



Presentazione Offerta formativa PTOF 2018-2019

Caffè digitale

II EDIZIONE

**Didattica e innovazione
nell'era digitale**

14 Gennaio 2019

Scenari di innovazione sostenibile





ISTITUTO COMPRENSIVO
PONTECAGNANO S. ANTONIO



Via Sandro Pertini, 84098
Pontecagnano Faiano (SA)
tel/fax: 089385021



saic895002@istruzione.it - saic895002@pec.istruzione.it
www.icpontecagnanosantantonio.edu.it

I.C. PONTECAGNANO - "S. ANTONIO"-PONTECAGNANO FAIANO
Prot. 0004547 del 22/10/2019
(Uscita)

Camera dei deputati
VII Commissione Cultura,
Scienza e Istruzione
tel. 06 6760 3543 - 3675
e-mail: com_cultura@camera.it

OGGETTO: Audizione Dirigenti Scolastici mercoledì 23 ottobre 2019 ore 13.30
**Memorie e documenti Dirigente Scolastico prof.ssa MALANGONE
Angelina.**

In riferimento all'Audizione dei Dirigenti Scolastici prevista mercoledì 23 ottobre p.v. presso l'aula della Commissione Cultura (Palazzo Montecitorio), la scrivente trasmette, in allegato, le memorie, i link e quant'altro utile alla documentazione delle buone pratiche dell'Istituto ai fini dell'indagine conoscitiva sull'innovazione didattica.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Angelina Malangone
Firmato digitalmente

MEMORIE E DOCUMENTI PER INDAGINE CONOSCITIVA SULL'INNOVAZIONE DIDATTICA

1. Caffè digitale II EDIZIONE

Didattica e innovazione nell'era digitale - Scenari di innovazione sostenibile
(presentazione allegata in pdf)

2. **PROGETTO "LA DIDATTICA AUMENTATA DALLE TECNOLOGIE"**, svolto in convenzione con l'università degli Studi BICOCCA di MILANO (presentazione allegata in pdf)

Percorso “PENELOPE IN 3D”, realizzato dalle classi 1[^] della secondaria di 1° grado, nell’ambito del progetto sperimentale “La didattica aumentata dalle tecnologie”.

<https://dbrogna1.wixsite.com/penelope3d>

PREMESSA: Penelope in 3D è un contenuto didattico digitale creato nell’ambito di un progetto sulla DIDATTICA AUMENTATA DALLE TECNOLOGIE come SPERIMENTAZIONE di ricerca/azione. Il progetto è stato strutturato per una classe prima Secondaria I grado (anno 2017/2018).

Il percorso di apprendimento si è svolto in 14 ore curricolari di Tecnologia, ed è stato costruito seguendo la parola chiave “Evoluzione”. In Penelope in 3D l’evoluzione è stata analizzata sull’arte della tessitura: ieri il telaio, oggi la stampa 3D, con un’attività laboratoriale operativa e inclusiva per favorire l’apprendimento del concetto di evoluzione in tecnologia. E’ stato utilizzato, a supporto della didattica aumentata, l’ambiente virtuale di apprendimento EDMODO, metodologie di cooperative learning, con suddivisione della classe 3.0 (tablet in dotazione) in 4 gruppi di lavoro equilibrati.

Competenze acquisite: competenze di cittadinanza (Progettare, Comunicare e Collaborare) e competenza disciplinare (Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi di disegno tecnico e altri linguaggi multimediali, di programmazione-coding e di modellizzazione in 3D; Indicazioni Nazionali 2012).

Obiettivi e finalità: Analizzare l’evoluzione tecnologica dei tessuti. Riprodurre manualmente o graficamente le armature principali; costruire strutture personalizzate al telaio attraverso il coding, utilizzare linguaggi di programmazione e di modellizzazione 3D.

Fasi di lavoro: MOTIVAZIONE, BRAINSTORMING, MEDIAZIONE DIDATTICA, ATTIVITA’ LABORATORIALI, COMPITO AUTENTICO, VERIFICA, VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE.

L’ATTIVITA’ DI LABORATORIO nella prima fase è di tipo operativa manuale e contribuisce alla costruzione di conoscenze di tessuti, struttura dei telai e delle armature per “imparare facendo”, realizzando prodotti finali costruiti in gruppi di lavoro.

3. Partecipazione degli alunni dell’istituto a FOCUS LIVE, FESTIVAL DELLA SCIENZA che si svolgerà in data 23 novembre 2019, presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di **Milano** e che svilupperà il tema “**COME VOGLIAMO VIVERE NEL 2029**”

<https://live.focus.it/programma/quattro-casi-di-scuola/>

Quattro casi di scuola - Con Reggio Children, l’I-C. Pontecagnano S. Antonio, Giuseppe La Spada con la scuola “San Giuseppe” di Macerata e la Cinemovel Foundation

Quattro storie di eccellenza: come la creatività può cambiare la scuola italiana

Di seguito il Progetto selezionato: “PONTECAGNANO LA CITTÀ ROBOTICA”

Artefatto manuale digitale "Pontecagnano la città robotica" (Smart City) a cura degli studenti e con NAO, robot umanoide, sindaco della Smart City. Il progetto è stato sviluppato per le classi prime, seconde e terze della Secondaria di I grado nell’ambito del percorso di apprendimento VIVERE SMART (Energia e sviluppo sostenibile 2030).



VIVERE SMART (ENERGIA E SVILUPPO SOSTENIBILE 2030)

PREMESSA: “Vivere smart” è un percorso di apprendimento elaborato per le classi prime, seconde e terze della Secondaria I grado strutturato nelle ore curricolari ed extra curricolari (progetto PON: Creatività digitale). Il progetto, tutt’ora in itinere, si articola intorno al tema dello sviluppo sostenibile ed è costruito lungo il filo conduttore dell’energia. L’energia, filiera sempre più sostenibile, viene analizzata innanzitutto nei vari passaggi della transizione energetica per poi approdare all’impiego nei nuovi modelli urbani (smart city) con l’opportunità di poter implementare la mobilità elettrica; il tutto con l’auspicio di un’energia pulita e accessibile a tutti. Con questo percorso si vogliono creare le condizioni per far divenire i nostri studenti, futuri cittadini del mondo, protagonisti di una comunità che possa raggiungere i 17 global goals ONU dettati dall’Agenda 2030.

Competenze acquisite: competenze di cittadinanza (Progettare, Comunicare, Collaborare, Agire in modo responsabile, Imparare ad imparare) e competenze disciplinari (Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi di disegno tecnico e altri linguaggi multimediali di programmazione-coding e di modellizzazione in 3D; Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte; Indicazioni Nazionali 2012). Presentazione di un artefatto manuale digitale "Pontecagnano la città robotica" (Smart City) a cura degli studenti e con NAO, il nostro robot umanoide, direttore tecnico dei lavori per la Smart City. Il progetto è stato sviluppato per le classi prime, seconde e terze della Secondaria di I grado nell’ambito del percorso di apprendimento VIVERE SMART (Energia e sviluppo sostenibile 2030).

Obiettivi e finalità: Analizzare il sistema elettrico, le fonti, gli impianti e la transizione energetica. Analisi di nuovi modelli urbani e mobilità elettrica. Riprodurre digitalmente o graficamente percorsi codificati per robot che percorrono la città. Programmare schede elettroniche e microcontrollori Arduino per animare la smart city. Utilizzare linguaggi di programmazione e di modellizzazione 3D per stampa 3D degli edifici della città intelligente.

