



Piano triennale digitale dell'Istituto 2022 – 2025

Istituto Comprensivo "PAESI RETICI"

"Parleransi e toccheransi e abbracceransi li omini, stansi dall'uno all'altro emisperio, e intenderansi i loro linguaggi" (Leonardo da Vinci)

*"Se l'invenzione della scrittura (300 a.C.) ha rappresentato la prima rivoluzione culturale, quella della stampa ha segnato la seconda grande trasformazione. Nel 1436 Johannes Gutenberg ideò la macchina da stampa a caratteri mobili, e nel 1450 venne realizzato il primo libro, un'edizione della Bibbia. L'invenzione della stampa ha esteso quello che era un privilegio riservato a un'esigua minoranza, ponendosi come veicolo determinante per la trasmissione della conoscenza e dispensando l'alfabetizzazione a un numero sempre crescente di utenti. ... Pur evolvendosi nel tempo, le tecniche di stampa mantennero la loro impostazione originaria fino alla fine del XIX secolo. (La meccanizzazione) ottenuta con la Linotype e la Monotype rimase in auge fino alla metà del Novecento, quando fu sostituita dalla fotocomposizione. Il passaggio dall'era della stampa a quella dell'elettronica si è verificato nel secolo scorso: è una trasformazione epocale che fa parte delle **grandi rivoluzioni culturali** nella storia della civiltà"* (Rita Levi Montalcini - I nuovi magellani dell'era digitale.)

*"Le rivoluzioni a volte sono contraddistinte da un evento spettacolare, come la presa della Bastiglia o la firma della Dichiarazione di indipendenza americana, ma spesso quelle più importanti non sono annunciate con squilli di tromba. Avvengono in silenzio, troppo lentamente per fare notizia, ma abbastanza in fretta da finire prima che ve ne accorgiate, se non state attenti. ... Ma non lasciatevi ingannare dalla natura lenta e silenziosa dei mutamenti attuali. Siamo nel mezzo di un grande cambiamento, che trasformerà il modo in cui si costruisce il sapere.Tra cent'anni, quando gli storici si guarderanno indietro, tracceranno una linea di demarcazione tra due ere scientifiche: la scienza pre-rete e la **scienza collaborativa in rete**. Siamo vivendo nell'epoca di transizione verso la seconda era scientifica".* (Michael Nielsen – Le nuove vie della scoperta scientifica)

*“Viviamo nel tempo di cambiamenti accelerati, cambi socioculturali provocati in parte dall’impatto trasformatore delle tecnologie digitali; sono tempi liquidi e l’educazione richiede nuovi modelli per costruire un’**identità digitale** come soggetti con capacità di sopravvivere e surfare in queste acque turbolente”.* (Zygmunt Bauman, sociologo e filosofo)

*“La rivoluzione digitale nella scuola si può attuare solo se oltre a Internet e ai tablet, nelle classi, si attueranno, da parte degli insegnanti, metodologie didattiche nuove, abilitate dalle stesse tecnologie. Si tratta di mandare in soffitta la vecchia lezione frontale, trasmissiva ed enciclopedica e di rendere attivi gli studenti. Una didattica della scoperta e della ricerca e del resto molto più motivante di uno studio passivo e libresco, sia per gli studenti che per gli insegnanti. **Non più studenti ma ricercatori, non più insegnanti ma direttori di ricerca**”.* (Paolo Ferri e Stefano Moriggi, università La Bicocca)

*“La scuola si propone come ambiente di apprendimento disponibile al confronto e i docenti si impegnano a realizzare una collegialità reale e a implementare tutte le decisioni prese a livello collegiale, vincolanti per tutti. Nella consapevolezza che il ruolo di ciascuno è fondamentale, **i docenti si impegnano ad essere parte viva dell’organizzazione e a dare il proprio contributo per perseguire gli obiettivi di miglioramento dell’Istituzione scolastica**”.* Gli studenti che oggi arrivano nelle nostre classi vogliono usare la tecnologia del loro tempo e non li soddisfa più un’istruzione che non si rapporti con il mondo reale in cui vivono. Hanno bisogno di nuovi obiettivi e strategie pedagogiche. Nell’era dei nativi digitali non è pensabile proporre una didattica costruita sulla conoscenza che riproduce sé stessa.

