

## ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL PNSD

### ATTIVITÀ

- Ambienti per la didattica digitale integrata

DESTINTATARI: alunni e alunne

RISULTATI ATTESI:

SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

- Sviluppo di aule aumentate dalla tecnologia attraverso dotazioni per la fruizione collettiva (maxi schermi/LIM) ed individuale del web (laptop) e di contenuti in locale in collegamento wired o wireless e piattaforme robotiche (Beebot; Probot; Thymio)



## STRUMENTI

## ATTIVITÀ

- Utilizzo dei dispositivi in dotazione alle classi (distribuiti su richiesta delle stesse)

- Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

DESTINATARI: alunni e alunne

RISULTATI ATTESI:

- Utilizzo attivo e partecipato del "FabLab Atelier CreAttivaMente (Angolo tipografia con scanner; strumenti per forature e rilegature; plastificatrice per la creazione di sussidi didattici personalizzati; kit di robotica);

- Utilizzo attivo e partecipato del laboratorio di musica strumentale-digitale "RA.DI.O" (Orchestra digitale con potenziamento hardware e software);

- Utilizzo attivo e partecipato del laboratorio "Bee-Bot" di robotica educativa, strutturato in angoli, con la presenza delle piattaforme Bee-Bot, Probot, Thymio, di tappeti tematici e un maxi schermo per la visualizzazione e programmazione tramite PC.

- Ambienti per la didattica digitale integrata

DESTINATARI: alunni e alunne

RISULTATI ATTESI:

- Proseguire la didattica in caso di lockdown o quarantena

- Dotare le classi di uno strumento di didattica

## STRUMENTI

## ATTIVITÀ

digitale integrata per aumentare l'offerta formativa rispettando i diversi stili cognitivi

- Fronteggiare l'emergenza pandemica utilizzando gli strumenti messi a disposizione dalla Piattaforma G-Suite for education (Meet, Classroom, Jamboard, GMail ecc.)

- Ambienti per la didattica digitale integrata

Destinatari: famiglie degli alunni e alunne per cercare di monitorare eventuali situazioni di difficoltà legate all'assenza o all'insufficienza di dispositivi informatici essenziali al collegamento alla classe virtuale e dunque alle forme di didattica digitale integrata che la suite di Google consente di garantire

Risultati attesi: predisporre graduatoria delle richieste sulla base di criteri stabiliti dal consiglio di Circolo

- Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)

DESTINATARI: docenti

RISULTATI ATTESI:

- Iscrizione ad un *identity provider* per la gestione del "borsellino elettronico" per l'acquisto di libri, riviste, eventi culturali e formazione: carta del docente (utilizzabile per la formazione sulla piattaforma S.O.F.I.A.)

## IDENTITA' DIGITALE

**STRUMENTI**

**ATTIVITÀ**

**AMMINISTRAZIONE DIGITALE**

- Digitalizzazione amministrativa della scuola

DESTINATARI: personale A.T.A e docenti

RISULTATI ATTESI:

- Implementazione delle postazioni informatiche per l'accesso dell'utenza e del personale A.T.A. ai dati e ai servizi digitali della scuola; utilizzo del Portale Ago per le funzioni di segreteria; digitalizzazione degli orari dei docenti.

- Attivazione della sezione "Dati e servizi contabili" del Registro elettronico per comunicazioni e richieste amministrative docenti-segreteria

- Registro elettronico per tutte le scuole primarie

DESTINATARI: docenti e genitori

RISULTATI ATTESI:

- Utilizzo del portale Argo come Registro di classe e Registro personale del docente, per le comunicazioni scuola-famiglia (sia della scuola che della singola classe) e per il documento di valutazione

**ACCESSO**

- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

DESTINATARI: alunne, alunni e personale docente

RISULTATI ATTESI:

## STRUMENTI

## ATTIVITÀ

- Connessioni più rapide per una maggiore fruibilità dei contenuti multimediali grazie all'attivazione di un canone di connettività con fibra per ogni plesso del Circolo da parte dell'Amministrazione comunale
- Uso consapevole dei dispositivi per una connessione più rapida ed efficace

## COMPETENZE E CONTENUTI

## ATTIVITÀ

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

DESTINATARI: alunne e alunni

RISULTATI ATTESI:

- Costruzione di un curriculum delle competenze digitali per bambine e bambini di età 3 -11 anni

## COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria

DESTINATARI: alunni e alunne della scuola dell'Infanzia e Primaria

RISULTATI ATTESI:

- Diffusione di percorsi e attività di *coding unplugged* e *plugged* per lo sviluppo del pensiero computazionale

**COMPETENZE E CONTENUTI**

**ATTIVITÀ**

DIGITALE, IMPRENDITORIALITA'  
E LAVORO

- Girls in Tech & Science

DESTINATARI: alunne e alunni

RISULTATI ATTESI:

- Prevenire fenomeni di segregazione formativa proponendo fin dalla Scuola dell'Infanzia percorsi didattici ed educativi per lo sviluppo di competenze digitali

CONTENUTI DIGITALI

- Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici

DESTINATARI: docenti e alunne e alunni

RISULTATI ATTESI:

- Fornire modalità e percorsi alternativi alla didattica tradizionale per assecondare i diversi stili di apprendimento e sviluppare le potenzialità di ognuno
- Tracciabilità di un percorso didattico-formativo a fini documentativi, di condivisione o come successivo riutilizzo della risorsa

**FORMAZIONE E  
ACCOMPAGNAMENTO**

**ATTIVITÀ**

FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Alta formazione digitale

DESTINATARI: docenti



## FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

## ATTIVITÀ

### RISULTATI ATTESI:

- Utilizzo del Portale Argo per il Registro *on line* attraverso l'attivazione di corsi di livello base, intermedio e avanzato, con formatore interno;
- Sviluppo delle conoscenze relative al pensiero computazionale applicato all'informatica come *coding*, alla robotica educativa e come strategia analitica a tutte le discipline e campi di esperienza, attraverso l'attivazione di corsi di alfabetizzazione di base con formatrici interne
- Sviluppo di competenze relative all'utilizzo della LIM e a software, applicativi e *tool*, utili per la didattica attraverso corsi di formazione e autoformazione