Fasi di lavoro: MOTIVAZIONE, BRAINSTORMING, MEDIAZIONE DIDATTICA, ATTIVITA’ LABORATORIALI, COMPITO AUTENTICO, VERIFICA, VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE.

L’ATTIVITA’ DI LABORATORIO consiste nella realizzazione dell’artefatto manuale digitale “Pontecagnano la città robotica (Smart City)”; l’attività contribuisce alla costruzione della conoscenza dei modelli urbani, struttura della città e i suoi edifici, studiati attraverso Google Earth in 2d e in 3d. La città viene assortita in primis con edifici fondamentali (la scuola, il municipio, il museo archeologico) costruiti prima con materiali di riciclo e poi sostituiti da modelli stampati in

3d, poi con gli alberi e con piccolissimi robot che camminano sulle strade disegnate o applicate secondo codici predefiniti (coding unplugged).

L'attività laboratoriale prosegue con l'implemento di altri edifici sempre disegnati e poi stampati in 3d, dell'illuminazione a led e con l'introduzione di moduli elettronici e microcontrollori (Arduino) per rendere smart la città. Attraverso il "learning by doing" gli alunni, suddivisi in gruppi di lavoro, costruiscono conoscenze sul sistema elettrico e uniscono l'abilità del disegnare e costruire con il coding e la capacità di programmare e simulare progetti elettronici usando linguaggi di programmazione e di modellizzazione 3D. Elettronica, Modellizzazione, Coding e Robotica sono impiegati per la costruzione dell'artefatto.

4. Progetto di sperimentazione metodologia CLIL- **MIUR: B1. progetto "E-CLIL- RICERCA AZIONE/PRIMO CICLO"** – SCUOL@LAB E-CLIL. scuola capofila IC PONTECAGNANO S. ANTONIO (articolo allegato in pdf, presentato all'evento nazionale "3 GIORNI PER LA SCUOLA"- Città della Scienza, Napoli)

<https://dbrognal.wixsite.com/eclil2017>

Sito internet sviluppato in lingua inglese dell'OER (OPEN EDUCATIONAL RESOURCE) sul tema dell'Ambiente, realizzato dalle classi partecipanti nell'ambito del progetto ECLIL.

L'attività è stata realizzata come un vero e proprio laboratorio tecnologico in cui è avvenuta la fruizione di risorse, video, link, dati raccolti da varie fonti o costruiti per il progetto (tutti veicolati in lingua inglese) che indicano come la tecnologia può incidere positivamente o negativamente sull'ambiente e quindi sul paesaggio. È stata affrontata la tematica "rifiuti" in base alle caratteristiche, allo smaltimento e all'incidenza sul paesaggio. Agli alunni è stata richiesta la produzione di slogan per divulgare l'importanza di contribuire all'impatto ambientale sul paesaggio. La metodologia utilizzata è E-CLIL, seguendo il modello di apprendimento costruzionista secondo il metodo ricerca-azione l'intero percorso è stato ricostruito in uno storyboard e rappresenta un'OER.

La seconda fase dell'ATTIVITA' DI LABORATORIO OPERATIVO, è avvenuta con l'implemento del CODING. La classe si trasforma in atelier creativo, ambiente di apprendimento "hands on". In questo laboratorio si è unita l'arte del ricamare, del tessere, disegnare e costruire con il coding e la capacità di produrre progetti per poi utilizzare linguaggi di programmazione e di modellizzazione 3D. Coding, pixel art e artigianato sono stati impiegati sui telai nella costruzione di braccialetti personalizzati (codice disegnato).

È seguita un'ATTIVITA' DI LABORATORIO DIGITALE per disegnare in 3D (software SUGARCAD-STAMPA 3D).

I 4 gruppi hanno utilizzato la piattaforma PADLET per la propria bacheca di condivisione di tutti i loro lavori, riflessioni, curiosità e momenti di ludo-didattica.

Come COMPITO AUTENTICO, gli alunni hanno prodotto un video finale di descrizione del percorso di apprendimento, per il quale l'insegnante ha approntato una specifica rubrica di valutazione. Infine è stato creato un sito per Penelope in 3D per renderlo un'OER (Open Educational Resource).

5. ARTICOLO su **AGENDA DIGITALE** - la testata di riferimento per tematiche riguardanti il *Digitale* e la Pubblica Amministrazione

Eccellenze italiane - La scuola apre alla "didattica aumentata", la best practice IC Pontecagnano S. Antonio

<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/la-scuola-apre-alla-didattica-aumentata-la-best-practice-ic-pontecagnano-s-antonio/>

6. XII Festival della Robotica Educativa – Milano

L'Istituto Comprensivo partecipa annualmente al **Festival della robotica educativa, conseguimento primi premi.**

<http://www.icpontecagnanosantantonio.gov.it/xii-festival-della-robotica-educativa-milano/>

7. Progetto realizzato in collaborazione con **THE BRIGHT SIDE - Il Lato Positivo**

Il prossimo 22 Novembre la scuola IC S. Antonio di [@ComunePonteFa](#) sarà con noi ospite a Milano del [@CorriereBN](#) e della sua Responsabile [@EliSoglio](#) !

<https://twitter.com/thebrightside0/status/1186202938164895744?s=08>

CANALE YOUTUBE d'istituto:

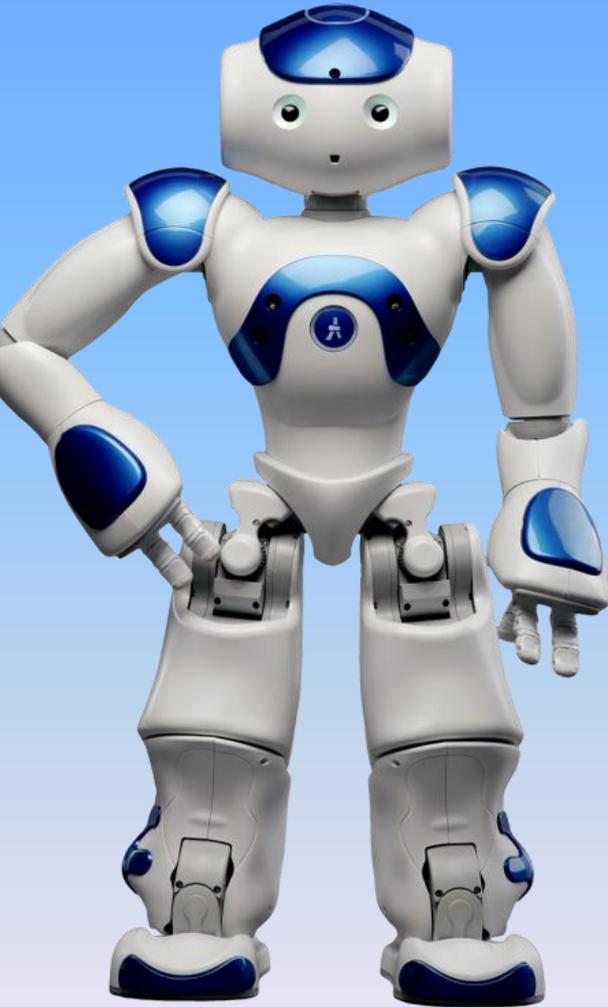
<https://www.youtube.com/channel/UCB8TdBcYnOSEVtsD3xmtQ>

