

Premessa

L'Animatore Digitale individuato in ogni scuola sarà formato in modo specifico affinché possa (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015) *“favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuola digitale”*

Si tratta, quindi, di una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola; il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26.

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a:

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, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

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.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

(“Parlare solo di digitalizzazione, nonostante certi ritardi, non è più sufficiente. Perché rischierebbe di concentrare i nostri sforzi sulla dimensione tecnologica invece che su quella epistemologica e culturale.”) rif. PNSD

(“Ma si tratta prima di tutto di un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita.”) rif. PNSD

(“Per questo servirà - e qui vi è l'investimento culturale e umano più grande - che tutto il personale scolastico, non solo i docenti, si metta in gioco, e sia sostenuto, per abbracciare le necessarie sfide dell'innovazione: sfide metodologico-didattiche, per i docenti, e sfide organizzative, per i dirigenti scolastici e il personale amministrativo.”) rif. PNSD p.28

PRINCIPI E FINALITA'

Consolidare e potenziare l'informatizzazione dei servizi al personale, agli studenti, alle famiglie (registro elettronico, rete LAN didattica, Comunicazione via E-mail, alias postali, siti web, piattaforma Telegram, segreteria digitale, piattaforme cloud, app in cloud, E-Learning), rafforzare le competenze digitali e educare all'uso del FLOSS; Software Libero e/o Open Source e ad un uso consapevole dei social-network, coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale);

Il nostro PNSD ha come obiettivo primario di **creare una scuola digitale nei metodi**, non una scuola digitalizzata. L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, la corsa all'acquisto degli ultimi modelli di pc, di tablet o dell'ultimo costoso sistema operativo con licenza di utilizzo chiusa (proprietaria).

L'Educazione nell'era digitale deve proporre nuovi modelli di interazione didattica preferibilmente con prodotti con licenze di utilizzo libere. Occorre dare agli alunni gli strumenti validi, (possibilmente con licenze libere), con cui possano iniziare a conoscere il Coding (la Programmazione), ovvero quello che c'è dietro al "funzionamento" dei programmi, secondo il metodo di : Usa, modifica, analizza, condividi.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale del Liceo Alessandro Manzoni di Caserta, il sottoscritto sulla base di questi principi, presenta il piano PNSD triennale.

Tale proposta è coerente con quanto stabilito nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale), e fissa gli orientamenti che il DS ,il CdI e CD formulano nei rispettivi organi, convergendo sugli obiettivi prefissati.

STRUMENTI E CONTENUTI LINEE GUIDA AL FLOSS (inserite nel PTOF)

PREMESSO CHE :

- La scuola è un ambiente in cui i ragazzi, oltre al nostro patrimonio culturale, apprendono anche gli strumenti per diventare dei cittadini attivi. Infatti come indicato dalla decisione n°1720/2006/EC del Parlamento europeo e del Consiglio del 15 novembre 2006, l'attività di formazione deve essere tesa a fornire le otto competenze chiave intese come capacità di saper utilizzare conoscenze e abilità per creare soluzioni innovative ed efficaci nei loro reali contesti di vita. A tal fine è indispensabile che l'apprendimento avvenga attraverso processi di condivisione e di collaborazione, sia tra pari che con gli insegnanti e gli altri adulti.
- Il **comma 7 dell'art.1 della legge 13 luglio 2015, n. 107** sulla riforma della scuola al punto h) promuove lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo *al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro;*
- Le disposizioni legislative vigenti prevedono **all'Art. 9-bis al comma 1** l'acquisizione da

parte delle pubbliche amministrazioni di programmi informatici o parti di essi nel rispetto dei principi di economicità e di efficienza, tutela degli investimenti, riuso e neutralità tecnologica, a seguito di una valutazione comparativa di tipo tecnico ed economico tra le seguenti soluzioni disponibili sul mercato:

- a) software sviluppato per conto della pubblica amministrazione;
 - b) riutilizzo di software o parti di esso sviluppati per conto della pubblica amministrazione;
 - c) software libero o a codice sorgente aperto;
- Nella strategia dell'Europa 2020, le competenze informatiche sono ritenute indispensabili per affrontare la crisi occupazionale e con l'iniziativa "**aprire l'istruzione**", gli istituti scolastici e universitari potranno apportare delle modifiche ai modelli organizzativi in favore di soluzioni per un uso più efficace delle risorse disponibili e per alleviare il costo per le famiglie.

