

4.f PNSD

PNSD Triennio 2019-2022

Animatore Digitale: Tomasa Pala

Figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola PNSD (Azione #26 del PNSD).

- **Team per l'innovazione digitale:** Violetta Menechini, Vittori Marina, Moroni Alessandra (azione #25 del PNSD)
- **Responsabile di pronto soccorso tecnico:** Paolo Morra
- **Personale amministrativo:** Rosalba Marazzi e Paola Quartullo
- **Responsabile del sito WEB** <http://www.comprensivotolfa.edu.it/>: Serena Rosati
- **N° 9 docenti formazione digitale PNSD:** Morena Stefanini, Laura Fiorucci, Alessandra Moroni, Marina Vittori, Brunella Franceschini, Silvia Sestili, Maria Ciria De Benedictis, Maria Teresa Perfetti, Paolo Emilio Ricci.

Riferimenti normativi

- **Decreto MIUR 27 ottobre 2015**, adozione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, il PNSD. Il suddetto documento si inserisce nell'ambito di un percorso in parte già avviato e diretto al potenziamento delle competenze e degli strumenti in materia di innovazione digitale.
- **legge 13 luglio 2015, n. 107**: ha previsto l'adozione del Piano nazionale per la scuola digitale al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale
- **decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435**: ha stanziato risorse per l'organizzazione, a livello capillare su tutto il territorio nazionale, di percorsi di formazione diretti concretamente a favorire un pieno sviluppo del processo di digitalizzazione delle scuole attraverso l'animatore digitale, un docente individuato sulla base della normativa vigente nell'ambito di ciascuna istituzione scolastica

**In linea con gli Obiettivi Nazionali
PNSD**

<p>Destinatari e risultati attesi Formazione interna</p>	<ul style="list-style-type: none">● Stimolare la formazione digitale interna, attraverso l'organizzazione di corsi-laboratori-seminari formativi che favoriscano l'accesso e l'uso dell'informazione digitale nella scuola attraverso modelli di interazione didattica innovativa mirata all'identità digitale.● Sarà cura di organizzare corsi interni in presenza e divulgare la formazione in formato webinar / e-learning. La formazione interna sarà centrata sul Coding, Robotica, Stem, Cittadinanza Digitale.● È previsto il potenziamento di iniziative formative per un corretto utilizzo dell'Atelier Creativo <i>Lud@arte</i> e la prevenzione del Cyberbullismo.● Si segnaleranno interventi tecnici per ottimizzare l'uso di postazioni e LIM.
<p>Destinatari e risultati attesi Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none">● Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli alunni con l'organizzazione di workshop e la partecipazione a concorsi sui temi del PNSD, attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e al territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa e la diffusione delle buone pratiche.● Sarà promossa una collaborazione con esperti, gruppi e associazioni che collaborano con la Scuola per la promozione della cultura digitale nel rispetto del Regolamento per gli usi di spazi e attrezzature dell'I.C. di Tolfa.
<p>Destinatari e risultati attesi La creazione di soluzioni innovative</p>	<ul style="list-style-type: none">● Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.● Favorire negli studenti l'uso critico della Rete mirando all'alfabetizzazione informatica e digitale (information literacy e digital literacy).● Progetto MyEdu School

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Favorire l'apprendimento della competenza chiave digitale attraverso l'allestimento di ambienti di apprendimento innovativi centrati sull'apprendimento collaborativo e <i>l'imparare facendo</i>, tipico delle discipline STEM. Le soluzioni innovative permetteranno di incrementare strategie di inclusione ed educazione alla cittadinanza digitale.● Utilizzo diffuso dell'atelier creativo Lud@rte, le cui soluzioni digitali innovative permetteranno di incrementare anche strategie di inclusione, educazione alla cittadinanza nonché di attuare U.D.A. relative al P.D.M.● Aggiornamento del Curricolo di Tecnologia● Potenziamento degli spazi digitali dei plessi● Promuovere la partecipazione ad iniziative territoriali (Tolf@rte Kids, Olimpiadi della Creatività, Challenge Creatubbles....) e concorsi nazionali per lo sviluppo di competenze digitali e creatività (Concorso FelliniCraft Istituto Luce Cinecittà Maker camp: prodotti digitali realizzati con il videogioco Minecraft....)● Coordinamento di incontri sulle Buone Prassi. |
|--|--|

