



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "C. BARONIO"
03039 S O R A (FR) Ambito Territoriale n. 19

SEDE: Viale San Domenico, s.n.c
e-mail: fris027009@istruzione.it
Web: <http://www.iisbaronio.it/>

Tel.(0776/ 831284 Fax 0776/824594
pec: fris027009@pec.istruzione.it
Cod. Amm.ne: UF2MVR

(Sede Accreditata e Certificata)
Codice Fiscale 91026720606
Codice Istituto: FRIS027009

PROT.N. 38

Sora, 10 gennaio 2017

Ai DOCENTI
Al Docente Animatore Digitale
E p. c. Al DSGA

Circolare n. 248

Oggetto: A.S. 2016-2017 – PNSD – Proposta del DS per il Piano di Istituto (per il PTOF)

In allegato quanto consigliato, a proposito di pianificazione PNSD, da "Dirigere la Scuola, 12/2016".

È un documento significativo e completo da tenere presente per la revisione del PTOF 2016-2017.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Biancamaria VALERI

si afferma. A tal riguardo, gli studi sull'introduzione del computer a scuola sono deludenti o addirittura imbarazzanti e non giustificano in alcun modo gli investimenti sulle tecnologie informatiche digitali; ed anche altri argomenti spesso addotti a giustificazione e sostegno di tali investimenti (trasmissione di competenze mediate e garanzia di pari opportunità per i ragazzi delle classi sociali più svantaggiate) non trovano fondamento empirico nei dati raccolti, ma al contrario il computer e il digitale rischiano di accentuare le differenze tra ricchi e poveri nell'ambito dell'istruzione.⁽¹³⁾

Ebbene, rilevare simili tendenze non significa rifiutare le opportunità offerte dallo sviluppo tecnologico, ma semmai da una parte mantenere una forma "igienica" di equilibrio, dall'altra parte riaffermare la priorità delle scelte educative rispetto ai condizionamenti del mercato. Infatti non può essere taciuto un altro dato: cioè che molte grandi aziende, nel nord Europa, in Asia e negli Usa, guardano alla scuola come un grande mercato in cui introdurre nuovi "devices" tecnologici e utilizzano ai fini dell'apprendimento strumenti ispirati ai videogiochi e alla realtà virtuale (la cosiddetta gamification), contando sulla propensione delle e-generations a utilizzare le nuove tecnologie per qualunque tipo di attività.⁽¹⁴⁾

Dunque, nessuna crociata antimoderna e nessun rimpianto nostalgico per il vecchio calamaio; solo un poco di equilibrio e intelligente buon senso critico ed un qualche disincanto rispetto alle sirene delle "magnifiche sorti e progressive" (sapendo che ogni tempo ha le sue). X

(1) R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, in "La scuola e l'uomo", 11-12 (2015), pp. 19-22. A questo articolo di Maragliano e ad altri suoi studi faccio qui costante riferimento.

(2) Rimando ancora a R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, cit.

(3) Cf. P.C. Rivoltella, *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*, Morcelliana 2015.

(4) Vedasi C. Carena, *Internet rilancia i classici anche senza penna e calamaio*, in "Vita e Pensiero", 2 (2016), pp. 76-81.

(5) Cf. P.C. Rivoltella, *Il buon uso delle fonti web. È questione di cittadinanza*, in "Vita e Pensiero", 1 (2016), pp. 107-111.

(6) Sono annotazioni sviluppate sempre da R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, cit.

(7) Cf. Speciale in "Il Sole 24 ore", 20 marzo 2016, pp. 12-13.

(8) Un simile potenziale rischio viene riconosciuto dagli stessi S. Tagliagambe e R. Maragliano, *Un'idea di scuola*, Tombolini editore, 2016.

(9) Cf. V. Venuti, *La scuola digitale? Andiamoci piano*, in "Dirigere la scuola", 10 (2016), pp. 3-4.

(10) Sono queste in sintesi le conclusioni documentate nel libro di B. Vertecchi, *I bambini e la scrittura. L'esperimento Nulla dies sine Linea*, Franco Angeli, 2016.

(11) R. Casati, in "Il Sole 24 Ore" del 15.12.2013. Nell'articolo per il "Sole 24 Ore" Casati sintetizza alcune delle tesi sviluppate nel suo *Contro il colonialismo digitale*, Laterza, 2013.

(12) Cf. G. Reale, *Salvare la scuola nell'era digitale*, La Scuola, 2012; A. Scotto di Luzio, *Senza educazione. I rischi della scuola 2.0*, il Mulino 2015.

(13) Cf. Così scrive M. Spitzer, *Solitudine digitale*, trad. it., Corbaccio, 2016. Il medesimo autore aveva anche già pubblicato *Demenza digitale*, trad. it., Corbaccio, 2013.

