

AMBITO: FORMAZIONE

PRIMA ANNUALITÀ

- Formazione sulle **competenze informatiche di base**
- Formazione base per l'uso degli **strumenti tecnologici** già presenti a scuola.
- Formazione sull'uso delle **Google Apps** (con gli strumenti di Google si possono incrementare le competenze informatiche, sia di docenti che di allievi. Risultano davvero molto versatili).
- Formazione sull'uso del **coding** nella didattica.
- Formazione sull'uso degli **strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata.**
- Formazione per l'uso di **applicazioni utili per l'inclusione**
- Formazione per utilizzo **spazi Drive** condivisi.
- Formazione **Flipped Classroom** (classe capovolta. Sessione sperimentale per gruppo docenti interessati)
- Workshop aperti al territorio relativi a: **Sicurezza e cyberbullismo, la scuola digitale project-based.**
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

SECONDA ANNUALITÀ

- **Monitoraggio** attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- formazione interna su: **app da utilizzare in classe, strumenti di condivisione, repository di documenti, forum e blog, aule virtuali**
- Mantenimento di uno **sportello permanente** (fisico e digitale) per assistenza.
- Formazione utilizzo **sito istituzionale della scuola:**
 - Formazione tecnica per amministratore spazio web.
- **Workshop** per tutti i docenti inerenti:
 - l'utilizzo di testi digitali
 - l'adozione di metodologie didattiche innovative
 - Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana.
 - Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
 - Strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera.
- Formazione e uso del **coding** per la didattica.
- Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la **realizzazione video**, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti della scuola.
- Azione di **segnalazione di eventi / opportunità formative** in ambito digitale.
- **Partecipazione a bandi** nazionali, europei ed internazionali.

TERZA ANNUALITÀ

- Elaborazione di **lavori in team** e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- Creazione o adesione a **reti e consorzi formativi** sul territorio
- Realizzazione di **programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.**
- **Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare** e su cui formarsi per gli anni successivi.
- **Partecipazione a bandi** nazionali, europei ed internazionali

INTERVENTI

INTERVENTI	AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA
	PRIMA ANNUALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di Cloud per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro", all'Ora del Codice. • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. • Ammodernamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD. http://www.icsantalfonso.gov.it/piano-nazionale-scuola-digitale • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. • Coordinamento e supporto con Associazioni del territorio.
	SECONDA ANNUALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. • Creazione di un repository della scuola per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. • Istituzione della settimana dell'innovazione didattica (dopo aver preso conoscenza dei diversi metodi di insegnamento i docenti sperimenteranno con gli alunni i nuovi modi di fare lezione). Lo scopo della settimana dell'innovazione è quello di ammorbidire le posizioni dei docenti più ostili al cambiamento • Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. • Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud. • Implementazione del sito internet della scuola. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
	TERZA ANNUALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> •Cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito ICT e Web. • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti. • Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy. • Mettere a disposizione di studenti, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (podcast, audio video, video e-book). • Implementazione della biblioteca scolastica come ambiente mediale. • Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il 	

	<p>processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuove modalità di educazione ai media con i media. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
INTERVENTI	AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE
	PRIMA ANNUALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione. • Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. • Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali • Approccio con la piattaforma Edmodo. • Educazione ai media e ai social network. Utilizzo dei social nella didattica. • adesione a progetti specifici. • Approccio con il pensiero computazionale. • Approccio all'utilizzo del coding nella didattica. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. • Utilizzo di Padlet (Bacheca on line).
	SECONDA ANNUALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente). • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, ecc. • Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e dispositivi individuali a scuola (BYOD – Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato. • Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. • Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. • Sperimentazione all'utilizzo del coding nella didattica. • utilizzo piattaforma Edmodo.
	TERZA ANNUALITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, ecc. • Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. • Potenziamento dell'utilizzo del coding con software (Scratch), • partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio. • Educare al saper fare: making, creatività e manualità. • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. • Approfondimento piattaforma Edmodo. • Creazione di aule 3.0. 	

