



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

PIANO NAZIONALE

Scuola
digitale

**LA MIA SCUOLA
DIGITALE**

ISTITUTO COMPRENSIVO 2
ALGERO



LA MIA SCUOLA DIGITALE SOCIAL

← 28/11/2016

Data Inizio Evento
28/11/2016

Codice scuola
SSIC84600A

Titolo Evento
La mia scuola digitale

Ora Inizio Evento
08:30

Data Fine Evento
30/11/2016

Ora Fine Evento
19:30

Sede Evento
Istituto Comprensivo 2 Alghero Online

Indirizzo Evento
via Tarragona 16

Comune
ALGHERO

Provincia
SASSARI

Descrizione Evento
Social storytelling su Facebook delle azioni finora svolte dal nostro istituto nell'ambito del digitale

Partecipazione Concorso #IlmioPNSD
Si

A map of Sardinia, Italy, showing various locations marked with colored pins and dates. The pins are located in Sassari (28/11/2016), Oristano (28/11/2016), Nuoro (25/11/2016), Cagliari (29/11/2016), and other parts of the island. A central pin in Sassari is labeled "25/11/2016 nazionale del Golfo di Orosei e del...". The map includes labels for cities like Ajaccio, Propriano, Porto Vecchio, Bonifacio, La Maddalena, Porto Cervo, Olbia, San Teodoro, Tempio Pausania, Ozieri, Orosei, Bosa, Maunier, Nuoro, Santax, Villacidro, Muravera, Costa Rei, Carbonia, Carloforte, and Chia. A road labeled "E25" is also visible.

[MAPPA DEGLI EVENTI](#)

L'Istituto Comprensivo n.2 di Alghero partecipa alla **Settimana del PNSD** 25-30 novembre 2016 attraverso la pagina di Facebook "[La mia scuola digitale](#)" con l'obiettivo di illustrare le modalità che la scuola propone per il recepimento delle azioni del PNSD e di raccontare le azioni finora svolte dal nostro istituto nell'ambito del digitale.

Cominciamo dunque dal PNSD:

PNSD

13 Luglio 2015

Il comma 57 della Legge 107/15 prevede che nell'ambito del Piano Triennale dell'Offerta formativa (PTOF), le istituzioni scolastiche promuovano azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD).

27 Ottobre 2015

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 di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

[SCARICA IL PNSD](#)

Questo è il pieghevole che riassume le azioni contenute nel PNSD

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 paese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa



Azione #28 del PNSD Ambito Formazione e accompagnamento

Animatore digitale

10 Dicembre 2015

“Un animatore digitale in ogni scuola”, ossia l'individuazione di “un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola”.

L'animatore potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:

- fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), sia organizzando laboratori formativi, sia animando e coordinando la partecipazione alle altre attività formative, come quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
- favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio
- individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con

l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Come Animatore Digitale nel nostro Istituto è stata individuata la prof.ssa Emanuela Pinna

Hour of Code



7-15 Dicembre 2015

In corrispondenza della Settimana internazionale dell'Ora del codice alcune classi hanno potuto conoscere le attività proposte da "Programma il Futuro" e "Code.org"

Team per l'innovazione digitale

3 Marzo 2016

Con [nota 4604 del marzo 2016](#) il Miur chiede a ciascuna istituzione scolastica di individuare:

- n. 3 docenti che andranno a costituire il team per l'innovazione digitale
- n. 2 assistenti amministrativi
- n. 1 unità di personale (ATA o docente) per l'Assistenza tecnica, c.d. "Presidi di pronto soccorso tecnico"

Il team per l'innovazione digitale è concepito per supportare e accompagnare adeguatamente l'innovazione didattica nelle scuole, nonché l'attività dell'Animatore digitale.

Il Team per l'innovazione digitale nel nostro Istituto è costituito dai docenti Domenica Di Vico, Giovanna Simula e Stefano Sau.

Azione #7 del PNSD Ambito Strumenti

16 Marzo 2016 - 27 Aprile 2016

Viene emanato l'avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di [Atelier creativi](#) e per le competenze chiave nell'ambito del PNSD.

La nostra scuola partecipa e presenta un progetto sul plesso di Scuola Secondaria di I grado di via Malta.



3 Aprile 2016

I ragazzi della II B, guidati dall'Animatore Digitale, si sono cimentati nella realizzazione di un piccolo videogame sulla piattaforma Code.org utilizzando il linguaggio di programmazione a blocchi. Potete giocare con "[Le avventure di Donato](#)" cliccando sul link.



[GIOCA](#)

#digit-iscol@ Codecademy

Dicembre 2015 - Giugno 2016



Dicembre 2015

pubblicazione del bando #digit-iscol@ Codecademy della Regione Autonoma della Sardegna

La nostra scuola partecipa e presenta un progetto in rete con l'Istituto di Istruzione Superiore "Enrico Fermi" di Alghero (scuola capofila).

