COS'E' IL PIANO NAZIONALE DIGITALE

Art.1, comma 56
Legge n.107 del 13 luglio 2015

Al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca adotta il PIANO NAZIONALE PER LA SCUOLA DIGITALE, in sinergia con la programmazione europea e regionale e con il Progetto strategico nazionale per la banda ultralarga.

CHE COSA RAPPRESENTA QUESTO DOCUMENTO

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

È un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

il Piano è organizzato in
4 passaggi fondamentali:

- strumenti
- competenze, contenuti
- formazione
- accompagnamento

I 4 Pilastri (Punto 3 e 4)

STRUMENTI

ACCOMPAGNAMENTO

COMPETENZE/CONTENUTI

FORMAZIONE

GLI AMBITI

STRUMENTI

ACCESSO

- Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola
- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)
- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Ambienti digitali per la didattica
- Challenge Prize per la scuola digitale
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Piano per l'apprendimento pratico
- Edilizia Scolastica Innovativa

IDENTITÀ DIGITALE

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Un profilo digitale per ogni studente
- Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Registro elettronico
- Strategia "Dati della scuola"

COMPETENZE E CONTENUTI

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curricolo di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curricolo per l'imprenditorialità (digitale)
- Girls in Tech & Science
- Piano Carriere Digitali
- Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali

FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola
- Accordi territoriali
- Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Un galleria per la raccolta di pratiche
- Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Osservatorio per la Scuola Digitale
- Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Il monitoraggio dell'intero Piano
- Un legame palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa

STRUMENTI

ACCESSO

OBIETTIVI

- Fornire a tutte le scuole le condizioni per l'accesso alla società dell'informazione
- Fare in modo che il "Diritto a Internet" diventi una realtà, a partire dalla scuola
- Coprire l'intera filiera dell'accesso digitale della scuola, per abilitare la didattica digitale

AZIONI

- Azione #1 - Fibra per banda ultra-larga alla porta di ogni scuola
- Azione #2 - Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)
- Azione #3 - Canone di Connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

- Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive
- Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione
- Passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili
- Allineare l'edilizia scolastica con l'evoluzione della didattica
- Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio, all'interno e oltre gli edifici scolastici

- Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata
- Azione #5 - Challenge Prize per la scuola digitale (Ideas' Box)
- Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Azione #7 - Piano per l'apprendimento pratico
- Sinergie – Edilizia Scolastica Innovativa

IDENTITÀ DIGITALE

- Associare un profilo digitale (unico) ad ogni persona nella scuola, in coerenza con sistema pubblico integrato per la gestione dell'identità digitale (SPID)
- Ridurre la complessità nell'accesso ai servizi digitali MIUR
- Associare il profilo digitale di docenti e studenti a servizi e applicazioni semplici ed efficaci, in coerenza con le politiche del Governo sul miglioramento dei servizi digitali al cittadino

- Azione #8 - Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)
- Azione #9 - Un profilo digitale per ogni studente
- Azione #10 - Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Completare la digitalizzazione dell’amministrazione scolastica e della didattica e diminuire i processi che utilizzano solo carta
- Potenziare i servizi digitali scuola-famiglia-studente
- Aprire i dati e servizi della scuola a cittadini e imprese

- Azione #11 - Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Azione #12 - Registro elettronico
- Azione #13 - Strategia “Dati della scuola”

COMPETENZE e CONTENUTI

LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI

OBIETTIVI

- Definire una matrice comune di competenze digitali che ogni studente deve sviluppare
- Sostenere i docenti nel ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi, definendo con loro strategie didattiche per potenziare le competenze chiave
- Coinvolgere gli studenti attraverso format didattici innovativi e ‘a obiettivo’
- Innovare i curricoli scolastici

AZIONI

- Azione #14 - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Azione #15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Azione #16 - Una research unit per le competenze del 21mo secolo
- Azione #17 - Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Azione #18 - Aggiornare il curricolo di “Tecnologia” alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITA' E LAVORO

