



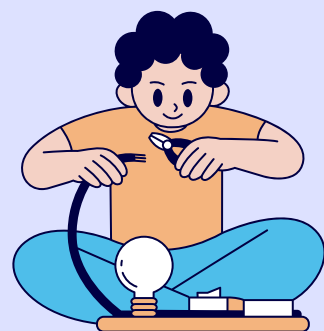
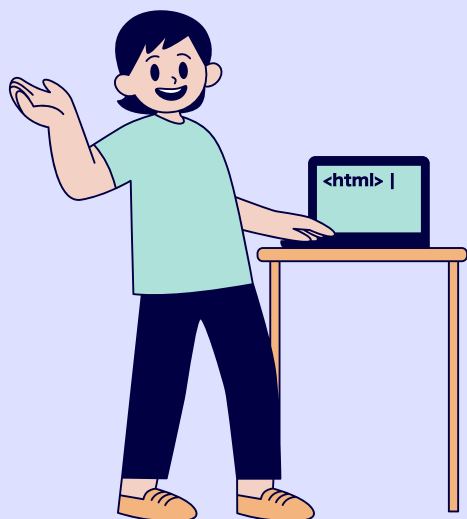
Istituto Comprensivo
Altopiano di Pinè

Sede: Via del 26 Maggio n.6 38042 - Baselga di Pinè (TN)
Telefono: 0461 557138 - Fax: 0461 558163 - E-mail: segr.ic.altopianodipine@scuole.provincia.tn.it



Piano Scuola

Digitale ICAP 23/26



A cura di Team Digitale

Approvato dal Collegio docenti del 14 maggio 2024
e dal Consiglio dell'Istituzione del 22 maggio 2024.



Il contesto

4 PLESSI

30 CLASSI

501 ALUNNI

L'Istituto Comprensivo **Altopiano di Piné** è articolato su 4 plessi e raccoglie un bacino d'utenza con alunni provenienti dai Comuni di Baselga di Pinè, Bedollo e Montesover.

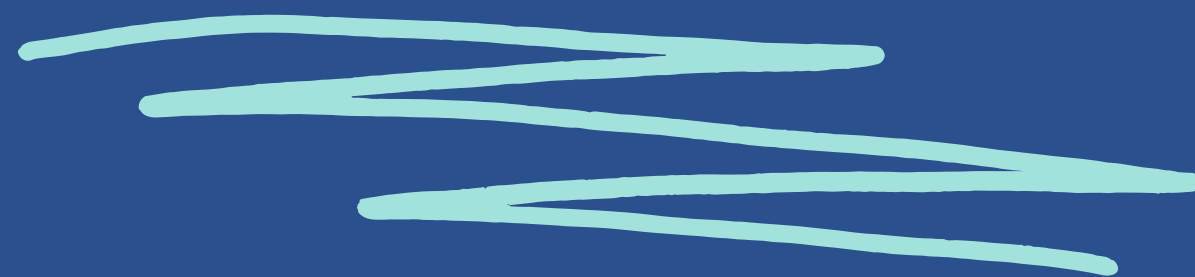
L'I.C. Altopiano di Piné fa parte della **RETE per l'INNOVAZIONE DIGITALE**

con:

