



CLICCANDO SI IMPARA

Piano di attuazione per l'IC Assisi 3

a cura dell'animatore digitale

ins. Simonetta Leonardi



CHE COSA E' IL PNSD

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale** 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"¹. Ha valenza triennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione. Contribuisce a "catalizzare" l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire dalle risorse dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola). Il PNSD risponde alla chiamata per la costruzione di una visione di **Educazione nell'era digitale**, attraverso un processo che, per la scuola, sia correlato alle sfide che la società tutta affronta nell'interpretare e sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long) e in tutti contesti della vita, formali e non formali (life-wide). Il Piano, attraverso i suoi indirizzi e investimenti, intende produrre un impatto percepibile in tutto il Paese, da Nord a Sud, in città e in provincia, un'azione di sistema che vede come protagonisti tutti gli attori che operano nella scuola italiana: docenti, dirigenti scolastici e personale amministrativo. Il PNSD non nasce dal nulla ma è in continuità con il **Piano Scuola Digitale** (2008-2012). La differenza sostanziale tra i due piani sta nell'aggettivo "nazionale". Infatti il primo piano ha coinvolto un numero limitato di scuole che hanno avuto il compito di delineare una "via italiana dell'innovazione". Una sperimentazione che ha prodotto e propagato sul territorio buone pratiche e modelli didattici replicabili ed efficaci. Il secondo piano vuole estendere queste pratiche a tutta la scuola italiana ed offrire pari opportunità di accesso all'innovazione a tutti gli studenti di tutta la nazione.

¹Tratto dal documento PNSD

CHI È L'ANIMATORE DIGITALE

“Debutteranno nelle scuole italiane 8.500 gli animatori digitali², docenti particolarmente vocati all'innovazione che dovranno guidare i processi di attuazione del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) nei loro istituti”³

L'animatore digitale sarà nominato dal Dirigente⁴ e avrà un ruolo strategico nell'organizzazione e nella diffusione dell'innovazione digitale. Dovrà favorire il processo di digitalizzazione della scuola di appartenenza, curare l'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno del Piano nazionale Scuola Digitale. Gli animatori digitali nel corso dei tre anni di incarico saranno chiamati ad organizzare attività e laboratori per formare la comunità scolastica sui temi del PNSD; ad individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili (ambienti di apprendimento integrati, biblioteche multimediali, ammodernamento di siti internet, etc.); a lavorare per la diffusione di una cultura digitale condivisa tra tutti i protagonisti del mondo dell'istruzione, stimolando soprattutto la partecipazione e la creatività degli studenti. L'animatore digitale presenterà un progetto triennale di attuazione del PNSD che verrà approvato ed inserito nel PTOF. Il progetto dell'animatore digitale verrà finanziato con 1.000 euro e verterà sui seguenti punti⁵:

1) 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;*

² Art. 31 ,comma 2, lettera b decreto MIUR 16/6/2015 n. 435 “L'animatore digitale è un docente a tempo indeterminato, individuato ai sensi della normativa vigente dall'istituzione scolastica, che ha il compito di favorire il processo di digitalizzazione nelle scuole, nonché quello di diffondere politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno al Piano nazionale per la scuola digitale sul territorio, nonché attraverso la creazione di gruppi di lavoro e il coinvolgimento di tutto il personale della scuola

³ Comunicato stampa MIUR 19 novembre 2015 <http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/ministero/cs191115>

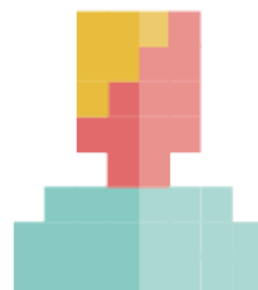
⁴ ai sensi dell'articolo 31, comma 2, lettera b, del decreto del MIUR del 16 giugno 2015, n. 435 in merito all'attuazione del Piano nazionale per la scuola digitale.

⁵Prot. MIUR n° 17791 del 19/112015

2) **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' 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;

3) **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.

L'animatore digitale riceverà una formazione specifica sul suo ruolo e sul PNSD a cura degli snodi formativi territoriali e sarà parte di una comunità di innovatori, formata dal MIUR, con il compito di fare da traino all'intera comunità scolastica italiana.



COME SI POSIZIONA L'IC ASSISI 3

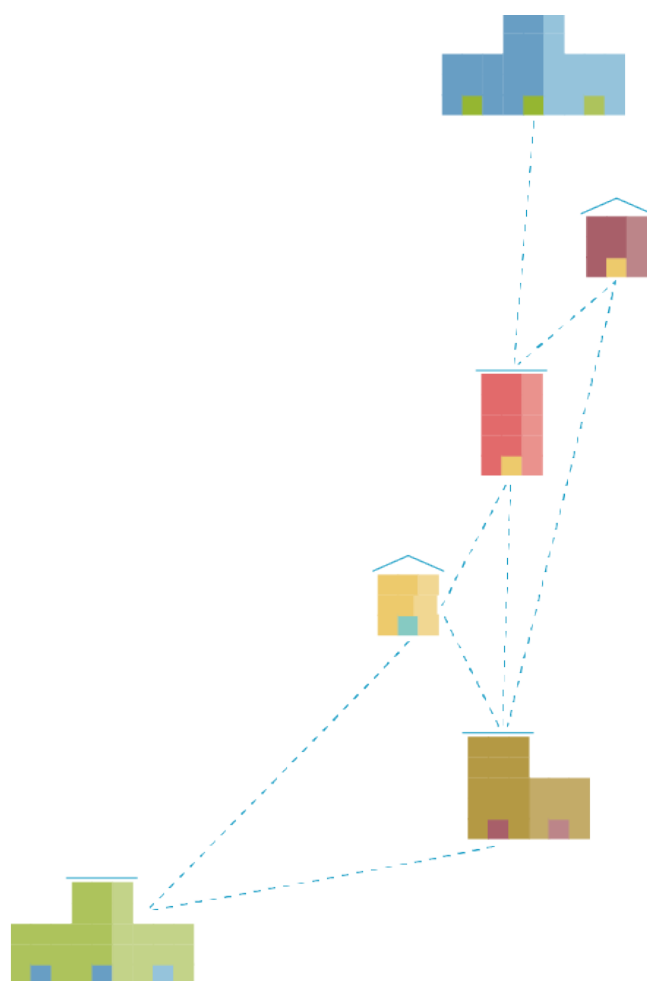
L'IC Assisi 3 ha una buona situazione di partenza, conseguenza di una politica di innovazione già formalizzata da tempo nel POF e perseguita da anni. La partecipazione a progetti nazionali⁶ o locali finanziati ha consentito l'acquisizione di numerose LIM e *device*. I dati statistici dell'Istituto risultano essere di gran lunga superiori alla media nazionale⁷. La media nazionale della presenza di LIM nelle classi è del 41,9% mentre per l'IC Assisi 3 vi è una LIM in quasi ogni aula. Anche per la copertura Internet a livello nazionale solo 70% delle scuole è dotata di un collegamento ad Internet dedicato alle attività didattiche mentre l'IC Assisi 3 dispone di copertura Internet, wireless o wired, in tutte le aule delle scuole primarie e della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto. L'approvazione e conseguente finanziamento del PON WiFi consentirà di potenziare ulteriormente la copertura e di ridurre le inefficienze della banda, mentre con il PON "Ambienti Aumentati" si provvederà a fornire tutte le classi di LIM o sistema equivalente. Nel Piano di Miglioramento sono previsti interventi coerenti con il PNSD volti a :