- Colmare il divario digitale, sia in termini di competenze che occupazioni, che caratterizza particolarmente il nostro Paese
- Promuovere carriere in ambito "STEAM" (Science, Technology, Engineering, Arts & Maths)
- Valorizzare il rapporto tra scuola e lavoro
- Coinvolgere gli studenti come leva di digitalizzazione delle imprese e come traino per le vocazioni dei territori
- Promuovere la creatività, l'imprenditorialità e il protagonismo degli studenti nel quadro della valorizzazione delle competenze chiave e per la vita all'interno dei curricola scolastici

- Azione #19 - Un curricolo per l'imprenditorialità (digitale)
- Azione #20 - Girls in Tech & Science
- Azione #21 - Piano Carriere Digitali
- Sinergie - Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

CONTENUTI DIGITALI

- Incentivare il generale utilizzo di contenuti digitali di qualità, in tutte le loro forme, in attuazione del Decreto ministeriale sui Libri Digitali
- Promuovere innovazione, diversità e condivisione di contenuti didattici e opere digitali
- Bilanciare qualità e apertura nella produzione di contenuti didattici, nel rispetto degli interessi di scuole, autori e settore privato
- Azione #22 - Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Azione #23 - Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Azione #24 - Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all’uso delle risorse informative digitali

LA FORMAZIONE

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE

OBIETTIVI

- Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti gli attori della comunità scolastica
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali
- Sviluppare standard efficaci, sostenibili e continui nel tempo per la formazione all'innovazione didattica
- Rafforzare la formazione all'innovazione didattica a tutti i livelli (iniziale, in ingresso, in servizio)

AZIONI

- Azione #25 - Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Azione #26 - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Azione #27 - Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- Sinergie - La nuova formazione per i neoassunti

ACCOMPAGNARE LA SCUOLA NELLA SFIDA DELL’INNOVAZIONE

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE

OBIETTIVI

- Innovare le forme di accompagnamento alle scuole
- Propagare l'innovazione all'interno di ogni scuola
- Dare una dimensione territoriale al Piano Nazionale Scuola Digitale
- Abilitare e rafforzare strumenti per la collaborazione intelligente di partner esterni alla scuola sulle azioni del Piano
- Trasformare il monitoraggio della scuola digitale, da amministrativo a strategico, dando una dimensione permanente al Piano
- Monitorare, a livello quantitativo e qualitativo, l'intero Piano e la sua attuazione
- Rafforzare il rapporto tra il Piano e la dimensione scientifica del rapporto tra scuola e digitale

AZIONI

- Azione #28 - Un animatore digitale in ogni scuola
- Azione #29 - Accordi territoriali
- Azione #30 - Stakeholders' Club per la scuola digitale
- Azione #31 - Un galleria per la raccolta di pratiche
- Azione #32 - Dare alle reti innovative un ascolto permanente
- Azione #33 - Osservatorio per la Scuola Digitale
- Azione #34 - Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali
- Azione #35 - Il monitoraggio dell'intero Piano
- Sinergie - Piano Triennale per l'Offerta
- Formativa

