



PNSD

Piano Nazionale Scuola Digitale

Presentazione

Collegio Docenti 17/05/2016

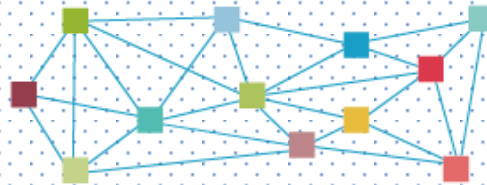
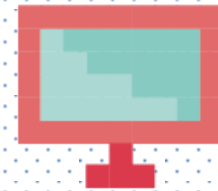
ITA «D. Anzilotti» - Pescia (PT)

Animatore Digitale Giuseppe Vergari



IL DIGITALE

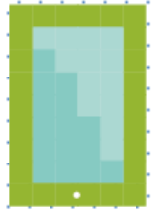
- È un **nastro trasportatore** attraverso cui sviluppare le **competenze trasversali** (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva).
- È l'**alfabeto** del nostro tempo.
- È **agente attivo** dei grandi cambiamenti sociali.



SCUOLA DIGITALE

La «scuola digitale» **non è un'altra scuola.**

È la **sfida** dell'innovazione della scuola.



COMPETENZE XXI SECOLO

(World Economic Forum)

21st-Century Skills

Foundational Literacies

How students apply core skills to everyday tasks



1. Literacy



2. Numeracy



3. Scientific literacy



4. ICT literacy



5. Financial literacy



6. Cultural and civic literacy

Competencies

How students approach complex challenges



7. Critical thinking/
problem-solving



8. Creativity



9. Communication



10. Collaboration

Character Qualities

How students approach their changing environment



11. Curiosity



12. Initiative



13. Persistence/
grit



14. Adaptability



15. Leadership



16. Social and cultural awareness

Lifelong Learning

COMPETENZE RICHIESTE AI LAUREATI

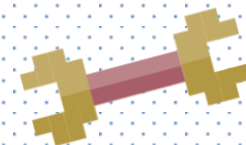
Le 10 competenze che i datori di lavoro hanno chiesto o che vogliono dai laureati nel 2015:

1. La capacità di **lavorare in team**;
2. La capacità di **prendere decisioni** e di **risolvere i problemi**;
3. La capacità di **comunicare verbalmente** con le persone all'interno e all'esterno dell'organizzazione;



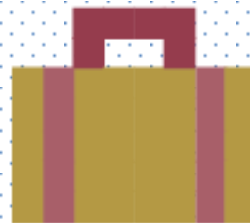
COMPETENZE RICHIESTE AI LAUREATI

4. La capacità di **pianificare, organizzare** e dare **priorità al lavoro**;
5. La capacità di **ottenere e di elaborare informazioni**;
6. La capacità di **analizzare dati**;
7. Le **conoscenze tecniche** relative del contesto in cui si lavora;



COMPETENZE RICHIESTE AI LAUREATI

8. Competenza nell'**utilizzo del software**;
9. Saper creare e/o modificare **relazioni scritte**;
10. Capacità di **vendita** e convincere gli altri.





PERCHÉ?

- **OCSE 2013:**

« Di questo passo avrete la scuola digitale tra 15 anni »

- **OCSE:**

« Nessun passaggio educativo può prescindere da un'interazione intensiva docente-discente e la tecnologia non può distrarsi da questo fondamentale rapporto umano »



PERCHÉ?

- Il **digitale** è strumento abilitante, connettore e volano di cambiamento.
- Scuola **non più** unicamente **trasmissiva**.
- Scuola **aperta e inclusiva** in una **società che cambia**.



PERCHÉ?

- **Innovare** la scuola italiana per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.
- **Costruire** una visione di Educazione nell'era digitale.
- **Sostenere** l'apprendimento **life-long** e in tutti i contesti della vita (**life-wide**).



