



ISTITUTO COMPRESIVO "A. Gramsci" OSSI

Comprendente le scuole dei comuni di

Cargeghe, Codrongianos, Florinas, Muros, Ossi e Tissi

Via Europa – 07045 Ossi –

Tel. 079/3403177 – 079/3403178 – Fax 079/3403182



2016/17, 2017/18, 2018/19

FORMAZIONE INTERNA			
FINALITÀ	PIANO D'INTERVENTO		
	<u>PRIMA ANNUALITÀ</u>	<u>SECONDA ANNUALITÀ</u>	<u>TERZA ANNUALITÀ</u>
<i>Rilevazione dei bisogni formativi dell'Istituto</i>	Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione.	Stimolare i docenti a produrre versioni digitali dei lavori realizzati nelle classi per la pubblicazione nel sito web di Istituto.	Potenziare l'utilizzo di Google Apps
<i>Formazione all'utilizzo di risorse tecnologiche per la didattica</i>	Formazione per gruppo di supporto digitale (2 docenti per ogni plesso) allo scopo di favorire la diffusione delle risorse e delle conoscenze tecnologiche nei diversi plessi dell'istituto.	Le funzioni avanzate del registro elettronico	Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa: Flipped classroom
<i>Formazione all'utilizzo del registro elettronico</i>	Incontri formativi destinati ai docenti. Formazione base dei docenti all'uso delle LIM e diffusione di software open source per la LIM	Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola: utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana	Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD – Bring Your Own Device).
<i>Formazione base e avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici presenti a scuola</i>	Utilizzo delle funzionalità base del registro elettronico	Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa: Flipped classroom.	Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione.
<i>Partecipazione e coinvolgimento di tutti i docenti a iniziative di formazione</i>	Conoscere le Google Apps per gestire efficacemente il flusso informativo dell'intero istituto attraverso gli	Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD – Bring Your Own	Creazione di un repository (archivio dati) d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la

2016/17, 2017/18, 2018/19

	strumenti principali: la Posta Elettronica, la Gestione Documenti (Drive), moduli e utilizzo spazi Drive condivisi.	Device).	condivisione dei materiali prodotti.
<i>Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.</i>	Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite	Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. Formazione sull'utilizzo del coding nella didattica: il linguaggio di Scratch.	Realizzazione di workshop formativi destinati a docenti e studenti per promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale e conoscere nuove funzioni di Scratch.
<i>Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite</i>		Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.	Workshop per tutti i docenti inerenti l'utilizzo di testi digitali.
		Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite	Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
			Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

2016/17, 2017/18, 2018/19

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA			
FINALITÀ	PIANO D'INTERVENTO		
	<u>PRIMA ANNUALITÀ</u>	<u>SECONDA ANNUALITÀ</u>	<u>TERZA ANNUALITÀ</u>
<i>Diffusione e condivisione delle buone pratiche</i>	Creazione di uno specifico spazio sul sito web d'Istituto dedicato al PNSD e alle attività che verranno realizzate nella scuola al fine di pubblicizzare e condividere gli intenti del PNSD con docenti e famiglie.	Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom.	Coinvolgere un numero sempre maggiore di docenti nell'utilizzo della didattica in rete mediante il blog di classe, inteso come strumento di condivisione delle esperienze e come mezzo per la didattica a distanza.
<i>Sviluppo della relazione educativa</i>	Formazione informazione rivolta ai genitori sul corretto utilizzo di strumenti e social	Rilevare la necessità di nuovi acquisti.	Incentivare ad un uso sempre più consapevole e corretto delle risorse online.
<i>Creare ambienti di apprendimento innovativi</i>	Formazione sull'utilizzo del registro elettronico e sue funzionalità	Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy.	Promozione di percorsi formativi per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
<i>Creare situazioni di formazione rivolte agli studenti finalizzate all'utilizzo di programmi e risorse anche online (creazione di video tutorial, montaggi audio e video, gestione elaborazione di immagini, creazione di animazioni, ecc.)</i>	Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e all'ora di coding		Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche, Enti, Associazioni, Università.

2016/17, 2017/18, 2018/19

<i>Utilizzare la didattica in rete</i>			Collaborazione con E- Twinning
<i>Stimolare e promuovere l'organizzazione di ambienti digitali flessibili</i>			Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici
			Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale

2016/17, 2017/18, 2018/19

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE			
FINALITÀ	PIANO D'INTERVENTO		
	<u>PRIMA ANNUALITÀ</u>	<u>SECONDA ANNUALITÀ</u>	<u>TERZA ANNUALITÀ</u>
<i>Cablaggio Lan/WLan</i>	Attività correlate alle azioni previste dal PON 2014/2020	Costruzione di un curricolo verticale per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.	Allestire un laboratorio di robotica
<i>Rinnovare gli spazi e crearne di alternativi</i>	Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione	Introduzione al coding con le attività proposte da "Programma il futuro"	Potenziare l'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 Arduino), partecipazione ad eventi, workshop e concorsi sul territorio.
<i>Sviluppo del pensiero computazionale: programmare per potenziare le capacità di problem solving</i>	Proposte di creazione di laboratori informatici (es: Qubica o altre iniziative)	Allestire ambienti di apprendimento alternativi coerentemente a quanto previsto dal PON 2014/2020	Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
<i>Sviluppo del pensiero computazionale: primi passi con la robotica educativa</i>		Utilizzare la piattaforma Arduino per elaborare semplici programmi (ad esempio programmare l'accensione di led).	Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: EAS, flipped classroom, BYOD.
<i>Sviluppo del pensiero computazionale: educare al saper fare</i>		Incentivare la realizzazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD – Bring Your Own Device)	

2016/17, 2017/18, 2018/19

<i>Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa</i>		Presentazione di strumenti di condivisione, repository, forum, blog e classi virtuali
---	--	---



PRIMA ANNUALITÀ

Tempi di attuazione del piano di intervento

Le prime azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno corrente, in attesa della formazione prevista dalla nota 17791 del 19/11/2015, si svolgeranno secondo il calendario seguente:

Gennaio / Febbraio 2016:

- Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola.
- Utilizzo delle funzionalità base del registro elettronico: 2 incontri formativi per i docenti.
- Somministrazione ai docenti di un questionario informativo/valutativo per la rilevazione delle esigenze di formazione.

Marzo / Aprile 2016:

- Elaborazione e pubblicazione sul sito della scuola degli esiti dell'indagine conoscitiva e relative considerazioni sulle azioni successive da attuare.
 - Formazione specifica per Animatore Digitale.
 - Formazione di base sull'utilizzo delle Google Apps for Education (2 incontri formativi con i docenti).
 - Diffusione e partecipazione agli eventi digitali promossi dal territorio.

Maggio / Giugno 2016:

- Uso del coding nella didattica: sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale (3 incontri formativi).
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.