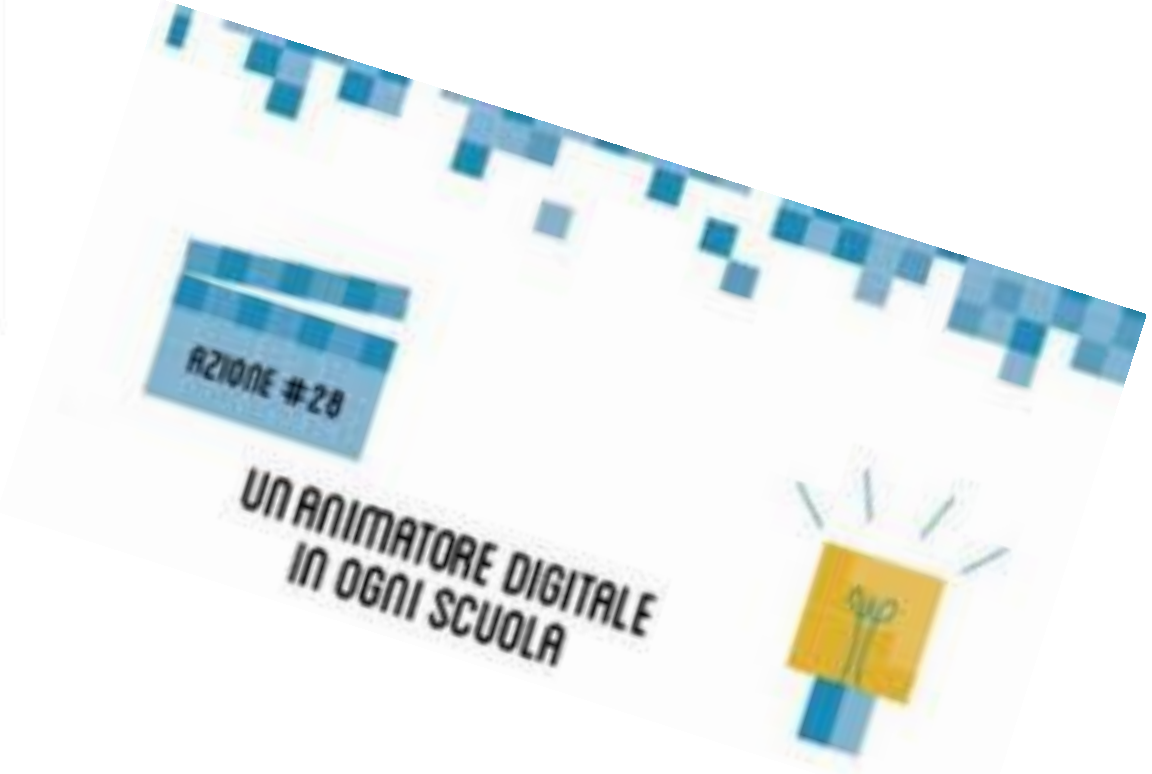
Art. 1, comma 57
Legge n.107 del 13 luglio 2015

“A decorrere dall’anno scolastico successivo a quello in corso alla data di entrata in vigore della presente legge, le istituzioni scolastiche promuovono, all’interno dei piani triennali dell’offerta formativa e in collaborazione con il Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca, azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano nazionale per la scuola digitale di cui al comma 56”

COSA FACCIAMO NELLA NOSTRA SCUOLA?

La Scuol@ di PAV.
...IN AL-TO IL TAB-LET
IN BAS-SO IL TAB-LET
AC-CENDI LA LIM
STE-GNI LA LIM...
...È IL NUOVO
ANIMATORE DIGITALE!...
ANIMATORI DIGITALI
copyright OrizzonteScuola.it

#IlmioPNSD


AZIONE #28
UN ANIMATORE DIGITALE
IN OGNI SCUOLA

TEAM
DIGITALE

CHI E' L'ANIMATORE DIGITALE?

E’ un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell’innovazione digitale nell’ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Digitale.

E’ una figura di sistema e NON DI SUPPORTO TECNICO

L’ Animatore presenta un progetto che, una volta approvato, sarà inserito nel piano dell’offerta formativa e pubblicato anche sul sito della scuola e sarà nel tempo oggetto di monitoraggio.

Il Miur chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti:
FORMAZIONE INTERNA, COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA E CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE
(azione #28 del PNSD)

Nasce così il

Piano Triennale di Intervento dell'Animatore Digitale per il PTOF dell'Istituto Comprensivo MONTI DAUNI

A.S. 2016/2017

OBIETTIVI

FORMAZIONE INTERNA

1. Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
2. Formazione specifica dell'Animatore Digitale.
3. Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
4. Formazione base per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
5. Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
6. Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali.
7. Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
8. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AZIONE GENERALE

