

LABORATORIO PER DOCENTI NEOASSUNTI
a.s. 2017 - 2018

#PNSD

Piano Nazionale Scuola Digitale



Prof.ssa Monica Baistocchi

baistocchi.monica@gmail.com

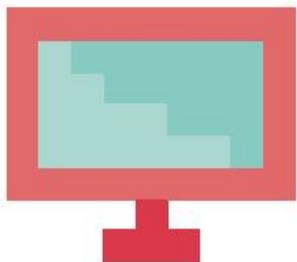
Che cos'è?

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 e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. [PNSD pag.6]



È un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015),
una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.
[PNSD pag.6]

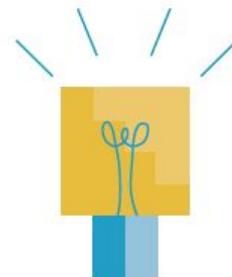
Gli ambiti



Strumenti



Competenze e
contenuti



Formazione e
accompagnamento

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

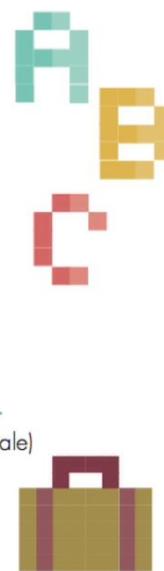
- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO

- Un curriculum 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

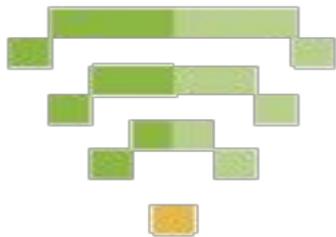
- Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica
- Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
- La nuova formazione per i neoassunti

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 palese con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa



1. Accesso

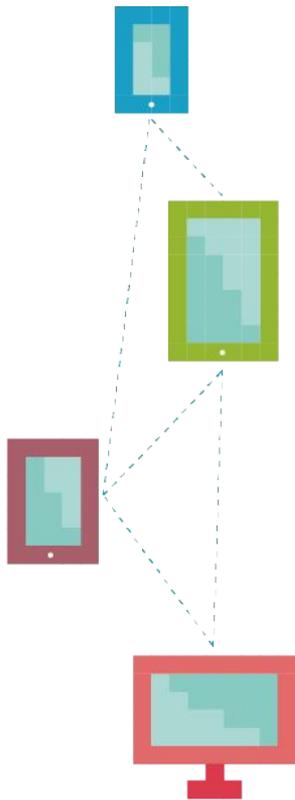


Azione #1 - Fibra per banda ultra-larga alla porta di ogni scuola

Azione #2 - Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan)

Azione #3 - Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

2. Spazi e ambienti per l'apprendimento



Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata

Azione #5 - Challenge Prize per la scuola digitale (Ideas' Box)

Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)

Azione #7 – Piano laboratori

AZIONE #6

BYOD (Bring Your Own Device)

Che cos'è

Ciascuno degli alunni, ma anche dei docenti, porta a scuola il proprio dispositivo.



A che cosa si contrappone

- All'idea laboratorio di informatica
- Ad un sistema monomarca

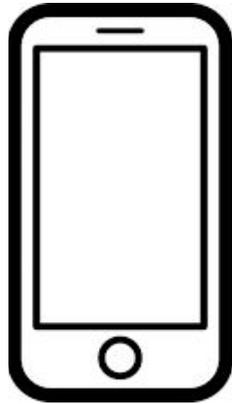


BYOD come risorsa

1. Gli studenti conoscono già il dispositivo che utilizzano.
2. Gli studenti possono fornire loro stessi nuovi spunti di utilizzo ai docenti.
3. Pluralità dei dispositivi porta ad una pluralità di contributi.
4. Collaborazione (peer education).
5. Condivisione in tempo reale.



Quale dispositivo usare?



La varietà dei dispositivi è una risorsa, ma implica anche criticità che bisogna saper gestire.



Punti di criticità

1. Diversi sistemi operativi portano continui problemi
2. Necessità di una continua gestione competente ed attenta del docente
3. Bisogno di una continua ricerca di app/ software corrispondenti nei diversi sistemi operativi.



“Non è compito del Ministero o della scuola decidere se i device sono bene o male, ma lo è insegnare ad usarli nel modo più utile e corretto. Per permettere a ogni ragazza e ogni ragazzo di avere esperienze sicure, libere e consapevoli, contrastando in modo positivo e attivo, non con divieti ma proprio con l’educazione, ogni tipo di dipendenza, anche dagli strumenti tecnologici. Voglio ribadire in ogni caso, che resta proibito, come stabilito dalla circolare del 2007 dell’allora Ministro Fioroni, l’uso personale di ogni tipo di dispositivo in classe, durante le lezioni, se non condiviso con i docenti a fini didattici”.