SITO WEB d'istituto

<https://www.icpontecagnanosantantonio.edu.it/>

NAO racconta

Il Caffè digitale ...



un appuntamento annuale che ci consente di trascorrere un pomeriggio all'insegna della riflessione e del confronto sulle sperimentazioni didattiche avviate con l'integrazione delle tecnologie più innovative e, nello stesso tempo, presentare la nuova

OFFERTA FORMATIVA dell'Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio.

quella che connoterà le azioni future
nel corso del triennio 2019-2022

PTOF 2019-2022

le tre I per il nuovo triennio

Integrazione

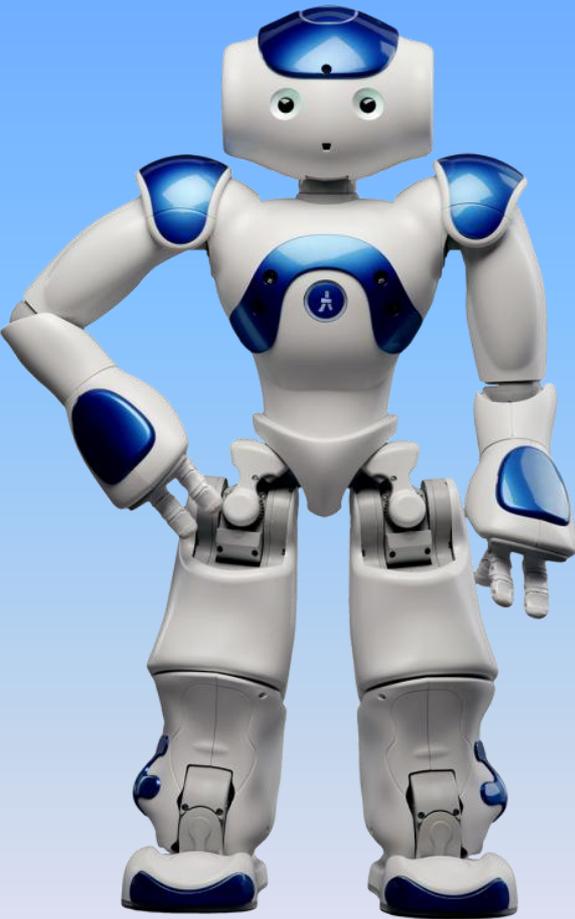
Inclusione



Innovazione

La scuola come COMUNITÀ connessa, laboratorio permanente aperto a tutto e a tutti per creare INTEGRAZIONE, promuovere INCLUSIONE, realizzare INNOVAZIONE

L'innovazione a scuola



*La prima difficoltà di pensare il futuro
è di pensare il presente*

E. MORIN



Gli spazi

LABORATORI, ATELIER, PALESTRE,
BIBLIOTECHE, AULE 3.0: ambienti ri-
organizzati, ri-visitati, re-inventati e ri-allestiti n
funzione dei nuovi scenari di apprendimento



Plessi e tempo scuola ... un'offerta a 360°

Scuola dell'Infanzia 40 ore

1. Campo Sportivo
2. G. Rodari
3. Arcobaleno
4. Sorriso di bimbi

Scuola Primaria a tempo pieno (40 h)

1. S. Antonio
2. Corvinia

Scuola Primaria con orario antimeridiano (27ore)

1. D. Alighieri
2. C. Sportivo
3. G. Rodari

Scuola secondaria di I grado a tempo normale, prolungato, ad indirizzo musicale.

Il Corso ad indirizzo musicale prevede lo studio dei seguenti strumenti: pianoforte, flauto, Chitarra, Violino.

Progetti come opportunità e risorse per realizzare innovazione

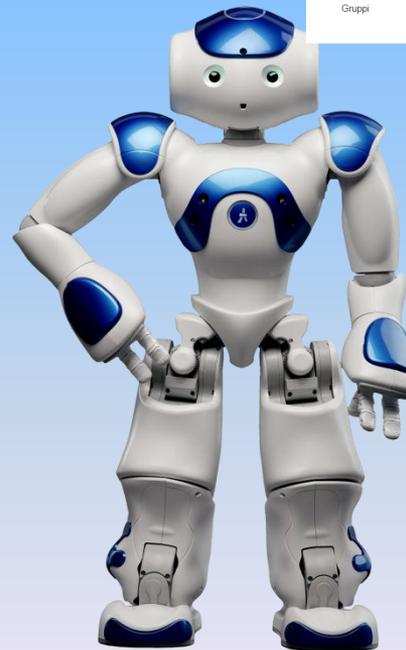
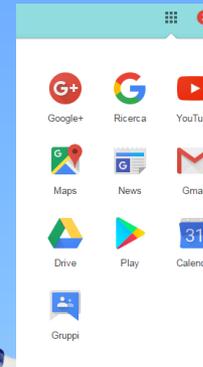


Art.9- Aree a rischio



Strumenti innovativi

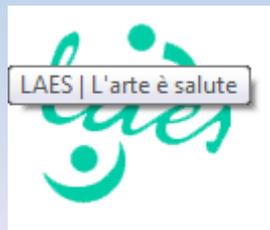
App cloud based, servizi online e
attrezzature tecnologicamente
avanzate



Il territorio

Sinergie diffuse: reti e collaborazione

Associazione Culturale William Shakespeare



Comitato Genitori

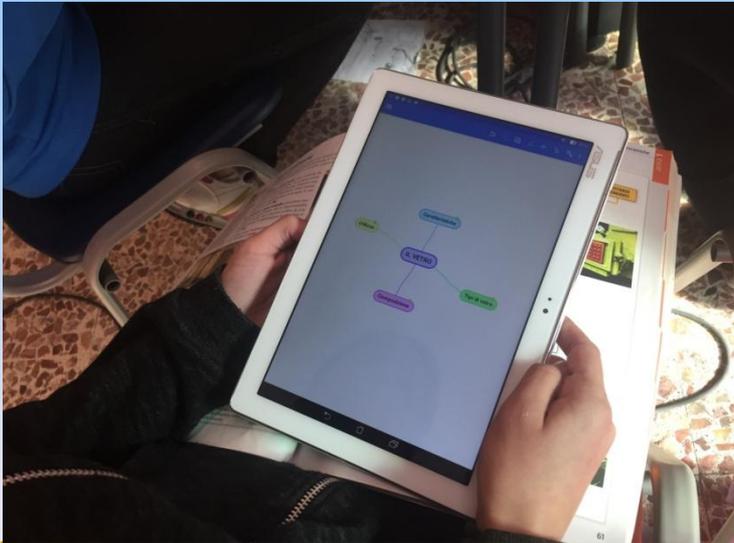
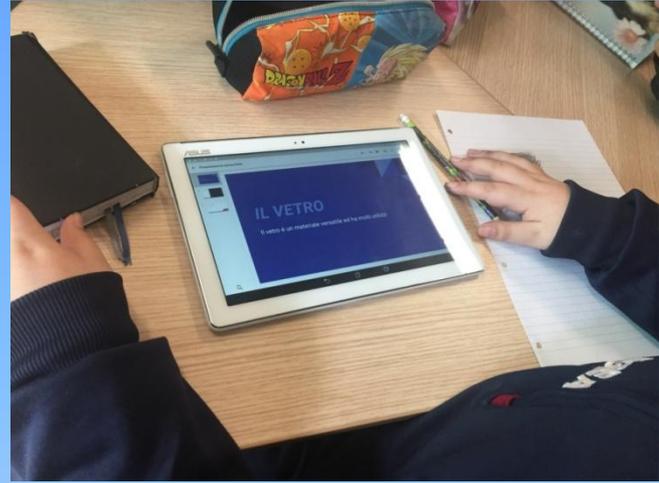
Scuola digitale come laboratorio permanente