- I.C. Pergine 2
- I.C. Civezzano
- I.C. Pergine 1
- I.I. M. Curie



Quadro di riferimento



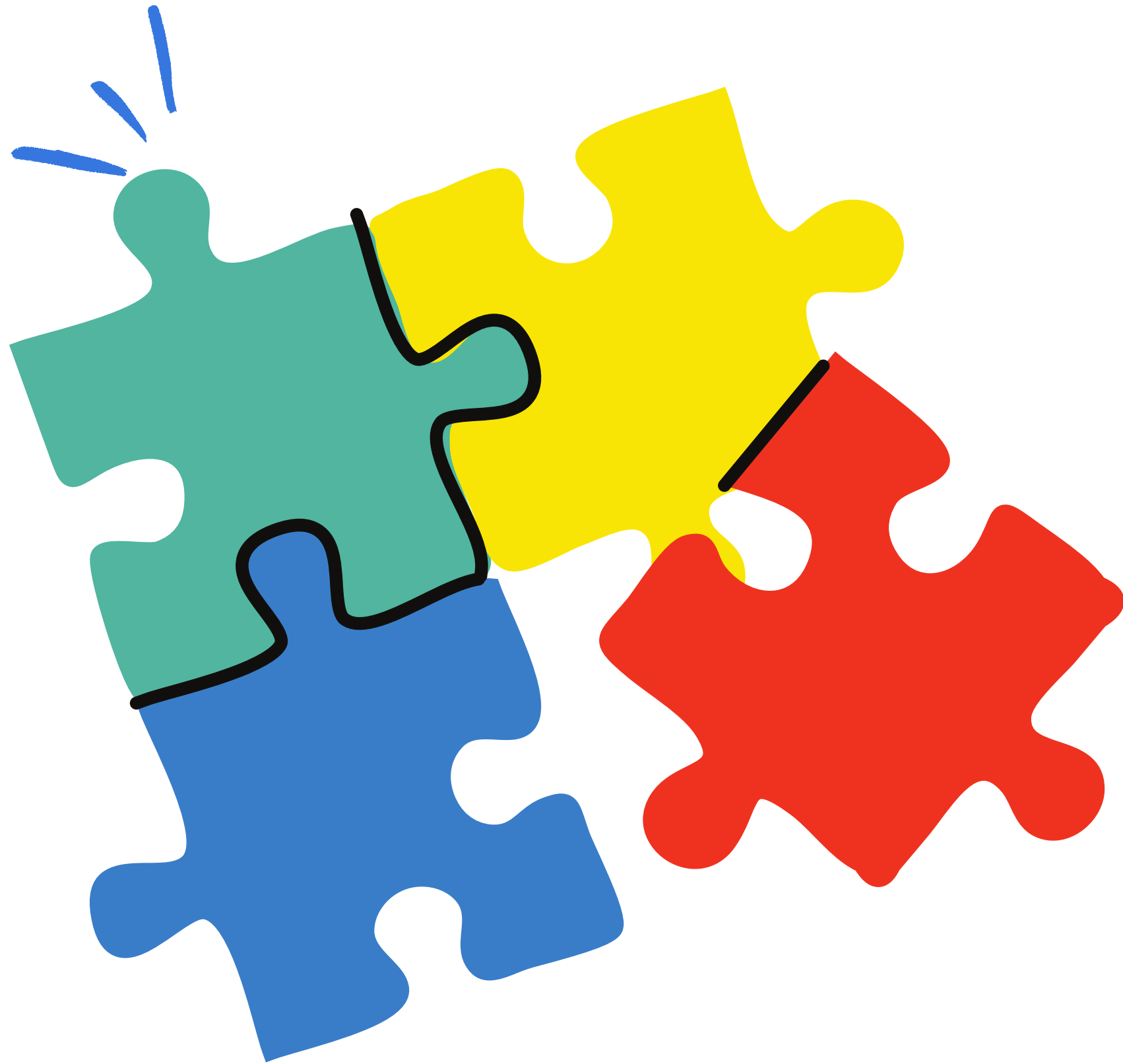
PPSD Piano
provinciale
scuola digitale

PNSD Scuola
Digitale

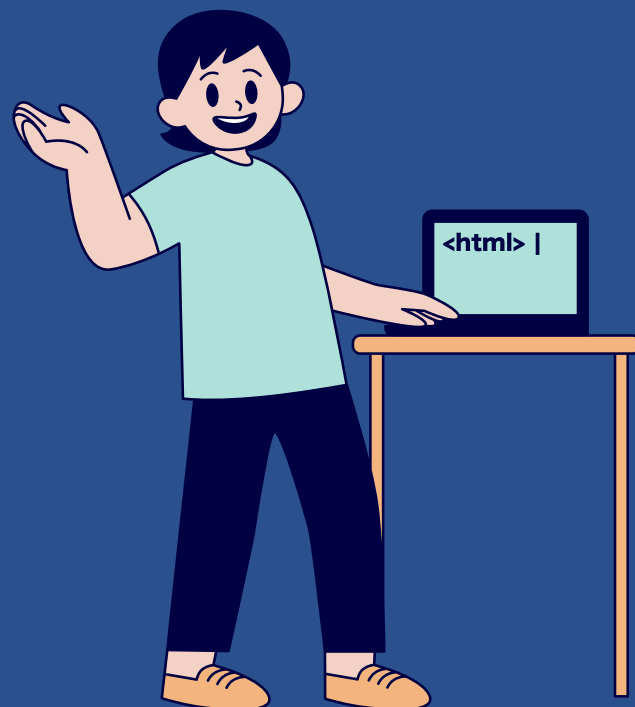
Digicom 2.2

Curricolo delle
competenze
digitali ICAP

Ambiti fondamentali (PPSD)