1. Presentazione delle finalità del PNSD al collegio dei docenti.
2. Creazione di uno spazio web collegato al sito della scuola per la diffusione delle finalità e delle attività connesse con il PNSD.
3. Tener conto del questionario somministrato ai docenti per conoscere i bisogni formativi generali e fare una ricognizione delle buone pratiche già presenti nell'istituto.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

OBIETTIVI

1. **Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.**
2. **Creazione di un gruppo di lavoro.**
3. **Coordinamento con le figure di sistema.**
4. **Utilizzo sperimentale di strumenti per la condivisione tra docenti e con gli alunni.**
5. **Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyber bullismo).**
6. **Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.**

AZIONE GENERALE

- Creazione di uno spazio web collegato al sito della scuola per la diffusione delle finalità e delle attività connesse con il PNSD.
- Staff digitale: Animatore Digitale (prof.ssa Diana Monaco), ins. Giovanna Clemente, prof.ssa Annarita Catignano, prof. Tommaso Albano.
- Utilizzo sperimentale della piattaforma Edmodo (social network per l’apprendimento) per la condivisione tra docenti nei dipartimenti.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

OBIETTIVI

1. **Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione.**
2. **Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete Wi-Fi di istituto mediante il progetto PON di cui all'azione #2 del PNSD.**
3. **Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON se la candidatura verrà successivamente accettato dal MIUR.**
4. **Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature della scuola (aula informatica, LIM, computer portatili, videoproiettori, ecc.).**
5. **Selezione e presentazione di siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica.**
6. **Creazione e presentazione di strumenti di condivisione.**
7. **Aggiornamento dei curricola verticali per la costruzione di competenze digitali.**
8. **Sviluppo del pensiero computazionale.**
9. **Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.**

AZIONE GENERALE

- In riferimento all’azione #2 del PNSD ed agli obiettivi 1 e 2 sopra elencati, la nostra scuola ha partecipato ai PON FESR-PU-2015-421 “Realizzazione/potenziamento rete LAN/WLAN” e “ Realizzazione AMBIENTI DIGITALI ”
- PADLET, POWTOOM, PREZI, GOOGLE DRIVE, Social Network per l’apprendimento quali FIDENIA, EDMODO, eTwinning, showbie per la creazione di classi virtuali
- In riferimento all’azione #17 (portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria) invitiamo i docenti della scuola primaria a scoprire il CODING e a partecipare all’Ora del Codice iscrivendosi alla

Programma il Futuro

PER COMINCIARE.....Vi suggerisco il link
studio.code.org
che è la base di partenza per i corsi online creati
da Code.org

CODE STUDIO

18,739,383,166 LINEE DI CODICE SCRITTE DA 12 MILIONI DI STUDENTI

Code Studio è la base di partenza per i corsi online creati da Code.org

Corsi di 20 ore
per approfondire

(a qualunque età)

Corso 1

Il corso 1 è rivolto a chi sta iniziando a leggere.

Da 4 anni in su (pre-scolare)

Corso 2

Il corso 2 è rivolto a studenti che sanno leggere.

Da 6 anni in su (per chi sa leggere)

Corso 3

Il Corso 3 è la continuazione del Corso 2.

Da 8 anni in su (dopo il Corso 2)

Corso 4

Gli studenti che seguono il Corso 4 dovrebbero aver già svolto i Corsi 2 e 3.

Da 10 anni in su (dopo il Corso 3

Corso rapido

Acquisisci le basi dell'informatica utilizzando una versione sintetica dei corsi 2-4

Da 10 anni in su (dopo il Corso 3)

Lezioni Tradizionali

Se i computers non sono disponibili, prova queste lezioni tradizionali in classe

Età 4+

L'Ora del Codice

per iniziare

(a qualunque età)

Minecraft

Esplora il mondo di Minecraft attraverso il codice

Guerre Stellari

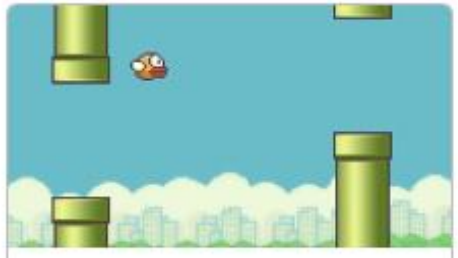
Impara a programmare i droidi e crea la tua versione di Guerre Stellari, in una galassia lontana lontana...