learning by doing



Didattica "aumentata" dalle tecnologie





ATLIER CREATIVO

Robotic@mo



Dove si può coniugare creatività e

apprendimento



Progetto Comunic@zione Redazione Giornale e TgWeb

The image features a vibrant blue background with a sunburst in the top left corner. Scattered across the background are various text elements: 'S. Antonio' in green, 'S.ANTONIO WEB' in red and white, 'S. ANTONIO WEB WEB' in red and white, 'redazione' in orange, 'WEB WEB' in green, 'TG' in green, 'IC PO' in green, 'agnano' in orange, and 'WEB' in white. There are also several Italian tricolor flags. In the center, a white rectangular inset displays a screenshot of a website article. The article is titled 'L'articolo' and includes a sub-header 'TERITORIO'. The article text is partially visible, mentioning 'S. Antonio' and 'IC Pontecagnano'. A large red play button icon is overlaid on the bottom right of the article screenshot. Below the article screenshot, the word 'YouTube' is written in a large, bold, black font.

[https://www.icpontecagnanosantantonio.edu.it/tgweb-giornale/ /](https://www.icpontecagnanosantantonio.edu.it/tgweb-giornale/)

Ambienti virtuali di apprendimento



Blog di classe e TWITTER

Classe 3.0 Rodari

#ioleggoperché: lettori danzanti tra musica e parole

ottobre 30, 2017

**TUTTO
RE UN LIBRO**

**OTTOBRE 2016
IL VALLE DOPPIO**



altervista

Basic Employability and Entrepreneurship Skills at a Young Age

ERASMUS+PLUS BEES ITALY

Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea

Homepage

ELCON

Partenariato Strategico. Incontro transnazionale in Italia

SENZA CATEGORIA APRILE 22, 2017

Nella settimana dall'8 al 12 maggio 2017 il gruppo di lavoro del partenariato, costituito dai docenti delle seguenti nazioni europee: Continúa >

EUROPEAN PARTNERS

ULTIMI ARTICOLI



Bacheche digitali

Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio 7m RIFACIMENTO CONDIVISIONE

ERASMUS+
Welcome to the Erasmus delegation

Lina Petolicchio 7me
WELCOME TO ITALY
!!!!!!
BY SECONDARY
SCHOOL S.ANTONIO

bocianowa114 7me
Anna-Maria,
English teacher in
Poland

sp153erasmus 7me
Malgorzata
Kubiak teacher in
PL

simpo 07 7me
Sidar Dinler
Clasroom teacher.
Hello! from Turkey.

m_balcimistik1 7me
Mustafa Balci
English Teacher who
loves Scottish
accent and who has
torbas and chapkas

voto_daniela 7me
Primary School
Sant'Antonio

Anonimo 7me
WELCOME TO



iponte3_0rodan1 2g

I meravigliosi alberi
Realizzato con amore

YOUSSEF
L'ALBERO È COLORATO.

Mattia

VALENTINA
Gli alberi hanno dei colori
bellissimi.

GIUSEPPE
Ci dona la carta.

GAIA
L' albero è un riparo per gli
uccelli, una casa per gli
animali, con le sue radici

GIOVANNIF
GIOVANNI

NICCOLO'
Ci dona ombra.

GIANNI
L' albero ci dona frutti.

SILVANA
Gli alberi donano linfa e frutti.

Andrea
Gli alberi sono Spaziosi
perché è, lala vita

ANGELO
L' albero ci regala tanti frutti
che ci fanno crescere.

La festa degli alberi
L' albero è vita.

AMELIA
L'albero è importante.

SOFIA
L' albero è parte della terra.

MATTEO*
Dona vita.

ALESSIO
Ci libera dall' anidride
carbonica.

6754

ELISABETTA
L' albero è vita.

MARIA
E' bello passeggiare nel
bosco.

GIORGIA
L' albero ci dona aria pulita.

NICOLE
L' ALBERO CI DONA
OSSIGENO.

Progetti nazionali



**Progetto di
Educazione motoria**



**Programma di
Educazione alimentare**



**Progetto di contrasto al
Bullismo e al cyberbullismo**



PROGETTO DISLESSIA AMICA

Progetti nazionali



CURRICOLI DIGITALI
Pnsd MIUR



Progetti per la legalità e l'inclusione

"IO CITTADINO DEL MONDO"

"CREATIV@MENTE LEGALE"

"A SCUOLA DI LEGALITÀ 3.0"

Progetti regionali- POR SCUOLA VIVA: tre anni di progettualità, dal 2017 al 2019, per realizzare una scuola aperta a tutto e a tutti!



1 "ATTIV@CITTADINANZA"

2016-2017

La scuola aperta a tutti,
laboratorio permanente

2 "COMUNIT@TTIVA"

2017-2018

La scuola aperta a tutti,
laboratorio permanente

3 "CAMBI@MENTO ATTIVO"

2018-2019

La scuola aperta a tutti,
laboratorio permanente

Progetti volti alla SOSTENIBILITÀ

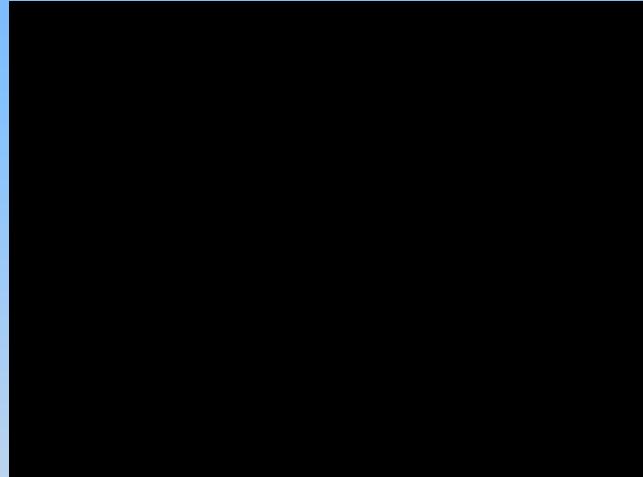
PULIAMO IL
MONDO

PIEDIBUS

SERR- la settimana europea
del Riuso e del Riciclo

Progetti volti alla SOSTENIBILITÀ

ORTO DIDATTICO



L'orto nel giardino della
scuola

PON- FSE 2014-2020
**Progetti volti allo sviluppo delle competenze
di base**

SCUOLA CAPOVOLTA

L'APPRENDISTA LETTORE - IO PENSO

**CONTENT CREATIVITY AND
CODING WITH CLIL
APPROACH**

**L'APPRENDISTA LETTORE -
SENTIMENTI, EMOZIONI, SOGNI,
DESIDERI**

NUMERI IN GIOCO – UNO

LEGGO PER PIACERE

CONTENT CREATION CLIL

NUMERI IN GIOCO – DUE

L'APPRENDISTA ASTRONOMO – CLIL

STORY@RTING

PON- FSE 2014-2020
Progetti volti alla tutela del PATRIMONIO
culturale, artistico e paesaggistico del
territorio

