

ISTITUTO COMPRENSIVO PANICALE-PIEGARO- PACIANO

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE NEL TRIENNIO 2015-2018

“A decorrere dall’anno scolastico successivo a quello in corso alla data di entrata in vigore della presente legge, le istituzioni scolastiche promuovono, all’interno dei piani triennali dell’offerta formativa e in collaborazione con il Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca, azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano nazionale per la scuola digitale di cui al comma 56” (L. 107/2015, art. 1, comma 57).

Strumenti

Azioni #1, #2, #3, #4: ricognizione degli spazi e delle attrezzature presenti nei vari plessi di scuola Primaria e Secondaria, cablaggio interno, implementazione della dotazione tecnologica che attualmente è così strutturata

SCUOLA DELL’INFANZIA

Plesso di Tavernelle

- n° 1 pc portatile

Plesso di Castiglion Fosco

- n° 1 pc fisso
- n° 1 pc laptop

Plesso di Pietrafitta

- n° 2 pc fissi

Plesso di Panicale

- n° 1 pc fisso
- n° 1 pc laptop

Plesso di Piegaro

- n° 2 pc fissi

SCUOLA PRIMARIA

Plesso di Piegaro

- n° 3 LIM
- n° 4 pc laptop

L’aula informatica è in via di allestimento in quanto il plesso è stato recentemente ristrutturato..

Plesso di Pietrafitta

- n° lim 5
- n°1 mini ipad apple
- n° 6 pc portatili (uno per ogni lim+ 1)
- n° 1 pc fissi

Plesso di Tavernelle

- n°14 LIM
- n°11 laptop (1 in prestito dalla secondaria di primo grado)
- n° 8 pc fissi nelle aule
- n°17 pc fissi in aula informatica (non tutti funzionanti)
- n° 2 tablet

Plesso di Castiglion Fosco

- n° 4 laptop
- n° 2 pc fissi di cui uno collegato alla lim
- n. 3 LIM

- n° 1 tablet WINPAD W801
Non c'è una vera e propria aula informatica e allo scopo viene utilizzata saltuariamente la sala mensa

Plesso di Panicale

- n° 4 LIM
- n° 1 tablet zelig pad 970 h 9.7 multitouch internet tablet pc 1.5ghz
- n° 7 pc portatili
- n° 10 pc fissi nell'aula informatica
- n° 1 biblioteca

SCUOLA SECONDARIA

Plesso di Paciano

- n° 4 LIM (3 Promethean, 1 Hitachi)
- n° 25 Tablet Exagerate Zeligpad 970H
- n° 8 portatili (2 Dell, 3 asus, 1 acer, 2HP)
- n° 8 fissi + 1 (non funzionante): aula informatica

Plesso di Piegaro

- n° 4 LIM
- n° 13 laptop
- n° 1 aula informatica

Plesso di Pietrafitta

- n° 5 LIM
- n° 14 laptop
- n° 7 pc fissi
- n° 1 aula informatica

Plesso di Tavernelle (Atelier Creativo)

- n° 9 LIM
- n° 1 Active panel Promethean
- n° 21 laptop
- n° 2 Ipad mini
- n° 2 tablet samsung
- n° 6 Lego wedo 2.0 kit
- n° 6 Lego Education Story starter kit
- n° 1 blue bot school pack

Triennio 2015-2018

Azione #3: Il contributo di 1000 euro per il miglioramento della connettività è stato utilizzato per migliorare la connessione ad internet nei plessi della scuola secondaria e primaria di Tavernelle.

Azione #7: l'Istituto ha partecipato al bando Atelier Digitali, ottenendo il finanziamento per il progetto Cre@ttività. L'atelier è stato completato nell'a.s. 2017/18 e si trova presso la scuola secondaria di Tavernelle; viene utilizzato per le attività didattiche, per la realizzazione di progetti europei, per i corsi di formazione sulle nuove tecnologie rivolti ai docenti.

Azioni #11, #12: Digitalizzazione amministrativa della scuola completata con utilizzo del software di amministrazione "Segreteria Digitale". Circolari per docenti e genitori inviate in formato digitale; messa in chiaro del registro elettronico.

Competenze e contenuti

Azione#15: in attesa che il ministero riveda le indicazioni nazionali e fornisca linee guida, il nostro Istituto ha aderito a due progetti Erasmus+ tutt'ora in corso, per lo sviluppo di competenze digitali applicate alla didattica per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza per l'apprendimento

permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo del 18 dicembre 2006 – 2006/962/CE).

- **Engage** (entrepreneurial games for growing europeans): in questo progetto gli studenti dei paesi partner sono coinvolti nella realizzazione di un gioco digitale. In particolare, il nostro istituto si occupa di sviluppare l'ambientazione del gioco, utilizzando il software sketchup.
- **Arie** (Augmented reality in education): il progetto prevede la realizzazione di percorsi curricolari con l'utilizzo delle nuove tecnologie: il nostro Istituto si occupa della realizzazione di oggetti legati alle opere d'arte del territorio con la stampante 3D presente nell'Atelier creativo.

Le competenze attese sono: spirito di iniziativa e imprenditorialità, imparare ad imparare, competenza digitale, consapevolezza ed espressione culturale, competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

Azione #17: nel triennio la scuola ha partecipato alla settimana europea del codice 2017 e ha portato avanti attività inerenti il pensiero computazionale in tutti gli ordini di scuola, e molte attività sono diventate strutturali nel curriculum.

Azione #20: l'Istituto ha partecipato al progetto Erasmus+ ScienceGirls, volto a incrementare l'interesse delle giovani ragazze nei confronti delle discipline STEM.

Nell'a.s. 2016/2017, la scuola ha partecipato al bando "In estate si imparano le STEM" ottenendo il finanziamento per realizzare lo stage estivo [ScienceArt@Umbria](#), realizzato nel periodo estivo in collaborazione con il Ciriad (Università degli studi di Perugia)

Formazione e accompagnamento

Azione #25, #28: l'animatore digitale ha svolto tutti gli step di formazione previsti.

I docenti hanno svolto i corsi di formazione previsti nel piano triennale precedente.