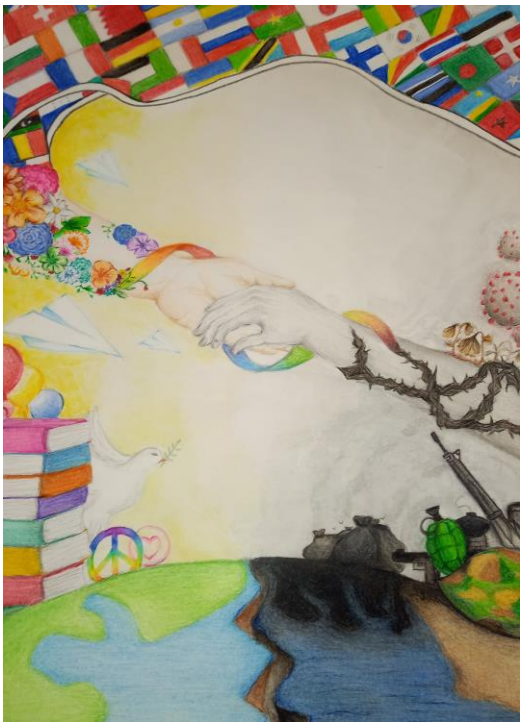


PIANO SCUOLA DIGITALE

Istituto Comprensivo "Carlo Urbani"

Moie di Maiolati Spontini
Castelplanio
Poggio San Marcello

Triennio 2022/23 – 2024/25

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) ha l'obiettivo di modificare gli ambienti di apprendimento per rendere l'offerta formativa di ogni istituto coerente con i cambiamenti della società della conoscenza e con le esigenze e gli stili cognitivi delle nuove generazioni. Il **D.M. 851 del 27 ottobre 2015**, in attuazione dell'**art.1, comma 56 della legge 107/2015**, ne ha previsto l'attuazione al fine di:

- migliorare le competenze digitali degli studenti anche attraverso un uso consapevole delle stesse;
- implementare le dotazioni tecnologiche della scuola al fine di 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;
- partecipare a bandi nazionali ed europei per finanziare le suddette iniziative

Nel nostro Istituto da vari anni è stato avviato un processo di innovazione tecnologica proiettato verso l'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e comunicative (T I C) a supporto della didattica, per modernizzare i processi di apprendimento. L'Istituto investe sulle (T I C) per la formazione dotando progressivamente i plessi di strumenti tecnologici per la fruizione individuale e collettiva: computer portatili, Lavagne Interattive Multimediali, tablet, monitor interattivi touch screen e smart tv. Il potenziamento delle dotazioni tecnologiche e degli ambienti di apprendimento è finalizzato ad un uso didattico ordinario, cioè quotidianamente fruibile in aula dagli alunni, per favorire pratiche didattiche attive e di apprendimento esplorativo, capaci di contestualizzare le dinamiche di innovazione innescate dai contenuti digitali e di facilitare approcci personalizzati. Nelle attività per gruppi di apprendimento, gli spazi attrezzati con strumenti per la fruizione individuale e collettiva del web sono veicoli di contenuti improntati su logiche di ipertestualità e reticolarità. L'esperienza della Didattica a Distanza, imposta dalla pandemia di Covid – 19, e la crescente consapevolezza dell'importanza di ambienti attrezzati con dispositivi digitali per l'apprendimento delle discipline STEM, hanno trasformato la scuola nella sua pratica quotidiana da luogo fisico a spazio digitale per promuovere sia l'acquisizione di competenze disciplinari che quelle relazionali fra studenti e la comunità scolastica, combattendo il rischio di isolamento e demotivazione.
Il Dirigente Scolastico ha individuato un docente esperto (l'Animatore Digitale) che ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

PIANO SCUOLA DIGITALE 2022/25		
AMBITI	**AZIONI**	**OBIETTIVI**
STRUMENTI	**ACCESSO** **Azione #1 -** Fibra per banda ultra larga alla porta di ogni scuola **Azione #2 -** Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole **Azione #3 –** Canone connettività	-Utilizzare al meglio la connessione in modo da permettere una buona navigazione on-line. -Utilizzare in modo sempre più efficace e funzionale le dotazioni digitali. -Migliorare la connettività per abilitare nuovi paradigmi organizzativi e didattici. -Usare soluzioni cloud per la didattica e l'uso di contenuti per apprendimenti multimediali.
	SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO **Azione #4 -** Ambienti per la didattica digitale integrata	-Utilizzare le nuove tecnologie digitali a disposizione nell'Istituto per le quotidiane attività curricolari in aula, per attività laboratoriali intra-extra scolastiche, per incontri plenari relativi ai progetti del Piano dell'Offerta Formativa, per incontri di formazione, per la fruizione anche da parte di utenti con disabilità. -Rendere sempre di più la scuola un luogo di comunità e di accoglienza che favorisca l'incontro, con spazi vissuti come ambienti vitali, dotati di strumenti adeguati perla crescita personale e sociale. -Accogliere attività diversificate per più classi, o gruppi classe, piccoli gruppi, per curare varie discipline, esperienze laboratoriali, scientifiche, umanistiche, linguistiche, digitali e non, per la formazione dei docenti interna alla scuola o sul territorio, attraverso l'utilizzo di spazi alternativi e laboratori mobili. -Dotare le scuole di strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). -Ampliare la sperimentazione di metodologie didattiche innovative nell'ambito delle STEAM con l'utilizzo delle tecnologie digitali. -Promuovere l'interazione tra le persone. -Incentivare il modello di dotazione unica attraverso armadi di ricarica tablet a disposizione dell'istituto, in grado di trasformare l'aula tradizionale in spazio multimediale.
	Azione #7 – Piano per l'apprendimento pratico	- Realizzare ambienti didattici innovativi nelle scuole dell'infanzia atti a garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali, nei diversi campi di esperienza in coerenza con le Linee pedagogiche per il sistema integrato 0-6. -Utilizzare gli ambienti di apprendimento digitali come luoghi di costruzione di significati e relazioni in termini formativi, strumentali, didattici e metodologici. -Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione.
	AMMINISTRAZIONE	-Semplificare e alleggerire, anche in termini di risparmio di tempo e di risorse, il lavoro

