



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“A. DE CURTIS”

Viale Kennedy, 133 - AVERSA (CE)

E-mail: ceic863006@istruzione.it

C.F. 90002560614

Tel Presidenza 0818901069 Tel/Fax Segreteria 0818150549



RELAZIONE PNSD PER IL PTOF

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. Si tratta di un documento pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione e ha funzione di indirizzo: punta a introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) e ad estendere il concetto di scuola dal luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali. Non solo quindi una dichiarazione di intenti, ma una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola, come pilastro fondamentale del disegno riformatore delineato dalla legge. Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe. In questo nuovo PNSD e nell'azione 25 in modo particolare, si dice chiaramente ed inequivocabilmente "valorizzare la formazione alle competenze digitali intese come la capacità di volgere in senso pedagogico e didattico l'uso delle tecnologie". Non più corsi di informatica ma di tecnologia didattica. All'interno dei quattro nuclei fondamentali (Strumenti; Didattica, contenuti e competenze; Formazione; Accompagnamento), il PNSD persegue i seguenti obiettivi:

- sviluppo delle competenze digitali degli studenti,

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

Per facilitare questo processo di cambiamento anche nel nostro Istituto è stato individuato un **Animatore Digitale (AD)**, una nuova figura che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico. L'AD sarà formato in modo specifico affinché possa *"favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano Nazionale Scuola Digitale"*.

Il profilo dell'AD (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto ai seguenti ambiti:

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

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.

Premesso che:

- l'Istituto tra le sue priorità ha posto notevole attenzione all'innovazione didattica per accrescere l'alfabetizzazione digitale da parte degli alunni, per arricchire di dotazioni di materiale informatico il contesto scolastico;
- l'Istituto possiede Cl@ssi 2.0, con tecnologia BYOD;

> le classi delle scuole primarie e secondarie dell'Istituto si sono progressivamente dotate di:

- apparati per la connessione ad Internet
- Lavagne Interattive Multimediali frutto di progetti ministeriali (non presenti ancora in tutte le aule);

> l'Istituto è scuola visibile anche attraverso il proprio sito web (<http://www.adecurtis.gov.it>) che è una versione ipertestuale del Piano dell'Offerta Formativa e un punto di riferimento per ogni comunicazione generale per alunni, genitori e per il personale della scuola, nell'avviato processo di dematerializzazione;

come previsto dai commi 5-7 e 14 Art.1 Legge 107 nel triennio di riferimento si terrà conto in particolare della priorità legata al potenziamento delle competenze digitali degli alunni.

ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL P.N.S.D.

SEZIONI

STRUMENTI

1. **SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO** - Ambienti per la didattica digitale integrata (azione #4 del PNSD)

Gli strumenti per promuovere ambienti di apprendimento innovativi sono principalmente il potenziamento delle aule didattiche aumentate dalla tecnologia e la specifica formazione del personale. L'obiettivo è quello di promuovere la didattica laboratoriale che si rispecchi in un curricolo verticale integrato in grado di attenuare il divario tecnologico che spesso inficia gli slanci progettuali. Le attività punteranno ad offrire a tutti i plessi della scuola, ambienti tecnologicamente evoluti, idonei a sostenere il diritto degli studenti ad un'equa fruizione di una didattica innovativa che accorci le distanze con i nuovi stili di apprendimento delle nuove generazioni. Nella fattispecie gli strumenti di cui si doterà l'Istituto saranno:

- spazi alternativi per l'apprendimento
- aule potenziate dalla tecnologia
- laboratori mobili
- laboratorio informatico

- Robot educativi
- BYOD
- piattaforme didattiche virtuali

2. **ACCESSO** - Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola (azione #3 del PNSD)

Relativamente alla connessione a Internet, la scuola si propone l'obiettivo di potenziare la connessione esistente, in modo da abilitare l'attività didattica attraverso le tecnologie digitali. Questa è l'azione principale da cui partire per accedere al mondo digitale, per favorire il processo di digitalizzazione e per creare soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative.

3. **AMMINISTRAZIONE DIGITALE** - Registro elettronico (azione #12 del PNSD)

Nel piano di sviluppo e attuazione al PNSD, è prevista una sempre maggior partecipazione e coinvolgimento delle famiglie. Accedendo all'area riservata del registro elettronico, ogni genitore può visualizzare le informazioni relative ai voti, alle assenze, ai messaggi indirizzati alle famiglie, sia di carattere didattico che organizzativo, può scaricare documenti in condivisione. Si intende migliorare il software in uso, tramite contatti con l'azienda produttrice, per una migliore fruibilità del prodotto. Inoltre si intende creare degli sportelli di apprendimento all'uso del registro elettronico per i genitori dei nostri studenti, per avvicinarli al mondo digitale.