COSIDERATO CHE :

Il progetto politico europeo per la formazione, "**open education 2030**" è orientato alla condivisione delle risorse per migliorare la qualità dei servizi come testimonia ad esempio **il progetto EU-StORe** – Standard europei per l'Open Education e le risorse didattiche aperte, il cui obiettivo è di ideare e realizzare un repertorio europeo di risorse didattiche aperte, di analizzare il panorama sulla didattica in rete accessibile a tutti, e di creare standard europei condivisi e linee guida per l'educazione aperta.

SI RITIENE OPPORTUNO :

Visto il contesto socio-culturale sopra descritto, introdurre nel piano dell'offerta formativa PTOF dei **progetti didattici incentrati sull'utilizzo del software libero** perché congruo alla deontologia della professione docente, ai principi formativi di condivisione delle risorse, al risparmio economico.

Infatti il software libero, regolato dal copyleft, una forma di diritto di autore fondata da R. Stallman, garantisce una condivisione virtuosa della conoscenza in quanto previene la pirateria informatica cioè un comportamento scorretto di copia dei programmi dovuto al carattere restrittivo delle licenze copyright.

Inoltre consente l'accesso a numerosi e svariati programmi messi a disposizione dalla community del software libero che comporta come vantaggio la possibilità per gli allievi e gli insegnanti di usare dei programmi senza il pagamento degli oneri di licenza, mentre nell'utilizzo a scuola di programmi proprietari si obbligano di fatto gli allievi che vogliono esercitarsi a casa a una precisa scelta di spendere molti soldi per pagare le licenze dei programmi proprietari che si insegnano a scuola incentivando, qualora non si disponesse di risorse economiche, la pirateria informatica.

Una delle libertà riconosciuta dalle licenze con le quali il software viene distribuito è proprio quella di permetterne la copia e la redistribuzione. Tale caratteristica è assolutamente necessaria per permettere ai ragazzi di installare sui propri pc i programmi utilizzati a scuola e continuare il lavoro iniziato in classe, potendosi avvalere degli stessi strumenti.

La redistribuzione implica di fatto la possibilità di installare sul proprio device, pc, tablet o smartphone qualsiasi programma libero in modo gratuito. Versioni completamente funzionanti e facilmente installabili di programmi liberi sono immediatamente scaricabili della rete.

Usando un sistema operativo libero, come una delle tante versioni di GNU/Linux, l'installazione del software è ulteriormente semplificata dal collegamento ai repository, operazione che permette la stessa installazione in maniera molto semplice, simile a quello one-click delle app per gli smartphone. La robustezza del sistema operativo GNU/Linux e il metodo dei repository evitano l'involontaria installazione di programmi nocivi come virus e/o malware. Infatti in questo sistema la gestione della maggior parte degli applicativi è centralizzata e gestita dalla comunità dei programmatori che si occupano dello sviluppo. L'approccio è quello della co-costruzione della conoscenza, del learning by doing.

Il software libero fornisce delle garanzie di sicurezza sia perché il codice sorgente informatico è accessibile, mentre il codice proprietario può nascondere dei malware che ledono i dati personali o il diritto alla privacy degli utenti.

Naturale complemento del software libero, sono le licenze Creative Commons che permettono agli insegnanti di condividere corsi, libri di testo, esercizi proteggendo i loro diritti d'autore.