(14) Vedasi M. Guí, *Uso di internet e livelli di apprendimento. Una riflessione sui sorprendenti dati dell'indagine Pisa 2009*, Media Education, 2012.

Ipotesi di Piano scuola digitale di Istituto

Sulla base del Decreto 851 del 27 ottobre 2015 (Piano nazionale scuole digitali ai sensi della L. 107/2015, art. 1, c.56), l'Istituto è impegnato nell'attivazione di un Piano scuola digitale di Istituto, in rapporto al proprio contesto scolastico.

Come previsto dalle disposizioni vigenti, ha provveduto a designare un docente quale figura di animatore digitale ed un team per l'innovazione digitale.

Ha inoltrato progetti (PON) sia per potenziamento rete lan/wireless, sia per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi.

Si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione; potenziamento delle infrastrutture di rete; sviluppo critico delle competenze digitali degli studenti; formazione di base per l'uso degli strumenti tecnologici presenti a scuola; formazione dei docenti per l'innovazione didattica e un equilibrato sviluppo critico della cultura digitale; formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione; definizione dei criteri per la possibile adozione di testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalla scuola; realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, anche attraverso i servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del rapporto scuola - famiglia (sempre salvaguardando però la dimensione della relazione umana e personale).

si afferma. A tal riguardo, gli studi sull'introduzione del computer a scuola sono deludenti o addirittura imbarazzanti e non giustificano in alcun modo gli investimenti sulle tecnologie informatiche digitali; ed anche altri argomenti spesso addotti a giustificazione e sostegno di tali investimenti (trasmissione di competenze mediate e garanzia di pari opportunità per i ragazzi delle classi sociali più svantaggiate) non trovano fondamento empirico nei dati raccolti, ma al contrario il computer e il digitale rischiano di accentuare le differenze tra ricchi e poveri nell'ambito dell'istruzione. ⁽¹³⁾

Ebbene, rilevare simili tendenze non significa rifiutare le opportunità offerte dallo sviluppo tecnologico, ma semmai da una parte mantenere una forma "igienica" di equilibrio, dall'altra parte riaffermare la priorità delle scelte educative rispetto ai condizionamenti del mercato. Infatti non può essere taciuto un altro dato: cioè che molte grandi aziende, nel nord Europa, in Asia e negli Usa, guardano alla scuola come un grande mercato in cui introdurre nuovi "devices" tecnologici e utilizzano ai fini dell'apprendimento strumenti ispirati ai videogiochi e alla realtà virtuale (la cosiddetta gamification), contando sulla propensione delle e-generations a utilizzare le nuove tecnologie per qualunque tipo di attività. ⁽¹⁴⁾

Dunque, nessuna crociata antimoderna e nessun rimpianto nostalgico per il vecchio calamaio; solo un poco di equilibrio e intelligente buon senso critico ed un qualche disincanto rispetto alle sirene delle "magnifiche sorti e progressive" (sapendo che ogni tempo ha le sue). X

(1) R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, in "La scuola e l'uomo", 11-12 (2015), pp. 19-22. A questo articolo di Maragliano e ad altri suoi studi faccio qui costante riferimento.

(2) Rimando ancora a R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, cit.

(3) Cf. P.C. Rivoltella, *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*, Morcelliana 2015.

(4) Vedasi C. Carena, *Internet rilancia i classici anche senza penna e calamaio*, in "Vita e Pensiero", 2 (2016), pp. 76-81.

(5) Cf. P.C. Rivoltella, *Il buon uso delle fonti web. È questione di cittadinanza*, in "Vita e Pensiero", 1 (2016), pp. 107-111.

(6) Sono annotazioni sviluppate sempre da R. Maragliano, *Il digitale come occasione per ripensare la scuola*, cit.

(7) Cf. Speciale in "Il Sole 24 ore", 20 marzo 2016, pp. 12-13.

(8) Un simile potenziale rischio viene riconosciuto dagli stessi S. Tagliagambe e R. Maragliano, *Un'idea di scuola*, Tombolini editore, 2016.

(9) Cf. V. Venuti, *La scuola digitale? Andiamoci piano*, in "Dirigere la scuola", 10 (2016), pp. 3-4.

(10) Sono queste in sintesi le conclusioni documentate nel libro di B. Vertecchi, *I bambini e la scrittura. L'esperimento Nulla dies sine Linea*, Franco Angeli, 2016.

(11) R. Casati, in "Il Sole 24 Ore" del 15.12.2013. Nell'articolo per il "Sole 24 Ore" Casati sintetizza alcune delle tesi sviluppate nel suo *Contro il colonialismo digitale*, Laterza, 2013.

(12) Cf. G. Reale, *Salvare la scuola nell'era digitale*, La Scuola, 2012; A. Scotto di Luzio, *Senza educazione. I rischi della scuola 2.0*, il Mulino 2015.