Attività e strumenti

<p>Formazione interna digitale</p> <p>legge 107/2015</p> <p>La formazione in servizio diventa obbligatoria, permanente e strutturale</p> <p>Competenze di sistema</p> <p>Didattica per competenze e innovazione metodologica</p> <p>Competenze del XXI secolo</p> <p>Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento</p> <p>Competenze scuola</p> <p>Inclusione grazie alle nuove tecnologie</p> <p>Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none">● Promozione di corsi di aggiornamento docenti per l'utilizzo pratico dei materiali acquistati per l'allestimento dell'atelier creativo Lud@rte● Corsi e seminari di Coding, Robotica/Stem, Cittadinanza Digitale● Promozione di seminari di innovazione metodologica didattica per il confronto di buone pratiche● Diffusione di corsi di aggiornamento digitale in modalità webinar e-learning in piattaforma Sofia e non per l'acquisizione di competenze didattiche digitali (Aretè Formazione Onlus...)● Utilizzo innovativo e inclusivo della LIM● Promozione di corsi di aggiornamento docenti per la Creazione di Repository per risorse educative aperte con Coggle, ePub Editor, Google Site, Thinglink mediante gli applicativi Scratch, Wordwall e Learningapps● Promozione di corsi di aggiornamento base e avanzato per l'utilizzo di Scratch 3.0 (Aretè Formazione Onlus)● Utilizzo di piattaforme educative e di condivisione creativa● Utilizzo di dispositivi individuali (Bring Your Own Device - BYOD)● GAfE (Google Apps for education)● Strumenti di condivisione, di repository di documenti, forum, blog, classi virtuali● Progetto MyEdu School
--	---

**Piattaforma
Community on line**

Collaborazioni con esperti

CoderDojo

<http://schoolkit.istruzione.it/>

**La creazione di soluzioni
innovative PNSD**

Atelier creativo "Lud@rte"

- Adesioni a progetti e concorsi informativi digitali
- Concorso FelliniCraft Istituto Luce Cinecittà Maker camp: prodotti digitali realizzati con il videogioco Minecraft
- Diffusione dell'utilizzo della piattaforma "**Programma il Futuro**" MIUR/CINI: insegnare in maniera semplice ed efficace le basi dell'informatica: *il pensiero computazionale* a scuola
- Iniziative di formazione gratuita promosse dal MIUR
- Diffusione di eventi di innovazione didattica:
- *Code days* Areté Areté Formazione Onlus
- *Appuntamenti di Cittadinanza digitale* Areté Formazione Onlus
- *Maker Faire* Roma
- *Didacta in in Fiera 2019*
- Challenge Creatubble
- *Olimpiadi della Creatività*
- *Incontri di Buone Pratiche*
- *Open Day* presso Museo Explora
- Iniziative in corso d'anno
- Adesione alla nuova piattaforma MIUR "*Community on line*" a supporto delle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale. La piattaforma, costituisce uno strumento di accompagnamento al lavoro e alle attività degli Animatori digitali ed è una risposta alla richiesta delle scuole di avere uno spazio o un luogo sicuro dove poter interagire, lavorare, collaborare e condividere esperienze sui temi del PNSD in modo ordinato con gli altri colleghi.
- Collaborazioni con esperti volontari *CoderDojo* e non del territorio limitrofo per un maggiore coinvolgimento della comunità scolastica e territoriale
- Progetto MyEdu School
- Partecipare, promuovere e favorire Workshop di innovazione digitale