Pertanto l'adozione del software libero è in primo luogo una **scelta etica** che l'istituzione scolastica è chiamata a fare in ottemperanza agli orientamenti delle politiche formative in Europa in quanto risponde ai criteri di facilità di accesso e di condivisione nel rispetto delle leggi sui diritti di autore; in secondo luogo è una scelta di ordine economico che consente un risparmio di risorse maggiore rispetto ai programmi proprietari.

Tale progetti didattici verranno attuati garantendo nelle aule di informatica e laboratoriali l'utilizzo di un sistema operativo libero come GNU/Linux, attraverso un dual boot con la strumentazione esistente o **tramite l'acquisto di pc con sistema operativo libero**.

“La nostra scuola si prefigge di educare gli alunni alla libertà, alla responsabilità e alla condivisione perciò si impegna a utilizzare software libero dove possibile e a produrre e richiedere documenti realizzati in formati aperti.”

I motivi per cui viene promossa una didattica con il software libero sono i seguenti:

1. **Software libero è consapevolezza.** Ci si lamenta spesso di quanto i ragazzi oggi usino app, Rete, tablet senza avere la minima cognizione degli strumenti che sono diventati parte integrante delle loro giornate. L'open source aiuta a comprendere come nascono i software, come si evolvono e quanto siano necessarie conoscenze, competenze, impegno per usarli al meglio.

2. **Software libero è libertà digitale.** Non possiamo permetterci di crescere i ragazzi nutrendoli con programmi e app che danno assuefazione e che non consentono loro una vera scelta dello strumento migliore da usare. Tanto per fare un esempio: se i ragazzi in classe useranno solo Microsoft Office cresceranno pensando che Excel sia sinonimo di foglio di calcolo e non sapranno utilizzare altro che quello.

3. **Software libero è collaborazione.** Spiegare come nasce un progetto open source significa far comprendere l'importanza del lavorare insieme, unire le forze, collaborare per veder crescere un progetto comune. Software libero non è individualismo ma lavoro collettivo.

4. **Software libero è condivisione.** Lo scambio di conoscenze e competenze è uno dei valori più forti alla base del software libero. Il mettere in comune una cosa che si conosce al fine di trovare nella comunità qualcuno che possa arricchirci con qualcosa che non sappiamo è una delle opportunità più grandi che i ragazzi dovranno saper cogliere in futuro.

5. **Software libero è inclusione.** L'adozione di open source a scuola non può riuscire senza un'adeguata formazione di insegnanti e studenti, in un processo di inclusione che non lascia indietro gli insegnanti "meno digitali", gli studenti che hanno un pc vecchio e non hanno un tablet di ultima generazione, i genitori che hanno così l'opportunità di "digitalizzare" i ragazzi senza spendere un patrimonio.

6. **Software libero è creatività.** Per questa ragione è sufficiente riportare le parole di Renzo Davoli dell'Università di Bologna: "Occorre ripensare all'intero processo educativo: non possiamo permetterci di perdere la creatività delle giovani generazioni; è un tesoro troppo prezioso. In tutto questo il software libero c'entra". C'entra proprio perché programmazione è creatività e vedere il codice scritto da altri e sforzarsi di trovare soluzioni che possano migliorarlo sviluppa la creatività.

7. **Software libero è educazione.** Educare alla legalità è un bisogno primario, soprattutto a scuola. Avere in aula multimediale software proprietario non regolarmente acquistato e dotato di licenza, come purtroppo spesso accade nelle scuole, non è certo il miglior modo di dare il buon esempio.

8. **Software libero è risparmio.** Questa che alcuni potrebbero immaginare come la ragione primaria non è invece la più importante. Lo diventa nel momento in cui i fondi risparmiati in acquisto di licenze di software proprietari si reinvestono in formazione per studenti, genitori e insegnanti.

9. **Software libero è rispetto delle norme.** Essendo la scuola una pubblica amministrazione, anche questa dovrebbe rispettare le norme contenute nel Codice dell'Amministrazione Digitale e in particolare quella che impone di scegliere, a parità di qualità, software in riuso o libero rispetto a quello proprietario. Norma spesso disattesa, purtroppo, si sa.

