

## 4.d PNSD

PNSD Triennio 2019-2022	
<p style="text-align: center;"><b>Animatore Digitale:</b> Tomasa Pala</p> <p><b>Figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola PNSD (Azione #26 del PNSD)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Team per l'innovazione digitale:</b> Violetta Menechini, Vittori Marina, Moroni Alessandra (azione #25 del PNSD)</li><li>● <b>Responsabile di pronto soccorso tecnico:</b> Paolo Morra</li><li>● <b>Responsabile del sito WEB e Amministratore GSuite:</b> Serena Rosati <a href="https://www.comprensivotolfa.edu.it/">https://www.comprensivotolfa.edu.it/</a></li><li>● <b>N° 9 docenti formazione digitale PNSD:</b> Morena Stefanini, Laura Fiorucci, Alessandra Moroni, Marina Vittori, Brunella Franceschini, Silvia Sestili, Maria Cira De Benedictis, Maria Teresa Perfetti, Paolo Emilio Ricci.</li></ul>	
<b>Riferimenti normativi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Decreto MIUR 27 ottobre 2015</b>, 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.</li><li>● <b>legge 13 luglio 2015, n. 107:</b> 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</li><li>● <b>decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435:</b> 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</li></ul>

**In linea con gli Obiettivi Nazionali  
PNSD**

<p><b>Destinatari e risultati attesi</b> <b>Formazione interna</b> <b>in linea con il DDI</b></p>	<p>Stimolare la formazione digitale interna, anche in modalità online, 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. Si avrà cura di organizzare corsi interni in presenza e online. La formazione docenti sarà a cura del personale qualificato interno o esterno come indicato nel Piano DDI e centrata sulle tematiche seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● utilizzo delle Piattaforme istituzionali</li><li>● metodologie adeguate alla DAD e ai LEAD</li><li>● modelli inclusivi in DAD e LEAD</li><li>● percorsi possibili di cittadinanza digitale in verticale</li><li>● creazione di learning object e verifiche digitali</li><li>● gestione emotiva della classe in DAD e LEAD</li><li>● privacy, salute e sicurezza in DAD e LEAD</li><li>● misure e comportamenti per emergenza sanitaria</li><li>● formazione per assistente tecnico di ambiente anche da svolgere in rete di scuole sul territorio</li><li>● È previsto il potenziamento di iniziative formative per un corretto utilizzo dell'Atelier Creativo <i>Lud@artee</i> la prevenzione del Cyberbullismo.</li><li>● Si segnaleranno interventi tecnici per ottimizzare l'uso di postazioni e LIM.</li></ul>
<p><b>Destinatari e risultati attesi</b> <b>Coinvolgimento della</b> <b>comunità scolastica</b> <b>in linea con il DDI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 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.</li><li>● Sarà promossa una collaborazione con esperti, gruppi e associazioni che collaborano con la Scuola per la promozione della cultura digitale nel rispetto del Protocollo di prevenzione COVID 19, del Regolamento per gli usi di spazi e attrezzature dell'I.C. di Tolfa, del Regolamento DAD e del Piano DDI.</li></ul>
<p><b>Destinatari e risultati attesi</b> <b>La creazione di soluzioni</b> <b>innovative</b> <b>in linea con il DDI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 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 anche da altre figure.</li></ul>

- Favorire negli studenti l'uso critico della Rete mirando all'alfabetizzazione informatica e digitale (information literacy e digital literacy).
- Intensificare l'utilizzo del Drive e delle modalità e opportunità di condivisione in G-Suite for Education con interventi di tutoraggio dell'AD; del Team Digitale e dell'Amm.re di piattaforma, ma anche di peer-tutoring tra docenti.
- Migliorare la conoscenza della G-Suite da parte degli alunni con lezioni dedicate; attività guidate ed esempi

