

A.S. 2022/23

A.S. 2023/24

A.S. 2024/25

# PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE



Animatore Digitale

---

Prof.ssa Concetta Falanga

Team per l'Innovazione

---

Prof. Vincenzo Napoli

Prof. Franco Zingali

Prof. Pietro Zuccarà

## PREMESSA

La legge n. 107 del 13 luglio 2015 ha previsto l'adozione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale.

Il D.M. 851 del 27 ottobre 2015, in attuazione dell'art.1, comma 56 della legge 107/2015, ne ha previsto l'avvio al fine di:

- migliorare le competenze digitali degli studenti anche attraverso un uso consapevole delle stesse;
- implementare le dotazioni tecnologiche della scuola per migliorare gli strumenti didattici e laboratoriali ivi presenti;
- favorire la formazione dei docenti sull'uso delle nuove tecnologie ai fini dell'innovazione didattica;
- individuare un animatore digitale;
- individuare il team per l'innovazione;
- partecipare a bandi nazionali ed europei per finanziare le iniziative di formazione per il personale;
- partecipare a bandi nazionali ed europei per la realizzazione di ambienti per l'apprendimento innovativi;
- potenziare i dispositivi tecnologici e le infrastrutture di rete, con particolare riferimento alla connettività nelle scuole.

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. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, contaminando tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali.

È un'opportunità di innovazione incentrata sulle metodologie didattiche e sulle strategie usate con gli alunni in classe, adeguando ad esse le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione.

Portare la scuola nell'era digitale non è solo una sfida tecnologica. È una sfida organizzativa, culturale, pedagogica, sociale e generazionale. Il Piano Nazionale disegna una politica complessiva (non una sommatoria di azioni) e pertanto il lavoro che serve è anzitutto culturale:

occorre elevare la propensione di tutti gli attori coinvolti verso la crescita professionale, il cambiamento organizzativo e quello culturale.

L'inserimento nel Piano Triennale dell'offerta formativa delle azioni coerenti con il PNSD contribuisce a migliorare la programmazione di strategie di innovazione digitale delle istituzioni scolastiche. Per facilitare tale processo di programmazione e di coordinamento delle azioni strategiche in ogni scuola si individua un Animatore Digitale che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD. Il suo profilo (*cfr. azione #28 del PNSD*) è rivolto a sviluppare progettualità su tre ambiti:

- **FORMAZIONE INTERNA.** Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, 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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

## PRINCIPALI INTERVENTI REALIZZATI NEL TRIENNIO PRECEDENTE

Di seguito i principali interventi realizzati nel triennio precedente a cura dell'Animatore Digitale Concetta Falanga in collaborazione con il Team dell'Innovazione:

- Rilevazione dei bisogni formativi (annuale).
- Formazione specifica per l'animatore digitale: oltre 1500 ore di formazione con particolare riguardo al coding e alla robotica.
- Corso di formazione rivolto a tutto il personale scolastico "Utilizzo di applicazioni e tools della piattaforma G Suite for Education";