4. **AMMINISTRAZIONE DIGITALE** - Digitalizzazione amministrativa della scuola (azione #11 del PNSD)

Tale azione è legata alle fasi di dematerializzazione e amministrazione digitale della scuola, la quale, utilizzando le potenzialità del sito web e del registro elettronico, incrementerà una crescente comunicazione, interna ed esterna, al fine di favorire la trasparenza e l'efficacia comunicativa, non solo tra docenti, ma anche nelle relazioni scuola-famiglia. Le azioni legate alla dematerializzazione sono rivolte dunque a tutti gli utenti.

La Gestione Amministrativa della Scuola è completamente informatizzata grazie a software specifici integrati anche nella gestione operativa, tra cui il Registro Elettronico, utilizzato già da diversi anni.

Inoltre, al termine di un corso di Formazione per Docenti specifico, si intende creare una piattaforma multimediale per la condivisione dei materiali rivolti a docenti e a studenti.

COMPETENZE E CONTENUTI

5. **COMPETENZE DEGLI STUDENTI** - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti (azione #14 del PNSD)

Nel mondo attuale, lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti è obiettivo primario. Occorre quindi una strategia specifica che sia di supporto alla progettazione didattica della nostra scuola. In particolare, si intende perseguire i seguenti obiettivi:

- Coding anche in modalità unplugged per la scuola dell'infanzia e la primaria
- Uso del computer: accensione e spegnimento, uso delle periferiche, gestire correttamente file e cartelle.
- Usare software didattici e strumenti inclusivi, anche per lo studio individuale e la progettazione del proprio apprendimento
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento e la realizzazione di progetti personali, anche in maniera creativa: PowerPoint, Prezy, Word, Powtoon e software didattici.
- Conoscenza e uso consapevole della rete Internet
- Gestione di piattaforme di comunicazione, studio e apprendimento (es: EdModo, Code.org, Google suite, Fidenia, ...).

6. **COMPETENZE DEGLI STUDENTI** - Portare il pensiero computazionale a scuola (azione #17 del PNSD)

Già quest'anno il nostro istituto ha partecipato al progetto HOUR OF CODE con alcune classi della Secondaria e della Primaria. Il progetto verrà sviluppato nei prossimi anni, con l'intento di far partecipare tutte le classi esistenti.

L'ora del codice è l'attività più utilizzata come primo approccio al coding, è un'iniziativa nata per far sì che ogni studente, in ogni scuola del mondo, svolga almeno un'ora di programmazione. L'obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini.

Il progetto Programma il Futuro, realizzato dal MIUR in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), mette a disposizione delle scuole una serie di strumenti semplici e divertenti per far comprendere e sperimentare anche ai bambini le basi della programmazione digitale (coding) e del pensiero computazionale.

L'azione #17 del PNSD cita espressamente programmailfuturo.it come programma di riferimento per questa attività didattica.

Gli alunni accederanno con la propria password alla classe virtuale e potranno proseguire anche a casa il loro percorso di programmazione.

L'obiettivo, per tutti gli alunni, è quello di farli diventare sempre più abili, per aiutarli a diventare nel tempo produttori di intelligenza artificiale e non semplici e passivi fruitori.

7. COMPETENZE DEGLI STUDENTI - Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado (azione #18 del PNSD)

L'insegnamento di Tecnologia alla scuola secondaria di primo grado deve essere aggiornato per includere nel curriculum le tecniche e applicazioni digitali in grado di accompagnare la disciplina nel futuro.

Le potenzialità di affrontare strutturalmente questa politica sono diverse: è prima di tutto importante agire alla scuola media, perché è in quei tre anni che stiamo perdendo le maggiori opportunità di coinvolgere i ragazzi profondamente.

In questo senso, le ore di Tecnologia sono un importante bacino a disposizione per migliorare le applicazioni della creatività digitale. Già in alcune classi sono state effettuate ore di informatica e coding; si intende coinvolgere tutte le classi e dedicare un'ora di coding ogni 15 giorni nel curriculum di Tecnologia.