- * Strumenti e ambienti
- * Competenze e contenuti
- * Formazione
- * Accompagnamento



Strumenti e ambienti

#9 Ambienti per la didattica digitale

Dotare le scuole di ambienti flessibili e modulari per meglio attuare didattiche innovative

#11 Piano laboratori

Assicurare la presenza di ambienti abilitanti alla didattica digitale in ogni scuola

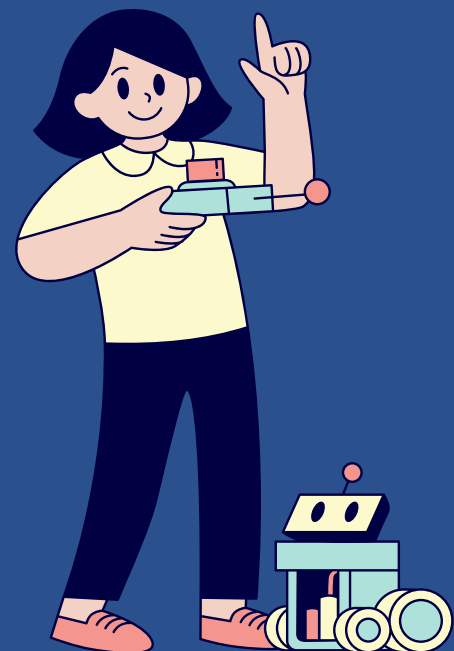
CONNESSIONE

Nel corso dell'a.s. 23/24 tutti i plessi sono stati dotati di connessione internet veloce mediante fibra ottica e sarà presente una rete wifi. La rete wifi della SSPG è stata potenziata ed estesa alla nuova ala. Sono attive le funzionalità del filtro Fortigate fornito da Trentino Digitale.

In tutte le aule sono presenti un PC con connessione ad internet e una LIM o Monitor touch.

Negli ultimi anni la maggior parte dei PC più datati sono stati sostituiti e si è proceduto all'aggiornamento dei sistemi operativi obsoleti con versioni più aggiornate.





Strumenti e ambienti

#9 Ambienti per la didattica digitale

Dotare le scuole di ambienti flessibili e modulari per meglio attuare didattiche innovative

#11 Piano laboratori

Assicurare la presenza di ambienti abilitanti alla didattica digitale in ogni scuola

AMBIENTI FLESSIBILI E ABILITANTI

Nel corso dell'a.s. 23/24 saranno realizzati spazi flessibili e inclusivi per stimolare l'apprendimento, la collaborazione e la creatività.

Ogni plesso della scuola primaria avrà un'aula STEAM per attività multidisciplinari e laboratoriali.

La SSPG sperimenterà luoghi dedicati e attrezzati per sviluppare le otto competenze chiave europee: Aula Literacy, Aula STEAM, Aula Multilingue, Spazio Agorà, Aula Arte, Aula del fare, Spazio quadrifoglio e Spazio Benessere per imparare ad imparare.





Strumenti e ambienti

#9 Ambienti per la didattica digitale

Dotare le scuole di ambienti flessibili e modulari per meglio attuare didattiche innovative

#11 Piano laboratori

Assicurare la presenza di ambienti abilitanti alla didattica digitale in ogni scuola

LABORATORI FISSI E MOBILI

SSPG:

1 laboratorio con PC fissi
1 laboratorio mobile con carrello dotato di Chromebook
1 laboratori mobile con carrello dotato di Ipad
1 aula STEAM

BASELGA:

1 laboratorio con PC fissi
1 laboratorio mobile con carrello dotato di Ipad
1 aula STEAM

MIOLA:

1 laboratori mobile con carrello dotato di Chromebook
1 laboratorio mobile con carrello dotato di Ipad
1 aula STEAM

BEDOLLO:

1 laboratorio con PC fissi
1 laboratorio mobile con carrello dotato di Ipad
1 aula STEAM



Strumenti e ambienti

#9 Ambienti per la didattica digitale

Dotare le scuole di ambienti flessibili e modulari per meglio attuare didattiche innovative