La tecnologia, usata in forma intelligente, può aiutare a realizzare quella trasformazione che connette l’apprendimento degli studenti alla loro realtà e che sia più motivante e utile per il loro futuro.

I docenti, attraverso un processo di formazione permanente, contribuiscono alla formazione dei cittadini del futuro, affinché siano buoni interpreti di una realtà in continuo cambiamento e possano creare, discutere, costruire e diventare corresponsabili della società nella quale vivono. Questo dinamismo culturale porta a sviluppare le competenze degli alunni, **trasformando l’ambiente di apprendimento in un centro educativo in continua evoluzione.**

La prima sfida da affrontare è l’elaborazione di un **quadro di competenze professionali dei docenti** che includa la **competenza digitale** e che orienti la formazione degli insegnanti verso lo sviluppo di questo rinnovamento.

L’Istituto ritiene prioritari la **qualità e l’efficacia delle attività di formazione**, che abbiano come obiettivo il **cambiamento dell’approccio metodologico** e l’efficacia del suo impatto in classe. Pertanto, si presentano di seguito **alcuni punti saldi**:

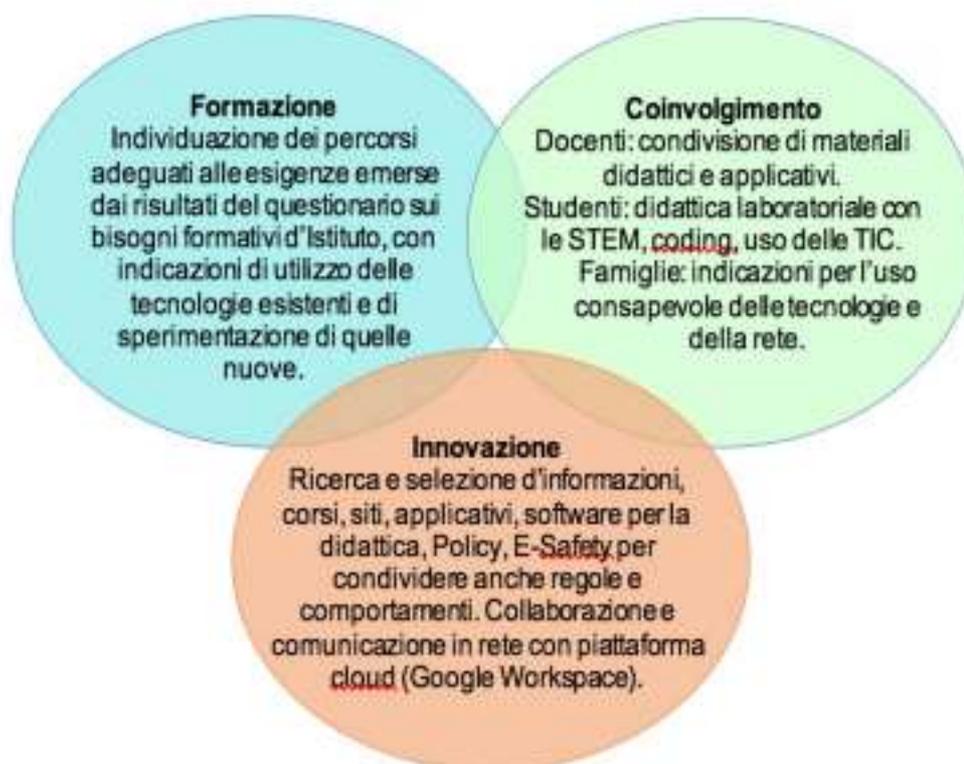
- Le attività di formazione devono facilitare la **creazione di comunità di pratica per gli insegnanti per collaborare e lavorare insieme.**
- Sono privilegiate **modalità di formazione** che facilitano la creazione e l’utilizzo di comunità

virtuali di pratica e la creazione di risorse educative aperte come ad esempio **corsi in blended learning** che consentano una metodologia “Flipped Classroom” e di “cooperative learning” fornita dal relatore che migliori l'impatto della didattica grazie a funzionalità avanzate di comunicazione video, significative esperienze in classe e strumenti a sostegno dell'insegnamento.