<p>Spazio con arredi modulari per sperimentazione artistica digitale con strumenti di apprendimento innovativi basati sul <i>gioco</i></p> <p style="text-align: center;">PON Laboratorio mobile scientifico e ...dintorni Scuola Secondaria I grado (prof.ssa Violetta Menichini)</p> <p style="text-align: center;">Bandi Ministeriali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Promuovere una pratica innovativa alla luce dei modelli di istruzioni PNSD Piattaforma MIUR per Animatori e Team ● Aderire a progetti di innovazione digitale finanziati dal MIUR <p>Utilizzo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Robotica educativa (Mbot, Cubetto, Blue-Bot) ● Coding (Scratch 3.0 Minecraft Education Edition) ● Stop motion -Storytelling- (UE Animation Studio, Easi-View Pro, Kit registrazione podcast compatto, modalità Byod (Bring Your Own Device) con tablet e PC portatili. ● Tinkering: avvicinare allo studio delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica,) con Little Bits, Strawbees, Minecraft, Lego Education WeDo, Polydrom magnetici, Stecchette geometriche, Tangram magnetico ● Licenze Minecraft: Concorso FelliniCraft Istituto Luce Cinecittà Maker camp: prodotti digitali realizzati con il videogioco Minecraft ● Progetto MyEdu School ● Utilizzo del materiale acquistato ● In graduatoria per il Progetto “Pon coding e robotica” (Codice Progetto 10.2.7.A2- FSEPON-INDIRE-2017-1; CUP: B59B17000000006)”. ● In attesa di slittamento in graduatoria per “Bibli@rte” relativo al bando MIUR PNSD “Biblioteche innovative” (Azione #24) in graduatoria
---	---

Piattaforme didattiche

- Partecipare ad eventuali progetti ministeriali e regionali per ampliare la dotazione tecnologica della scuola.
- Piattaforma e-learning Elisa MIUR (Bullismo e Cyberbullismo)
<https://www.piattaformaelisa.it/piattaforma-e-learning/>
- Generazioni connesse
<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>
- Learning Apps
- Wordwall
- Scratch 3.0
- Applicazioni web based: Coogle, Thinklink
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica digitale innovative e creative attraverso l'utilizzo di piattaforme per lo sviluppo e la condivisione con comunità educative:
- *Scratch a scuola* Aretè Formazione Onlus
- Progetto MyEdu School
- Piattaforma lo sviluppo del pensiero computazionale
<https://code.org/>
- Piattaforma di condivisione creativa "*Creattubbles*"
<https://www.creatubbles.com/users/8X2Awtvo/creations>
- Piattaforma per lo sviluppo del pensiero computazionale "*Programma il futuro*"
<http://www.programmailfuturo.it/>
- Piattaforma per una didattica innovativa delle scienze
www.maestranatura.org
- *eTwinning* la community delle scuole in Europa
<https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm>

<p>Aule-laboratorio e didattiche innovative</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Iscrizione in corso d'anno ad eventuali piattaforme per lo sviluppo di competenze digitali e l' utilizzo delle tecnologie didattiche ● Iscrizione a programmi speciali di Creatubbles per la ricerca e sperimentazione di KIT di didattica innovativa "<i>Share with Creatubbles</i>" ● Lud@rte e Forma Mentis ● Promozione di aule-laboratori di <i>coding</i> in stile <i>CoderDojo</i>: l'intento sarà quello di far scoprire agli alunni, in forma di gioco, cosa sta alla base della logica del problem solving, attraverso l'utilizzo del software <i>Scratch 3.0</i> e <i>Minecraft</i> ● Code Days 2019 (Aretè Formazione Onlus) ● Appuntamenti di Cittadinanza Digitale (Aretè Formazione Onlus) ● Progetto MyEdu School ● Promozione di laboratori per l'attuazione delle U.D.A. STEM-STEAM/Digitali relative al PDM ● Promozione di didattiche innovative: <i>eTwinning</i> (didattica per competenze) ● Programma Minecraft nell'apprendimento disciplinare, International Minecraft Art Gallery, Minecraft Education Edition (Ing. Marco Vigolini) ● Concorso FelliniCraft Istituto Luce Cinecittà Maker camp: prodotti digitali realizzati con il videogioco Minecraft
--	--