1. programmare interventi di formazione del personale sul fronte della **Robotica Educativa** e del **Pensiero Computazionale**
2. progettare contesti di apprendimento laboratoriale per la realizzazione di **aule aumentate** dalla tecnologia, laboratori mobili e ambienti di apprendimento, con la partecipazione ai bandi di cui al PON-POR 2014-2020
3. progettare l'ampliamento del **cablaggio** degli spazi scolastici con la partecipazione ai bandi di cui al PON-POR 2014-2020

6 Innovascuola Primaria, [Cl@sse 2.0](#), [LIM](#)

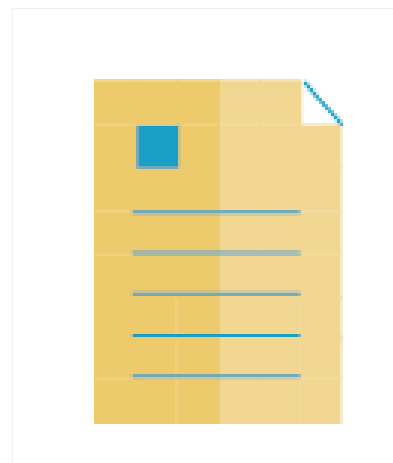
7 Fonte dati: Osservatorio tecnologico gestito dal MIUR e riferiti alle rilevazioni dell'anno scolastico 2014-2015 (PNSD p.17)

4. trasformare i laboratori scolastici informatici e aule didattiche in ambienti per la didattica digitale integrata della **Robotica Educativa** con la partecipazione al bando 2015 Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia
5. partecipare a reti territoriali interistituzionali per la presentazione di proposte progettuali relative a **laboratori territoriali per l'occupabilità** da realizzare nell'ambito del piano nazionale scuola digitale (PNSD)



PIANO DI ATTUAZIONE

Come previsto dal PNSD, tenuto conto dell'atto di indirizzo del Ministro⁸ e del Dirigente⁹ dell'IC Assisi 3¹⁰, del decreto MIUR del 7 gennaio 2016 che contiene le indicazioni e orientamenti per la definizione del piano triennale per la formazione del personale e a seguito dell'incarico ricevuto, si sottopone all'approvazione del Collegio dei Docenti il seguente piano triennale di attuazione del PNSD denominato **"Cliccando si impara"**. Il piano prende in considerazione le azioni presenti nel PNSD e individua quelle attuabili all'interno dell'Istituto. Le azioni sono indicate con la numerazione originale presente nel PNSD (da #1 a #35), la stessa azione può dar luogo a più iniziative (es. formazione e attività didattica) e quindi può comparire più volte. Le azioni programmate sono riassunte in una tabella generale e in 3 tabelle. Le tre tabelle sono suddivise per campi d'azione riferiti al profilo dell'animatore digitale e alle indicazioni operative fornite dal PNSD.



8 Atto indirizzo Ministro [prot38_30_11_2015](#)

9 Atto di indirizzo Dirigente al Collegio Docenti Prot. n.8114/C24 21 dicembre 2015

10 Prot. n.8114/C24,21 Dicembre 2015

CONNETTIVITA'

AZIONE #1

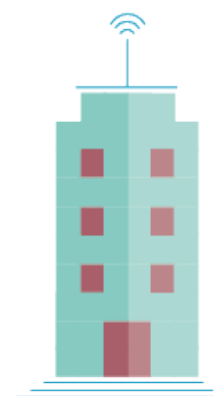
Se è vero che le tecnologie nella didattica debbono essere **"trasparenti"** è anche vero che per renderle tali le tecnologie

AZIONE #2

debbono funzionare e permettere al docente di concentrare le proprie energie sulla promozione dell'apprendimento e non sulla soluzione di problemi di natura tecnica. Una buona connessione e

AZIONE #3

device efficienti sono la base di partenza per poter intraprendere pratiche didattiche e organizzative efficaci. L'IC Assisi, 3 pur avendo la copertura totale delle classi soffre di quei malfunzionamenti della connessione tipici della carenza infrastrutturale italiana. Si prevede nel breve-medio termine di potenziare le infrastrutture presenti nei plessi e raggiungere le condizioni ottimali creando sinergie tra le diverse risorse messe in campo. Le risorse sono da riferirsi al PNSD che dal prossimo anno fornirà 1.200 euro per la connettività, alle infrastrutture di copertura territoriale con la fibra ottica, a cura della RUN (Regione Umbria Network) e al finanziamento relativo al progetto **"FOR A GLOCAL SCHOOL"** ,bando Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale Per la scuola, noto come PON WIFI¹¹, recentemente approvato per un importo di 7.500 euro. Il progetto prevede l'interconnessione tra i quattro plessi facenti parte dell'IC Assisi 3 e implementazione di un accesso ad Internet centralizzato e controllato, richiesto in ambito scolastico, con idonei criteri di protezione per la navigazione sicura degli studenti.



¹¹ avviso prot. 9035 emanato dal MIUR il 13.07.2015 - Obiettivo specifico – 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 **Ampliamento o adeguamento dell'infrastruttura e dei punti di accesso alla rete LAN/WLAN, con potenziamento del cablaggio fisico ed aggiunta di nuovi apparati.**

E' prevista anche la realizzazione di un *repository* comune cui poter accedere da ciascuna delle sedi scolastiche.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Efficientamento della connessione internet. Implementare sistemi protetti di navigazione	Innalzamento qualità connessione nelle aule e in segreteria. Riduzione dei rischi connessi alla navigazione degli studenti

3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

AMBIENTI PER LA DIDATTICA

DIGITALE INTEGRATA



L'azione #4 afferma la necessità di riportare al centro dell'attenzione la **didattica laboratoriale** come punto di incontro tra sapere e saper fare e come superamento della didattica trasmissiva a favore di quella attiva. Ciò prevede la creazione di ambienti flessibili, **"classi aumentate"** dalle tecnologie, polifunzionali. Ambienti adeguati alla didattica digitale ma aperti anche alle esigenze formative del territorio. L'IC Comprensivo Assisi 3 con la partecipazione al bando PON¹² con il progetto **"I-CL@SSROOM"** intende "aumentare" i grandi ambienti presenti nell'Istituto che sono stati adibiti a biblioteca, mensa, auditorium o palestra. Questi ambienti, una volta dotati della **postazione multimediale mobile** prevista nel progetto, possono diventare dei veri e propri laboratori in cui la didattica assume aspetti innovativi e sperimentali o luoghi di aggregazione per molteplici scopi. L'auditorium, fornito di un proiettore multifunzionale "Nautilus Sistema Portatile" con postazione PC connessa a Internet, può diventare un ambiente spazioso in cui il coro e l'orchestra della scuola possono effettuare le prove o esibirsi. Il "Nautilus Sistema Portatile" offre la possibilità di visualizzare (su uno schermo, sulle pareti o persino sul pavimento) spartiti, illustrare schemi o attingere risorse online per creare scenografie e atmosfere particolari. La mensa, con l'aiuto della postazione mobile, diventa con facilità un luogo dove riunire i genitori nei momenti di accoglienza o di orientamento. Lo schermo diventa uno strumento efficace di condivisione di materiale informativo. La biblioteca, aumentata dalla postazione mobile multimediale, diventa un luogo in cui accogliere i partner di progetti internazionali in visita alla scuola o luogo in cui i docenti riuniti possono effettuare incontri o formazioni. Oltre alla realizzazione di un laboratorio mobile il finanziamento PON "Ambienti