Frozen

Usa la programmazione per unirti ad Anna ed Elsa mentre esplorano la magia e la bellezza del ghiaccio.

Labirinto Class...

Impara i concetti base dell'informatica. Milioni di persone l'hanno già fatto.



Flappy

Vuoi creare la tua versione del gioco "Flappy" in meno di 10 minuti? Prova questo corso!

Disney Infinity

Crea una storia o inventa un gioco con i personaggi di Disney Infinity come protagonisti!

Laboratorio

Crea una storia o inventa un gioco col Laboratorio!

Artista

Disegna fantastiche immagini e decorazioni con l'artista!

Quando siete pronti, potete iscrivervi alla piattaforma

e partecipare all’ ORA DEL CODICE .

In particolare, nella settimana dal 5 all'11 dicembre 2016 si celebra a livello mondiale l’Ora del Codice. Si suggerisce, quindi, che l’avvio delle attività da parte delle scuole italiane avvenga proprio nella settimana del 5-11 dicembre, per poi procedere con il livello avanzato nelle settimane successive.

Programma il Futuro

Indirizzo e-mail | Password | ACCEDI

HOME | IL PROGETTO | CHI | PERCORSI | LA COMUNITÀ | NOTIZIE | AIUTO

Seguici su

Tweets di @ProgrammaFuturo

Programma il Futuro

Iscriviti

Il progetto nasce per le **scuole**, ma **tutti** possono partecipare.

Percorsi didattici

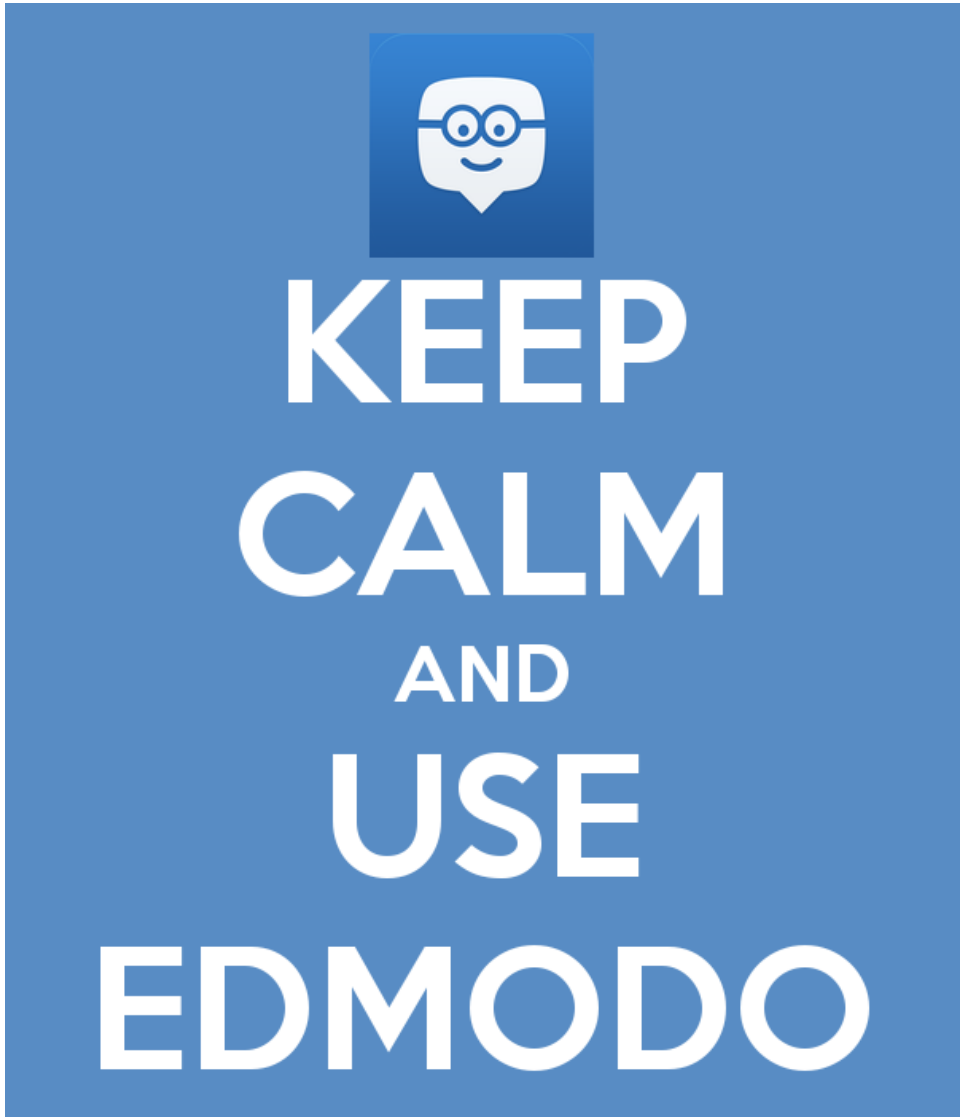
Impara l'informatica con noi **divertendoti**.