**CITTADINI DEL MONDO: CREARE,
COOPERARE, EDUCARE**

ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO”

LA BIODIVERSITÀ DEL MIO PARCO

GUIDA TURISTICA PER PIACERE

PICCOLI STORICI IN AZIONE

***TRACCE DI RADICI: LA CITTÀ
DI IERI NELLA CITTÀ DI OGGI***

PON- FSE 2014-2020

Progetti volto allo sviluppo del pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale

CODING & ROBOTICA A SCUOLA

CODING E ROBOTICA PER LA SCUOLA PRIMARIA

”

**CREATIVITÀ DIGITALE PER LA
SCUOLA SECONDARIA DI I grado**

**Alfabetizzazione informatica per la scuola secondaria
di I grado**

**Il Cyberbullismo per la scuola
secondaria di I grado**

**Alfabetizzazione informatica
certificazione per la scuola primaria**

Progetti volti alla promozione delle
biblioteche e della lettura

Progetto MondoLibri

#iOLEGGO
PERCHÈ

DONIAMO UN LIBRO ALLE SCUOLE

20-28 OTTOBRE 2018

Facciamo ordine

PROMOZIONE E DIFFUSIONE DELLA CULTURA MUSICALE



Concerto di NATALE

Processi di internazionalizzazione



Erasmus+

 **ISTITUTO COMPRESIVO
PONTECAGNANO S. ANTONIO**



Azione chiave 2 - KA2 - Partenariati Strategici
Progetti di cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

**Basic Employability and
Entrepreneurship Skills at a Young Age**
codice progetto: 2016-1-RO01-KA219-024608_8
2016-2018

 Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



**ANNUALITÀ
2016-2018**

**“SOCIAL
INCLUSION THROUGH CREATIVITY
” Codice 2018-1-RO01-KA229-049590_3**

**ANNUALITÀ
2018-2020**

Certificazione delle competenze



*Sede Accreditata
di Esami*



SCUOLA comunità di buone pratiche

Progetto Continuità

Musica – Francese- Robotica

SCUOLA comunità di buone pratiche

Progetto
Sportello di ascolto
supporto psicologico

SCUOLA comunità di buone pratiche

Progetto Sportello digitale

SCUOLA comunità di buone pratiche

Progetto Inclusione

SCUOLA comunità di buone pratiche

Progetto

Comunit@ connessa

- ✓ Identità digitale
- ✓ Educazione estetica al mondo dei new media

*Percorsi formativi per genitori, alunni e docenti a cura
dei proff Paolo Ferri e Stefano Moriggi, Università Bicocca di Milano*



XV Edizione
Teniamoci per mouse

**La scuola
aumentata dalle
tecnologie**

Scenari di innovazione sostenibile



Università degli Studi di Milano Bicocca
2 Dicembre 2017

Anna Troiano, docente Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio



L'esperienza di innovazione **dell'Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio** come buona pratica di riprogettazione per un rinnovato sistema formativo – scuola.



L'innovazione a scuola



La prima difficoltà di pensare il futuro
è di pensare il presente

E. MORIN

Da dove partire?

- ❖ E-leadership per lo sviluppo
- ❖ Definizione di un piano con obiettivi chiari e condivisi

Gli attori per l'innovazione: l'e-leader



L'e-leader è il dirigente scolastico che guida e sostiene l'innovazione!

L'e-leader è la guida che punta allo sviluppo promuovendo il cambiamento grazie alle opportunità del digitale.

Ha l'attitudine a «vedere» il cambiamento contestualizzato nell'organizzazione in cui lavora, ai processi organizzativi e alle risorse umane su cui può contare.

Riflessioni sulla e-leadership – AgID

www.agid.gov.it/sites/default/files/.../note_in_tema_di_e-leadership.pdf

Dall'e-leader al TEAM digitale d'Istituto, verso una comunità scolastica digitale



Dirigente Scolastico

Direttore S. G. A.

Animatore Digitale

Team per l'innovazione

Comunità scolastica



La sfida del cambiamento

Scuola digitale e didattica aumentata

Modificare l'approccio didattico

Rendere l'alunno protagonista dell'apprendimento attraverso un uso consapevole, creativo e non passivo delle nuove tecnologie.

Sperimentare nuove prassi

applicare metodologie formative idonee a realizzare una didattica in linea con gli stili di vita delle nuove generazioni di studenti

Rivisitare gli spazi fisici

rinnovare gli arredi (funzionali agli scopi), potenziare l'infrastruttura tecnologica

Gli insegnanti

La leva strategica del cambiamento

lifelong learning



**PIANO PER LA
FORMAZIONE
DEI DOCENTI
2016-2019**



IC PONTECAGNANO S. ANTONIO
Attestato di Istituto Scolastico

Anno Scolastico 2016-2017



Formazione Neoassunti
2017/2018

S.O.F.I.A.
Il Sistema Operativo per la
Formazione e le Iniziative
di Aggiornamento dei docenti

Giornate di formazione
e approfondimenti

**AMBIENTI DIGITALI, PENSIERO COMPUTAZIONALE
E ROBOTICA EDUCATIVA**

SCENARI INNOVATIVI E
INTELLIGENZE ARTIFICIALI

26 e 27 Maggio 2017
Scuola Secondaria di I grado
IC Pontecagnano S. Antonio

Seminario di formazione

Flipped classroom e nuovi scenari
per l'innovazione didattica

Venerdì 17 e sabato 18 Febbraio 2017
AUSTORUM Gall'IC Pontecagnano S. Antonio
via S. Perce, 64290, Pontecagnano Falano (SA)

Programma del seminario

**IL BULLISMO E
IL CYBERBULLISMO
A SCUOLA**

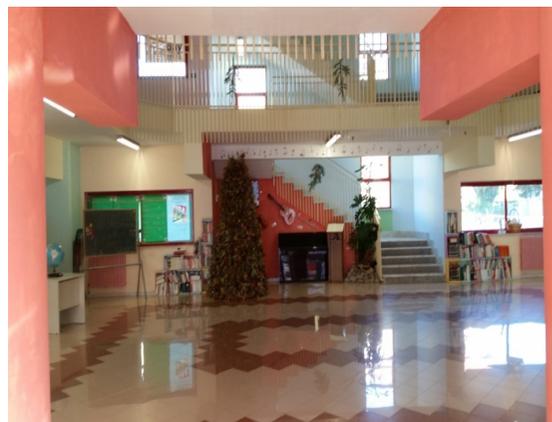
SEMINARIO LABORATORIALE GRATUITO
PER DOCENTI DI OGNI ORDINE E GRADO

15 FEBBRAIO 2017 ORE 14.00-17.00

AUSTORUM DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO
PONTECAGNANO - S. ANTONIO
VIA SANDRO PORTIN, PONTECAGNANO FALANO (SA)

Il Bullismo e il Cyberbullismo sono due derivazioni di un fenomeno che trova massima e naturale espressione nella scuola e nella vita scolastica degli studenti.