¹² avviso MIUR prot. 12810 emanato dal MIUR il 15.10.2015

aumentati " consentirà di creare **"aule aumentate"** di dotare cioè anche le ultime nove aule, al momento scoperte o con LIM obsolete e mal funzionanti, di proiettore interattivo di ultima generazione con funzione di LIM. Il progetto prevede anche la realizzazione di sei postazioni informatiche mobili per l'accesso del personale ATA ai dati e ai servizi digitali nei tre settori della scuola. L'attuazione di tali azioni è subordinata all'approvazione del progetto PON presentato.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Creazione di ambienti flessibili: laboratorio mobile, aule aumentate e postazioni personale ATA	Realizzazione e pieno funzionamento di 9 aule aumentate e un laboratorio mobile e postazioni personale ATA
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

PRIMARIA 3D

integrazione approvata dal Collegio Docenti

Progetto di ricerca promosso dall'INDIRE attraverso l'osservatorio "Maker@Scuola" che monitora le esperienze in ambito educativo legate al movimento dei "Maker". Il progetto prevede l'utilizzo della stampante 3D in contesti laboratoriali. Ha l'obiettivo di indagare e di verificare se le modalità di lavoro degli "artigiani 2.0", riproposte in classe, siano in grado di contribuire al superamento dei metodi di istruzione tradizionale e sostenere una didattica attiva e innovativa basata sul *learning by doing*. Le attività di tipo "Maker" vengono considerate utili per potenziare lo sviluppo delle **competenze logico-matematiche e scientifiche**. L'oggetto e il suo processo di creazione divengono una occasione di *problem solving* e di messa in pratica di conoscenze e abilità, come anche di promozione di percorsi di analisi e autoanalisi e di riflessione metacognitiva. Rilevante anche il contributo relativo allo sviluppo delle competenze relazionali.

Le caratteristiche principali del progetto sono:

1-Un **approccio "Hacker" alla conoscenza**, che prevede di smontare le cose, analizzarne il funzionamento e ricostruirle;

2-Una **metodologia "Tinkering" basata sul "Think-Make-Improve"** ("pensa-crea-migliora") che prevede una fase di progettazione, una fase operativa di prototipazione utilizzando la stampante 3D e una fase finale di verifica e miglioramento.

3-Una **filosofia "open" aperta alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza**. Un contesto che ribalta gli schemi tradizionali e in cui il copiare dagli altri viene promosso come attività di condivisione e collaborazione e in cui l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare e di confronto con i pari e il docente.

Il progetto prevede formazione e monitoraggio continuo da parte dell'INDIRE. E' prevista anche una formazione interna organizzata dall' IC Assisi3.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Promozione del problem solving e della didattica laboratoriale	Numero classi partecipanti, ore di attività e artefatti prodotti
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

BYOD(BRING YOUR OWN DEVICE)

La pratica del portare ed utilizzare sul luogo di lavoro/studio i propri apparecchi tecnologici si sta affermando sempre di più e si configura essere una buona soluzione per il superamento di molteplici problemi che affliggono la scuola: obsolescenza e insufficienza dei *device*, carenza di manutenzione, difficoltà di gestione ed organizzazione dell'utilizzo dei computer comuni. Nonostante i vantaggi, in termini di economie da parte della scuola, la presenza di diversi dispositivi richiede da parte dell'insegnante capacità di gestione della classe e competenze digitali alte. Richiede anche un sistema infrastrutturale che permetta la navigazione in sicurezza nel rispetto della normativa vigente. In attesa che l'Istituto realizzi un accesso centralizzato e controllato, che si innalzino le competenze digitali dei docenti e che il MIUR in collaborazione con AGID (Agenzia per l'Italia Digitale) e il Garante per la Privacy, sviluppi apposite linee guida per l'uso dei dispositivi privati nelle attività scolastiche -si rimanda al terzo anno di attuazione del PNSD l'implementazione sistematica di tale pratica all'interno dell'IC Assisi 3.



Obiettivo	Obiettivo misurabile
Attuare pratiche didattiche innovative	Effettivo utilizzo BYOD in classe

3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

LABORATORI TERRITORIALI



L'IC Assisi 3 è parte di un progetto per la creazione di un laboratorio territoriale per l'occupabilità¹³ nell'ambito del PNSD. Il progetto denominato **“L'occupabilità sostenibile: dai saperi settoriali alla fabbrica intelligente”** ha come capofila l'Istituto ITTS Volta di Perugia ed è in rete con numerose altre scuole del territorio di Assisi-Perugia, la facoltà di ingegneria e agenzie del territorio. Il progetto coinvolge i più grandi istituti superiori di Perugia e Assisi per un totale di circa 7800 studenti. E' organizzato su un **sistema integrato di spazi laboratoriali** per fascia di età e per territorio. E' prevista una rete di trasporti per integrare gli spazi come fossero un unico laboratorio. Un laboratorio è situato nella scuola capofila ITTS Volta, l'altro presso l'Università degli Studi di Perugia, al dipartimento di Ingegneria. Per le scuole del primo ciclo facenti parte della rete è previsto un sistema di trasporti a supporto della partecipazione, affinché gli studenti possano frequentare in modo sistematico e non occasionale il laboratorio ubicato al Volta. Si prevede anche che studenti delle scuole superiori, appositamente formati nell'uso di specifiche dotazioni del laboratorio, possano recarsi direttamente presso le scuole del primo ciclo per condurre azioni di formazione in ottica orientativa. E'

¹³La realizzazione dei laboratori è finanziata, ai sensi dell'articolo 1, commi da 56 a 62, della legge 13 luglio 2015, n. 107 (c.d. “La Buona Scuola”).

previsto anche il trasporto di alcune attrezzature quali stampanti 3D, plotter, unità Arduino ecc. nelle scuole del primo ciclo. Il progetto vuole creare le condizioni affinché il laboratorio territoriale sia anche uno strumento di orientamento e formazione per tutti gli studenti che vi prendono parte, in particolare negli anni ponte dalla scuola primaria verso la scuola secondaria di primo grado e dalla scuola secondaria verso gli studi superiori di tipo tecnico-scientifico (ITS e Università). La parte del progetto dedicata alla scuola del primo ciclo permetterà agli studenti di avere un approccio diretto dell' **"Internet of Things"** (IoT) e del fare col digitale attraverso i "Fab-Lab". Il "Fab-Lab" sarà un proseguimento delle attività curriculari dove la manualità e il contatto con la materia, offriranno nuove occasioni di *learning by doing* e di conoscenza degli elementi costitutivi della robotica e del **"Digital Making"**. Il progetto prevede anche un percorso formativo per i docenti.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Promuovere la didattica laboratoriale e la robotica educativa	N° di studenti che partecipano e attività svolte
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

DIGITALIZZAZIONE

AMMINISTRATIVA E ORGANIZZATIVA



A livello nazionale è in atto la dematerializzazione dei servizi e delle

comunicazioni per rendere le interazioni con il MIUR più efficienti e per rispondere tempestivamente alle esigenze gestionali e organizzative della scuola relative alla fatturazione elettronica, alla dematerializzazione dei contratti per supplenze brevi, iscrizioni online, identità digitale del docente e dello studente del sistema di autenticazione unica (Single-Sign-On) ecc. L'identità digitale è il primo passo verso costruzione del curriculum dello studente e del docente.