Perché

I princìpi dell'**informatica** sono utili per il **lavoro**.

fidenia
BENVENUTI SU
fidenia
Registrati gratis!

Edmodo: piattaforma di elearning sociale



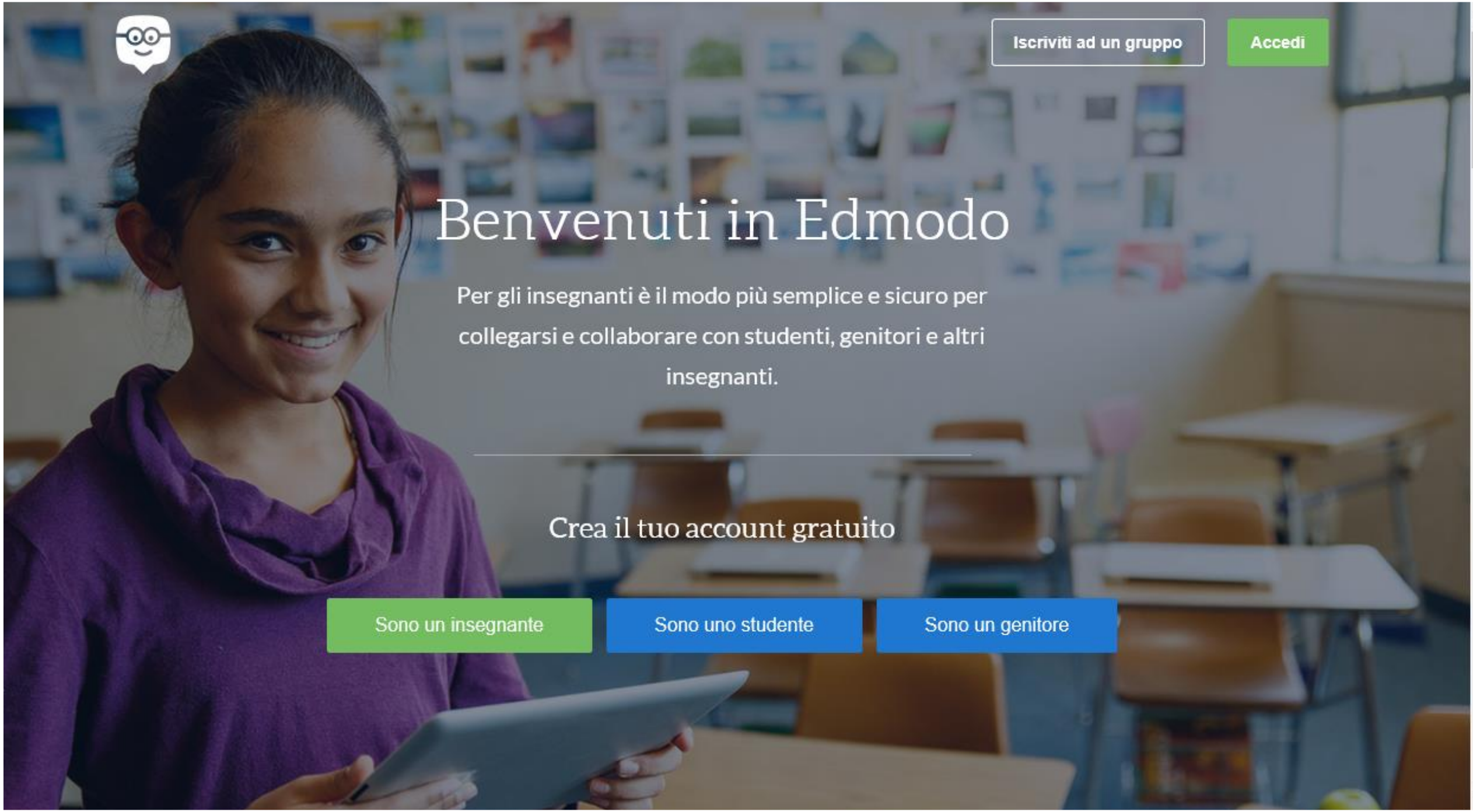
Edmodo, con una grafica molto simile a Facebook, è una piattaforma didattica che consente di gestire la propria classe come gruppo virtuale. E' un ambiente sicuro e controllato, in quanto si accede con password personale, ed è semplice nell'uso.