#### **Strumenti ed azioni di inclusione digitale**

- Acquisizione, subordinata anche al finanziamento del progetto OLTRE...L'EMERGENZA, di dotazioni e strumenti digitali, compresa la connettività, finalizzati al BYOD (Bring your own device) in modo da coprire tutti i plessi e ordini di scuola;
- Attività didattiche mirate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti più vulnerabili, in coerenza con il quadro di riferimento europeo "DigComp 2.1."
- Si continuerà a sperimentare attività digitali proposte in DAD nell'a.s. 2019-2020:
- Utilizzo della Piattaforma GSUITE
- Utilizzo di piattaforme per creazioni di learning object
- Creare Repository, spazi di archiviazione
- Favorire modalità di comunicazioni condivise e univoche
- Incrementare spazi per la gestione delle attività e lezioni
- Ampliare l'utilizzo del Registro elettronico
- Continuare con il supporto ai docenti da parte dell'Animatore, del Team e il responsabile del Sito della scuola
- Essere aperti alle sinergie con i FUTURE LABS PNSD
- Continuare il progetto MyEdu School per i docenti che fanno uso della piattaforma
- Favorire l'apprendimento della competenza chiave digitale attraverso l'allestimento di ambienti di apprendimento innovativi centrati sull'apprendimento collaborativo e *l'imparare facendo*, tipico delle

	<p>discipline STEM. Le soluzioni innovative permetteranno di incrementare strategie di inclusione ed educazione alla cittadinanza digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzo diffuso dell'atelier creativo Lud@rte nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19, 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.</li><li>● Favorire l'attuazione del Curricolo di Educazione Civica con particolare attenzione per la sezione Cittadinanza Digitale anche con esperienze di continuità verticale</li><li>● Potenziamento degli spazi digitali dei plessi</li><li>● 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</li><li>● Coordinamento di incontri sulle <i>Buone Prassi</i></li></ul>
--	---

## Attività e strumenti

### Formazione interna digitale

#### legge 107/2015

La formazione in servizio diventa obbligatoria, permanente e strutturale

#### Competenze di sistema

#### Didattica per competenze e innovazione metodologica

#### Competenze del XXI secolo

Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento

#### Competenze scuola

Inclusione grazie alle nuove tecnologie

#### Coinvolgimento della comunità scolastica

- Promozione di corsi di aggiornamento docenti anche in modalità online per l'utilizzo pratico dei materiali acquistati per l'allestimento dell'atelier creativo Lud@rte
- Corsi e seminari innovazione metodologica didattica per il confronto di buone pratiche in linea con il Piano DDI:
  - a) utilizzo delle Piattaforme
  - b) metodologie adeguate alla DAD e alla LEAD
  - c) modelli inclusivi in DAD e LEAD
  - d) percorsi possibili di cittadinanza digitale in verticale
  - e) creazione di learning object e verifiche digitali
  - f) gestione emotiva della classe in DAD e LEAD
  - g) privacy, salute e sicurezza in DAD e LEAD
  - h) misure e comportamenti per emergenza sanitaria
  - i) formazione per assistente tecnico di ambiente anche da svolgere in rete di scuole sul territorio
- 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...)
- Favorire l'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

## DDI e DigComp 2.1

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

## Collaborazioni con esperti

**La creazione di soluzioni innovative PNSD** nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19

- Progetto MyEdu School
- Adesioni a progetti e concorsi informativi digitali
- 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:
  - *eventi promossi da* Aretè Formazione Onlus
  - *Maker Faire* Roma
  - *Didacta in in Fiera 2020*
  - Challenge Creatubbles
  - *Olimpiadi della Creatività*
  - *Incontri di Buone Pratiche*
  - *Open Day* presso Museo Explora
  - Iniziative in corso d'anno
- **Attuare le indicazioni DDI in linea con DigComp2.1**  
[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)
- Adesioni ad eventuali piattaforme MIUR a supporto delle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale
- Collaborazioni con esperti volontari per un maggiore coinvolgimento della comunità scolastica e territoriale nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19 anche in modalità e-learning
- Partecipare, promuovere e favorire Workshop di innovazione digitale
- 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