PNSD

- È un **pilastro della Buona Scuola** (*L. 107 del 13/07/2015*), approvato dal *D.M. 851 del 27/10/2015*.
- È la visione operativa governativa riguardo **l'innovazione del sistema pubblico**.



PNSD

- Contiene le **innovazioni del sistema scolastico** e le **opportunità dell'educazione digitale**.
- Non è un dispiegamento di tecnologia.
- Ha valenza **pluriennale** e indirizza l'attività di **tutta l'Amministrazione**.



PNSD

- Necessario un **approccio più sistematico.**
- **Investire** in un disegno organico di **innovazione delle scuole italiane, con programmi e azioni coerenti.**



PNSD

- Per applicarlo servono **investimenti** importanti.
- Viaggia **in parallelo** con i Fondi Strutturali Europei – **PON (2014-2020)**
- Catalizzare i fondi dai **PON** e dalla legge «**La Buona Scuola (L.107/2015)**»



STRUMENTI

COMPETENZE E CONTENUTI

FORMAZIONE



ACCOMPAGNAMENTO



35 AZIONI



PNSD

- Per applicarlo è stata istituita la figura dell'**Animatore Digitale** coadiuvato da un **Team per l'innovazione**. 
- 1.000€ all'anno a ogni scuola  **vincolati alle attività** inerente le tre funzioni dell'Animatore Digitale.



ANIMATORE DIGITALE

Deve favorire il processo di digitalizzazione i suoi ruoli sono:

1. **FORMAZIONE INTERNA:** stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative proposte dagli snodi territoriali;





ANIMATORE DIGITALE

- 2. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:** favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;





ANIMATORE DIGITALE

3. *CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:*

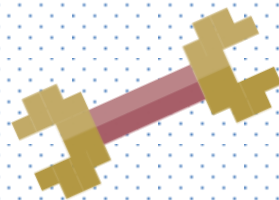
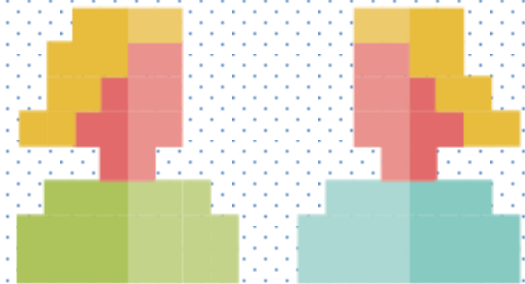
individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.





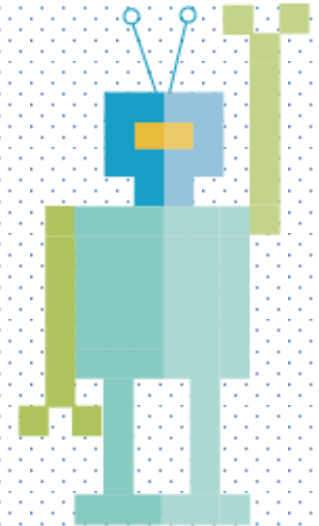
TEAM DELL'INNOVAZIONE

- L'Animatore Digitale è coadiuvato da un **team per l'innovazione** formato da:
 - 3 docenti;
 - 2 personale ATA;
 - 1 assistente tecnico.



COSA È STATO FATTO DAL 2008 AL 2012?

- Azione **LIM** (35.114 LIM);
- Azione **Cl@ssi 2.0**;
- Azione **Scuol@ 2.0**;
- Azione **Editoria digitale scolastica**;
- Accordi **MIUR-Regioni** per l'innovazione digitale;
- Azione **Centri Scolastici Digitale (CSD)**.



COSA È STATO FATTO NEGLI ANNI 2013 E 2014?

- Azione **wi-fi**;
- Azione **Poli Formativi** (L. 104/2013)
→ **Snodi Formativi**;
- **PON** (2007-2013): Campania, Calabria, Sicilia e Puglia.