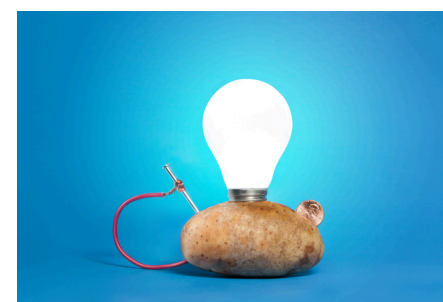
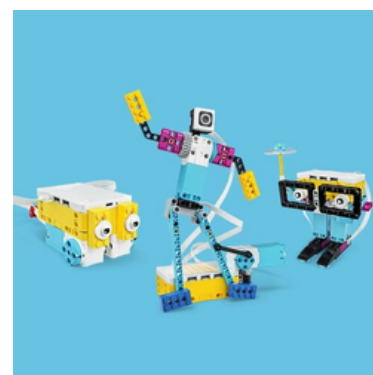
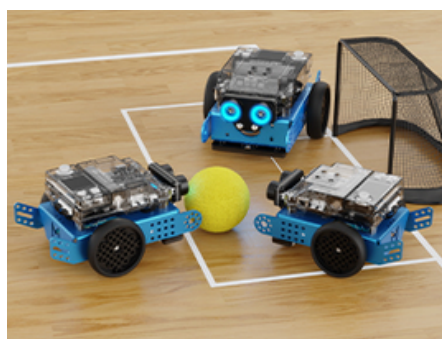
#11 Piano laboratori

Assicurare la presenza di ambienti abilitanti alla didattica digitale in ogni scuola

DOTAZIONE STEM

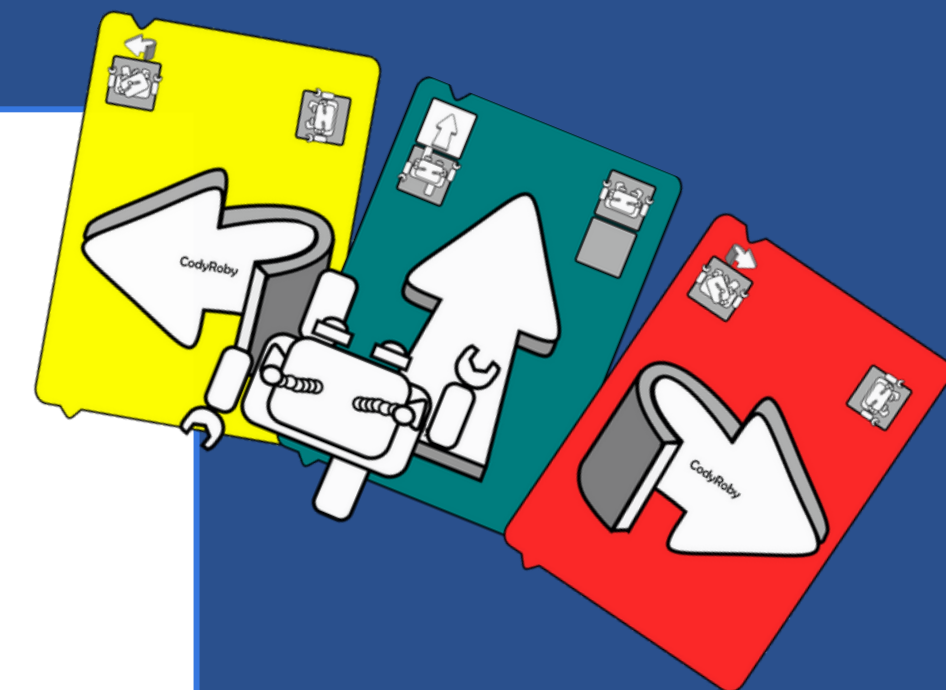
SSPG

- 12 kit Mbot 2
- 6 kit lego Spike + 3 estensioni
- 1 stampante 3D
- 2 fotocamera 360°
- 1 drone
- cavi a coccodrillo e motorini per tinkering
- 4 robot Sphero Bolt
- 2 microscopi digitali
- 10 kit Arduino
- 3 smartphone
- 2 tavoletta grafica
- 1 green screen