(13) Cf. Così scrive M. Spitzer, *Solitudine digitale*, trad. it., Corbaccio, 2016. Il medesimo autore aveva anche già pubblicato *Demenza digitale*, trad. it., Corbaccio, 2013.

(14) Vedasi M. Guí, *Uso di internet e livelli di apprendimento. Una riflessione sui sorprendenti dati dell'indagine Pisa 2009*, Media Education, 2012.

Ipotesi di Piano scuola digitale di Istituto

Sulla base del Decreto 851 del 27 ottobre 2015 (Piano nazionale scuole digitali ai sensi della L. 107/2015, art. 1, c.56), l'Istituto è impegnato nell'attivazione di un Piano scuola digitale di Istituto, in rapporto al proprio contesto scolastico.

Come previsto dalle disposizioni vigenti, ha provveduto a designare un docente quale figura di animatore digitale ed un team per l'innovazione digitale.

Ha inoltrato progetti (PON) sia per potenziamento rete lan/wireless, sia per la creazione di ambienti di apprendimento innovativi.

Si intendono perseguire i seguenti obiettivi:

potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione; potenziamento delle infrastrutture di rete; sviluppo critico delle competenze digitali degli studenti; formazione di base per l'uso degli strumenti tecnologici presenti a scuola; formazione dei docenti per l'innovazione didattica e un equilibrato sviluppo critico della cultura digitale; formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione; definizione dei criteri per la possibile adozione di testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalla scuola; realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, anche attraverso i servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del rapporto scuola - famiglia (sempre salvaguardando però la dimensione della relazione umana e personale).

Più dettagliatamente il Piano si struttura secondo una scansione temporale come segue. I tre ambiti in cui il Piano si articola corrispondono a quelli indicato nel Piano nazionale. Essendo parte di un Piano Triennale, il Piano digitale ogni anno potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze dell'istituzione scolastica e del suo contesto territoriale-culturale.

Ambito	A.S. 2016-17	2017-18	2018-19
Formazione interna.	Partecipazione dell'Animatore digitale alla specifica formazione Formazione per l'uso di strumenti digitali da utilizzare nella didattica Formazione per l'uso di Moodle Formazione sull'uso del registro elettronico Formazione per la partecipazione a bandi nazionali ed europei.	Partecipazione alla rete nazionale e territoriale degli animatori digitali Nuova rilevazione dei bisogni formativi dei docenti e degli studenti Formazione su sicurezza e privacy in rete Nuovo ciclo di formazione per l'uso di strumenti digitali nella didattica Sviluppo di una riflessione su pensiero computazionale, coding, cittadinanza digitale.	Introduzione alla stesura di portfolio per docenti e di e-portfolio per studenti (per registrare le attività svolte) Creazione e utilizzo di cloud d'Istituto.
Coinvolgimento comunità scolastica.	Publicizzazione e diffusione delle finalità del PNSD presso i docenti e gli studenti Rilevazione aggiornata dei bisogni formativi dei docenti (tramite questionario o con altri mezzi) Creazione di uno spazio specifico nel sito Realizzazione di servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola - famiglia. Realizzazione di accessi ai servizi con password individuali per studenti e famiglie.	Svolgimento di eventi aperti a famiglie e territorio sui temi del PNSD, uso di social network, cyberbullismo Implementazione dei servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola - famiglia. Svolgimento di eventi aperti a famiglie e territorio sui temi del PNSD Implementazione di servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola - famiglia. Implementazione di accessi ai servizi con password individuali per studenti e famiglie.	Svolgimento di eventi aperti a famiglie e territorio sui temi del PNSD, uso di social network, cyberbullismo Sviluppo dei servizi digitali che potenzino il sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola - famiglia.
Creazione soluzioni innovative.	Ricognizione delle dotazioni tecnologiche di Istituto e loro aggiornamento Partecipazione a bandi nazionali ed europei Sviluppo del sito con adeguamento al dominio gov.it Ampliamento rete wifi Attività didattica con sperimentazione di nuove tecnologie Siti dedicati per la didattica.	Costruzione curricoli verticali per le competenze digitali Partecipazione a bandi nazionali ed europei ed a progetti internazionali Erasmus Partecipazione a bandi nazionali ed europei ed a progetti internazionali Erasmus Sviluppo di ambienti di apprendimento digitali Utilizzo del coding con software dedicati (es. Arduino) Avvio percorso di adesione ad Avanguardie Educative (Indire).	Sviluppo curricoli verticali per le competenze digitali Partecipazione a bandi nazionali ed europei ed a progetti internazionali Erasmus Partecipazione a bandi nazionali ed europei ed a progetti internazionali Erasmus Sviluppo di ambienti di apprendimento digitali Utilizzo del coding con software dedicati (es. Arduino ed altri) Completamento percorso di adesione ad Avanguardie Educative (Indire).