10. **Software libero è coraggio.** Insegnare ai ragazzi il coraggio della libertà di essere liberi, di poter scegliere una strada diversa da quella che magari segue, in modo insensato, la massa è fondamentale.¹

La didattica con il software libero è promossa nella scuola garantendo nelle aule di informatica e

1 <http://dida.orizzontescuola.it/news/10-motivi-usare-open-source-scuola>

laboratoriali l'utilizzo di un sistema operativo libero come GNU/Linux, attraverso un dual boot con la strumentazione esistente o tramite l'acquisto di pc con sistema operativo libero.

strumenti : oltre all'infrastruttura di rete il nostro liceo deve lavorare molto sulla connettività per migliorarla

FORMAZIONE

Saranno utilizzate le risorse della Legge 107/2015 per la formazione cercando di scegliere soluzioni innovative e le risorse dei progetti PON ;

AMBITO

FORMAZIONE INTERNA

Interventi

Prima Annualità a.s. 2015-2016

- Formazione a.s. 2015-16 sull'utilizzo di **LibreOffice** “Crescere a pane e Software Libero” e sull'utilizzo dei formati aperti per la PA; “Benvenuti ODF”. Sessione formativa per tutti i docenti.
 - Formazione a.s. 2015-16 per utilizzo degli **spazi Drive condivisi** e documentazione di sistema. Sessione formativa per tutti i docenti.
 - Due sessioni specifiche di approfondimento per docenti di nuova nomina.
 - Una sessione formativa per personale ATA
 - Una sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina – funzionalità base
 - Azione/partecipazione ad eventi/opportunità formative in ambito digitale.
 - Partecipazione a **Code-Week 2016** – formazione docenti: introduzione al coding.
 - Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze di formazione.
 - Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del **PNSD**
-

con il corpo docente.

- Publicizzazione e socializzazione delle azioni formative nell'ambito del Piano Nazionale Competenze Digitali – 2015/16
 - Formazione sull'utilizzo degli spazi web di Istituto
 - Formazione base redazione spazi web esistenti per componenti commissione PNSD
 - Formazione tecnica per amministratori spazi web
 - Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata anche in relazione all'adesione alle linee di gruppi di pratica "WII Libera la Lavagna", "Libre Italia" Insegno Digitale", "Didamatica"
 - Formazione Flipped Classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati).
 - Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali con licenze di utilizzo libere, ricerca di soluzioni sostenibili, preparazione alle certificazioni Teacher EIPASS.
 - Organizzazione certificazione EIPASS per il personale
 - Workshop aperti al territorio relativi a: Sicurezza e cyberbullismo, Introduzione al progetto LUG-Manzoni, la scuola digitale project-based, partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
 - Workshop su E-learning piattaforme : Moodle, Edmodo, Openclass, Oilproject, Classroom, Didasko.
-

AMBITO

FORMAZIONE INTERNA

Interventi

Seconda annualità a.s. 2016-2017

- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
 - Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in
 - dotazione alla scuola:
-

-
- ◦ Aule LIM
 - ◦ LUG-Manzoni, GNU/Linux
 - ◦ Aule Cl@ssi 2.0
 - ◦ Nuovi spazi flessibili
 - Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
 - Formazione per la creazione da parte di ogni studente del proprio e-portfolio, atto anche alla registrazione delle attività svolte nell'ambito di alternanza scuola-lavoro.
 - Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
 - Formazione utilizzo nuovo sito istituzionale di Istituto: Formazione base redazione spazi web esistenti per componenti commissione
 - PNSD
 - Formazione tecnica per amministratori spazi web
 - Workshop per tutti i docenti inerenti:
 - l'utilizzo di testi digitali
 - l'adozione di metodologie didattiche innovative
 - la creazione e validazione di object learning
 - Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana.
 - Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
 - Strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera
 - Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD con la PirateBox).
 - Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto
 - Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentali e su cui formarsi per gli anni successivi anche nell'ambito delle attività connesse con gruppi di pratica.
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
-