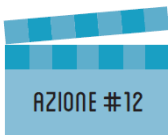
Queste azioni hanno l'obiettivo di allineare la scuola al piano di digitalizzazione della pubblica Amministrazione coordinato dall'Agencia per l'Italia Digitale (AGID). Altro aspetto importante sono gli "open data" cioè il patrimonio di informazioni che ogni Pubblica Amministrazione è tenuta a mettere a disposizione online in formato aperto per ogni possibile uso e riuso. La gestione di tale mole di dati prevede la presenza nelle segreterie di professionalità specifiche sotto la direzione del DS e DSGA.

A livello interno è in rifacimento il sito istituzionale che prevederà spazi per la comunicazione scuola—famiglia, spazi dedicati alla documentazione delle buone prassi didattiche che si attuano nell'Istituto e una pagina dedicata al PNSD. Il registro elettronico di classe e del docente è in fase di sperimentazione e diverrà effettivo dal prossimo anno scolastico. Ha difficoltà ad affermarsi l'uso del *cloud* per l'elaborazione di documenti collaborativi e per la gestione e organizzazione dei progetti. Unica eccezione il progetto Erasmus + KA1 "Glocal Education for 2020" che si caratterizza per essere "*paper less*" e che viene interamente gestito utilizzando gli ambienti *cloud* di Google Drive. La somministrazione dei questionari di gradimento è ancora effettuata in formato cartaceo con un consistente impegno da parte dei responsabili del rilevamento dati. L'utilizzo dei Moduli Google rendere più efficace e snella la somministrazione e raccolta dati dei questionari ed eviterebbe, sia per la somministrazione che per la raccolta ed elaborazione dei dati, dispendio di energie. Si prevede una formazione ad *hoc* per i responsabili della procedura. La formazione sarà di tipo laboratoriale e sarà effettuata, a cura dell'animatore digitale, sull'utilizzo dei moduli presenti in Google Drive. Anche

l'organizzazione dei plessi non si avvale di ambienti *cloud* dedicati e viene effettuata prevalentemente con comunicazioni verbali o cartacee. Per efficientare l'organizzazione dei plessi dell'Istituto si prevede una formazione dedicata ai coordinatori di plesso e ai loro supplenti. La formazione sarà basata sull'utilizzo di Google Calendar che consente l'aggiornamento in tempo reale dell'agenda degli impegni comuni di ogni singolo ordine di scuola. Per quanto riguarda la gestione degli *open data*, la formazione/autoformazione del personale di segreteria sarà a cura del DSGA, a cui sarà dedicata una formazione ad *hoc* come previsto nel piano di formazione.

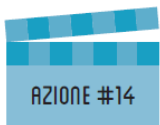
Obiettivo	Obiettivo misurabile
Utilizzo di soluzioni cloud per l'amministrazione e l'organizzazione	Effettivo utilizzo dei Moduli e di Google Calendar per la somministrazione di questionari e organizzazione dei plessi. Maggior facilità di utilizzo delle piattaforme ministeriali per la segreteria
1.FORMAZIONE INTERNA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	


REGISTRO ELETTRONICO

 AZIONE #12 Il registro elettronico è già in uso in via sperimentale e verrà utilizzato in via esclusiva a partire dal prossimo anno scolastico. L'uso verrà supportato con formazioni e assistenza da parte del docente responsabile

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Messa a regime del registro elettronico	Utilizzo da parte di tutti i docenti
1.FORMAZIONE INTERNA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

FRAMEWORK COMUNE PER LA COMPETENZA DIGITALE

 AZIONE #14 E' previsto l'insediamento di un tavolo di lavoro ministeriale per la definizione di un framework comune per la **competenza digitale** e per la conseguente revisione delle Indicazioni Nazionali 2012. La revisione ha l'obiettivo di integrare nella definizione di competenza digitale le istanze di *media education*, cittadinanza digitale, pensiero computazionale, capacità critica ecc. La scuola è invitata ad operare di conseguenza tenendo conto fin da subito delle indicazioni fornite nel PNSD. Particolare attenzione va posta ai processi, poiché è durante l'agire che lo studente palesa l'interiorizzazione della cittadinanza digitale e il rispetto della netiquette, parti integranti della competenza digitale. Il PNSD ci ricorda che

 AZIONE #15

“Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire” e per farle acquisire dobbiamo creare le condizioni affinché gli studenti possano “fare con il digitale”. Ciò significa operare in ambienti aumentati dalla tecnologia e rafforzare la metodologia del *Problem Posing and Solving*. Significa anche promuovere l’uso di ambienti di **calcolo evoluto**¹⁴ nell’insegnamento della matematica e delle discipline tecniche-scientifiche e introdurre il pensiero computazionale e la robotica. Nella scuola secondaria di primo grado si sta attuando una sperimentazione sull'utilizzo dell'eLearning attraverso la piattaforma [Edmodo](#). L'utilizzo del web implica un uso consapevole degli ambienti virtuali e saper discernere informazioni attendibili da quelle false. Queste capacità non si trasmettono attraverso lezioni frontali e non si valutano con modalità tradizionali ma si acquisiscono e si valutano in situazioni autentiche. Un esempio può essere rappresentato dall'attività proposta di seguito.

webquest tra classi

Attività didattica rivolta sia agli studenti della primaria che della secondaria. I docenti di classi parallele (ad esempio Palazzo e Petignano o di diverse classi alla secondaria) organizzano una sfida tra classi fornendo delle domande (su temi inerenti i contenuti di studio) a cui gli studenti devono rispondere dopo aver effettuato la ricerca sul web. Le domande e le risposte sono inserite in un Google Doc in modo da essere lette simultaneamente da tutti gli studenti partecipanti. Le risposte vengono inserite nel Google Doc e sono immediatamente visibili a tutti. Onde evitare il copia-incolla le risposte dovranno essere sintetizzate in un numero di parole definito dagli insegnanti. Prima di effettuare l'attività didattica gli studenti sono informati sulle norme relative al **copyright**, sulla **netiquette**, sul grado di attendibilità delle



¹⁴ Per ambiente di calcolo evoluto si intende un sistema software che integri funzionalità di calcolo scientifico e tecnico, numerico e simbolico, e in grado di visualizzare e rappresentare oggetti in 2 e 3 dimensioni.

