

## PIANO TRIENNALE PER LO SVILUPPO DELLA SCUOLA DIGITALE

### SECONDA ANNUALITA'

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p><b>2019/20</b><br/>Seconda annualità</p> | <p>Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.<br/>Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola.<br/>Aule LIM.<br/>Nuovi spazi flessibili.<br/>Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.<br/>Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa .<br/>Workshop per tutti i docenti inerenti:<br/>L'adozione di metodologie didattiche innovative.<br/>Utilizzo di pc, tablet e LIM nella didattica quotidiana.<br/>Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali.<br/>Strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera.<br/>Scenari e processi didattici per l'integrazione dei dispositivi mobili di comunicazione, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).<br/>Formazione per docenti e gruppo di studenti per la realizzazione video utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti d'Istituto.<br/>Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.</p> | <p>Stimolare e diffondere la didattica project-based<br/>Sviluppo e diffusione di soluzioni per creare un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente)<br/>Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate<br/>Potenziamento di Google apps for Education: utilizzo di Google Classroom<br/>Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)<br/>Cittadinanza digitale<br/>Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali<br/>Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.<br/>Costruzione di curricula digitali<br/>Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0</p> | <p>Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate.<br/>Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:<br/><br/>Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab<br/>Creazione di spazi didattici per la peer education<br/>Il giornalino digitale di Istituto<br/>Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale<br/>Partecipazione comunità E-twinning<br/>Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università</p> |
|---|--|--|---|

#### PROPOSTA SECONDA ANNUALITÀ

- Implementazione dell'utilizzo dello spazio cloud d'Istituto su Google Drive come luogo di scambio didattico disciplinare, con il coinvolgimento anche della scuola primaria.
- Promozione dell'utilizzo di LearningApps, un ambiente di apprendimento attrezzato con numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi, definiti

apps, che costituiscono oggetti didattici non autonomi, ma da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento. L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. Le App presenti permettono di realizzare varie tipologie di esercizi interattivi utili anche per le verifiche.

- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: teal, webquest, flipped classroom, teal, debate. Potenziamento di Google apps for Education: utilizzo di Google Classroom , drive, moduli, documenti, presentazioni, siti; attività di verifica con Kahoot, learningapps, Prezi, Powtoon.
- Implementazione della divulgazione delle STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics) attraverso l'utilizzo dei laboratori di robotica.
- Condivisione di buone pratiche per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
- Potenziamento delle aule 2.0.
- Promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia.
- Promuovere l'utilizzo di metodologie di insegnamento/apprendimento attive, con particolare riguardo alle attività di laboratorio, al cooperative learning, alla ricerca-azione.
- Promuovere lo sviluppo del pensiero critico e l'utilizzo di metodi innovativi più efficaci per il raggiungimento di competenze - costruire percorsi formativi che favoriscano lo sviluppo di competenze chiave di cittadinanza quali "imparare ad imparare", "progettare", "comunicare", "collaborare e partecipare".
- Realizzazione del giornalino d'Istituto on-line per: - riflettere sull'uso di molteplici linguaggi - sviluppare l'abitudine al lavoro di gruppo – educare all'uso critico dei mezzi multimediali - comprendere che le TIC amplificano, potenziano e rappresentano i processi conoscitivi ed espressivi in forme sempre più accurate e penetranti.
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica. Workshop aperto al territorio sulla cittadinanza digitale, utilizzo delle app per la didattica utili per la realizzazione del giornalino on-line.
- Partecipazione a concorsi sul territorio.
- Iscrizione della scuola al sito Generazioni connesse per la creazione di una e-policy di e-safety ed alla piattaforma ELISA per la formazione dei docenti.