- Gennaio 2016: Candidatura docente formatore interno
- 7 Marzo 2016: Test per l'accesso al Bootcamp formativo, costituito da circa 30 domande a risposta multipla, volto a verificare il possesso di competenze informatiche di base, la conoscenza di base di HTML, la conoscenza della lingua inglese

12 Aprile- 9 Giugno

Laboratorio Extracurricolare Di Coding

Con “coding” si intende, in informatica, la stesura di un programma, cioè di una di quelle sequenze di istruzioni che, se eseguite da un calcolatore, danno vita ad un prodotto finito (ad es. un videogioco, un sito web, etc).

Attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco i ragazzi dovrebbero sviluppare in maniera naturale il pensiero computazionale, in parole povere le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, con inevitabili ricadute positive sugli apprendimenti.

L'Istituto Comprensivo n. 2 candidato alle selezioni effettuate da Sardegna Ricerche una propria docente, che è stata poi preparata attraverso un modulo formativo (Bootcamp) di 24 ore.

Il Laboratorio di Coding è cominciato il 12 aprile con un gruppo di 25 ragazzi provenienti dalle classi prime e seconde delle Scuole Secondarie di I grado dell'Istituto Comprensivo n. 2 (via Tarragona e via Malta), si è svolto in orario pomeridiano presso l'aula di informatica del liceo scientifico “E. Fermi”, si è articolato in 15 incontri di due ore ciascuno.

ESEMPIO DI ELABORATO FINALE

Formazione Animatore Digitale

11 Aprile 2016 - 6 Settembre 2016

Corso di Formazione di 24 ore (7 incontri) presso l'Istituto Tecnico Industriale "G.M. Angioy" di Sassari tenuto dalla prof.ssa Franca Bonifai

13 Maggio 2016 - 14 Luglio 2016

Viene emanato l'avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di **Biblioteche Scolastiche Innovative**, concepite come centri di informazione e documentazione anche in ambito digitale – Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).

La nostra scuola partecipa e presenta un progetto sul plesso di Scuola Secondaria di I grado di via Malta.

Formazione Team per l'innovazione

Giugno 2016 - Settembre 2016

Corso di Formazione di 10 ore (3 incontri) presso l'Istituto Tecnico Industriale "G.M. Angioy" di Sassari tenuto dalla prof.ssa Franca Bonifai

Final PNSD

27 Settembre 2016



PNSD - Pensiamo Nuovo, Siamo Digitali
Formazione Animatori Digitali Sardegna





"Final PNSD 2016"

**Martedì 27/09,
ITI "Angioy" di
Sassari**



Piatti comuni (la plenaria)

15,00-15,15: Accoglienza, MARIA GIOVANNA OGGIANO (DS scuola ospitante).

15,15-15,45: "Dinamiche e criticità dell'innovazione digitale nella didattica. Indicazioni da esplorazioni sul campo." (#33), MARIA FRANCESCA GHIACCIO (Università di Sassari).

15,45-16,15: "Uno studio da r-innovare: facciamo spazio alle novità didattiche" (#25), FRANCA BONIFAI (Formatrice PNSD).

16,15-16,45: la DS M. GIOVANNA OGGIANO introduce le presentazioni dei 4 laboratori.

16,45-17,00: pausa.



Piatti a scelta (i laboratori)

17,00-19,00: Laboratori a numero chiuso (ciascuno max 20 partecipanti):

Lab. A: "Diventare comunità innovativa" (#25), ENRICA ENA (docente IC "Allori" di Iglesias).

Lab. B: "edMondo ed i mondi virtuali: introduzione alla didattica immersiva" (#15), ALBERTO BRANCATELLI (docente IIS "Paglietti" di Porto Torres).

Lab. C: "Laboratorio scientifico in BYOD" (#20), COSTANTINA COSSU (IIS "Fermi" di Alghero).

Lab. D: "Internet delle Cose: stazione meteo e bot" (#07), FABRIZIO PASSERINI (Informatico).

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna e la Rete "Pensiamo Nuovo, Siamo Digitali" avente come capofila l'ITCG "Deffenu" di Olbia hanno organizzato 5 eventi denominati "Final PNSD 2016"

Lab. A: "Diventare comunità innovativa" (#25), ENRICA ENA (docente IC "Allori", Iglesias): Emanuela Pinna e Giovanna Simula

Lab. C: "Laboratorio scientifico in BYOD" (#20), COSTANTINA COSSU (IIS "Fermi" di Alghero): Domenica Di Vico

Lab. D: "Internet delle Cose: stazione meteo e bot" (#07), FABRIZIO PASSERINI (Informatico): Stefano Sau