Dall'altra parte, è fondamentale chiarire come le ore di Tecnologia non debbano rappresentare l'unico luogo in cui "applicare" le competenze digitali, ed i docenti di Tecnologia non debbano essere gli unici responsabili: l'intero curriculum di studi deve appropriarsi della dimensione digitale, sia a sostegno delle competenze trasversali, che nella pratica di percorsi verticali a integrazione delle diverse discipline.

FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO

8. FORMAZIONE DEL PERSONALE - Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa (azione #25 del PNSD)

La formazione degli insegnanti è una questione centrale nel mondo digitale. Obiettivi da perseguire nel prossimo futuro (triennio) sono pertanto:

- Sviluppare le competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media; tali competenze sono inevitabilmente di carattere trasversale a tutte le discipline;
- Promuovere azioni per l'innovazione digitale ai fini di un'offerta formativa adeguata alle mutate esigenze degli studenti;
- Formare i docenti sull'innovazione didattica e sullo sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, e al tempo stesso, sui "rischi della cultura digitale";
- Potenziare l'ambiente di apprendimento adeguandolo alla fruizione dei nuovi strumenti digitali e finalizzandolo alla acquisizione delle suddette competenze;
- Finanziare il potenziamento delle dotazioni digitali con la partecipazione ai bandi PON 2014-2020 (FESR Ambiente per l'apprendimento);
- Favorire il processo graduale di digitalizzazione dei libri di testo.

9. **ACCOMPAGNAMENTO** - Una galleria per la raccolta delle pratiche (azione #31 del PNSD)

Il nostro istituto intende creare sul proprio sito istituzionale una galleria specifica per la raccolta e la condivisione delle buone pratiche. Tali pratiche si riferiscono alla formazione, alle attività laboratoriali, alla sperimentazione didattica, in modo da poterle condividere con colleghi, alunni e genitori. Diventeranno così anche una sorta di monitoraggio e rendicontazione sociale.

Tra i risultati attesi, la diffusione ancor più capillare nelle classi di ogni plesso di attività didattiche legate soprattutto al potenziamento delle competenze di base, trasversali e di cittadinanza.

10. **ACCOMPAGNAMENTO** - Animatore digitale (azione #28 del PNSD)

Il nostro Istituto Comprensivo ha affidato l'incarico di Animatore Digitale all'insegnante di Scuola Secondaria di Primo Grado Damiano Daniela. L'animatore digitale è la figura che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico. L'animatore, affiancato da un Team, favorirà il processo di digitalizzazione della scuola nonché promuoverà attività specifiche sui

temi dell'innovazione tecnologica e metodologica. Il Team è costituito dai docenti Perrino Rosaria, Martino Carmine e De Luca Vincenzo.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, e nell'attesa della diffusione di ulteriori Linee Guida da parte del Miur che potrebbero rendere necessarie modifiche anche sostanziali del presente documento, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento, che potrà essere adattato in base alle esigenze che via via emergeranno nell'Istituto:

AMBITO: FORMAZIONE

INTERVENTI PRIMA ANNUALITÀ 2019/2020

INTERVENTI

- Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi.
- Partecipazione alla formazione specifica per Animatore Digitale.
- Formazione sulle competenze digitali di base e modalità del cooperative learning.
- Formazione sull'uso del registro elettronico del docente anche nella direzione dei contatti con le famiglie.
- Formazione sull'uso di spazi online condivisi.
- Formazione sull'uso del coding nella didattica.
- Formazione sull'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata.
- Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione.
- Formazione per l'uso di applicazioni specifiche nell'ambito dei dipartimenti disciplinari.
- Formazione Flipped Classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati).
- Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, webquiz.

INTERVENTI SECONDA ANNUALITÀ 2020/2021

- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Formazione interna su: app da utilizzare in classe, strumenti di condivisione, repository di documenti, forum e blog, aule virtuali.
- Creazione di uno sportello permanente (fisico e digitale) per assistenza.
- Formazione utilizzo sito istituzionale di Istituto: o Formazione tecnica per amministratori spazi web.
- Workshop per tutti i docenti inerenti: o l'utilizzo di testi digitali o l'adozione di metodologie didattiche innovative o la creazione e validazione di object learning o utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana o strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali o strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera.
- Formazione e uso del coding per la didattica

- Formazione sull'uso della robotica nella didattica.
- Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto.
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- Workshop aperti al territorio relativi a: la scuola digitale project-based, cittadinanza digitale, educazione ai media, sicurezza nell'uso del web e dei social network, rischi correlate quali phishing, cyber bullismo, furto di identità ecc.
- 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