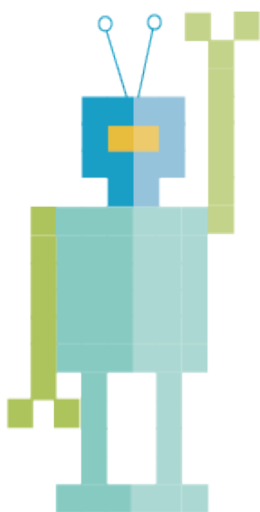
informazioni e sui rischi della navigazione in Internet. Le attività sono documentate sul sito dell'Istituto.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Promozione della competenza digitale di studenti e docenti	Numero di webquest effettuate e studenti partecipanti
<i>2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA</i>	
<i>3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</i>	

CODING ROBOTICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE



Il **coding** e la **robotica** introducono al pensiero logico e computazionale e alla familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. Il pensiero computazionale afferma l'idea che gli studenti e i docenti non debbano essere meri utilizzatori digitali ma anche produttori, creatori, progettisti. I docenti sono chiamati a formare competenze per agire come facilitatori e per creare le giuste condizioni per percorsi didattici innovativi basati sul *coding* e sulla robotica. Tra le "21st century skills" la capacità di lavorare in team e la creatività risultano essere tra le più importanti abilità da promuovere nella scuola. Il Collegio Docenti dell'Istituto



ha già approvato, nel piano di formazione dei docenti, azioni volte all'acquisizione di competenze da spendere in questo settore. E' in atto anche una partecipazione delle classi terze della primaria ad una sperimentazione dell'Università di Perugia, facoltà di Scienze della Formazione. E' stato anche presentato un progetto denominato "**ROBOL@B DIGITALE DEL FARE**" per accedere ai finanziamenti della Cassa di Risparmio di Perugia. Il progetto prevede la realizzazione di laboratori di robotica educativa (LRE) e calcolo computazione nei tre settori dell'Istituto con la finalità di potenziare negli

studenti lo sviluppo di competenze a carattere teorico-pratico in ambito logico-scientifico. E' previsto l'utilizzo di piccoli robot da programmare sulla tipologia [BeeBot](#), [Scribbler](#) e [mOway](#) per la soluzione di semplici problemi.

Le attività didattiche descritte di seguito perseguono questo obiettivo e vogliono creare le condizioni di collaborazione mediata da ambienti virtuali e di *problem solving* creativo che vengono attuate sempre più frequentemente al di fuori della scuola.

Programma il futuro/L'ora del codice¹⁵

Attività di coding promossa dal MIUR, CINI e da Code.org con l'obiettivo di iniziare gli alunni al coding attraverso un'ora di attività effettuata con un programma Visual Basic. Nell'anno in corso e quello passato l'attività è stata svolta nelle scuole primarie. Dal prossimo anno il MIUR vuole potenziare questa attività affinché in ogni scuola vengano effettuate non una sola ora ma almeno 10 ore. In linea con le direttive ministeriali nell'IC verrà promossa l'attività sia nella primaria che nella secondaria a cura dei docenti di tecnologia, le attività saranno documentate sul sito della scuola. I docenti coinvolti parteciperanno ad un percorso di formazione con un esperto esterno e ad uno di autoformazione attraverso la piattaforma ministeriale.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Promozione del pensiero computazionale	Numero classi partecipanti e ore di attività
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

¹⁵Programma il futuro /Ora del codice <http://www.programmailfuturo.it/come/ora-del-codice>

hackathon¹⁶ smanettoni



Questa attività didattica è rivolta agli studenti della scuola superiore di primo grado che possiedono competenze tecnologiche rilevanti, (anche acquisite in percorsi informali al di fuori della scuola). Con essa gli studenti sono messi nella condizione di fare un'esperienza di **imprenditorialità digitale**. Vengono individuati gli studenti nelle varie classi che, guidati dai docenti di tecnologia e informatica, creano una app informativa sull'IC Assisi 3. L'app sviluppata con il SW App Inventor¹⁷, o un equivalente, sarà messa a disposizione dei genitori, o di chiunque ne sia interessato, attraverso il sito della scuola.

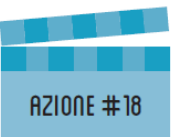
Obiettivo	Obiettivo misurabile
Promozione del pensiero computazionale e dello spirito di imprenditorialità	Numero studenti partecipanti, ore di attività, app prodotta
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

¹⁶ [Hackathon Wikipedia](#)

¹⁷ App Inventor <http://www.app-inventor.it>

CURRICULUM TECNOLOGIA

SECONDARIA



AZIONE #18

Le ore di Tecnologia non sono l'unica occasione in cui promuovere le competenze digitali, ma l'intero curriculum di studi deve farsene carico, sia a sostegno delle competenze trasversali che nella pratica di percorsi verticali a integrazione delle diverse discipline. Detto ciò l'insegnamento di Tecnologia alla scuola secondaria di primo grado deve essere aggiornato per includere nel curriculum le nuove frontiere della tecnologia: "Internet delle cose", uso della stampante 3D, making digitale, robotica ecc. Nuove tecniche e applicazioni digitali richieste per il mondo del lavoro ma anche per la cittadinanza attiva. Tale revisione si rende indispensabile anche per allineare le Indicazioni Nazionali ai bandi PON che prevedono la creazione di laboratori per la pratica di queste modalità creative. E' da prevedere quindi, nel secondo anno di attuazione, un allineamento del curriculum verticale d'Istituto con le nuove direttive ministeriali relative alla disciplina Tecnologia.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Allineamento del curriculum verticale alle disposizioni MIUR	Revisione curriculum verticale di Tecnologia
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

UTILIZZO EFFETTIVO DEL LIBRO DIGITALE E OER



La recente revisione della normativa sull'adozione dei libri di testo consente alle scuole di avvalersi in loro alternativa di contenuti didattici digitali disponibili online o autoprodotti. Questa prerogativa sottintende da parte dei docenti una buona competenza digitale per poter creare, selezionare, modificare ed utilizzare i contenuti. Un crescente numero di docenti appartenenti all'Istituto è in grado di produrre o di attingere risorse nell'infinita varietà di [Open Educational Resources](#) che il Web 2.0 offre come integrazione al libro di testo in adozione. In attesa che la restante parte di docenti giunga a tale livello di padronanza il libro di testo digitale rappresenta uno strumento didattico intermedio di facile utilizzo. Il libro digitale rappresenta una occasione "facilitata" di transizione al digitale anche per i docenti meno esperti nel campo. Riduce il lavoro di ricerca o di creazione di contenuti appropriati all'apprendimento da promuovere offrendo un percorso conforme alle Indicazioni Nazionali con una validazione editoriale, scientifica e pedagogica dei contenuti. I contenuti multimediali e interattivi o i rimandi esterni attraverso link permettono di personalizzare i percorsi a seconda delle esigenze didattiche. Favoriscono anche lo studio a casa e aumentano la motivazione dello studente. Le potenzialità dei libri di testo nella versione digitali risultano ancora non essere completamente sfruttate da parte di alcuni docenti dell'Istituto sia nella scuola primaria che secondaria. Si sottolinea l'importanza dell'uso nel formato digitale anche come strumento compensativo e di facilitazione per gli studenti in situazione di svantaggio o con problematiche di DSA. Si prevede un incontro di formazione per tutti i docenti per avviare un uso effettivo dei testi

digitali in tutte le classi. Il percorso formativo prevede anche l'esplorazione di tutte quelle tecnologie (tablet, sintesi vocale, programmi di scrittura vocale, text to speech ecc.) utili per facilitare il percorso di studio e di ridurre lo svantaggio. Il reale utilizzo del libro digitale o in alternativa delle OER verrà monitorato attraverso questionari.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Utilizzare i libri di testo digitali e le OER	Frequenza di utilizzo rilevata dai questionari
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

BIBLIOTECA SCOLASTICA



Le scuole primarie dell'Istituto e una scuola dell'infanzia dispongono di tre accoglienti biblioteche allestite e gestite grazie ai genitori. In esse si svolgono anche attività didattiche e incontri. La

catalogazione dei libri presenti è stata effettuata utilizzando il SW ministeriale Winiride¹⁸fornito dall'INDIRE. L'INDIRE gestisce un server che offre la possibilità di inserire il catalogo online. La messa online del catalogo permette la consultazione comodamente da casa, riducendo notevolmente i tempi per la gestione del prestito. Consente inoltre di mettere in sinergia le biblioteche rendendo possibile l'interscambio. Il PNSD prevede un'azione di rilancio per rendere le biblioteche dei veri e propri centri di documentazione scolastica per la condivisione di contenuti digitali e la disseminazione di nuove pratiche. In attesa che il MIUR dia il via a questa operazione si può provvedere alla pubblicazione online del catalogo.