STATO DELLA SCUOLA DIGITALE IN ITALIA



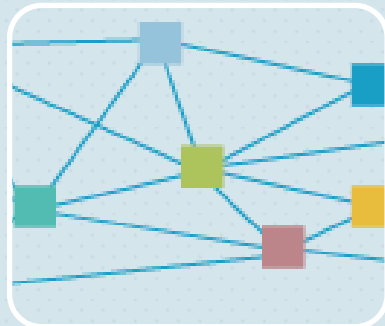
326.000 Aule

70% Internet

41,9% LIM

6,1%

Proiettore
interattivo



**65.650
Laboratori**

82,5% Rete

43,6% LIM

16,9%
Proiettore
interattivo

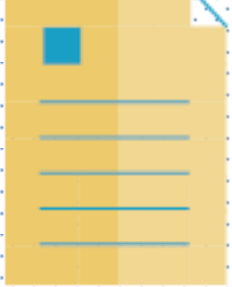


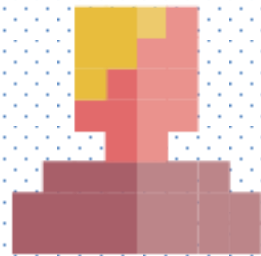
**1
dispositivo
ogni 7,9
alunni**



**Ogni Scuola
ospita in
media
85m² di
materiale
cartaceo**

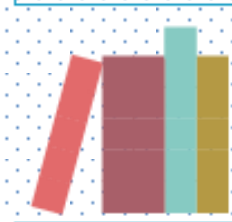
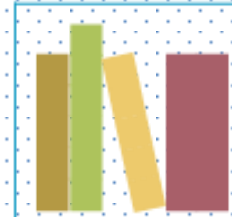
IDENTITÀ DIGITALE

- Associare il **profilo dello studente a una identità digitale** (evoluzione Carta dello Studente). 
- Art. 1, comma 28, **L. 107/2015**



CONTENUTI DIGITALI

- Governare e **valorizzare la produzione e distribuzione di conoscenza**.
- Azione che dia alle scuole gli strumenti e la consapevolezza per **gestire** la qualità dei **materiali didattici e la produzione collaborativa**.
- Promuovere la **autoproduzione** perché diventino regola nella scuola.





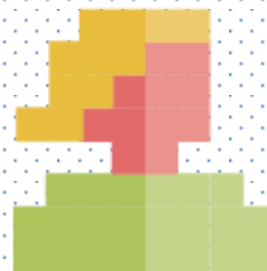
COMPETENZE DEGLI STUDENTI ITALIANI

- 25° posto in Europa per numero di utenti Internet.
- 23° posto per competenze digitali di base.
- 22° posto laureati **STEM** (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*), 13 studenti laureati ogni 1000.
- 38% delle studentesse indirizzate verso le discipline STEM.



COMPETENZE DEGLI STUDENTI ITALIANI

- La **domanda** di lavoratori con «adeguate competenze digitali» **cresce del 4%** all'anno in Europa.
- Entro il **2020**, circa **900.000 posti lavorativi** non saranno coperti in Europa.





COMPETENZE DEGLI STUDENTI ITALIANI

- **Competenze** devono essere **allineate** al **XXI secolo**.
- **Rafforzare le competenze** relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno del **mondo comunicativo digitale**.



FORMAZIONE DEI DOCENTI

- Italia al 1° posto per necessità di formazione ICT dei propri docenti.
- Il 36% ha dichiarato di non essere sufficientemente preparato per la didattica digitale (17% media europea).



Indagine OCSE TALIS 2013

FORMAZIONE DEI DOCENTI

- Equipaggiarlo a tutti i cambiamenti e metterlo in condizioni di vivere e non subire l'innovazione.
- Deve essere incentrata sull'innovazione didattica tenendo conto delle tecnologie digitali.
- Le tecnologie digitali usate come sostegno di nuovi paradigmi educativi e la progettazione di attività
- D.M. 762/2014 Poli Formativi.



FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Necessità di **propagare l'innovazione** all'interno degli **Istituti Scolastici**.
- Occorre riconoscere il ruolo di stimolo che deve essere proprio dei **DS** e **includere** nelle azioni anche il resto del personale scolastico.
- **Offrire** al personale non docente i necessari **elementi** per comprendere tutta la visione.



ACCOMPAGNAMENTO

- Non si può imporre cambiamento.
- Si può lavorare sulle condizioni per il cambiamento.
- Si può formare all'innovazione continua.
- Si può accompagnare il cambiamento.





STRUMENTI



SPAZI E
AMBIENTI
PER
L'APPRENDIM
ENTO

ACCESSO

AMMINISTR.
DIGITALE



IDENTITA'
DIGITALE





STRUMENTI

ACCESSO



Azione #1 - Fibra a banda larga



Azione #2 - Cablaggio reti interne
(WAN/LAN)



Azione #3 – Canone di connettività



STRUMENTI

SPAZI DI AMBIENTI PER GLI APPRENDIMENTI



Azione #4 *Ambienti didattici integrati*



Azione #5 *Challenge Prize*



Azione #6 *Linee guida BYOD (Bring Your Own Device)*



Azione #7 *Piano per l'apprendimento pratico*



STRUMENTI

IDENTITA' DIGITALE



Azione #8 *Sistema di autenticazione unico*



Azione #9 *Profilo digitale per ogni studente*



Azione #10 *Profilo digitale per ogni docente*



STRUMENTI

AMMINISTRAZIONE DIGITALE



Azione #11 *Soluzioni abilitanti e Digitalizzazione amministrativa della Scuola*



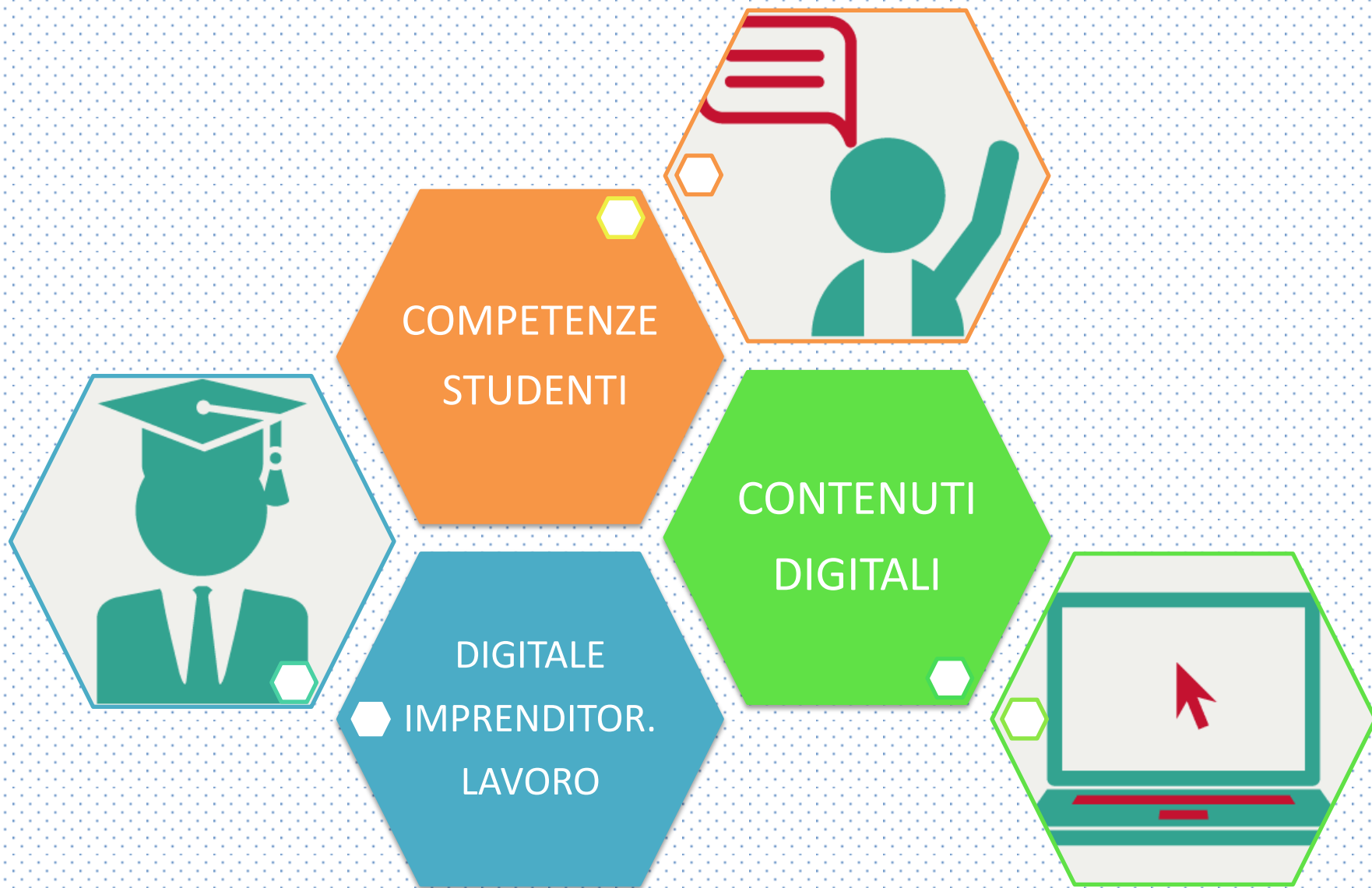
Azione #12 *Registro Elettronico*



Azione #13 *Strategia «Dati nella scuola»*



COMPETENZE E CONTENUTI





COMPETENZE E CONTENUTI

LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI



Azione #14 *Un framework comune per le competenze digitali degli studenti*



Azione #15 *Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate*



Azione #16 – *Una research unit per le competenze del XXI secolo*