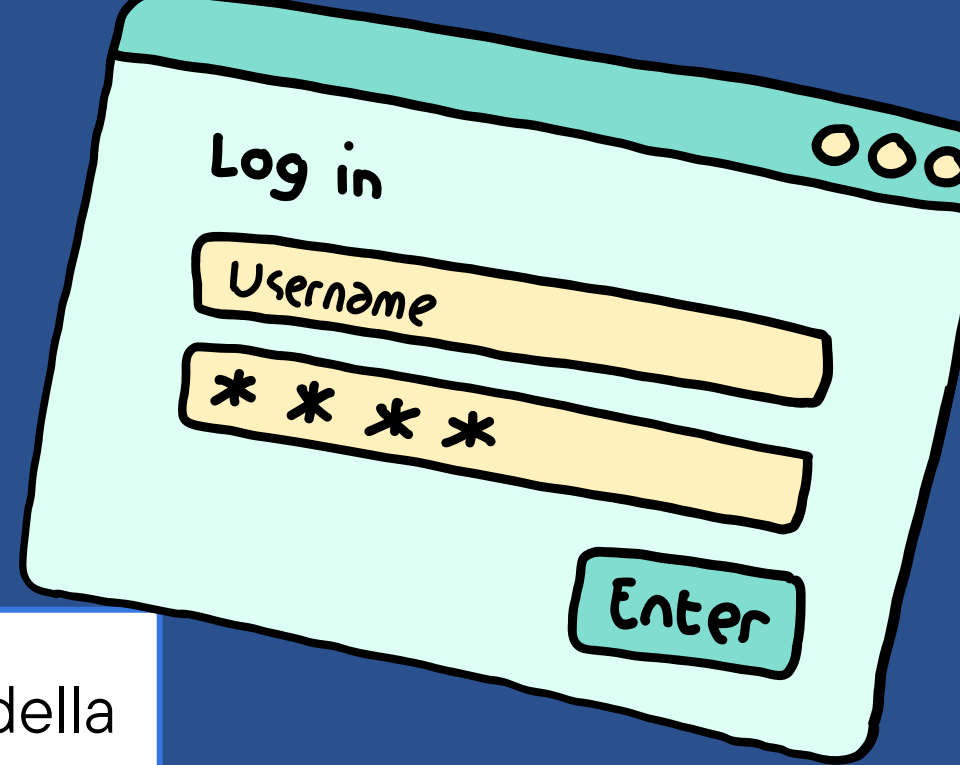


BASELGA - MIOLA - BEDOLLO

- 6 kit BeeBOT
- carte giganti Codey Roby
- 1 Cricut
- 1 document camera



Strumenti e ambienti



#10 Byod

Promuovere l'uso di tutti i dispositivi tecnologici, anche quelli personali, durante le attività didattiche per promuovere una 'classe digitale leggera'

Tutti gli studenti e i docenti usufruiscono, previa liberatoria da parte della famiglia, della piattaforma **Google Workspace for education** nella quale sono attivate le app proprietarie. L'utilizzo è normato da un regolamento e il patto di corresponsabilità è stato integrato con riferimenti specifici alla DDI.

Gli studenti possono usare chromebook, Ipad o smartphone presenti a scuola collegandosi alla rete wifi. Agli studenti è vietato l'utilizzo dello smartphone personale a scuola, salvo deroghe nell'ambito di particolari attività didattiche su indicazione dei docenti.

I docenti possono accedere alle rete WiFi della scuola con i propri device personali per motivi legati alla loro funzione docente.

La rete wifi è protetta da password, per evitare impieghi non consentiti da parte degli alunni.



Strumenti e ambienti



Attività in progetto 1

Allestire le aule steam in tutti i plessi e promuoverne l'utilizzo

Attività in progetto 2

Acquistare i robot Codey Rocky per programmare alla SP

Attività in progetto 3

Stilare un piano di acquisti biennale per rinnovare la strumentazione digitale

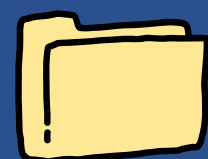
Attività in progetto 4

Progettare un sistema di accesso sicuro per l'utilizzo condiviso degli Ipad

Attività in progetto 5

Definire un modalità di accesso alle App di terze parte attraverso la piattaforma Google Workspace for education

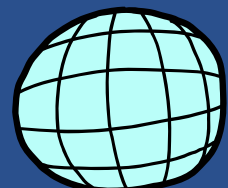




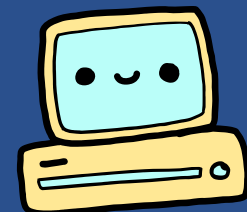
Folder



e-mail



Internet



Computer

Competenze e contenuti

#13 Competenze digitali degli studenti

#15 Pensiero computazionale nella scuola primaria

Anticipare la comprensione della logica della rete e delle tecnologie, avvicinando da subito gli studenti al problem solving e al pensiero computazionale. Rendere le tecnologie integrate nel curriculum scolastico di ogni ordine di scuola

