCOLASTICO 2019/2022
Formazione interna	 Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del Team per l'innovazione. Predisposizione da parte dell'Animatore Digitale di questionari informativo-valutativi per la rilevazione delle conoscenze /competenze tecnologiche e per l'individuazione dei bisogni sui tre ambiti del PNSD (strumenti, uso nella didattica, formazione) da somministrare on line con raccolta automatica dei dati e statistiche. Diffusione tra gli insegnanti di pratiche didattiche innovative (uso dei testi digitali, realizzazione di presentazioni, e-book, video, web applications, coding). Segnalazione/adesione ad iniziative di formazione nel campo della didattica digitale. Formazione per i nuovi insegnanti sull'uso del registro elettronico Nuvola e aggiornamento per tutti gli insegnanti sulle nuove funzionalità da utilizzare. Iscrizione dei nuovi insegnanti alla piattaforma Google Suite e formazione all'uso della stessa. Diffusione dell'uso della piattaforma G Suite come repository e luogo di scambio di pratiche e Formazione di secondo livello per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica, offerti da Google (Google Classroom, Meet, Drive, Calendar, Fogli, Documenti). Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale, anche attraverso la piattaforma Programma il futuro.

- Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale.
- Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD).
- Monitoraggio delle attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

In particolare, anche nel prossimo anno la formazione sarà focalizzata sulla piattaforma **Google Suite** e relative *app* (Google Classroom, Meet, Calendar, Documenti, Fogli, Drive, Presentazioni, Moduli).

La formazione avrà lo scopo di guidare i docenti verso una didattica innovativa digitale consapevole, attraverso un approccio graduale all'uso degli strumenti didattici digitali (inclusi app e piattaforme) al fine di avviare un percorso pluriennale, strutturando l'attività su vari livelli, stabiliti in base alle diverse competenze digitali dei docenti.

Grazie a questo percorso formativo i docenti avranno modo di acquisire l'abitudine alla condivisione ed alla collaborazione con lo scambio e la diffusione di buone pratiche.

Verranno anche attivati percorsi formativi relativi ai progetti di rete ai quali la scuola ha aderito (Storytelling, uso delle web app nella didattica).

Si prevedono ulteriori corsi di formazione di livello base ed avanzato sull'uso delle applicazioni di G-Suite e su altre web application utili nella DAD e/o nella DID, ma anche in quelle classi in cui viene utilizzato il dispositivo individuale (tablet/smartphone).

Verranno effettuati percorsi formativi anche per le Insegnanti di scuola dell'Infanzia che hanno avviato l'uso della GSuite e del Registro Elettronico e per i genitori di nuovi alunni per guidarli all'uso di GSuite e del registro elettronico Nuvola.

ACCOMPAGNAMENTO

L'Animatore digitale ed il Team per l'innovazione:

- Monitorano le attività e rilevano il livello di competenze digitali acquisite.
- Segnalano e promuovono l'adesione ad iniziative di formazione nel campo della didattica digitale.
- Propongono la partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- Diffondono la partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.
- Si coordinano e collaborano con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.

Coinvolgimento della comunità scolastica

Al fine di diffondere gli strumenti di innovazione tecnologica e digitale a tutta la comunità scolastica, verranno realizzate le seguenti attività:

- Diffusione dell'uso del registro elettronico in tutte le scuole primarie dell'Istituto ed avvio all'uso di esso nelle scuole dell'infanzia, limitatamente ad alcuni servizi.
- Creazione ed implementazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola.

- Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo).
- Coinvolgimento della comunità, famiglie e territorio, anche on line, 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.
- Diffusione dell'uso di Google Suite for Education tra docenti, alunni e genitori.
- Coinvolgimento delle famiglie nelle attività di coding in occasione delle giornate dedicate (Code week).
- Coordinamento con le figure di sistema e con i tecnici esterni.