**Utilizzo di:**

## Atelier creativo “Lud@rte”

Spazio con arredi modulari per sperimentazione artistica digitale con strumenti di apprendimento innovativi basati sul *gioco*

**PON**  
**Laboratorio mobile**  
**scientifico e ...dintorni**  
**Scuola Secondaria I grado**  
**(prof.ssa Violetta Menichini)**

### **Bandi Ministeriali**

- **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
- Progetto MyEdu School
- Nel mese di agosto è stata inviata la candidatura della scuola all'Avviso prot. n. 26163 del 28 luglio 2020 per azioni di inclusione digitale nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale AZIONI #4 e #6 PNSD dal titolo: **OLTRE...L'EMERGENZA** allo scopo di avviare **AZIONI DI INCLUSIONE DIGITALE** L'Istituto non è rientrato nelle prime 250 scuole del Bando Avviso prot. n. 26163, del 28 luglio 2020, per azioni di inclusione digitale nell'ambito “Povertà Educative” AZIONI #4 e #6 PNSD dal titolo: **OLTRE...L'EMERGENZA**, ma è comunque in graduatoria”. In questo ambito è previsto un modulo B di formazione digitale per gli alunni vulnerabili.
- 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
- Partecipare ad eventuali progetti ministeriali e regionali per ampliare la dotazione tecnologica della scuola.

<p><b>Piattaforme didattiche e applicativi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● GSuite</li> <li>● Microsoft 365</li> <li>● Piattaforma e-learning Elisa MIUR (Bullismo e Cyberbullismo) <a href="https://www.piattaformaelisa.it/piattaforma-e-learning/">https://www.piattaformaelisa.it/piattaforma-e-learning/</a></li> <li>● Generazioni connesse <a href="https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/">https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/</a></li> <li>● Learning Apps</li> <li>● Genially</li> <li>● Thinglink</li> <li>● Wordwall</li> <li>● Scratch 3.0</li> <li>● Applicazioni web based: Cooogle, Thinklink</li> <li>● Screencast o matic, Screencastify</li> <li>● Youtube</li> <li>● Adobe Sparks</li> <li>● Book Creator</li> <li>● Bitable</li> <li>● Storyjumper</li> <li>● Loom</li> <li>● Powtoon</li> <li>● Google Mymaps</li> <li>● Read Write Think</li> <li>● Timeline</li> <li>● Trading Card</li> <li>● Speack Pic</li> <li>● Canva</li> <li>● Youtube canale personale</li> <li>● Simbaloo</li> <li>● Prezi</li> <li>● Padlet</li> <li>● Cooggle</li> <li>● Popplet</li> <li>● Spreaker Studio</li> </ul> <p><b><u>Videolezioni e feedback immediato per lezioni sincrone</u></b> Peardeck, Mentimeter (lezioni sincrone), Edpuzzle, Google Moduli, Quizziz, Kahoot (lezioni asincrone)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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:</li> <li>● Iniziative Aretè Formazione Onlus</li> <li>● Progetto MyEdu School</li> </ul>
--	---



**Aule-laboratorio e didattiche innovative nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19**

**Nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19**

- Piattaforma lo sviluppo del pensiero computazionale  
<https://code.org/>
- Piattaforma di condivisione creativa “*Creattubbles*”  
<https://www.creattubbles.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](http://www.maestranatura.org)
- eTwinning la community delle scuole in Europa  
<https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm>
- 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 Creattubbles per la ricerca e sperimentazione di KIT di didattica innovativa “*Share with Creattubbles*”
- Lud@rte e Forma Mentis
- Promozione di aule-laboratori di *coding* in stile *CoderDojo*: 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 *Scratch 3.0* e *Minecraft*
- Iniziative si 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: *eTwinning* (didattica per competenze)
- Azioni di inclusione digitale in linea con il DDI