Tutti gli alunni possono:

- usufruire a scuola di device digitali per sfruttare le opportunità offerte dalle nuove tecnologie;
- usufruire di un account personale, creare contenuti, comunicare, lavorare in condivisione grazie all'ambiente protetto garantito dalla piattaforma Google Workspace for education

A partire dal 2018 l'Istituto ha adottato il curriculum delle Competenze di Cittadinanza digitale che comincia dalla scuola primaria fino al termine della scuola secondaria di primo grado, quando gli studenti ricevono la certificazione delle loro competenze digitali.

Nell'a.s. 23/24 le classi prime e seconde SSPG sperimentano moduli bimestrali di alfabetizzazione informatica, coding e robotica educativa.

Curricolo delle competenze di cittadinanza digitale

I.C. Altopiano di Piné



1° biennio - 2° biennio - 3° biennio - 4° biennio

Curricolo delle
competenze
digitali ICAP

Competenze e contenuti

#13 Competenze digitali degli studenti

#15 Pensiero computazionale nella scuola primaria
Anticipare la comprensione della logica della rete e delle tecnologie, avvicinando da subito gli studenti al problem solving e al pensiero computazionale.
Rendere le tecnologie integrate nel curriculum scolastico di ogni ordine di scuola

Si sperimentano attività di coding e robotica educativa nelle classi della SP organizzati dai docenti o dal team dell'innovazione e cittadinanza digitale.

I docenti propongono attività didattiche che prevedono l'uso di tecnologie informatiche (produzioni grafiche con Canva, podcast, video, attività di coding, Geogebra, creazione di contenuti in modalità collaborativa,....).

In occasione della CODE WEEK i docenti sono invitati a proporre attività di coding e pensiero computazionale, anche aiutati da forniti spunti di attività da realizzare nelle classi.

Nell'a.s. 23/24 prende il via il Trapoling e verrà riproposta la Cybermerenda. L'obiettivo è quello di avvicinare i bambini e i ragazzi alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie e nello stesso tempo fornire ai genitori strumenti per affiancarli in questo percorso.



TRAPOLING
trapolar...tra scienza e tecnologia

PROPOSTE PER I GENITORI
"Videogiochi: possibilità di connessione o pericolo di isolamento?"
Dott.ssa Giulia Tomasi
"Educazione digitale per il benessere digitale dei bambini"
Dott. Mauro Cristoforetti
"Da un grande potere derivano grandi responsabilità."

PROPOSTE PER BAMBINI E BAMBINE CLASSE 3^ E 4^
mBot potato power lego spike
scribbling machine modulandia nome in codice 01

Venerdì 20 ottobre 2023
16:45 - 19:00
Scuola media di Baselga di Piné

[Clicca qui per iscriverti](#)

ICAP



Cybermerenda

PROPOSTE STUDENTI
GIOCHIAMO CON MBO
STICKERS E GIF
SCRATCH
MUSICA ELETTRONICA
UNA PRESENTAZIONE CHE SPACCA!
GIOCANDO SI IMPARA

PROPOSTE GENITORI
VIDEOGIOCHI: quando ci dobbiamo preoccupare?
EDUCAZIONE AI TEMPI DEGLI ALGORITMI: siamo liberi di scegliere?
"Da grandi poteri derivano grandi responsabilità"
Mercoledì 22 marzo 2023
Ore: 16.45 - 19.00
CLICcate QUI PER ISCRIVERVI