INTERVENTI TERZA ANNUALITÀ 2021/2022

- Elaborazione di lavori in team e coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- Creazione o adesione a reti e consorzi formativi sul territorio.
- Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.
- Incontri per l'utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi).
- Formazione e uso della robotica nella didattica.
- Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

INTERVENTI PRIMA ANNUALITÀ 2019/2020

- Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- Utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.
- Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro", all'Ora del Codice della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado.
- Partecipazione alla Settimana del PNSD 2019.
- Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali.
- Utilizzo della pagina facebook ufficiale dell'Istituto a fini di pubblicità.
- Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.
- Continuo aggiornamento del sito internet della scuola anche relativamente alle priorità del PNSD.
- Incentivazione all'inserimento nella progettazione curricolare o extra-curricolare di attività finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale.
- Iniziative on-line di formazione sul Coding

- CodeWeek EU 2019
- Internet Day
- Partecipazione all'Ora di Codice 2019.
- Prosieguo dell'attività di formazione Eipass - certificazione informatica per l'utenza intermedia rivolta ad alunni che ne facciano richiesta e aperta al territorio per il solo rilascio della certificazione.
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.

INTERVENTI SECONDA ANNUALITÀ 2020/2021

- Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata.
- Partecipazione alla Settimana del PNSD 2020.
- Iniziative on-line di formazione sul Coding
- CodeWeek EU 2020
- Internet Day
- Partecipazione all'Ora di Codice 2020.
- Creazione di un repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.
- Creazione di casella di posta istituzionale per il personale.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Promozione della costruzione di laboratori per stimolare la creatività.
- Istituzione della settimana dell'innovazione didattica (dopo aver preso conoscenza dei diversi metodi di insegnamento, i docenti sperimenteranno con gli alunni nuove metodologie didattiche). Lo scopo della settimana dell'innovazione è quello di divulgare l'idea che il cambiamento è possibile.
- Incentivazione alla partecipazione a concorsi e/o progetti in rete legati al digitale e alle TIC.
- Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
- Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud.
- Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.

INTERVENTI TERZA ANNUALITÀ 2021/2022

- Cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito TIC e Web.
- Partecipazione alla Settimana del PNSD 2021.
- Iniziative on-line di formazione sul Coding
- CodeWeek EU 2021
- Internet Day
- Partecipazione all'Ora di Codice 2021.
- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti.
- Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy.
- Mettere a disposizione di studenti, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (podcast, audiovideo, video e-book).
- Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
- 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 (coinvolgimento del Consiglio di Istituto, del Comitato Genitori della Scuola Alighieri e dei rappresentanti dei genitori negli OO. CC.)
- Nuove modalità di educazione ai media con i media.

- Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.

AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

INTERVENTI PRIMA ANNUALITÀ 2019/2020

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione (avvio di eventuali progetti in crowdfunding per ampliare la dotazione tecnologica della scuola)
- Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica.
- Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali
- Gestione di piattaforme di comunicazione, studio e apprendimento (es: EdModo, Code.org, Google suite, Fidenia, ...).
- Contatto costante con gli agenti Pearson per il sostegno alla ricerca-azione nelle classi 2.0 sperimentali.
- Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento e la realizzazione di progetti personali, anche in maniera creativa: PowerPoint, Prezy, Word, Powtoon e software didattici.
- Educazione ai media e ai social network. Utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.
- Sviluppo del pensiero computazionale.
- Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

INTERVENTI SECONDA ANNUALITÀ 2020/2021

- Avviare eventuali progetti in crowdfunding per ampliare la dotazione tecnologica della scuola o potenziare la formazione dei docenti
- Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).
- Potenziamento ed ampliamento di buone pratiche realizzate nell'Istituto.
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, debate, ecc.
- Approccio agli scenari e ai processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e dispositivi individuali a scuola (BYOD - Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato.
- Favorire il processo graduale di digitalizzazione dei libri di testo.
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.

I N T E R V E N T I
T E R Z A A N N U A L I T À 2 0 2 1 / 2 0 2 2

- Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, debate, ecc.
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
- Sviluppo della robotica educativa.
- Potenziamento dell'utilizzo del coding con software specifici
- Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.
- Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
- Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
- Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.

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.

Aversa, 19 dicembre 2018

Daniela Damiano, Animatore Digitale