Obiettivo	Obiettivo misurabile
Efficientamento dell'utilizzo delle biblioteche scolastiche	Pubblicazione del catalogo online
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

¹⁸http://www.windiride.it/content/index.php?action=read_cnt&id_cnt=354

FORMAZIONE



AZIONE #25

Dall'indagine OCSE TALIS 2013 emerge che almeno il 36% dei docenti italiani ha dichiarato di non essere sufficientemente preparato per la didattica digitale, a fronte di una media europea del 17%. Emerge anche che l'Italia è al primo posto per necessità di formazione ICT dei propri docenti. La recente attribuzione di 500 euro a tutti i docenti assunti a tempo indeterminato è una delle azioni che vuole colmare capillarmente lacune formative degli insegnanti. Ogni docente che si trovi nella condizione di dover acquisire rapidamente competenze didattiche digitali di base può investire tale somma in percorsi di formazione autonomi e personalizzati. Nell'IC Assisi 3 si riscontra divario tra docenti nelle capacità di utilizzo di ICT nella didattica. Un numero sempre più consistente di docenti utilizza con regolarità LIM, contenuti digitali, siti didattici, eBook e ambienti virtuali, in alcuni casi anche per scambi con scuole estere. Larga parte dei docenti partecipa costantemente a seminari, corsi e progetti di formazione interni o esterni, anche a livello internazionale. Dal RAV emerge infatti che il 64,2% dei docenti è coinvolto in progetti di formazione con 1,21 ore in media pro capite. Rimane tuttavia un numero ancora alto di docenti che sembrano "immuni" al cambiamento e non si lasciano contagiare dal processo di innovazione in atto nell'Istituto e nella società. Per avere una situazione oggettiva sulle competenze di utilizzo delle ICT da parte del corpo docente dell'Istituto, anche in virtù dei nuovi ingressi, si rende necessaria la somministrazione online di un questionario per l'individuazione dei bisogni formativi e per il conseguente adattamento dei percorsi indicati dal Piano di Miglioramento dell'Istituto.

La L.107/2015 denominata La Buona Scuola introduce la **formazione in servizio obbligatoria** per il personale docente e il PNSD ribadisce con l'azione #25 l'importanza che la formazione ha nell'attuazione del processo di innovazione per riallineare la scuola italiana a quella europea e renderla

funzionale alla società dell'informazione e all'era digitale¹⁹. Il piano di formazione triennale di prossima pubblicazione, finanziato con 10 milioni di euro per ogni anno, sarà focalizzato sui temi del PNSD con particolare enfasi per la formazione dei docenti all'innovazione didattica. Obiettivo della formazione è quello di rendere i docenti italiani capaci di promuovere le competenze digitali e trasversali degli studenti. E' prevista anche una formazione specifica per le tre figure istituzionali a cui sarà affidato il compito di attuare e accompagnare il PNSD all'interno di ogni singola scuola: il dirigente, il direttore dei servizi amministrativi e l'animatore digitale. La formazione seguirà modelli innovativi e valorizzerà i legami della scuola con il territorio. Sarà affidata infatti a "snodi territoriali", cioè singole scuole o reti che presenteranno progetti su base locale. L'attività di formazione sarà oggetto di valutazione e revisione periodica da parte dell'USR sulla base dei risultati formativi raggiunti. Parallelamente alla formazione ministeriale riveste molta importanza la **formazione interna** che ogni scuola promuove in base al Piano di Miglioramento e in linea con il PTOF. Negli ultimi anni l'IC Assisi 3 ha partecipato o promosso percorsi formativi in rete con le scuole del territorio. La formazione in rete consente di ottimizzare le risorse economiche e crea collaborazione tra gli istituti. Si prevede perciò di dare continuità a questa modalità anche per gli anni a venire. Ad integrazione del piano di formazione già approvato dal Collegio Docenti dell'IC Assisi 3 sono da prevedere ulteriori percorsi funzionali all'attuazione del PNSD. Alcuni di essi sono già stati nominati nelle singole azioni. Per riassumere i percorsi formativi individuati in base al Piano di Miglioramento 2015-2016 dell'Istituto e al PNSD sono:

1. formazione sul coding
2. formazione sulla robotica educativa

¹⁹ PNSD p.31 *"Il personale della scuola deve essere equipaggiato per tutti i cambiamenti richiesti dalla modernità, e deve essere messo nelle condizioni di vivere e non subire l'innovazione. La formazione dei docenti deve essere centrata sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione dei nuovi paradigmi educativi e la progettazione operativa di attività. Dobbiamo passare dalla scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento. Dobbiamo raggiungere tutti i docenti di ogni ordine, grado e disciplina, e non solo i singoli innovatori naturali che emergono spesso anche senza il bisogno del MIUR. Occorre quindi vincere la sfida dell'accompagnamento di tutti i docenti nei nuovi paradigmi metodologici. I contributi dei docenti più innovatori servono invece a creare gli standard attraverso cui organizzare la formazione e, attraverso risorse certe e importanti, renderla capillare su tutto il territorio".*

3. formazione sull'utilizzo degli ambienti Google Drive per tutti i docenti (già effettuato per un numero ristretto)
4. formazione per i referenti e supplenti di plesso sull'utilizzo di Google Calendar
5. Formazione per la gestione del blog di classe per la documentazione delle attività
6. formazione sull'utilizzo del registro elettronico
7. formazione sull'utilizzo di SW open source (LibreOffice)
8. formazione sull' Agenda Digitale Umbra
9. formazione docenti sulle tecnologie facilitanti lo studio agli studenti in situazione di svantaggio o con DSA
10. Formazione per i genitori sulle tecnologie facilitanti lo studio agli studenti in situazione di svantaggio o con DSA
11. formazione sulla e-safety per studenti, docenti e genitori

Ai percorsi di formazione elencati sono da aggiungerne alcuni già in atto e già inseriti nel piano di formazione approvato dal Collegio Docenti:

1. Glocal Education for 2020, progetto di formazione Erasmus + KA1, rivolto ai docenti dei 3 ordini di scuola, per l'innalzamento delle competenze linguistiche in lingua inglese con prospettiva CLIL e per l'utilizzo delle Google Apps for Education
2. Ambienti si ricerca, terza annualità, progetto di formazione in rete di sperimentazione e ricerca-azione per la creazione di ambienti di apprendimento autentici e significativi anche con l'uso delle ICT e per la valutazione delle 8 competenze nei settori dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado;
3. "Are we ready for Digital Reading?" progetto della rete "Yes, we CLIL con l'obiettivo di sviluppare competenze di decodifica e produzione di testi in lingua inglese la cui fruizione sia prevista in modalità digitale;
4. School on the Cloud (SoC), network internazionale KA3 Lifelong Learning Programme con l'obiettivo di studiare l'evoluzione del fenomeno Cloud

per l'educazione;

5. Formazione e ricerca azione su Scratch, Università di Perugia Scienze della Formazione, per indagare l'effetto che l'utilizzo del SW Scratch produce rispetto alle capacità di orientamento nello spazio.