Su Edmodo gli insegnanti possono assegnare compiti e fornire spiegazioni, inviare schemi esplicativi e segnalare articoli di approfondimento relativi agli argomenti appena spiegati in classe.

Da parte loro, gli studenti possono collaborare tra di loro in gruppi-studio, chiedere chiarimenti ai compagni di classe e ai docenti e segnalare materiali di studio ai "compagni di classe".

Vi Segnalo una playlist pubblicata sul canale YouTube di Lucia Bartolotti.
Comprende video tutorial da lei realizzati su Edmodo.
I video sono molto brevi, da 1 minuto a un massimo di 5 minuti.

I VIDEO TUTORIAL : Tutte le procedure fondamentali di Edmodo vengono esaminate e spiegate, utilizzando queste video guide si possono imparare le basi di Edmodo.
In sintesi le procedure illustrate:
registrarsi come insegnanti e come studenti
Home Page docente
creare ed eliminare gruppi
allegare file
cartelle
biblioteca
assegnare compiti
creare quiz
Edmodo e Google Drive


Iscriviti ad un gruppo
Accedi
Benvenuti in Edmodo
Per gli insegnanti è il modo più semplice e sicuro per collegarsi e collaborare con studenti, genitori e altri insegnanti.
Crea il tuo account gratuito
Sono un insegnante
Sono uno studente
Sono un genitore

COSA E' STATO GIA' FATTO NELLA NOSTRA SCUOLA

ANNO SCOLASTICO 2015/2016

1. Installazione delle strumentazioni acquistate con i fondi PON «adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/Wlan»
2. Ricognizione della dotazione tecnologica presente nell'Istituto
3. Contratto di assistenza con personale esperto esterno alla scuola per problematiche tecniche
4. Adozione del registro elettronico del docente e di classe nella scuola secondaria e sperimentazione nella scuola primaria

ANNO SCOLASTICO 2015/2016

1. Avvio formazione specifica dell’Animatore Digitale
2. Avvio formazione specifica del Team – Digitale
3. Avvio all’uso di Google Drive, in particolare della App Google Moduli, nell’ambito del monitoraggio d’istituto (A.D., N.I.V. e funzione strumentale per l’orientamento)

GRAZIE PER L’ATTENZIONE
E
BUON LAVORO!

L’ Animatore Digitale
prof.ssa Diana Monaco