

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) ha l'obiettivo di modificare gli ambienti di apprendimento per rendere l'offerta formativa di ogni istituto coerente con i cambiamenti della società della conoscenza e con le esigenze e gli stili cognitivi delle nuove generazioni. Il **D.M. 851 del 27 ottobre 2015**, in attuazione dell'**art.1, comma 56 della legge 107/2015**, ne ha previsto l'attuazione al fine di:

- ❖ migliorare le competenze digitali degli studenti anche attraverso un uso consapevole delle stesse;
- ❖ implementare le dotazioni tecnologiche della scuola al fine di migliorare gli strumenti didattici e laboratori ali ivi presenti;
- ❖ favorire la formazione dei docenti sull'uso delle nuove tecnologie ai fini dell'innovazione didattica;
- ❖ individuare un animatore digitale;
- ❖ partecipare a bandi nazionali ed europei per finanziare le suddette iniziative

Animatore digitale: ins Rosamaria Lucia Rubino

Team digitale: Ins.ti Antonella Lucia Arcidiacono, Maria D. Danza, Burgio Maria

Con nota prot. N. 171791/2015 il MIUR , così come previsto dal PNSD, ha invitato le scuole a nominare tra gli insegnanti di ruolo un Animatore Digitale, un “esperto” nel settore del digitale che avrà il compito di gestire attività di formazione interna, coinvolgere la comunità scolastica e trovare soluzioni innovative per la didattica.

- ☺ **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 comunità 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.

La nostra Istituzione scolastica ha individuato tale figura nella persona dell' ins. Rubino Rosamaria Lucia .

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), la Docente Rubino Rosamaria Lucia, in qualità di Animatore Digitale del II Circolo Didattico Castrovillari, implementerà le sotto indicate azioni nei diversi ambiti:

AMBITO FORMAZIONE INTERNA	
PRIMA ANNUALITA'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. ➤ Formazione per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. ➤ Formazione dei docenti all'uso delle LIM. ➤ Formazione sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la didattica digitale integrata. ➤ Implementazione utilizzo del registro elettronico. ➤ Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. ➤ Partecipazione ad eventuali bandi nazionali, europei ed internazionali
SECONDA E TERZA ANNUALITA'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Formazione per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola. ➤ Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. ➤ Creazione da parte di ogni docente del proprio e-portfolio. ➤ Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. ➤ Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana. ➤ Organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca-azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale. ➤ Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). ➤ Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. ➤ Partecipazione ad eventuali bandi nazionali, europei ed internazionali
AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creazione ed utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e

PRIMA ANNUALITA'	<p>la diffusione delle buone pratiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ • Aggiornamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD.
SECONDA E TERZA ANNUALITA'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. ➤ Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. ➤ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. ➤ Implementazione del sito internet della scuola. ➤ Ricerca e sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative. ➤ Realizzazione di una comunità on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione ed il dialogo scuola-famiglia. ➤ • Nuove modalità di educazione ai media con i media.
AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	
PRIMA ANNUALITA'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione. ➤ Sviluppo del pensiero computazionale. ➤ Introduzione al coding. ➤ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
SECONDA E TERZA ANNUALITA'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamento per le carriere digitali. ➤ Cittadinanza digitale. ➤ Costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. ➤ E-Safety. ➤ Qualità dell'informazione, copyright e privacy. ➤ Costruzione di curricula digitali. ➤ Introduzione alla robotica educativa. ➤ Fare coding utilizzando software dedicati (Scratch). ➤ Collaborazione comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.