Gli spazi



da riorganizzare, rivisitare, reinventare, allestire in funzione dei nuovi scenari di apprendimento

I Progetti: opportunità e risorse per realizzare l'innovazione



Monitor440
monitorare e gestire i finanziamenti



Art.9- Aree a rischio

ScuolaViva 
La scuola aperta a tutti



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



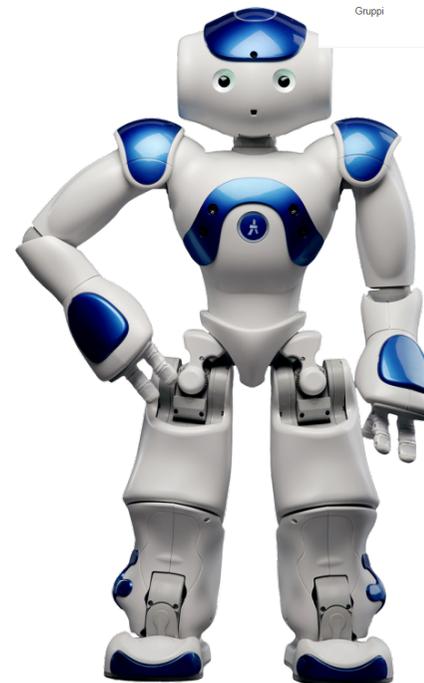
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Gli strumenti

App cloud based, servizi online e attrezzature tecnologicamente avanzate



Telegram



Il territorio

Sinergie diffuse: reti e collaborazione

Istituto Comprensivo Statale ad indirizzo musicale "A. Genovesi" di
San Cipriano Picentino (SA) *"Porta a scuola i tuoi sogni"*



DIREZIONE DIDATTICA STATALE
GIFFONI VALLE PIANA (SA)



Istituto Comprensivo Salerno V Ogliara



La scuola digitale come laboratorio permanente

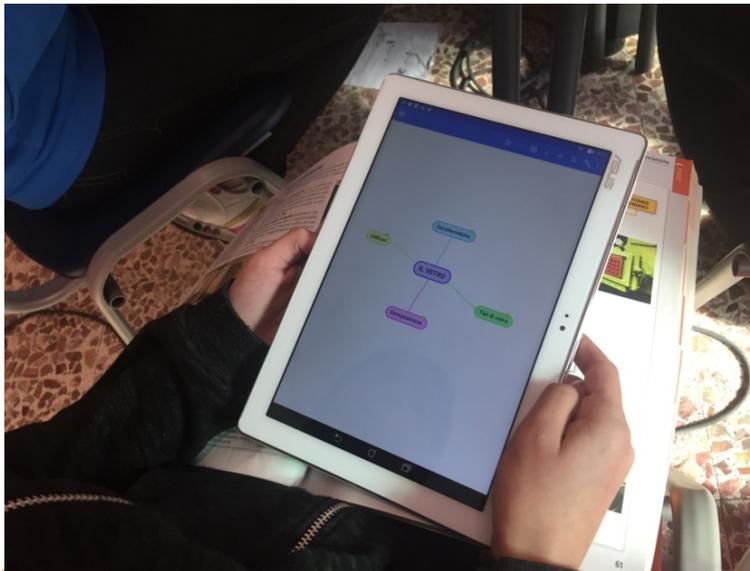
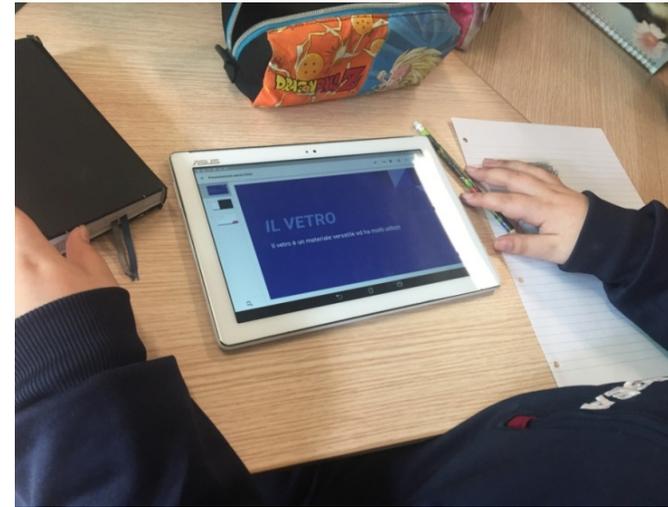
learning by doing



Aule “aumentate” digitalmente

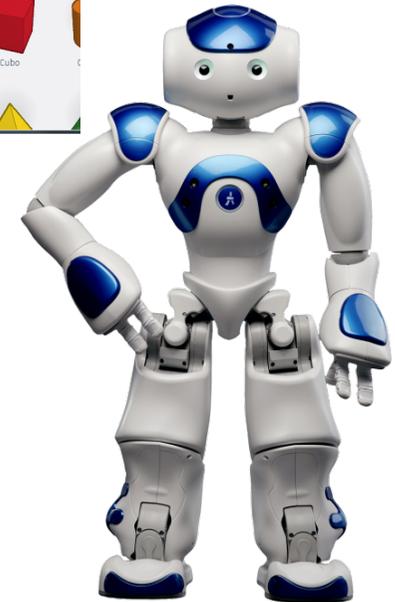
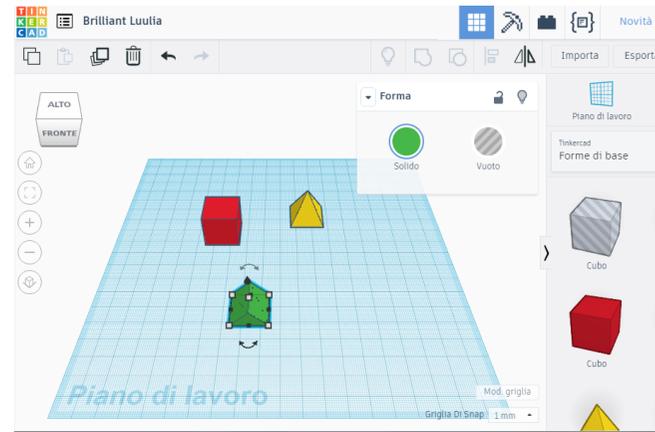


per una didattica “aumentata”



Atelier creativo”

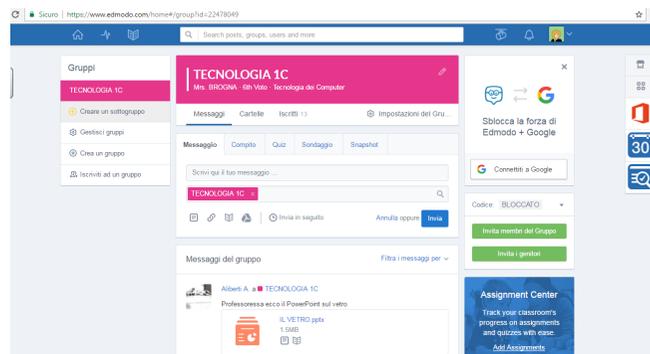
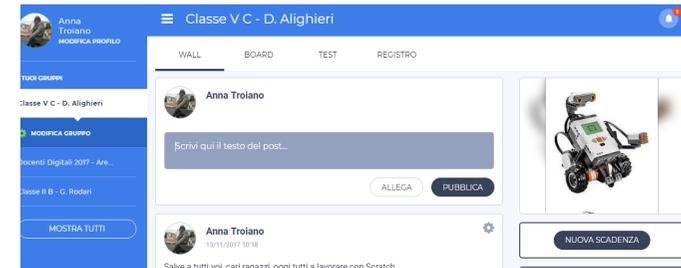
► Robotic@mo