- Corso di formazione “STEAM a lezione” a cura di CampusStore sui temi: coding, tinkering e robotica. Finalizzato all’utilizzo del laboratorio di robotica presente nell’istituto.
- Corso di formazione “Incontriamoci su eTwinning” a cura degli ambasciatori eTwinning;
- Convenzione con l’Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo” per corsi gratuiti relativi al coding.
- Partecipazione ai laboratori didattici e percorsi di sperimentazione nell’ambito della rete nazionale Robot School per l’approfondimento delle tematiche relative al pensiero computazionale, al making, al tinkering, al coding, alla robotica educativa, alla domotica, alle competenze nella programmazione per la digitalizzazione dei processi e degli strumenti di apprendimento nell’area STEM e delle relative metodologie e tecnologie in riferimento al Framework Europeo delle Competenze Digitali Dig Comp Edu.
- Adesione alla rete nazionale Reti collaborative per le didattiche innovative per l’avvio della sperimentazione di pratiche relative a tinkering, making, IoT.
- Adesione alla rete STEAM4All per la partecipazione all’avviso pubblico per la raccolta di manifestazioni di interesse per progetti di sperimentazione di metodologie didattiche innovative nell’ambito delle STEAM con l’utilizzo delle tecnologie digitali.
- Realizzazione del “sito internet dell’animatore digitale”, raggiungibile attraverso il sito principale della scuola e contenente: condivisione di buone pratiche, pubblicizzazione di eventi e/o iniziative, assistenza/supporto problemi hardware e software, pubblicizzazione di corsi online sulle tematiche digitali, comunicazioni inerenti il PNSD.
- Inserimento nel PAI di progetti relativi al coding.
- Partecipazione alle seguenti iniziative nazionali e internazionali: Programma il futuro, L’Ora del Codice, Code Week, Safer Internet Day, Italian Coding League, Rosa Digitale Week, Futxura Dante Live (Azioni #14 - #15).
- Aggiornamento del curriculum di Tecnologia (Azione #18) con l’inserimento degli argomenti coding e sicurezza online.
- Progetti eTwinning realizzati: A tutto coding, Xmas challenge, A Christmas project, Me, you and we will get to know each other better, Active citizen promoting cultural heritage, Happy, and you?, Coding e storytelling, Protagonisti del mondo che noi vogliamo.
- Progetti Erasmus+, avvio delle seguenti collaborazioni:

- (Azione KA122 SCH). Istituto C.C. El Salvador in Leganes, Comunidad de Madrid, Spagna. Il progetto dal titolo #INVULNERABLE prevede sia la mobilità degli studenti che le attività da svolgere tramite piattaforma eTwinning.
  - (Azione KA122). Istituto IES Sierra de Gádor in Berja, Spagna. L'attività prevede l'invito della professoressa Concetta Falanga in qualità di esperto qualificato in metodologie didattiche innovative.
- Potenziamento dell'utilizzo della GSuite attraverso: la creazione e l'utilizzo di cartelle condivise per la diffusione delle buone pratiche; la creazione di un account per ogni studente e la successiva creazione della Google Classroom.
- Realizzazione del "Laboratorio STEM di robotica e tinkering" nell'ambito dell'Avviso pubblico 27 novembre 2018, n°30562, per la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi nell'ambito dell'Azione #7 del PNSD.

#### PREMI E RICONOSCIMENTI

- Iniziativa #Le Scuole, progetto social del Ministero dell'Istruzione che ha scelto la Scuola secondaria di primo grado "L. Castiglione" di Bronte quale modello di didattica innovativa.
- "Certificate of Excellence in Coding Literacy" e "Super organizer" per la partecipazione alle diverse edizioni della Code Week.
- Podio all' "Italian Coding League" 2021.
- "Quality Label eTwinning" per il progetto "Protagonisti del mondo che noi vogliamo".

## PIANO ATTUATIVO TRIENNIO 2022/25

Il presente Piano Attuativo dell'Intervento Digitale previsto dal PTOF della nostra scuola, redatto dall'Animatore Digitale Prof.ssa Concetta Falanga, in collaborazione con il Team per l'Innovazione, intende configurare lo scenario di strategie, funzionali e coerenti con la realtà della nostra scuola, per la realizzazione di quel cambiamento culturale, metodologico, organizzativo richiesto dalla nuova realtà digitale.

È costantemente ribadito nel PNSD che le buone pratiche riflessive hanno il compito di supportare il rinnovamento della professionalità docente e che le ICT da sole non sono in grado di creare un nuovo modello di scuola anche se forniscono l'opportunità di riflettere su nuovi modelli di interazione didattica. Risulta dunque fondamentale, in quest'ottica, stimolare all'interno della scuola, in ogni sua componente, la condivisione delle competenze e delle