AMBITO

FORMAZIONE INTERNA

Interventi

Terza annualità a.s. 2017-2018

- Elaborazione di lavori in *team* e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, LibrelItalia, IWA, LUGCaserta, ecc.).
-

-
- Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale.
 - Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long)
 - Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.
 - Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi anche nell'ambito delle attività connesse con Associazioni.
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
-

AMBITO

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Interventi	Prima annualità 2015-2016
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education). • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. • Partecipazione alla settimana del PNSD dal 7 al 15 dicembre 2016 "Caffè Digitale" e relativa socializzazione dell'evento. • Caffè digitale • Alfabetizzazione per i nonni • Organizzazione Free Document Day (Marzo) • Linux Day – (Ottobre) • Code Week - La settimana del Coding (Novembre) • Partecipazione a #TIMgirlsHackathon (hackaton è la contrazione di hack e marathon, un evento maratona nella quale sviluppatori e graphic designers si sfidano in team per realizzare delle app o altre soluzioni tecnologiche) con lo scopo di avvicinare l'universo femminile alla programmazione per contribuire a colmare i gap culturali rispetto alle capacità e ai ruoli spesso distinti per genere. • Partecipazione alla 3 giorni per la scuola • Workshop aperti al territorio relativi a: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sicurezza e cyberbullismo ◦ Introduzione a GNU/Linux laboratorio permanente LUG-Manzoni

-
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
 - Certificazioni informatiche CERTIPASS – LPIC
 - Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.
 - Progettazione del nuovo sito istituzionale della scuola in collaborazione con il responsabile di rete e la commissione web PNSD di Istituto.
 - Introduzione a LibreOffice e gli OpenData tramite partecipazione progetto nazionale: “A Scuola di OpenCoesione”,
 - Partecipazione comunità E-twinning
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
-

AMBITO

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Interventi

Seconda annualità a.s. 2016-2017

-
- Condivisione dei risultati e della documentazione relativa alle sperimentazioni in atto di Coding in classe.
 - Caffè digitale
 - Alfabetizzazione per i nonni
 - Organizzazione Free Document Day (Marzo)
 - Linux Day – (Ottobre)
 - Code Week - La settimana del Coding (Novembre)
 - Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate.
 - Potenziamento del laboratorio permanente LUG-Manzoni Caserta: spazio aperto, per portare la cultura Open Source in un luogo fisico, dove pc, idee, persone e approcci nuovi si possono mescolare liberamente.
 - Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica-gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima, a contrastare la dispersione, a creare nuove opportunità occupazionali, funzionante in orario scolastico ed extrascolastico, aperto all'intero territorio
 - Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:
-

-
- • Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab
 - • Creazione di spazi didattici per la peer education
 - • Il giornalino/blog digitale di Istituto.
 - Potenziamento delle Certificazioni Informatiche e proposta delle LPIC GNU/Linux. Realizzazione di progetti per : manifestazioni culturali di Caserta e provincia.
 - Potenziamento tecnologico dello Sportello Studenti e maggiori servizi per l'utenza.
 - Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
 - Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica.
 - Implementazione del nuovo sito internet istituzionale della scuola.
 - Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
 - Partecipazione comunità E-twinning.
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.
-

AMBITO

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Interventi

Terza annualità a.s. 2017-2018

-
- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti.
 - Caffè digitale "Installation Party "
 - Alfabetizzazione per i nonni
 - Organizzazione Free Document Day (Marzo)
 - Linux Day – (Ottobre)
 - Code Week - La settimana del Coding (Novembre)
 - Potenziamento LUG-Manzoni e laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche atti a:
 - fornire agli utenti del laboratorio competenze di base per la costituzione di imprese innovative, start-up, cooperative;
 - offrire percorsi di inserimento nel mondo del lavoro e aumento dell'occupabilità, (Istituto accreditato ai servizi al lavoro-Garanzia Giovani);
 - offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per approfondimento competenze nuove tecnologie, opportunità di riconversione lavorativa;
-