DIECI PUNTI PER L'USO DEI DISPOSITIVI MOBILI A SCUOLA BYOD - BRING YOUR OWN DEVICE

1. OGNI NOVITÀ COMPORTA CAMBIAMENTI.

Ogni cambiamento deve servire per migliorare l'apprendimento e il benessere delle studentesse e degli studenti e più in generale dell'intera comunità scolastica.

2. I CAMBIAMENTI NON VANNO RIFIUTATI, MA COMPRESI E UTILIZZATI PER IL RAGGIUNGIMENTO DEI PROPRI SCOPI.

Bisogna insegnare a usare bene e integrare nella didattica quotidiana i dispositivi, anche attraverso una loro regolamentazione. Proibire l'uso dei dispositivi a scuola non è la soluzione. A questo proposito ogni scuola adotta una Politica di Uso Accettabile (PUA) delle tecnologie digitali.

3. LA SCUOLA PROMUOVE LE CONDIZIONI STRUTTURALI PER L'USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI.

Fornisce, per quanto possibile, i necessari servizi e l'indispensabile connettività, favorendo un uso responsabile dei dispositivi personali (BYOD). Le tecnologie digitali sono uno dei modi per sostenere il rinnovamento della scuola.

4. LA SCUOLA ACCOGLIE E PROMUOVE LO SVILUPPO DEL DIGITALE NELLA DIDATTICA.

La presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica. Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale.

5. I DISPOSITIVI DEVONO ESSERE UN MEZZO, NON UN FINE.

È la didattica che guida l'uso competente e responsabile dei dispositivi. Non basta sviluppare le abilità tecniche, ma occorre sostenere lo sviluppo di una capacità critica e creativa.

6. L'USO DEI DISPOSITIVI PROMUOVE L'AUTONOMIA DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI.

È in atto una graduale transizione verso situazioni di apprendimento che valorizzano lo spirito d'iniziativa e la responsabilità di studentesse e gli studenti. Bisogna sostenere un approccio consapevole al digitale nonché la capacità d'uso critico delle fonti di informazione, anche in vista di un apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

7. IL DIGITALE NELLA DIDATTICA È UNA SCELTA: STA AI DOCENTI INTRODURLA E CONDURLA IN CLASSE.

L'uso dei dispositivi in aula, siano essi analogici o digitali, è promosso dai docenti, nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni.

8. IL DIGITALE TRASFORMA GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO.

Le possibilità di apprendere sono ampliate, sia per la frequentazione di ambienti digitali e condivisi, sia per l'accesso alle informazioni, e grazie alla connessione continua con la classe. Occorre regolamentare le modalità e i tempi dell'uso e del non uso, anche per imparare a riconoscere e a mantenere separate le dimensioni del privato e del pubblico.

9. RAFFORZARE LA COMUNITÀ SCOLASTICA E L'ALLEANZA EDUCATIVA CON LE FAMIGLIE.

È necessario che l'alleanza educativa tra scuola e famiglia si estenda alle questioni relative all'uso dei dispositivi personali. Le tecnologie digitali devono essere funzionali a questa collaborazione. Lo scopo condiviso è promuovere la crescita di cittadini autonomi e responsabili.

10. EDUCARE ALLA CITTADINANZA DIGITALE È UN DOVERE PER LA SCUOLA.

Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso.

Che cosa è importante



Una rete wifi veloce

Il coinvolgimento delle famiglie sia sul fronte “dispositivi” sia sul loro utilizzo da scuola e da casa per la scuola

Come risolvere il problema della compatibilità?

GeoGebra

Sutori



Prezi

POWTOON



ePubEditor



padlet

Kahoot!

Google
Apps for Education

EVERNOTE®



È una suite gratuita di applicazioni per l'email e la collaborazione progettate specificamente per istituti scolastici e università.



Classroom



Gmail



Drive



Calendar



Docs



Sheets



Slides



Sites

Perché utilizzare Google Apps for Education?

Permette di condividere, commentare e revisionare in collaborazione in tempo reale documenti, fogli elettronici, presentazioni, foto, video, sondaggi.

Tutto viene automaticamente salvato nel cloud.

È utilizzabile con qualunque dispositivo e sistema operativo: tablet, smartphone, PC, notebook.

link ai Padlet creati

corso 15 marzo 21018

https://padlet.com/baistrocchi_monica/marzo15

corso 16 marzo 21018

https://padlet.com/baistrocchi_monica/corso1603

corso 22 marzo 21018

https://padlet.com/baistrocchi_monica/corso2203