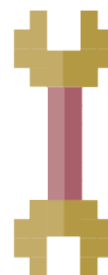
Al pari dei cambiamenti provocati nella didattica, il Web 2.0 ha cambiato anche le modalità di formazione dei docenti aggiungendo ai tradizionali corsi, seminari e convegni, modalità molto flessibili ed adattabili alle esigenze personali. Nel corso degli ultimi anni si sono moltiplicate le offerte di formazione a distanza (FaD) su vasta scala: webinar, MOOC (massive open online course), hangout, dedicati a temi di interesse didattico e all'acquisizione di competenze digitali per i docenti. Tra la grande varietà di agenzie formative si distinguono la [European School Academy](#) e [Coursera](#). La European School Net è supportata da 31 ministeri dell'istruzione europei e fornisce corsi online di grande interesse e qualità. I corsi sono in inglese ma nelle ultime edizioni è stato offerto un supporto linguistico anche in italiano a cura di alcuni docenti incaricati. Coursera²⁰ ha creato un circuito di più di 90 università internazionali che offrono corsi online gratuiti di alto livello formativo. Fanno parte del circuito anche alcune università italiane ed è possibile trovare corsi in italiano. Il ruolo che l'autoformazione e l'eLearning svolgono nell'acquisizione di competenze spendibili nella didattica è sempre più rilevante. Spesso questi percorsi, essendo gestiti in autonomia dal docente, mancano di riconoscimento all'interno dell'istituzione. In un'ottica di valorizzazione delle acquisizioni non formali ed informali l'IC Assisi 3 procederà ad una ricognizione e valorizzazione di questi percorsi e alla loro promozione.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Innalzare le competenze digitali dei docenti	Numero di ore e docenti partecipanti a percorsi di formazione formali e non formali
1.FORMAZIONE INTERNA	

20 Informazioni su Coursera <https://it.wikipedia.org/wiki/Coursera>

ASSISTENZA TECNICA

Il PNSD riconosce alle scuole del primo ciclo un aiuto economico di 1.000 euro per la gestione degli apparecchi tecnologici. Prevede anche la formazione di una **figura interna** a supporto della segreteria e per l'assistenza tecnica alle apparecchiature. E' previsto inoltre il finanziamento di **"Presìdi di Pronto Soccorso Tecnico"** formati tra scuole del primo ciclo e scuole secondarie del territorio, con lo scopo di gestire piccoli interventi di assistenza tecnica. Utilizzando tutte le risorse precedentemente elencate si prevede di ottimizzare il funzionamento dei laboratori informatici presenti nell'Istituto attraverso un'azione di manutenzione/aggiornamento costante. Si auspica la sostituzione di tutti i programmi in versione di prova ormai scadute con SW *open source* quali ad esempio LibreOffice. Si rende necessaria anche l'installazione di SW di ripristino della condizione iniziale, sul tipo di [Returnil](#) o equivalente, in tutti i computer presenti, inclusi quelli dei kit LIM. Tale misura permette di annullare con lo spegnimento del computer tutte le installazioni/download effettuati durante l'uso, ad esempio virus o *plug in* conflittuali. Con questa semplice operazione, utilizzata in tutti i laboratori informatici di scuole e università, si riducono notevolmente le problematiche e la necessità di manutenzione.



Obiettivo	Obiettivo misurabile
Efficientare laboratori informatici e device	Diminuzione di problematiche e malfunzionamenti
1.FORMAZIONE INTERNA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

RAPPORTI CON IL TERRITORIO



I territori giocano una parte fondamentale per l'attuazione a livello locale del PNSD, attraverso investimenti e misure di accompagnamento. Le istituzioni locali sono parte del processo di promozione della cittadinanza digitale attiva. La condivisione del ruolo educativo consente di sviluppare sinergie che potenziano il ruolo di tutte le agenzie formative e delle Istituzioni. La Regione Umbria attraverso l'Agenda Digitale Dell'Umbria ha in comune con la scuola l'obiettivo di creare "reti di conoscenza", di promuovere l'innalzamento della competenza digitale, la promozione dell'openness e degli open data. Esponenti dell'Agenda Digitale dell'Umbria collaboreranno con l'IC Assisi 3 con un incontro di formazione rivolto ai docenti sui temi citati. Altra agenzia del territorio che collaborerà alla formazione dei docenti è LibreUmbria. LibreUmbria svolge da tempo una proficua azione di promozione dei software open source, in particolare di LibreOffice, all'interno della Pubblica Amministrazione e nella società. LibreUmbria offrirà un incontro di formazione sulla valenza educativa della promozione dei software liberi.

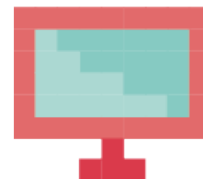
Obiettivo	Obiettivo misurabile
Creare sinergie con le agenzie del territorio	Numero e qualità delle collaborazioni messe in atto
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	

GALLERIA PER LE BUONE PRATICHE



L'azione #31 del PNSD prevede la creazione di un sito nazionale di documentazione e disseminazione di buone pratiche provenienti dalle scuole. La didattica

digitale produce spesso artefatti multimediali che hanno bisogno di un ambiente virtuale per essere documentati e condivisi, il sito o il blog soddisfano tale esigenza. Anche



all'interno dell'IC Assisi 3 si può attuare tale modalità di **documentazione generativa**. Al fine di far circolare le buone pratiche didattiche all'interno e all'esterno dell'Istituto e di creare un circolo virtuoso. Si prevede la creazione di un blog per ogni classe. I team docenti e gli studenti della secondaria di primo grado inseriranno la documentazione delle loro attività didattiche. Tutti i blog verranno linkati nella pagina del sito dell'Istituto dedicata al PNSD e consentiranno di disseminare buone pratiche e di condividere i prodotti multimediali anche con i genitori e con le agenzie del territorio. I docenti e gli studenti incaricati riceveranno una formazione sull'utilizzo del blog.

Obiettivo	Obiettivo misurabile
Diffondere le buone pratiche e i prodotti multimediali	Numero di blog attivati e post inseriti
1.FORMAZIONE INTERNA	
2.COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
3.CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	

TABELLA RIASSUNTIVA DI TUTTE LE AZIONI

TABELLA RIASSUNTIVA DI TUTTE LE AZIONI				
AZIONE	1° ANNO 2015-2016	2° ANNO 2016-2017	3° ANNO 2017-2018	RISORSE ECONOMICHE
#1 #2 #3 connettività	Potenziamento "For a Global School"			PON WIFI 7.500 €
#1 #2 #3 connettività		potenziamento		Fondi L. 107/2015 1.200 €
#1 #2 #3 connettività			Connessione RUN fibra ottica	Regione Umbria
#4 Ambienti di apprendimento	I-CL@SSROOM Realizzazione 1 laboratorio mobile	Digitalizzazione e 9 aule		Fondi PON Ambienti di Apprendimento € 22.000 subordinato ad approvazione
#6 BYOD			Utilizzo di apparecchi personali per al didattica	Nessun investimento
#7 territoriale Fab-Lab	Lab Progetto in rete	Partecipazione lab. territoriale	Partecipazione lab. territoriale	Fondi PNSD 745.000 €
#11 digitalizzazione amministrativa e organizzativa	#25 Formazione per l'utilizzo dei Moduli Google per referenti	Formazione per l'utilizzo di Google Calendar per coordinatori		Risorse interne (animatore digitale)