-
- costruire un portfolio per certificare le competenze acquisite CERTIPASS e LPIC;
 - ottimizzare il già consolidato rapporto con le aziende per unire le competenze specifiche di istituti diversi collegati in rete per realizzare un nuovo modello pedagogico, basato sull'acquisizione di competenze trasversali;
 - costituire una effettiva simulazione di impresa con scambio dei saperi tra scuole e coinvolgimento di alcune aziende locali per far conoscere e sviluppare attitudini professionali ricercate dal mercato del lavoro;
 - individuare, attraverso uno studio capillare del territorio, della sua vocazionalità, della realtà imprenditoriale esistente, dei vecchi mestieri in via di estinzione, le possibilità di sviluppo e di integrazione con le nuove tecnologie digitali, sostenendo così il made in italy;
 - cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito ICT e Web;
 - dotare ogni istituto della rete di un server GNU/Linux e più PirateBox per la condivisione immediata dei progetti e dei prototipi, per consentire l'analisi delle esperienze, per potenziare le competenze progettuali.
 - mettere a disposizione di studenti, giovani neet, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book).
 - Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
 - Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.
 - Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali gratuiti e liberi, (Telegram) che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia.
 - Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione.
 - Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
 - Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
-

AMBITO**CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE**

Interventi	Prima annualità a.s. 2015-2016
	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto • Caffè digitale “Installation Party “ • Alfabetizzazione per i nonni • Organizzazione Free Document Day (Marzo) • Linux Day – (Ottobre) • Code Week - La settimana del Coding (Novembre) • Documentazione relativa alle Tecnologie nella didattica in continuo aggiornamento e di riferimento per i docenti: • Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione • Attività didattica e progettuale relativa al Coding in classe, sperimentazione nuove metodologie. • Diffusione della didattica project-based • Selezione e presentazione di: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Reperimento contenuti digitali di qualità, riuso e e condivisione di contenuti didattici (es. Khan Academy, OilProject), accesso a piattaforme MOOC, licenze CC e proprietà intellettuale. ◦ Siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica. • Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. • Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch, App inventor, etc.) • Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.

AMBITO**CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE**

Interventi	Seconda annualità a.s. 2016-2017
	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione, Progetto “Diversamente Informatizzati” • Caffè digitale “Installation Party “

-
- Alfabetizzazione per i nonni
 - Organizzazione Free Document Day (Marzo)
 - Linux Day – (Ottobre)
 - Code Week - La settimana del Coding (Novembre)
 - Progettazione di aule 3.0
 - Stimolare e diffondere la didattica project-based.
 - Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente, minori consumi).
 - Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate
 - Potenziamento di Google apps for Education: utilizzo di Google Classroom.
 - Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
 - Introduzione all'amministrazione di sistemi GNU/Linux
 - Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)
 - Cittadinanza digitale.
 - Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
 - Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.
 - Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy.
 - Azioni per colmare il divario digitale femminile.
 - Costruzione di curricula digitali.
 - Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0
-

AMBITO

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

Interventi

Terza annualità a.s. 2017-2018

-
- Organizzazione del progetto LUG MANZONI , “Corso di Informatica Libera”
 - Esperienze di coding in classe
-

-
- Coding unplugged
 - Caffè digitale, “Installation Party “
 - Alfabetizzazione per i nonni
 - Organizzazione Free Document Day (Marzo)
 - Linux Day – (Ottobre)
 - Code Week - La settimana del Coding (Novembre)
 - Smart Education & Technology Days 3 Giorni per la Scuola,
 - Certificazioni Informatiche CERTIPASS e LPIC
 - Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.
 - Stimolare e diffondere la didattica project-based.
 - Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.
 - Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
 - Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti.
 - Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – App Inventor), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.
 - Educare al FLOSS: making, creatività utilizzare analizzare condividere.
 - Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
 - Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. “Wii Libera la Lavagna”
 - Creazione di aule 2.0 e 3.0.