Azione #17 – *Portare il pensiero computazionale a tutta la Scuola Primaria*



Azione #18 - *Aggiornare il curricolo di «tecnologia» alla Scuola Secondaria di Primo grado*



COMPETENZE E CONTENUTI

DIGITALE IMPRENDITORIALITA' E LAVORO



Azione #19 *Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)*



Azione #20 *Girls in Tech & Science*



Azione #21 *Piano carriere digitali*



COMPETENZE E CONTENUTI

CONTENUTI DIGITALI E LAVORO



Azione #22 *Standard minimi e requisiti tecnici per gli ambienti on line per la didattica*



Azione #23 *Promozione delle risorse educative aperte e linee guide su autoproduzione di contenuti didattici digitali*



Azione #24 *Biblioteche scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle riforme informative digitali*



LA FORMAZIONE



FORMAZIONE
DEL
PERSONALE



LA FORMAZIONE

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE



Azione #25 *Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa*



Azione #26 *Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica*



Azione #27 *Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo*



ACCOMPAGNARE LA SCUOLA ALLA SFIDA DELL'INNOVAZIONE



ACCOMPAGNAMENTO
FORMAZIONE DEL
PERSONALE



ACCOMPAGNARE LA SCUOLA ALLA SFIDA DELL'INNOVAZIONE

ACCOMPAGNAMENTO – FORMAZIONE DEL PERSONALE



Azione #28 *Un Animatore Digitale in ogni scuola*



Azione #29 *Accordi Territoriali*



Azione #30 *Stakeholders' Club per la scuola digitale*



Azione #31 *Una galleria per la raccolta di pratiche*



ACCOMPAGNARE LA SCUOLA ALLA SFIDA DELL'INNOVAZIONE

ACCOMPAGNAMENTO – FORMAZIONE DEL PERSONALE



Azione #32 *Dare alle reti innovative un ascolto permanente*



Azione #33 *Osservatori per la Scuola Digitale*



Azione #34 *Un comitato scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali*