TABELLA RIASSUNTIVA DI TUTTE LE AZIONI

	progetti e valutazione	plesso		
#12 registro elettronico	#25 sperimentazione	Utilizzo e formazione		Formazione Risorse interne responsabile
#13 data	#25 open data	Formazione DSGA e segreteria		Risorse MIUR e interne
#14 quest	#15 Web quest	Web quest sfida tra classi		Risorse interne Docenti classi
#17 Coding	Bando Cassa Risparmio: Robol@b digitale del fare	Realizzazione Robol@b Partecipazione a Programma il Futuro	Utilizzo Robol@b Partecipazione a Programma il Futuro	Risorse interne studenti e docenti- Cassa di Risparmio PG 18.858,21 €
#19 smanettoni	Hackathon		Creazione di una app informativa d'Istituto	Risorse interne docenti tecnologia secondaria
#18 tecnologia	curriculum	Revisione curriculum verticale Tecnologia		Risorse interne
#22 digitale	#25 libro	Effettivo utilizzo per didattica inclusiva		Formazione a cura delle FS BES, FS handicap e animatore digitale

TABELLA RIASSUNTIVA DI TUTTE LE AZIONI

#24 Biblioteca			Catalogo online	INDIRE e referente progetto lettura
#25 formazione MIUR		DS, DSGA,AD docenti		Risorse MIUR
#25 formazione in servizio interna		coding e robotica educativa		Esperto esterno quota progetto AD
#25 formazione in servizio interna		utilizzo degli ambienti Google Drive		Risorse interne
#25 formazione in servizio interna		referenti supplenti plesso sull'utilizzo di Google Calendar		Risorse interne animatore digitale
#25 formazione in servizio interna		gestione blog singola classe		Risorse interne team gestione sito,animatore digitale
#25 formazione in servizio interna		Utilizzo registro elettronico		Risorse interne responsabile registro elettronico
#25 formazione in		utilizzo di SW open source		Esperto esterno

TABELLA RIASSUNTIVA DI TUTTE LE AZIONI

servizio interna	(Libre office)	Libre Umbria
#25 #29	Agenda	Esperto
formazione in	Digitale Umbra	esterno
servizio interna		AdU
#25	e-safety	Esperto
formazione in		esterno e
servizio interna		interno
#26 Assistenza	Efficientament	MIUR 1.000€
tecnica	o lab.	figura interna
	Informatici e	"pronto
	apparecchiatur	soccorso
	e	tecnico"

FORMAZIONE INTERNA

#AZIONE PNSD	1° ANNO 2015-2016	2° ANNO 2016-2017	3° ANNO 2017-2018	RISORSE ECONOMICHE
#11 #25 digitalizzazione amministrativa organizzativa	Formazione per l'utilizzo dei Moduli Google per referenti progetti e valutazione	Formazione per l'utilizzo di Google Calendar per coordinatori plesso		Risorse interne (animatore digitale)
#12 #25 registro elettronico	sperimentazi one	Utilizzo e formazione		Formazione Risorse interne responsabile
#13 #25 open data		Formazione DSGA e segreteria		Risorse MIUR e interne
#17 #25 Coding e Robotica		Formazione su coding e robotica educativa		Esperto esterno quota progetto AD e Robol@b digitale del fare
#22 #25 libro digitale		Effettivo utilizzo per didattica inclusiva		Formazione a cura delle FS BES, FS handicap e AD
#25 formazione MIUR		DS, DSGA,AD docenti		Risorse MIUR
#25 formazione in servizio interna		utilizzo degli ambienti Google Drive		Risorse interne

FORMAZIONE INTERNA

Google Drive			
#25 formazione in servizio interna Google Calendar		referenti e supplenti di plesso utilizzo Google Calendar	Risorse interne animatore digitale
#25 formazione in servizio interna utilizzo Blog		gestione pagina blog di ogni singola classe	Risorse interne team gestione sito animatore digitale
#25 formazione in servizio interna Libre Office		utilizzo di SW open source (Libre office)	Esperto esterno LibreUmbria
#25 #29 formazione in servizio interna Agenda Digitale Umbria		Agenda Digitale Umbria	Esperto esterno Agenda Digitale Umbria
#25 formazione in servizio interna e-Safety		e-safety	Esperto esterno e interno

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

#AZIONE PNSD	1° ANNO 2015-2016	2° ANNO 2016-2017	3° ANNO 2017-2018	RISORSE ECONOMICHE
#4 Ambienti di apprendimento		Utilizzo ambienti aumentati e laboratorio mobile		Fondi PON 22000 € Ambienti Apprendimento
#6 BYOD			Utilizzo di apparecchi personali per al didattica	Nessun investimento
#7 Lab territoriale Fab-Lab	Progetto in rete	Partecipazione lab. territoriale	Partecipazione lab. territoriale	Fondi PNSD 745.000 €
#17 Coding		Partecipazione a Programma il Futuro		Risorse interne
#19 Hackathon smanettoni			Creazione di una app informativa d'Istituto	Risorse interne docenti tecnologia e studenti secondaria
#25 formazione in servizio interna		gestione blog di ogni singola classe		Risorse interne studenti, team gestione sito, AD
#25 formazione in servizio interna		e-safety studenti,genitori,docenti		Esperto esterno e interno



CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

# AZIONE PNSD	1° ANNO 2015-2016	2° ANNO 2016-2017	3° ANNO 2017-2018	RISORSE ECONOMICHE
#1 #2 #3 connettività WiFi	Potenziamento "For a Glocal School"			PON WIFI 7.500 €
#1 #2 #3 connettività WiFi		potenziamento		Fondi L. 107/2015 1.200 €
#1 #2 #3 connettività WiFi			Connessione RUN fibra ottica	Regione Umbria
#4 Ambienti di apprendimento	I-CL@SSROOM Realizzazione 1 laboratorio mobile	Digitalizzazione e 9 aule		Fondi PON "Ambienti di Apprendimento" € 22.000 subordinato approvazione
#6 BYOD			Utilizzo di apparecchi personali per al didattica	Nessun investimento
#7 Lab territoriale Fab-Lab	Progetto in rete	Partecipazione lab. territoriale	Partecipazione lab. territoriale	Fondi PNSD 745.000 €
#11 #25 digitalizzazione amministrativa	utilizzo dei Moduli Google per	utilizzo di Google Calendar per		Risorse interne (animatore digitale)

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

e organizzativa	referenti progetti e valutazione	coordinatori plessi		
#12 #25 registro elettronico	sperimentazioni	Utilizzo tutti i docenti		Risorse interne assistenza responsabile
#13 #25 open data		Inserimento open data IC Assisi 3 su piattaforma		Risorse interne DSGA e segreteria
#14 #15 Web quest		Web quest sfida tra classi		Risorse interne Docenti classi
#17 Coding e robotica	Bando Cassa Risparmio: Robol@b digitale del fare	Realizzazione Robol@b Partecipazione a Programma il Futuro	Utilizzo Robol@b Partecipazione a Programma il Futuro	Risorse interne studenti e docenti- Cassa di Risparmio PG 18.858,21 €
#17 Coding	Sperimentazioni Un. PG Scienze Formazione			Risorse interne docente e alumni classi terze primaria



**creative
commons**

