



PIANO DI ATTUAZIONE DEL P.N.S.D.

PIANO NAZIONALE SCUOLA Digitale



NEL P.T.O.F.
2019/2022



PREMESSA

Come previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56, il MIUR, con D.M. n. 851 del 27.10.2015 ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) si pone nell'ottica *"di scuola non più unicamente trasmissiva e di scuola aperta e inclusiva in una società che cambia"*.

L'Animatore Digitale, docente individuato in ogni scuola, ha il compito di *"favorire il processo di digitalizzazione nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuola digitale"*. *"Sarà formato attraverso un percorso dedicato (a valere sulle risorse del D.M. n.435/2015), su tutti i temi del Piano Nazionale Scuola Digitale"*.

Si tratta, quindi, di una figura di sistema che ha un ruolo strategico nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale".

Infatti, la legge prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con tale piano, per perseguire obiettivi:

- ✚ di sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- ✚ di potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- ✚ di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- ✚ di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione,
- ✚ di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- ✚ di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- ✚ di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.



Le nuove tecnologie presuppongono un cambiamento di prospettiva:

cambiamento del ruolo del docente

da...

a...

trasmettitore di conoscenza, fonte di informazioni, fonte di risposte



facilitatore dell'apprendimento, collaboratore, guida

colui che controlla e dirige tutti gli aspetti dell'apprendimento



colui che offre maggiori opzioni e responsabilità nel processo di apprendimento

cambiamento del ruolo dello studente

da...

a...

destinatario passivo di informazioni



partecipante attivo nel processo di apprendimento

colui che riporta le conoscenze



colui che produce e condivide conoscenze

colui che apprende mediante un'attività solitaria



colui che apprende in collaborazione con altri



↪ **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)

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è volto a promuovere:

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.



↪ Cosa ha già attuato il nostro Istituto per quanto riguarda il digitale:

- ✔ Utilizzo del Registro elettronico nella Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I Grado.
- ✔ Acquisizione di nuove tecnologie LIM.
- ✔ Ricognizione e mappatura della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione e revisione.
- ✔ Progressiva dematerializzazione.
- ✔ Acquisizione di nuove tecnologie TOUCH PANEL e TABLET per le classi 2.0.
- ✔ Azione #2 - PON WIFI.
- ✔ Azione #4 - AMBIENTI DIGITALI.
- ✔ Azione #7 - ATELIER CREATIVI.
- ✔ Azioni #24 - BIBLIOTECHE SCOLASTICHE INNOVATIVE.
- ✔ Azioni #25 e 28 - FORMAZIONE DEL PERSONALE.
- ✔ PON 10.8.1.A3-FESR PON-BA 2015 "Cittadini Digitali"
- ✔ Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature della scuola (aule informatiche, LIM, TOUCH PANEL computer portatili e fissi, tablet).
- ✔ Utilizzo di Google Apps for Education.
- ✔ Utilizzo di CLASSFLOW, CLASSROOM, MOODLE, DRIVER, PADLET, MIND MAPLE, PREZI.
- ✔ Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio.

↪ Cosa si propone di attuare il nostro Istituto per quanto riguarda il digitale:

- ✔ Ricognizione e mappatura della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione e revisione.
- ✔ Utilizzo completo del Registro elettronico anche nella Scuola dell'Infanzia.
- ✔ Progressiva dematerializzazione.
- ✔ Protocollo informatico (GECODOC).
- ✔ Aggiornamento del sito istituzionale della scuola con una sezione dedicata al PNSD e alle iniziative relative alle azioni del Piano.
- ✔ Acquisizione di nuove tecnologie TOUCH PANEL e NETBOOK per le classi 2.0.
- ✔ Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature della scuola (aule informatiche, LIM, TOUCH PANEL, computer desktop, netbook, tablet).
- ✔ Utilizzo di CLASSFLOW, CLASSROOM, MOODLE, DRIVER, PADLET, MIND MAPLE, PREZI.
- ✔ Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri istituti del territorio.
- ✔ Realizzazione di una web radio.



