

ANALISI DEL PNSD DEL TERZO CIRCOLO DI TERMOLI

INTERVENTI DI FORMAZIONE INTERNA

- Creazione di uno spazio dedicato al PNSD sul sito istituzionale della scuola.
- Partecipazione ad attività con altri Team del territorio e della rete nazionale.
- Disseminazione dell'esperienza formativa intrapresa dall'A.D. a Bruxelles all'interno del Progetto Erasmus plus KA1 sul tema dell'Innovazione digitale e didattica (Novembre 2016).
- Corso rivolto ai docenti di Scuola Primaria sull'uso del Coding e in particolare su Scratch e altre Piattaforme utili per la didattica come Popplet/Tagul/Prezi/Powtoon (Marzo 2017)
- Partecipazione a diversi bandi dei fondi strutturali europei (PON).

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

- Pubblicazione sul sito istituzionale della scuola del PNSD e delle iniziative ad esso legate.
- Partecipazione degli alunni in attività sperimentali di Coding ed Unplugged.
- Presentazione della Piattaforma Curriculummapping per la realizzazione, condivisione ed archiviazione di U.d.A. (Ottobre 2017)
- Organizzazione di un laboratorio formativo in collaborazione con Fab Lab, rivolto al territorio.
- Attività di CS Unplugged con tutte le classi della scuola primaria.
- In occasione della settimana del PNSD nel corrente anno scolastico presso il plesso della nostra scuola si è svolto un laboratorio di Coding gratuito di Scratch, DojoTour, aperto ai ragazzi e ai genitori.

AUSPICABILI AZIONI DI MIGLIORAMENTO

- Promozione di corsi di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale.
- Promozione di corsi di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione.
- Promozione di corsi di formazione rivolti agli adulti.
- Durante l'a.s. in corso verrà effettuato un corso di Netiquette sul comportamento da tenere su Internet per non incorrere in pericoli, truffe o sanzioni.
- Organizzazione di attività di Coding in occasione anche del prossimo Open Day: attività con materiale "CodyRoby", attività di programmazione di piccoli robot, giochi con Scratch.
- Apertura al territorio con il coinvolgimento di associazioni che operano nel digitale.
- Potenziamento delle infrastrutture di rete per avere la possibilità di un accesso illimitato alla rete della scuola per proporre agli alunni attività da svolgere contemporaneamente on line (BYOD).