ICAP



Competenze e contenuti

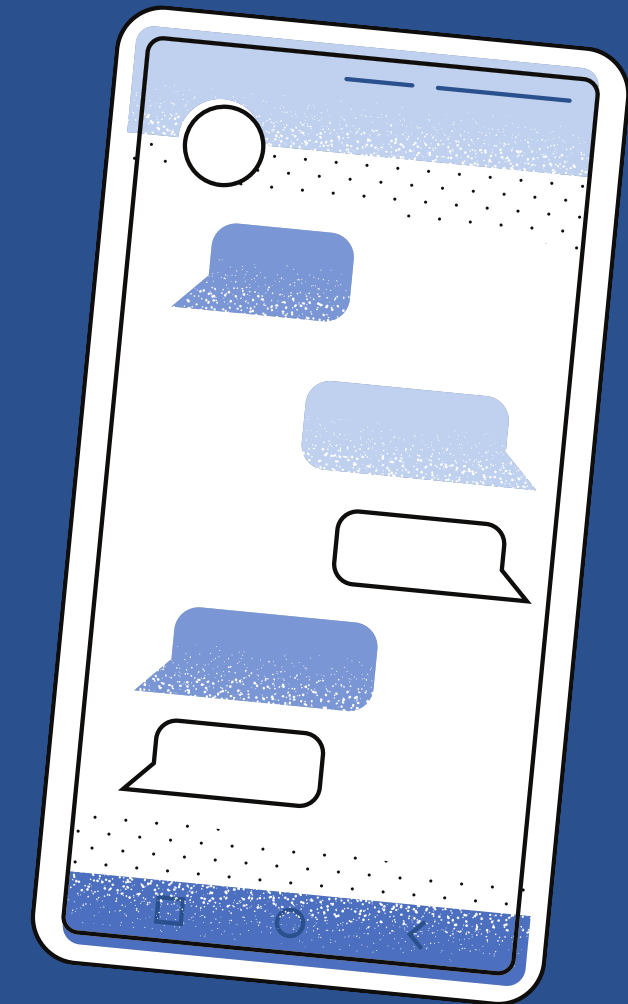
#14 Educazione ai media digitali
Educare all'utilizzo consapevole dei nuovi media sia come consumatori sia come produttori. Acquisire competenze di Cittadinanza digitale per un uso critico e consapevole dei nuovi media

Trapoling e Cybermerenda come momenti formativi sull'educazione ai media digitale per le famiglie.

Laboratorio teatrale al gruppo dei Peer educator della SSPG riguardante tematiche del mondo digitale proposto in concomitanza al Safer Internet Day (mese di febbraio '24). Tutte le classi della SSPG partecipano allo spettacolo teatrale e ai laboratori di approfondimento organizzati dalle referenti del progetto e proposti dai docenti curricolari.

Serata sul benessere digitale per la comunità: spettacolo teatrale e presentazione dei "Dialoghi sul Benessere Digitale" in collaborazione con la Consulta dei genitori, Kaleidoscopio e PGZ.

Le classi quinte SP e tutte le classi della SSPG incontrano la Polizia Postale.





Competenze e contenuti

#16 Pari opportunità & STEM

Ridurre il gap che le nostre ragazze, più delle loro coetanee in altri paesi, subiscono, dato un contesto che porta a minori aspettative di risultato e quindi di carriera negli ambiti collegati alle STEM

Azione #17 Biblioteche

Azione #18 Software libero

Azione #19 Risorse didattiche aperte

Progettazione delle nuove azioni del PNRR che pone un'attenzione particolare alla riduzione del divario di genere con laboratori volti in modo specifico alle bambine e ragazze, anche in ottica di orientamento futuro.

Su tutti i PC è installata la suite Libreoffice. Altre applicazioni libere utilizzate sono Geogebra, CmapTools, Scratch, Make block, Tinkercad.

I drive condivisi e le classroom della Google Workspace for education permettono di condividere con gli studenti e tra docenti le risorse didattiche.



Competenze e contenuti

to do

Attività in progetto 1

Stimolare l'applicazione del curriculum digitale in modo multidisciplinare



Attività in progetto 4

Rendere la partecipazione alla Code Week un appuntamento dell'Istituto con proposte di attività di coding online o attività unplugged

Attività in progetto 2

Inserire attività di coding e robotica educativa a partire dalla SP

Attività in progetto 3

Organizzare formazione per i docenti per promuovere la strumentazione presente a scuola



Attività in progetto 5

Stimolare l'applicazione di metodologie di apprendimento innovative

Attività in progetto 6

Arricchire il curriculum digitale con proposte e attività pronte per l'uso



Formazione



#20 La formazione in servizio

Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti i docenti e promuovendo il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali

#21 La formazione a scuola

Promuovere nuove forme di formazione tra pari. Valorizzare l'autonomia scolastica sul tema dell'innovazione

Diffusione tra i docenti delle opportunità di formazione in ambito digitale (rete RID, IPRASE, Fablab UniTN, ...)

Quest'anno i docenti seguono la formazione ICAP 4.0: metodologie innovative, project work, basi dell'Ipad (Keynote, Pages, Numbers, Imovie, Clips), coding e robotica, programmazione con SWIFT Playground, Arduino, modellazione e stampa 3d.

