



**ISTITUTO COMPRENSIVO  
DI SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO  
"G. MARCONI"**

Viale G. Rossini, 87 - 05100 TERNI  
Tel. 0744-220982 Fax 0744-274699 – Cod. Fisc. 80004470557  
Sito web: [icmarconiterni.gov.it](http://icmarconiterni.gov.it)

**E-mail: [tric80400t@istruzione.it](mailto:tric80400t@istruzione.it) - [tric80400t@pec.istruzione.it](mailto:tric80400t@pec.istruzione.it)**

## **Piano scuola digitale**

L'Istituto Comprensivo si è inserito nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e dei docenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale, prevede una serie di azioni su tre grandi linee:

- a) STRUMENTI: miglioramento dotazioni hardware
- b) COMPETENZE E CONTENUTI: attività didattiche
- c) FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO: formazione insegnanti

Gran parte delle innovazioni richieste dal PNSD sono già attive nella nostra scuola e molte sono in fase di sviluppo ed andranno a regime nel corso del triennio 2016-2019 fino al 2020, data prevista di conclusione del PNSD.

Per l'attuazione del PNSD è stato nominato un animatore digitale: la prof.ssa Maria Luigia Giannossi (decreto prot. n.7588/C2/C5/C13/Fp). Avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione nella scuola, a partire dai contenuti del PNSD (#28)

### ***Ambiti di intervento dell'Animatore Digitale***

***(da "PNSD - avviso pubblico per l'acquisizione e selezione di progetti tesi a fornire formazione agli animatori digitali – Prot. MIUR.AOODRLO.R.U.17270 del 27 novembre 2015 – Allegato 2: Tabella Aree tematiche)***

**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

Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
<b>Formazione interna</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi.</li> <li>• Aggiornamento dello spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola.</li> <li>• Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale.</li> <li>• Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali.</li> <li>• Potenziamento ed ampliamento di buone pratiche realizzate nell'Istituto</li> <li>• Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione</li> <li>• Ampliamento utilizzo del registro elettronico.</li> <li>• Introduzione al pensiero computazionale</li> <li>• Formazione per l'uso di software open source per la Lim.</li> <li>• Formazione base per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica.</li> <li>• Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.</li> <li>• Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</li> <li>• Formazione su progettazione eTwinning.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali.</li> <li>• Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi</li> <li>• Formazione di secondo livello per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica.</li> <li>• Utilizzo di piattaforme di elearning per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica.</li> <li>• Ampliamento utilizzo del registro elettronico.</li> <li>• Utilizzo del cloud d'Istituto.</li> <li>• Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.</li> <li>• Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.</li> <li>• Creazione di e-portfoli da parte dei docenti (cfr. azione #10 del PNSD)</li> <li>• Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD).</li> <li>• Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.</li> <li>• Partecipazione a progetti internazionali ( eTwinning, Erasmus + )</li> <li>• Creazione di un cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i membri della comunità scolastica - relativa formazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali.</li> <li>• Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</li> <li>• Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze</li> <li>• Realizzazione di learning objects con la LIM o altri strumenti dedicati</li> <li>• Partecipazione a progetti internazionali (etwinning, Erasmus+ )</li> <li>• Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.</li> <li>• Utilizzo di piattaforme di elearning per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento</li> <li>• Utilizzo del cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i membri della comunità scolastica - implementazione</li> <li>• Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.</li> <li>• Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative.</li> <li>• Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.</li> <li>• Utilizzo di e-portfolio da parte di docenti.</li> <li>• Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.</li> </ul>

Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
<b>Coinvolgimento della comunità scolastica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola.</li> <li>• Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education).</li> <li>• 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)</li> <li>• Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.</li> <li>• Partecipazione a progetti ed eventi nazionali ed internazionali eTwinning o Erasmus+</li> <li>• Coordinamento e supporto delle Associazioni, Aziende di settore e rete di stakeholders.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)</li> <li>• Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education).</li> <li>• 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 dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia in modalità sincrona e asincrona.</li> <li>• Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.</li> <li>• Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale.</li> <li>• Nonni in Internet:alfabetizzazione Over'60 realizzazione di un progetto di alfabetizzazione informatica rivolto alla terza età a cura degli studenti dell'Istituto affiancati da docenti coordinatori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eventi aperti al territorio, sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo )</li> <li>• Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education).</li> <li>• Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.</li> <li>• Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale</li> <li>• Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema</li> <li>• Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università</li> </ul>

Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
<p><b>Creazione di soluzioni innovative</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto (azione #2 del PNSD) con attuazione del progetto PON. Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON.</li> <li>• Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.</li> <li>• Diffusione della didattica project-based</li> <li>• Selezione e presentazione di: <ul style="list-style-type: none"> <li>- contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici</li> <li>- siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica.</li> <li>- strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum, blog e classi virtuali.</li> </ul> </li> <li>• Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.</li> <li>• Utilizzo di un cloud di istituto</li> <li>• Sviluppo del pensiero computazionale.</li> <li>• Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.</li> <li>• La cittadinanza digitale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).</li> <li>• Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, classe capovolta, eTwinning</li> <li>• Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education.</li> <li>• Creazione di repository disciplinari per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.</li> <li>• Cittadinanza digitale.</li> <li>• Costruire curricula verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline.</li> <li>• Autorevolezza e qualità dell'informazione.</li> <li>• Creazione di aule 2.0</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, EAS, flipped classroom, BYOD, eTwinning</li> <li>• Creazione di repository disciplinari a cura della comunità docenti.</li> <li>• Utilizzo del coding con software dedicati (Scratch - Scratch 4 , Minecraft, Arduino).</li> <li>• Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.</li> <li>• Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.</li> <li>• Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.</li> <li>• Creazione di aule 2.0 e 3.0</li> </ul>