Azione #35 *Il monitoraggio dell'intero Piano*

PNSD NELL'ISTITUTO



A. S. 2015/16

**FASE
PRELIMINARE**

FORMAZIONE

**CREAZIONE
SOLUZIONI
INNOVATIVE**



PNSD a.s. 2015/16

FASE PRELIMINARE

Indagine conoscitiva bisogni specifici

Pubblicazione risultati indagine

Team Animatore Digitale

Area PNSD nel sito istituzionale



PNSD a.s. 2015/16

FORMAZIONE

Segnalazione di eventi e opportunità formative

Formazione Animatore Digitale

Formazione Team Animatore

Formazione Dirigente Scolastico e DSGA

Informativa sul PNSD e preparazione di una presentazione per i docenti



PNSD a.s. 2015/16

CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE

Adesione a Google Apps for Education

Adesione a eTwinning

Configurazione GAFE

Partecipazione al PON (Ambienti digitali) in uscita (Laboratori Professionalizzanti)

Sistema di autenticazione unico
(Single Sign On)

a.s. 2016/17



ISTITUZIONALE
PERSONALE
STUDENTI
E-MAIL

Formazione
Google
Apps for Education

BYOD

PON

consapevole
Famiglie
USO
web

ATA digitale
dematerializzazione
metodologie
didattiche

METAFORA DELLA MATITA

GOMMA (DISFATTISTI): Disfare quanto di buono hanno fatto gli innovatori.

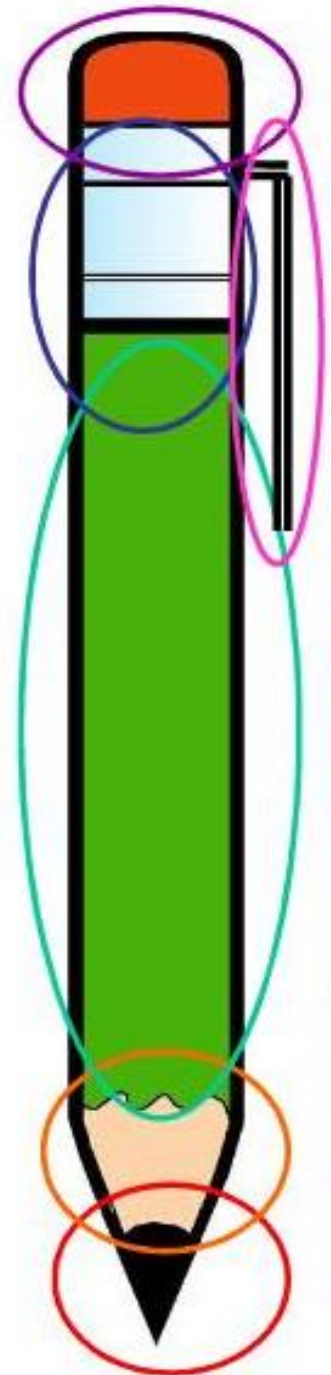
PARTE METALLICA (RESISTENTI): Insistono a mantenere i metodi tradizionali.

CLIP (IMMOBILI): Partecipano a tutto, ai seminari ma in realtà non fanno nulla.

LEGNO (DISPONIBILI): Vorrebbero utilizzare la tecnologia se qualcuno desse loro gli strumenti.

PUNTA (OSSERVATORI): Osservano quello che fanno i pionieri per trarre dalle loro pratiche il meglio.

GRAFITE (PIONIERI): Tracciano il solco, disegnano e delineano nuovi scenari.





INFORMAZIONI

www.agrariopesca.gov.it/pnsd/

[www.istruzione.it/scuola digitale/](http://www.istruzione.it/scuola_digitale/)

innovazionedigitale@istruzione.it