Creazione di soluzioni innovative

- Ricognizione delle dotazioni tecnologiche dei diversi plessi ed individuazione delle criticità/bisogni.
- Pianificazione di nuovi acquisti di tecnologie sia attraverso l'adesione a progetti PON che il fundraising (contributo dei genitori, adesione a progetti promossi da enti esterni).
- Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice di tutte le classi di scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado.
- Diffusione dell'uso di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, BYOD con conseguente modifica del setting dell'aula e delle strategie di apprendimento Utilizzo e diffusione degli strumenti ed app di GOOGLE SUITE FOR EDUCATION finalizzati alla didattica.
- Utilizzo del coding con software dedicati (We Do, Scratch, Minecraft, Arduino).
- Costruzione, condivisione e diffusione di contenuti digitali da utilizzare nella didattica.
- Diffusione dell'uso degli strumenti tecnologici di nuova acquisizione.
- Diffusione delle proposte di didattica innovativa che costituiranno momento di riflessione per l'elaborazione diproposte di esperienze di innovazione (Avanguardie educative, schoolkit).
- Promozione della collaborazione e della comunicazione in rete attraverso piattaforme digitali scolastiche e comunità virtuali di pratica e di ricerca (es."Curricoli digitali-la rete bit e nuvole", Progetto in rete per lo sviluppo di app, e Twinning).

Realizzazione di ambienti innovativi per la didattica

Nelle scuole dell'Istituto sono stati realizzati alcuni ambienti innovativi, dove la didattica va oltre i confini spaziali dell'aula; ambienti smart che rafforzano l'interazione studenti- docenti-contenuti- risorse, nei quali si lavora alla maturazione di competenze integrate tra l'area linguistica-espressiva (storytelling,

comunicazione e video-editing) e quella delle discipline STEAM (coding, robotica, stampa 3D). Verrà promosso ed ampliato l'uso degli ambienti che sono già stati allestiti per debate, miniconferenze, brainstorming; nelle aule verranno introdotte, oltre alle LIM/schermi interattivi, postazioni informatiche complete di stampante, scanner, microfono, videocamera.

Nel laboratorio di informatica, dove sono state installate nuove postazioni con sistemi operativi aggiornati, verrà promosso l'uso di programmi e applicazioni per la didattica da utilizzare anche in modalità cooperativa.

Verranno realizzate classi virtuali sulla piattaforma Google Suite, dove condividere materiali didattici e contenuti, tra

insegnanti e alunni, in modo da poter collaborare anche a distanza, con l'uso degli strumenti tecnologici e di programmi online free, per la realizzazione di testi cooperativi, presentazioni, montaggi di video e foto, e-book, giornalino online. Tale allestimento avrà lo scopo di realizzare un apprendimento sfidante per lo sviluppo di competenze digitali, prevenzione della dispersione scolastica, potenziamento delle metodologie laboratoriali, con la valorizzazione delle intelligenze multiple e degli stili cognitivi.

Renderà inoltre più autonomo e personalizzato l'apprendimento, oltre a potenziare la competenza narrativa, argomentativa ed il pensiero computazionale.

In conseguenza dell'emergenza pandemica che ha colpito il nostro Paese, anche nel nostro Istituto l'uso degli strumenti tecnologici, ed in particolare delle piattaforme in cloud, ha avuto una rapidissima accelerazione a partire dal mese di marzo 2020, quando tutte le scuole del territorio sono state chiuse e la didattica ha proseguito la sua azione a distanza.

Essendo già stato accreditato sulla piattaforma Google Suite for Education, il nostro Istituto ha usufruito di tutte le applicazioni messe a disposizione dalla G-Suite, sia per gli alunni che per i docenti e per la Segreteria, grazie ad un percorso formativo avviato in emergenza dalle insegnanti del Team Innovazione Digitale. Questo ha permesso non solo di proseguire la didattica dell'anno scolastico 2019/20 senza interruzioni e ricevendo un feedback positivo da tutte le componenti scolastiche (alunni – genitori – docenti), ma di acquisire nuove competenze nell'uso della piattaforma digitale, che continuano ad essere utilizzate anche in questo anno scolastico nella la Didattica Digitale Integrata, nello svolgimento degli incontri degli Organi Collegiali e di tutte le riunioni ivi compresi i colloqui con i genitori e nell'archiviazione e condivisione della documentazione.