14 Ottobre 2016

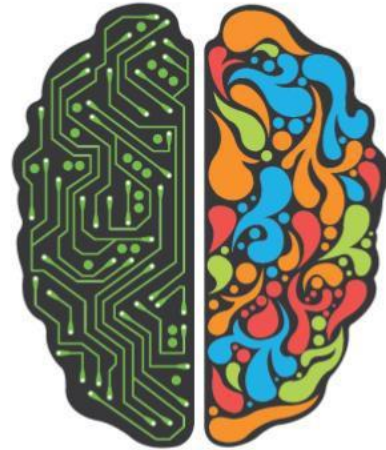
Introduzione al Coding

ISTITUTO COMPRENSIVO N.2 ALGHERO

“Introduzione al coding”

Incontro formativo
per
introdurre il pensiero computazionale
e
aiutare i partecipanti
ad organizzare attività di coding in classe

ottobre 2016



Emanuela Pinna
Stefano Sau

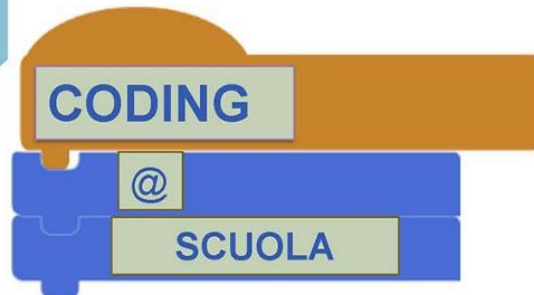
13 - 17 Ottobre 2016

Coding a Scuola

Ottobre 2016 – Maggio 2017

- Formazione online: corso "[Coding in your Classroom, Now!](#)" (di Alessandro Bogliolo) sulla piattaforma [Emma](#)
- Partecipazione a Codeweek (Settimana europea del codice 15 – 23 ottobre 2016)
- Partecipazione alla Settimana mondiale del codice (5 all'11 dicembre 2016)
- Divulgazione materiale
- Sostegno ai docenti durante le diverse fasi di implementazione del coding con attività peer to peer.

**ISTITUTO COMPRENSIVO
N°2 ALGHERO**



Alghero 13- 17 ottobre 2016

Domenica Di Vico - Giovanna M. Simula

Azione #15 del PNSD Ambito Competenze e contenuti

3 Ottobre 2016 - 21 Novembre 2016

Viene emanato l'avviso pubblico per la realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di **Curricoli Digitali** per lo sviluppo di competenze digitali del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD).

La nostra scuola partecipa e presenta un progetto in rete con la Scuola Secondaria di I grado Sassari n.5 - 12 "Biasi - Brigata Sassari" (scuola capofila) e l'Istituto Comprensivo "Eleonora d'Arborea" di Castelsardo.

26 Ottobre 2016



G Suite For Education



G Suite for Education è una suite di applicazioni cloud che permette di collaborare all'interno di una istituzione in maniera molto efficace. Fatta eccezione per Classroom, le applicazioni sono le stesse che ha a disposizione, ma con uno spazio cloud limitato, chiunque abbia una G-Mail.

G Suite for Education offre gratuitamente le funzioni di G Suite Business agli istituti non profit di istruzione primaria, secondaria e superiore negli Stati Uniti e in altri paesi.

Dunque gli utenti di G Suite for Education hanno a disposizione gratuitamente:

- spazio cloud illimitato
- account e spazio web dedicato e protetto (non include annunci promozionali, non utilizza mai i contenuti o i dati degli studenti a fini pubblicitari)
- la possibilità di usare Classroom

Classroom è una piattaforma di e-learning disponibile solo per gli utenti di G Suite for Education: è stato progettato per aiutare gli insegnanti ad avviare discussioni con la classe in modo istantaneo, condividere materiali (video, foto, mappe, documenti vari) e creare e raccogliere i compiti (crea cartelle di Drive per ciascun compito e studente, in modo che tutti siano ben organizzati).

Novembre 2016

Nota MIUR prot. n. AOODGEFID/9924 del 29_07_2016

Obiettivi per il triennio 2016-2019

- sollecitare ed accompagnare i docenti in percorsi di formazione per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale;
- sollecitare ed accompagnare i docenti nell'utilizzo di piattaforme didattiche digitali per lo sviluppo di una cultura della condivisione (Google Apps for Education con Google Classroom);
- sollecitare ed accompagnare i docenti nella produzione di materiali didattici in formato digitale da rendere fruibili in condivisione sullo spazio cloud (illimitato) messo a disposizione dalle Google Apps for Education;
- sollecitare ed accompagnare i docenti nell'utilizzo del blog di Istituto;
- potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali anche attraverso la partecipazione ai bandi del MIUR;
- sviluppare e/o potenziare le competenze digitali degli studenti.

Modalità Operative

- Incontri informativi-formativi tenuti da Animatore e componenti del Team digitale;
- riunioni operative con le figure del Team
- realizzazione di una comunità anche online con famiglie e territorio, anche attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia;
- partecipazione ad eventi digitali nazionali e internazionali.