Competenze e Contenuti

- Corso di LibreOffice e sugli OPEN DATA “Crescere a pane e Software Libero” e sui formati dei files per la PA.
- Corso sulle politiche di Comunicazione e sulle politiche di rete utilizzo del sito per la visione e firma delle circolari, sulla PUA piano di utilizzo accettabile della rete didattica. Comunicare via E-Mail con alias postali – Mailing list, politiche di instradamento tramite social media. Google educational, Google app.
- Corso su come accedere ed amministrare contenuti multimediali su piattaforme Wordpress

- Corso sull'utilizzo del BYOD ² “Il laboratorio in classe invece che la classe in laboratorio” e su come utilizzare la PirateBox per il BYOD.
- Corso sull'utilizzo del WIKI e WIKI space “Come lavorare in condivisione”
- Corso sull'utilizzo didattico e divulgativo della piattaforma Libera ed OS Telegram, i canali , i gruppi, la programmazione dei bot. L'eventuale utilizzo per la comunicazione con i genitori, alunni, docenti.
- Corso sulla LIM WiildOS con software che permettono l'interscambio e l'interoperabilità Sankorè, Ardesia, WiildOS, Sodilinux. GNU/Linux ed l'utilizzo del software libero o open source come strumento per attuare strategie e metodologie didattiche

STRUMENTI FUTURI DA POTENZIARE

-
- **Potenziare la rete Didattica infrastrutture hardware di rete avanzate. (PON FESR)**
-
- **Migliorare connettività con banda ultralarga (Progetto GARXo similari PON FESR)**
-
- **Aggiornamento del sito internet della scuola, anche attraverso l’inserimento in evidenza delle priorità del PNSD;**
-
- **Incremento delle Certificazioni Informatiche CERTIPASS e LPIC**

- | |
|---|
| • ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata |
| • alternanza scuola lavoro per l’impresa digitale |
| • realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi |
| • laboratori per la creatività e l’imprenditorialità |
| • biblioteche scolastiche come ambienti mediali |
| • coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici |
| • registri elettronici possibilmente FLOSS e archivi cloud |
| • sicurezza dei dati e <i>privacy</i> |
| • sperimentazione di nuove soluzioni digitali <i>hardware e software con licenze libere</i> |
| • orientamento per le carriere digitali |
| • promozione di corsi su economia digitale |
| • cittadinanza digitale |
| • educazione ai media e ai social network |
| • e-Safety |

² <http://www.orizzontescuola.it/news/didattica-porta-tuo-telefono-pc-tablet-byod-esperienza-alternativa-e-libera-al-liceo-manzoni-ca> <http://ischool.startupitalia.eu/39208/education/caserta-manzoni-byod-telefonino/>

<ul style="list-style-type: none"> • qualità dell'informazione, copyright e privacy
<ul style="list-style-type: none"> • azioni per colmare il divario digitale femminile
<ul style="list-style-type: none"> • costruzione di curricula digitali e per il digitale
<ul style="list-style-type: none"> • sviluppo del pensiero computazionale <ul style="list-style-type: none"> ✓ introduzione al <i>coding</i> ✓ <i>coding unplugged</i>
<ul style="list-style-type: none"> • aggiornare il curriculum di tecnologia <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>coding</i> ✓ <i>making</i>, creatività e manualità ✓ <i>amministratore</i> di sistemi GNU/Linux

<ul style="list-style-type: none"> • risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali
<ul style="list-style-type: none"> • collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca
<ul style="list-style-type: none"> • ricerca, selezione, organizzazione di informazioni
<ul style="list-style-type: none"> • coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
<ul style="list-style-type: none"> • scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD)
<ul style="list-style-type: none"> • sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa
<ul style="list-style-type: none"> • modelli di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.)

«Il computer non è una macchina intelligente che aiuta le persone stupide, anzi è una macchina stupida che funziona solo nelle mani delle persone intelligenti». Umberto Eco

Caserta 30/12/2015

animatore digitale
prof Salvatore Cuomo