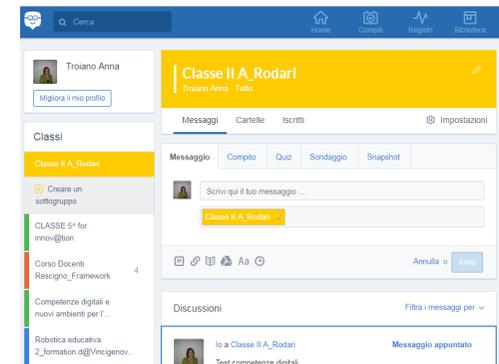
Classi virtuali



Weeschool



Edmodo



Le bacheche digitali

Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio 7m RIFACIMENTO CONDIVISIONE

ERASMUS+
Welcome to the Erasmus delegation

- Lina Petolicchio** 7me
WELCOME TO ITALY
!!!!
BY SECONDARY
SCHOOL S.ANTONIO
- bocianowa114** 7me
Anna-Maria,
English teacher in
Poland
- sp153erasmus** 7me
Malgorzata
Kubiak teacher in
PL
- simpo 07** 7me
Sidar Dinler
Clasroom teacher.
Hello! from Turkey.
- m_balcimistik1** 7me
Mustafa Balci
English Teacher who
loves Scottish
accent and who has
torbas and chapkas
- voto_daniela** 7me
Primary School
Sant'Antonio
- Anonimo** 7me
WELCOME TO



icponte3_0rodari1 2g

I meravigliosi alberi
Realizzato con amore

- YOUSSEF**
L'ALBERO è COLORATO.
- Mattia**
- VALENTINA**
Gli alberi hanno dei colori
bellissimi.
- GIUSEPPE**
Ci dona la carta.
- GAIA**
L' albero è un riparo per gli
uccelli, una casa per gli
animali, con le sue radici
- GIOVANNIF**
GIOVANNI
- NICCOLO'**
Ci dona ombra.
- GIANNI**
L' albero ci dona frutti.
- SILVANA**
Gli alberi donano linfa e frutti.
- Andrea**
Gli alberi sono Spaziosi
perché è, lala vita
- ANGELO**
L' albero ci regala tanti frutti
che ci fanno crescere.
- La festa degli alberi**
L' albero è vita.
- AMELIA**
L'albero è importante.
- SOFIA**
L' albero è parte della terra.
- MATTEO***
Dona vita.
- ALESSIO**
Ci libera dall' anidride
carbonica.
- 6754**
- ELISABETTA**
L' albero è vita.
- MARIA**
E' bello passeggiare nel
bosco.
- GIORGIA**
L' albero ci dona aria pulita.
- NICOLE**
L' ALBERO CI DONA
OSSIGENO.

Il cloud d'istituto: creazione, collaborazione e condivisione

The image displays a Google Drive interface with a sidebar on the left containing navigation options: **Il mio Drive**, Computer, Condivisi con me, Recenti, Google Foto, Speciali, and Cestino. The main area shows a grid of folders under the heading "Il mio Drive".

The top-level folders include:

- Bibliotec@ 3.0
- COMETA
- Questionario PNSD...
- AUTOVALUTAZIONI...
- Google Foto
- questionario alimen...
- Locandine
- Segreteria
- Staff Digitale
- Commissione Elett...
- Firme presenza 201...
- Modulistica
- Progetto Art.9_Io ci...
- Report questionari ...
- CLOUD I.C.PONTEC...

The interface is then navigated to a specific school's cloud: "Il mio Drive > CLOUD I.C.PONTECAGNANO SANTANTONIO". This view shows a grid of folders for different academic years:

- A. S. 2015-2016
- Moduli Google
- Certificazione delle ...
- Rilevazione dotazio...
- A. S. 2016-2017
- A. S. 2017-2018

Finally, the view is navigated to the "A. S. 2017-2018" folder, which contains a grid of subject-related folders:

- Materiale Coding
- INFANZIA
- SEGRETERIA
- Referente Cittadina...
- PRIMARIA
- SECONDARIA
- INCLUSIONE

Overlaid on the right side of the screenshot is a word cloud graphic. The most prominent word is "Word" in large purple letters. Other words include "cloud", "APP for EDUCATION", and "Word" in various sizes and colors (green, blue, purple).

Progetti nazionali e regionali



Attiv@cittadinanza,
La scuola aperta a tutti,
laboratorio permanente



Progetto di contrasto al
Bullismo e al cyberbullismo

Scuol@inclusiva



Progetti per la legalità e l'inclusione

"IO CITTADINO DEL MONDO"
"CREATIV@MENTE LEGALE"
"A SCUOLA DI LEGALITÀ 3.0"

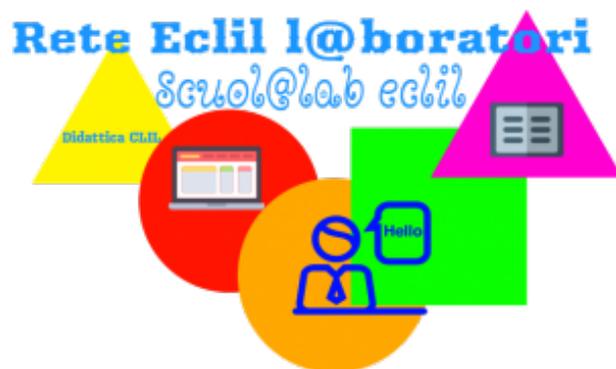


Progetto di
Educazione motoria



Programma di
Educazione alimentare

Ricerca- azione/ e sperimentazione per la diffusione di buone pratiche



<http://www.icpontecagnanosantantonio.gov.it/e-clil/>

Back to school with NAO. La didattica aumentata dalle tecnologie

BACK TO SCHOOL
with Nao

15 SETTEMBRE 2017
Ore 9:30

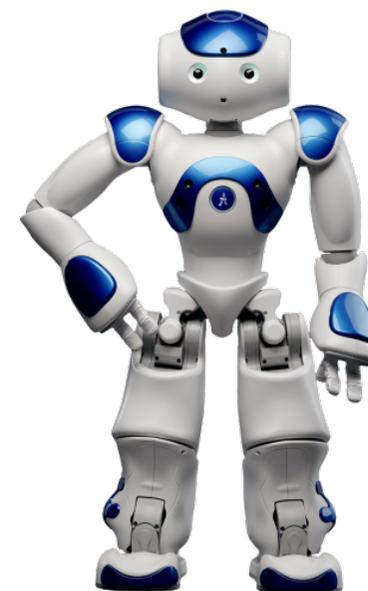
La didattica aumentata dalle tecnologie

in collaborazione con
L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO - BICOCCA -
DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE PER LA
FORMAZIONE