esperienze e innescare una visione sistemica delle diverse azioni, dei suoi molteplici attori, per dare concretezza ai cambiamenti che si rendono necessari. Come recita il PNSD *“L’obiettivo è migliorare la scuola, e il compito principale della scuola è fare buona didattica con l’aiuto di buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli studenti”*. Questo significa che le attività didattiche dovranno subire un cambiamento, certamente non sui contenuti, bensì nel metodo. Ciò perché il dato digitale, per sua natura più facilmente accessibile e più agevolmente “manipolabile”, permette e costringe la programmazione didattica a diventare più flessibile. La lezione formale e frontale deve allora, in qualche modo, essere sostituita, per i modi propri in cui si rendono disponibili e fruibili i contenuti digitali, da una lezione dove maggiore deve essere il contributo del discente. L’alunno, nel contesto digitale, si vede coinvolto attivamente nella scelta dei contenuti, dei tempi, dei formati, delle risorse, ciò induce anche a dover ripensare e riprogrammare le aule e gli ambienti di apprendimento, per permettere l’accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati ma anche la creazione e l’integrazione di altri contenuti in funzione di un reale miglioramento dei processi didattici. L’implementazione, l’organizzazione, la presenza e l’uso consapevole e sistematico delle risorse e delle tecnologie digitali, deve facilitare e coadiuvare i docenti e soprattutto gli allievi e la nostra scuola nel suo complesso, nell’adozione di tutte quelle innovazioni ritenute utili e necessarie al raggiungimento dei risultati fissati per il triennio.

## OBIETTIVI

Questo piano attuativo, rimodulabile nel tempo in base alla dinamicità del contesto scolastico, ha lo scopo di valorizzare la cultura della collaborazione e la visione della tecnologia funzionale alla didattica. Di seguito gli obiettivi generali che si intendono perseguire:

- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti.
- Potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche.
- Formazione dei docenti per l’innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale.
- Formazione AD e docenti facenti parte del Team Digitale.
- Potenziamento delle infrastrutture di rete.
- Valorizzazione delle migliori esperienze nazionali.
- Definizione dei criteri per l’adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.

→ Integrazione del PNSD nel PTOF.

## AZIONI

Il presente piano presenta le azioni ritenute prioritarie e percorribili nel triennio 2022-2025. Esse sono aggregate con riferimento ai tre ambiti progettuali assegnati dal PNSD all'Animatore Digitale, ma è naturale che tali ambiti non devono essere intesi come settori diversi e indipendenti dell'azione di innovazione che si vuole promuovere, essi piuttosto vanno letti in un'ottica sistemica come necessari e complementari aspetti di un progetto per il quale il successo può dipendere solo da un organico sviluppo delle sue parti.

Si individuano come azioni primarie tutte quelle rivolte a censire le buone pratiche già adottate nel nostro istituto, diffonderne la conoscenza e promuovere il loro uso tra i docenti possibilmente attraverso laboratori di autoformazione da svolgere in piccoli gruppi. Favorire la collaborazione e la condivisione tra docenti di sperimentazioni, attività, esperienze condotte in classe o relative all'uso delle TIC dovrebbe stimolare l'interesse ed il loro uso, arricchire le conoscenze e favorire la nascita di nuove idee, anche in ambito didattico oltre che la diffusione di una cultura digitale comune. La seguente proposta ha il carattere di bozza generale ed è modificabile in quanto la fattibilità del Piano dipende da diversi presupposti, quali la presenza di infrastrutture, supporti e disponibilità economiche non prevedibili in fase di programmazione, ed inoltre alle necessità espresse dal personale della scuola, dagli alunni e dal territorio in cui l'Istituzione Scolastica opera.

AMBITI	AZIONI
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Somministrazione di un questionario on-line ai docenti per rilevare, analizzare e determinare il livello di partenza delle competenze digitali e delle esigenze di formazione.</li><li>→ Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata (Azione #25).</li><li>→ Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz (Azione #25).</li><li>→ Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.</li><li>→ Formazione nuovi docenti all'utilizzo registro elettronico.</li></ul>

**COINVOLGIMENTO  
DELLA COMUNITÀ  
SCOLASTICA**

- Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali, social network (Azione #25).
- Formazione specifica per Animatore Digitale.
- Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.