↪ **FASE ATTUATIVA TRIENNALE**

Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2019/2020

Ambito	Obiettivi	Attività/Contenti	Valutazione/Monitoraggio
<p>FORMAZIONE INTERNA</p>	<p>≈ Sviluppare l'innovazione didattica e la cultura digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per tutti i docenti dell'Istituto – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri istituti del territorio e con la rete nazionale. • Percorsi di formazione e/o autoformazione, anche in assetto di piccoli gruppi per classi parallele e/o per ordine di scuola (per la scuola primaria, sotto forma di ricerca-azione, utilizzando una percentuale delle ore di programmazione), rivolti ai docenti e al personale ATA, su: <ul style="list-style-type: none"> - uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola; - uso del registro elettronico del docente anche nella direzione dei contatti con le famiglie; - uso del protocollo informatico (GECODOC); - uso di alcuni software opensource; - uso delle lim, touch panel, tablet e netbook; - metodologie e uso degli ambienti per la didattica digitale integrata; - uso di un repository di documenti e materiali; - sviluppo e diffusione del pensiero computazionale (coding); - uso di applicazioni digitali utili per l'inclusione; - utilizzo di libri di testo e testi digitali; - uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, webquiz. - Workshop aperti al territorio relativi a: sicurezza e cyberbullismo, la scuola digitale project-based. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale. • Formazione per la gestione della web radio al fine di: <ul style="list-style-type: none"> - gestire in maniera più efficace ed efficiente la comunicazione sia all'interno della scuola che verso le famiglie e il territorio (web radio); - valorizzare l'importanza della relazione con gli altri in un percorso di crescita; 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.



		<ul style="list-style-type: none"> - promuovere processi di inclusione sociale; - favorire "l'inclusione digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili"; - sviluppare innovative metodologie didattiche laboratoriali, finalizzate al miglioramento dell'uso della lingua italiana e volte a favorire l'inserimento sociale e l'esercizio effettivo di diritti e doveri; - acquisire le comunicative skills; - suscitare protagonismo e autonomia nei destinatari del progetto: i soggetti coinvolti saranno in grado di gestire con relativa autonomia la costruzione di un palinsesto, la predisposizione di contenuti scritti e in audio, la produzione e la successiva messa in onda di trasmissioni; - sviluppare la capacità di esprimere opinioni personali e di sostenerle; - favorire il lavoro di gruppo e la divisione dei compiti; - promuovere processi creativi e di rielaborazione dei contenuti; - attivare forme di auto-educazione ad un uso positivo, critico ed efficace delle tecnologie; - favorire nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella comunicazione e nella progettazione; - educare gli alunni all'utilizzo consapevole del web e dei media. <ul style="list-style-type: none"> ● Formazione all'utilizzo del software "MBSTUDIO" di gestione della web radio. 	
<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</p>	<p>≈ Sviluppare le competenze digitali degli alunni. ≈ Condividere le esperienze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Costituzione della redazione della web radio dove gli alunni potranno fare cultura e intrattenimento, avvicinando, con il loro linguaggio e la loro energia, altri giovani a questa iniziativa, cercando di eliminare quelle distanze e quei pregiudizi che li allontanano dalla partecipazione diretta alla vita sociale e culturale del territorio, permettendo loro di mobilitarsi, condividere e ritrovarsi in un progetto per se stessi e per la comunità attraverso un percorso/esperienza la cui sperimentazione risulta indispensabile verso il divenire "adulti consapevoli e cittadini maturi". ● Costituzione di uno staff costituito da docenti e/o ATA che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi. ● Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema. ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni. ● Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. ● Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.



		<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di almeno una classe per ogni corso, a partire dalla quarta classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, MovieMaker, Game Maker, Powtoon), con pubblicazione sul sito della scuola. • Aggiornamento costante del sito internet della scuola, anche in riferimento alle azioni svolte per il PNSD. • Aggiornamento del curricolo di tecnologia nella scuola primaria e secondaria. • Pubblicizzazione delle azioni svolte per il PNSD anche attraverso i Social Network (spazio Facebook). • Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale, sulla base delle azioni del PNSD. 	
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<p>≈ Utilizzare e potenziare gli strumenti didattici e laboratori necessari a migliorare i processi di innovazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso ad Internet wireless per tutto il personale della scuola. • Accesso ad Internet wireless per tutte le classi dell'istituto. • Dotazione in ogni classe della scuola primaria e secondaria di I grado di un PC o Notebook o tablet. • Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature tecnologiche della scuola (aule informatiche, aule linguistiche multimediali, lim, notebook, PC, tablet). • Partecipazione ai bandi PON FESR per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. • Predisposizione e utilizzo della piattaforma MOODLE per la condivisione di materiali digitali. • Aggiornamento dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica. • Incentivare e stimolare gli alunni alla progettazione e alla creazione di lezioni interattive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.



Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2020/2021

Ambito	Obiettivi	Attività/Contenti	Valutazione/Monitoraggio
<p>FORMAZIONE INTERNA</p>	<p>≈ Migliorare l'innovazione didattica e la cultura digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Percorsi di formazione e/o autoformazione, anche in assetto di piccoli gruppi per classi parallele e/o per ordine di scuola (per la scuola primaria, sotto forma di ricerca-azione, utilizzando una percentuale delle ore di programmazione), rivolti ai docenti e al personale ATA, su: <ul style="list-style-type: none"> - uso di applicazioni da utilizzare in classe, strumenti di condivisione, repository di documenti, forum e blog, aule virtuali. - uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola (formazione avanzata); - uso di alcuni software OpenSource (formazione avanzata); - uso dei touchpanel (formazione avanzata); - metodologie e uso degli ambienti per la didattica digitale integrata (formazione avanzata); - sviluppo e diffusione del pensiero computazionale (coding); - uso di applicazioni utili per l'inclusione (formazione avanzata); - utilizzo di testi digitali (formazione avanzata); - utilizzo della piattaforma MOODLE, per costruire percorsi di formazione alternativi; - all'uso delle Google Apps for Educational per l'organizzazione e per la didattica; - gestione del registro elettronico. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale. • Creazione di uno sportello permanente (fisico e digitale) per assistenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.



<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</p>	<p>≈ Migliorare le competenze digitali degli alunni. ≈ Condividere le esperienze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimento di uno staff costituito da docenti e/o ATA che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi. • Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di almeno due classi per ogni corso, a partire dalla quarta classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, MovieMaker, Game Maker, Powtoon) e altre soluzioni Open Source, con pubblicazione sul sito della scuola. • Introduzione al digitale di alcune sezioni di scuola dell'infanzia. • Formazione per gli studenti e le famiglie su: cittadinanza digitale, Cyberbullismo. • Aggiornamento costante del sito internet della scuola, anche in riferimento alle azioni svolte per il PNSD. • Pubblicizzazione delle azioni svolte per il PNSD anche attraverso i Social Network (spazio Facebook). • Utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. • Creazione e/o mantenimento di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale, sulla base delle azioni del PNSD. • Per gli alunni con DSA "addestramento" specifico all'utilizzo di hardware e software compensativi (LEGGIXME, PDF EXCHANGE-VIEWER, IHMC CMAP TOOLS...). • Formazione per i genitori degli alunni con DSA sull'utilizzo di software compensativi (LEGGIXME, PDF EXCHANGE-VIEWER, IHMC CMAP TOOLS...) utili all'apprendimento dei propri figli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni. • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
--	--	--	--



<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<p>≈ Utilizzare e potenziare gli strumenti didattici e laboratori ali necessari a migliorare i processi di innovazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimento dell'accesso ad Internet wireless per tutto il personale della scuola. • Mantenimento dell'accesso ad Internet wireless per tutte le classi dell'istituto, compresi i plessi della scuola dell'infanzia. • Mantenimento della dotazione in ogni classe della scuola primaria e secondaria di I grado di un PC o notebook o tablet. • Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature tecnologiche della scuola (aule informatiche, aule linguistiche multimediali, lim, notebook, PC, tablet). • Partecipazione ai bandi PON FESR per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. • Utilizzo della bacheca virtuale Linoit; • Utilizzo di WeSchool; • Utilizzo delle mappe mentali di MindMup; • Utilizzo dello screen recorder Screencastomatic; • Utilizzo di Moviemaker; • Utilizzo del software di disegno online Autodraw; • Utilizzo del software di elaborazione audio Audacity; • Utilizzo della piattaforma Moodle e Padlet per la condivisione di materiali digitali. • Utilizzo della piattaforma Classflow. • Utilizzo della Suite Google App: Driver, Classroom, Site, Moduli, ecc. • Utilizzo di software Mind Maple e Prezi. • Costante aggiornamento dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Potenziamento dell'utilizzo del coding nella didattica. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. • Selezione e presentazione di siti dedicati e software open source utili alla didattica e all'amministrazione. • Creazione di aule 2.0. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
---	--	---	---



Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2021/2022

Ambito	Obiettivi	Attività/Contenti	Valutazione/Monitoraggio
<p>FORMAZIONE INTERNA</p>	<p>≈ Potenziare l'innovazione didattica e la cultura digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Percorsi di formazione e/o autoformazione, anche in assetto di piccoli gruppi per classi parallele e/o per ordine di scuola (per la scuola primaria, sotto forma di ricerca-azione, utilizzando una percentuale delle ore di programmazione), rivolti ai docenti e al personale ATA, su: <ul style="list-style-type: none"> - l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola (formazione avanzata); - uso di alcuni software opens ource (formazione avanzata); - uso delle lim, touch panel e tablet (formazione avanzata); - metodologie e uso degli ambienti per la didattica digitale integrata (formazione avanzata); - sviluppo e diffusione del pensiero computazionale (coding); - uso di applicazioni utili per l'inclusione (formazione avanzata); - utilizzo di testi digitali (formazione avanzata); - utilizzo della piattaforma Moodle e Padlet per la condivisione di materiali digitali (formazione avanzata); - utilizzo della piattaforma Classflow (formazione avanzata); - utilizzo della Suite Google: Driver, Classroom, Site, Moduli, ecc. (formazione avanzata); - utilizzo di software Mind Maple e Prezi (formazione avanzata); - gestione del registro elettronico. - uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz. • Introduzione alla stesura dell'e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni acquisite. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.



<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</p>	<p>≈ Potenziare le competenze digitali degli alunni ≈ Condividere le esperienze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimento di uno staff costituito da docenti e/o ATA che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi. • Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di tutte le classi, a partire dalla quarta classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, MovieMaker, Game Maker, Powtoon) e altre soluzioni Open Source, con pubblicazione sul sito della scuola. • Introduzione al digitale di tutte le sezioni di scuola dell'infanzia. • Formazione per gli studenti e le famiglie su: uso dei social network, educazione ai media. • Apertura di un blog per la raccolta dei materiali e degli interventi e per ampliare il dibattito su Internet. • Aggiornamento costante del sito internet della scuola, anche in riferimento alle azioni svolte per il PNSD. • Pubblicizzazione delle azioni svolte per il PNSD anche attraverso i Social Network (spazio Facebook). • Utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. • Creazione e/o mantenimento di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale, sulla base delle azioni del PNSD. • Per gli alunni con DSA "addestramento" specifico all'utilizzo di hardware e software compensativi (LEGGIXME, PDF EXCHANGE-VIEWER, IHMC CMAP TOOLS...). • Formazione per i genitori degli alunni con DSA sull'utilizzo di software compensativi (LEGGIXME, PDF EXCHANGE-VIEWER, IHMC CMAP TOOLS...) utili all'apprendimento dei propri figli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni. • Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
--	---	---	--



<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<p>≈ Utilizzare e potenziare gli strumenti didattici e laboratori ali necessari a migliorare i processi di innovazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenimento dell'accesso ad Internet wireless per tutto il personale della scuola. • Mantenimento dell'accesso ad Internet wireless per tutte le classi dell'istituto, compresi i plessi della scuola dell'infanzia. • Mantenimento della dotazione in ogni classe della scuola primaria e secondaria di I grado di un PC o Notebook o tablet. • Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature tecnologiche della scuola (aule informatiche, aule linguistiche multimediali, LIM, Notebook, PC, tablet). • Partecipazione ai bandi PON FESR per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. • Utilizzo della piattaforma Moodle e Padlet per la condivisione di materiali digitali. • Utilizzo della piattaforma Classflow. • Utilizzo della Suite Google App: Driver, Classroom, Site, Moduli, ecc. • Utilizzo di software Mind Maple e Prezi. • Costante aggiornamento dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Potenziamento dell'utilizzo del coding nella didattica. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. • Produzione di percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES. • Selezione e presentazione di Siti dedicati, Googles App e Software Open Source utili alla didattica e all'amministrazione. • Individuare soluzioni per introdurre nella scuola soluzioni BYOD. • Sperimentare nuove tecnologie nell'attività didattica e progettuale (TEAL, Debate). • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. • Partecipazione ad eventi, workshop e concorsi sul territorio. • Creazione di aule 3.0. 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione. • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
---	--	--	---

Il presente documento, in quanto parte di un Piano Triennale, ogni anno potrebbe subire variazioni ed essere aggiornato in base alle esigenze emerse all'interno dell'autonomia scolastica o alle indicazioni regionali o nazionali.