PROGRAMMA

- Angelina **Malangone**, Dirigente Scolastico I.C. Pontecagnano S. Antonio
- Gianni **Pittella**, Presidente del gruppo S&D in Parlamento europeo
- Angelica **Saggese**, Senatrice
- Ernesto **Sica**, Sindaco di Pontecagnano Faiano
- Renato **Pagliara**, Dirigente Ufficio X Ambito Territoriale di Salerno
- Sergio **Di Martino**, Dirigente Scolastico I.C. A. Moscati di Pontecagnano Faiano
- Alessandra **Viola**, Dirigente Scolastico I.C. "A. Genovesi" di S. Cipriano Picentino
- Paolo **Ferri**, Stefano **Moriggi**, docenti dell'Università Bicocca di Milano
- Francesco **Gigante**, laureando in ingegneria aerospaziale Università Federico II
- Dibattito
- conclusioni Anna **Troiano**

Scuola Dante Alighieri



Il progetto delinea un percorso di formazione aumentata in modo digitale, basata su un approccio socio-costruttivista.

È realizzato in rete con due istituti scolastici del territorio:

1. Istituto Comprensivo A. Moscati di Pontecagnano Faiano (SA)
2. Istituto Comprensivo A. Genovesi S. Cipriano Picentino (SA)

I processi di internazionalizzazione



Erasmus+



ISTITUTO COMPRESIVO
PONTECAGNANO S. ANTONIO

Via Santa Maria, 2425
Pontecagnano S. Antonio (SA)
Tel. 081/87022



Azione chiave 2 - KA2 - Partenariati Strategici

Progetti di cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

Basic Employability and Entrepreneurship Skills at a Young Age

codice progetto: 2016-1-RO01-KA219-024608_8
2016-2018



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



La certificazione delle competenze



Cambridge English
Language Assessment



Exam Preparation Centre



*Sede Accreditata
di Esami*



La dematerializzazione

Modelli Docenti-A.T.A.



Modulistica di base in formato PDF COMPILABILE

In questa sezione trovi la modulistica in formato PDF editabile che devi **scaricare, compilare, salvare e inviare per e-mail** all'indirizzo: saic895002@istruzione.it (in fase di completamento).

Scarica prima, se ne sei sprovvisto, il software [Adobe Acrobat Reader DC](#)

Switch off

Docenti – modulistica permessi		A.T.A. – modulistica permessi	
 n. 1 modulo richiesta permessi		 n. 1 modulo richiesta permessi	
 n. 2 modulo comunicazione assenza per malattia		 n. 2 modulo comunicazione assenza per malattia	
 n. 3 modello domanda-F5-2016-2017 – Allegato-A		 n. 3 modulo comunicazione assenza per malattia figlio	
 n. 4 modulo partecipazione Assemblea Sindacale		 n. 4 modulo adesione Assemblea Sindacale – Personale A.T.A.	
 n. 5 modulo comunicazione assenza per malattia figlio		 n. 6 modulo richiesta permessi Ferie – Astensione	
 n. 6 modulo richiesta permessi Ferie – Astensione			

La SCUOLA comunità di buone pratiche

Homepage Docenti Alunni Personale ATA Famiglie **Log in** Cerca... 

Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio > Sportello Digit@le Ultima modifica: 12 febbraio 2017

Sportello Digit@le



Lo "Sportello Digit@le" si propone come ambiente dedicato ad interventi di "help" per docenti e personale A.T.A, per venire incontro alle piccole e grandi difficoltà che i docenti incontrano nell'implementazione di nuove metodologie e/o strategie didattiche.

Lo sportello sarà ubicato, momentaneamente, presso il laboratorio informatico del plesso "D. Alighieri" successivamente, al fine di rendere più disponibile l'aula, si prevede l'utilizzo dell'aula "Ambienti Digitali".

Lo sportello sarà gestito dall'Animatore Digitale e dai componenti del Team Digitale che intendono proporsi. Attualmente, dopo l'apertura ufficiale del laboratorio, in considerazione dell'attuale disponibilità oraria dell'AD e dei docenti del Team Innovazione, lo sportello sarà attivo:

- il lunedì, dalle ore 8.30 alle ore 12.30, a cura dell'Animatore Digitale **Alfonso Palumbo**;
- il martedì, dalle 8.30 alle 10.30, a cura della docente del Team per l'Innovazione **Anna Troiano**.

Successivamente saranno comunicati ulteriori orari sulla base della disponibilità di altri docenti del Team.

Le caratteristiche dello "Sportello Digitale":

- Prenotabile: ogni docente che ha bisogno del supporto dell'Ad o del Team, con congruo anticipo, si prenota su argomenti di sua richiesta o su temi proposti dall'Ad o Team;
- L' Ad o membro del Team mette a disposizione un monte ore durante l'anno in cui tenere lo "Sportello Digitale"
- I gruppi di docenti che richiedono i singoli interventi (su tematiche da loro proposte) non dovrebbero superare le 3/4 unità, in modo da offrire un supporto personalizzato e laboratoriale, anche all'interno di unità orarie da 60 minuti;
- I temi richiedibili saranno verosimilmente molto specifici, come pure gli argomenti messi a disposizione dall'Ad o Team, di modo da essere esauriti in 1-2 h

Questi microinterventi non escludono naturalmente una formazione più strutturata.

*Le prenotazioni o richieste specifiche di argomenti, saranno effettuate compilando il seguente modulo di Google form:



Comunicazioni

- Avvisi
- News
- Circolari

L'Istituto

- Dirigente Scolastico
- Organigramma
- Organi Collegiali
- Regolamenti
- Plessi
- Calendario Scolastico
- Autovalutazione di Istituto
- Comitato di Valutazione

La Segreteria

- Segreteria – URP
- IBAN e pagamenti informatici
- Libri di Testo
- Modulistica
- ISCRIZIONI PER L'ANNO SCOLASTICO 2017/18

Didattica

- PTOF
- Pon FSE-FESR
- Link utili
- Registro Docente
- Invalsi
- Laboratorio Informatica
- Prenotazioni Aule Didattiche

Pubblicità legale

ALBO PRETORIO Storico

ALBO PRETORIO ON LINE

BACHECA SINDACALE Clicca qui per accedere

Amministrazione Digitale

AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE

SCUOLANEXT Accesso Famiglie

Login Utenti

You are not logged in.

Nome utente

Password

Accedi

E-CIL

Rete Eclil @boratori

Link Utili

EUROPEA FONDI

La sfida dell'innovazione è stata accettata!

Importante è continuare nella consapevolezza condivisa
della meta.



Si ringraziano:

i Dirigenti Scolastici delle scuole della rete “Back to school with Nao”

- Prof.ssa Angelina Malangone - Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio
- Prof. Sergio Di Martino - Istituto Comprensivo A. Moscati
- Prof.ssa Alessandra Viola - Istituto Comprensivo A. Genovesi

L'Assessore all'Istruzione del Comune di Pontecagnano S. Antonio

- Dott.ssa Maria Rosalba De Vivo

Il Direttore S.G.A

- Dott.ssa Rosa Lembo

L'Animatore Digitale dell'Istituto Comprensivo Pontecagnano S. Antonio

Prof. Alfonso Palumbo