- Pubblicizzazione e socializzazione con i docenti delle finalità del PNSD.
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.
- Potenziamento dell'utilizzo della GSuite attraverso: la creazione e l'utilizzo di cartelle condivise per la diffusione delle buone pratiche; la creazione di un account per ogni studente e la successiva creazione della Google Classroom.
- Aggiornamento del "sito internet dell'animatore digitale", raggiungibile attraverso il sito principale della scuola e contenente: condivisione di buone pratiche, pubblicizzazione di eventi e/o iniziative, assistenza/supporto problemi hardware e software, pubblicizzazione di corsi online sulle tematiche digitali, comunicazioni inerenti il PNSD.
- Cura della comunicazione con il corpo docente, redazione di circolari informative sulle azioni relative al PNSD.
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro. PNSD.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
- Organizzazione di Laboratori Formativi aperti a studenti/docenti/famiglie in orario extra-scolastico.



**CREAZIONE DI  
SOLUZIONI  
INNOVATIVE**

- Promozione di un uso cosciente ed un'etica dell'uso delle TIC mediante incontri a tema o attività specifiche in classe.
- Partecipazione alle seguenti iniziative nazionali e internazionali: Programma il futuro, L'Ora del Codice, Code Week, Safer Internet Day, Rosa Digitale (Azioni #14 - #15).
- Aggiornamento del curriculum di Tecnologia (Azione #18).

- Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di istituto (Azioni #1 - #2).
- Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali (Azione #4).
- Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola.
- Adozione ed uso di testi digitali o misti per la didattica (Azione #22 - #23).
- Sostegno alla produzione e diffusione di materiale didattico digitale autoprodotta dai docenti (Azione #23).
- Supporto ai docenti nell'uso progressivo e completo del registro elettronico (Azione #12).
- Uso consapevole dei social nella didattica (Azione #15 - #22).
- Potenziamento dell'utilizzo di software open source per la didattica (Azione #23).
- Uso di Internet per la ricerca d'informazioni, soluzioni e/o approfondimenti (Azione #15 - #23).
- Uso consapevole della Rete (Azione #15 - #23).
- Sviluppo e progettazione di attività di alfabetizzazione civica e cittadinanza digitale (Azione #15).
- Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca, in particolar modo la piattaforma eTwinning (Azione #22).
- Uso di piattaforme di e-learning (Azione #22).
- Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali - BYOD (Azione #6).

→ Potenziamento della biblioteca scolastica come ambiente multimediale: promozione della lettura anche con uso di strumenti digitali, acquisto di testi digitali per favorire l'uso e la comprensione della lingua con canali e codici comunicativi diversi (Azione #24).

Tali azioni saranno finanziate attraverso diversi canali tra cui i Fondi della Legge 107/2015, come previsto dal PNSD, nonché eventuali Fondi Strutturali Europei. Le azioni proposte saranno declinate in maniera specifica per i tre anni di validità del PTOF.

In linea con il PNSD e con il Piano di Intervento triennale allegato al PTOF, il presente piano attuativo viene allegato al piano stesso e sarà nel tempo oggetto di monitoraggio, revisione e integrazione.

### PROPOSTA PIANO FORMAZIONE

Corso	Contenuti	Ore previste
<b>DOCENTI</b>		
<b>Corsi già svolti nel triennio precedente</b>		
Piattaforme per la condivisione	ETwinning	10
Coding e robotica educativa	CampuStore	10
Utilizzo dell'account e della GSuite	Drive, Gmail, Google Classroom	12
<b>Corsi da svolgere</b>		
Strumenti per la valutazione	Plickers, Google Moduli, Kahoot, Rubistar	6
Realizzazione video e slide show	Adobe Spark, Pow Toon, VSDC	6
Realizzazione esercizi interattivi	Edpuzzle, Learning Apps, Wordwall	6
Realizzare mappe concettuali	Coggle, Metro Map Maker	2
Fotomontaggi e infografica	Canva, Adobe Spark, Photo Editor	
Creare libri digitali	Ebook creator	2
Registro elettronico (nuovi docenti)	Funzionalità e utilizzo del registro elettronico ARGO	2
<b>GENITORI</b>		
Registro elettronico (genitori)	Funzionalità e utilizzo del registro elettronico ARGO	2
Sicurezza online (genitori)	Impronta digitale, social network, phishing, sexting, grooming, video giochi, etc.	2
<b>ALUNNI</b>		

Sicurezza online (alunni)	Impronta digitale, social network, phishing, sexting, grooming, video giochi, etc.	2
GSuite	Gmail, Drive, Classroom	

L'Animatore Digitale

---