PENSIERO COMPUTAZIONALE

Come dimostrano i recenti studi, il pensiero computazionale, oltre a rappresentare indiscutibile utilità nel futuro delle nuove generazioni, con l'impatto sempre più determinante della tecnologia in tutti gli aspetti della vita, presenta il valore aggiunto di educare l'alunno all'autoapprendimento, alla progettazione, alla costruzione autonoma del proprio sapere. A questo scopo le attività nei laboratori tecnologici, già avviate in questo senso, procederanno

verso una sempre maggiore diffusione della didattica del coding, con le seguenti azioni:

Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado, attraverso laboratori di coding anche con laboratori aperti tra le classi e tra i diversi ordini di scuola (peer to peer).

Utilizzo del coding con software dedicati (WeDo, Scratch, Minecraft, Arduino).

Acquisizione di ulteriori Kit per la robotica al fine di diffonderla in tutte le classi e i plessi scolastici.

Partecipazione nell'ambito del Progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'Ora del Codice attraverso la realizzazione di laboratori di coding, aperti anche alle famiglie.

BIBLIOTECHE SCOLASTICHE

Implementazione delle biblioteche scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali (libri cartacei e digitali), utilizzando anche un portale per il servizio di prestito digitale (digital lending), secondo il progetto "Biblioweb".

Lo scopo è creare biblioteche innovative, attraverso la catalogazione digitale delle risorse librarie, per rendere i ragazzi, ed in alcuni casi i genitori, soggetti attivi che collaborano alla implementazione e all'uso della piattaforma e alla realizzazione di un BLOG di recensioni.

Verranno riqualificate tutte le biblioteche dell'istituto con scaffali aperti, corner per il prestito con pc, banco edicola digitale con tablet, uno spazio redazione per giornalino scolastico on line, postazioni collettive per il "reading debate".

In tutte le scuole è prevista la realizzazione di zone lettura individuali con punti relax diffusi e bibliopoint con pc per l'accesso al prestito digitale.

CURRICOLO DIGITALE

Partecipazione alla realizzazione di curricoli digitali attraverso la rete "Bit e Nuvole: curricoli digitali", per sviluppare itinerari didattici con l'integrazione del mediatore digitale nella didattica laboratoriale e realizzando percorsi di ricerca- azione mirati a favorire approcci fondati sul "Learning by doing". L'idea utilizzata è quella del Digital storytelling che favorisce abilità cognitive trasversali a tutte le discipline, potenziando le capacità di riflettere e comunicare. I setting di apprendimento sono costruiti in aderenza al mondo reale e alla funzione formativa di riprodurre elaborati autentici oltre l'aula, nello spazio del web e dei social. Per il monitoraggio dei risultati delle abilità cognitive disciplinari si utilizzeranno rubriche di valutazione e per le abilità comunicativerelazionali il metodo del Cooperative Learning. Tale processo di ricerca-azione, che si svilupperà dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado, contribuirà alla realizzazione di un curricolo digitale verticale di istituto.

Con l'adesione al Progetto "METODOLOGIE INNOVATIVE", si intende sviluppare una piattaforma didattica, in collaborazione con altre scuole d'Italia; il progetto si basa su un sistema premiale rappresentato simbolicamente dalla conquista di badge da parte dello studente e il suo fine è la creazione di una community di alunni fondata sul piacere di apprendere.

Sarà un luogo sicuro dove gli alunni della scuola secondaria di I grado potranno coltivare passioni e scoprirne di nuove; mettersi in gioco per realizzare progetti collaborando anche con compagni di altre scuole, italiane o estere.

Tale percorso vedrà il suo compimento nella restituzione di quanto appreso: si chiederà ai ragazzi di divenire tutor per animare laboratori ispirati ai contenuti della piattaforma, destinati agli alunni della scuola primaria.