Sono continue le occasioni di formazione informali: assistenza ai docenti, supporto per progetti specifici (video, podcast,...)



Formazione



Attività in progetto 1

Monitorare i bisogni formativi del personale scolastico per orientare le future azioni del PNRR nell'ambito della formazione docenti.

Attività in progetto 2

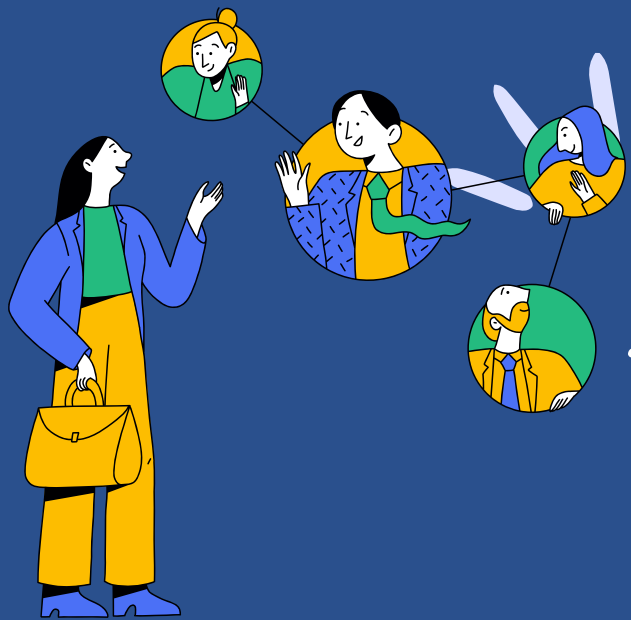
Progettare attività in classe realizzate da docenti/formatori esperti assieme ai docenti curricolari



Attività in progetto 3

Realizzazione di brochure, tutorial, schede progetto per mostrare “come si fa” per arricchire il curriculum digitale





Misure di accompagnamento

#26 L'animatore digitale

Avere una figura di riferimento in ogni istituto scolastico che si occupi di innovazione, promuovere la condivisione di buone pratiche e la collaborazione tra pari

#27 Le reti

Implementare le reti esistenti per favorire la condivisione e la collaborazione in rete Formare e supportare le scuole alla partecipazione a progetti di respiro europeo

A partire dall'a.s. 18/19 nell'Istituto è presente l'Animatore Digitale, un docente con parziale distacco dall'insegnamento.

L'Istituto fa parte della RETE per l'INNOVAZIONE DIGITALE con gli Istituti Comprensivi di Civezzano, Pergine 1, Pergine 2 e l'I.I. Marie Curie. L'accordo di rete ha come scopo l'implementazione del "Piano Provinciale Scuola Digitale".

La Rete è molto attiva nell'ambito della formazione. Organizza annualmente corsi aperti agli insegnanti di tutti gli istituti aderenti (app di Google Workspace, robotica educativa, applicativi per la didattica, coding, tinkering...)

La rete si confronta in merito alle attività di sensibilizzazione, in particolare in occasione del Safer Internet Day.



Misure di accompagnamento



#29 Il monitoraggio del piano

Valutare l'efficacia delle azioni messe in atto, monitorando gli elementi che determinano la riuscita del piano

#30 Il Progetto d'istituto e la valutazione della scuola

Traguardare il PPSD a livello di singola scuola, esplicitando le scelte compiute e creando la necessaria condivisione con le famiglie e con gli studenti. La valutazione, complemento necessario di questo piano, necessita di indicatori specifici a livello di singola istituzione scolastica e formativa

All'inizio dell'anno scolastico, in itinere e al termine l'animatrice digitale incontra la commissione cittadinanza digitale per redigere un progetto e fare una valutazione del percorso intrapreso. A fine anno l'animatrice digitale presenta una relazione finale.

Il presente Piano Scuola Digitale d'Istituto a.s. 23/24 viene allegato al Progetto d'Istituto e pubblicato sul sito della scuola.




Misure di accompagnamento



Attività in progetto 1

Aumentare il numero di persone che progettano e monitorano le azioni del Piano Digitale (Team Digitale)



Attività in progetto 2

Mantenere vivo il confronto con rete RID per pianificare le azioni e formazioni future

Attività in progetto 3

Organizzare eventi per gli studenti anche in rete (gare di robotica)