	DIGITALE **Azione #11-** Digitalizzazione amministrativa della scuola **Azione #12** - Registro elettronico	dell'amministrazione scolastica attraverso la segreteria digitale. -Potenziare la digitalizzazione amministrativa della scuola favorendo il processo di dematerializzazione. -Rendere le nuove tecnologie uno strumento operativo quotidiano. -Incrementare un efficiente ed efficace sistema di comunicazione e informazione tra scuola e famiglia.
COMPETENZE E CONTENUTI	**LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI** **Azione #15 –** Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate **Azione #16 –** Una research unit per le competenze del 21mo secolo **Azione #17** - Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola	-Sviluppare attività di didattica laboratoriale con sperimentazione di nuove metodologie come Flipped learning, Peer to peer, Cooperative learning, Teal, coprogettazione. -Mettere al centro del sistema educativo lo studente che acquisisce competenze attraverso l'uso di metodi, spazi, strumenti e tecnologie diversi. -Valorizzare le risorse degli studenti, sviluppando obiettivi educativi di collaborazione, solidarietà, responsabilità e relazione, efficaci anche per una migliore qualità dell'apprendimento. -Promuovere e valorizzare la creazione di materiali digitali innovativi: documentari, spot pubblicitari; servizi giornalistici, materiali per giornalino WEB; audiolibri; digital storytelling. -Stimolare la produzione collaborativa e la condivisione dei contenuti. -Promuovere il gemellaggio tra scuole di paesi europei diversi: acquisire conoscenze di un altro paese e scambiare esperienze, promuovere l'intercultura e migliorare le competenze comunicative, nonché rafforzare la dimensione europea della cittadinanza. -Utilizzare piattaforme on-line per collaborare e condividere, consolidare competenze digitali (Progetto e-Twinning). -Introdurre al coding anche attraverso un contesto di gioco. -Sviluppare l'attitudine trasversale a risolvere problemi più o meno complessi attraverso il coding, programmando il percorso logico che porta allo sviluppo di una saggezza digitale. -Potenziare un approccio interdisciplinare mirato a sviluppare il pensiero critico, la collaborazione e la creatività.
	CONTENUTI DIGITALI **Azione #24** - Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione	-Incentivare il generale utilizzo di contenuti digitali di qualità, in tutte le loro forme. -Promuovere innovazione, diversità e condivisione di contenuti didattici e opere digitali. -Realizzare una scuola come centro di formazione permanente e luogo di crescita culturale.

LA FORMAZIONE	**LA FORMAZIONE DEL PERSONALE** **Azione #27** - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica	-Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti gli attori della comunità scolastica. -Promuovere il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali. -Partecipare ad eventi formativi territoriali e nazionali: formazione su software per l'innovazione didattica e digitale delle scuole, la robotica e altre innovazioni digitali. -Condividere buone pratiche didattiche e digitali per una fruizione consapevole delle nuove tecnologie e il loro uso nella comunicazione. -Promuovere una formazione digitale continua per incrementare la qualità dell'insegnamento e garantire un apprendimento efficace, nell'ambito di una necessaria azione di rinnovamento organizzativo, strutturale e metodologico dell'intero sistema scolastico. -Utilizzare cloud d'Istituto: Nuvola e TEAMS di Microsoft Office 365 (piattaforma ufficiale d'istituto) -Coinvolgere tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali attraverso una formazione base per l'uso di strumenti digitali da usare nella didattica. -Promuovere corsi di autoformazione interna e ricerca azione per l'utilizzo e la diffusione del pensiero computazionale.
	ACCOMPAGNAMENTO **Azione #28 –** Un animatore digitale in ogni scuola	-Promuovere una formazione digitale continua per incrementare la qualità dell'insegnamento e garantire un apprendimento efficace, nell'ambito di una necessaria azione di rinnovamento organizzativo, strutturale e metodologico dell'intero sistema scolastico.
	Azione #31 – Una galleria per la raccolta di pratiche	-Pubblicare il PNSD dell'Istituto all'interno del sito scolastico (www.comprensivomoie.it) alla voce "Offerta Formativa". -Dedicare alle attività realizzate dalla scuola nell'ambito del PNSD uno spazio all'interno del sito scolastico. -Utilizzare la pagina facebook di Istituto, considerata la facile accessibilità ai diversi social network, per un ulteriore canale di comunicazione tra gli alunni, le famiglie, gli insegnanti e le istituzioni.
	Azione #32 – Dare alle reti innovative un ascolto permanente	-Utilizzare piattaforme e-learning per arricchire i processi di apprendimento classici attraverso l'uso di materiale multimediale di tipo testuale, audio, video.