- **Le attività di apprendimento sociale in rete, gli ambienti di apprendimento personale (PLE) e i corsi disponibili on-line (MOOC)** sono occasioni di formazione in cui gli insegnanti dovrebbero partecipare perché offrono nuove possibilità per la formazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale, associato alla condivisione di esperienze e di risorse educative, utilizzando piattaforme digitali.
- **L'innovazione deve essere sistemica: poco per volta, ma per tutti.** Questa si verifica quando vi è la necessità di cambiare le cose e gli insegnanti accettano la sfida, non solo su una specifica attività, ma in un processo che coinvolge tutti.

L'**animatore digitale** e il **Team digitale**, formati attraverso un percorso dedicato sui temi del Piano Nazionale Scuola Digitale, collaborano con DS, DSGA e opera in modo specifico (rif. Prot. N° 17791 del 19/11/2015) per **“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”**.

Il profilo dell'Animatore digitale (cfr. Azione #28 del PNSD) è rivolto a:



INTERVENTI TRIENNIO 2022-2025

Formazione specifica e continua per Animatore Digitale e Team digitale –

Partecipazione a comunità di pratica in rete.

Segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.

Formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. Sempre maggiore diffusione del **pensiero computazionale** e del **coding** nella didattica con accesso a piattaforme dedicate, opportunamente predisposte dal MIUR in convenzione con CINI (consorzio Interuniversitario per l'Informatica): adesione a Programma Il Futuro, partecipazione a Code-Week, l'Ora del codice, concorso Codi-amo. Formazione al migliore uso degli **ampliamenti digitali dei testi** in adozione. **Raccolta** del materiale prodotto nelle varie discipline/aree con formazione e utilizzo negli spazi condivisi del Registro Spaggiari della scuola.

Mantenimento dello **spazio nell'area riservata del sito della scuola** dedicato sia ai temi del PNSD in ambito nazionale che alle attività e iniziative attuate dalla scuola.

Formazione per l'uso di **software open source** per la classe.

Formazione all'utilizzo delle **applicazioni** per l'organizzazione e per la didattica.

Formazione per l'uso degli **strumenti da utilizzare per una didattica digitale** integrata.

Formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la didattica (uso del linguaggio di **Scratch**, **circuiti SAM Labs**, **visori di realtà aumentata**, **stampante 3D**, attivazioni di immagini interattive con **Thinglink**). **Monitoraggio** attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

Creazione di un **gruppo di lavoro** (costituito dall'Animatore digitale, dal Team digitale e da funzioni strumentali per il sostegno alla didattica e supporto GWorkspace) per condividere competenze utili alla crescita comune. Creazione di uno **spazio nell'area riservata del sito della scuola** dedicato sia ai temi del PNSD in ambito nazionale che alle attività e iniziative attuate dalla scuola.

Raccolta di spunti di riflessione sull'importanza della didattica digitale, con riferimento alle **STEM**.

Utilizzo di account istituzionali e condivisione di **cartelle** e documenti per il passaggio di attività e la diffusione delle buone pratiche (Spaggiari Classeviva Classroom e Drive). Partecipazione nell'ambito del progetto "**Programma il futuro**" a **Code Week** a **all'ora di coding** attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti.

Partecipazione a Eventi aperti al territorio, con **genitori** e **alunni** sui temi del **PNSD** (sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, **cyberbullismo – Generazioni connesse**). Realizzazione di una **comunità online con famiglie e territorio**, anche attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione nella comunicazione scuola-famiglia.

Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Coordinamento delle iniziative digitali per **l'inclusione**.

Realizzazione da parte di docenti e studenti di **video**, utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti di Istituto.

	<p>Monitoraggio della dotazione tecnologica di Istituto per eventuale manutenzione, integrazione o sostituzione.</p> <p>Utilizzo del laboratorio informatico della scuola per sviluppare il pensiero computazionale (coding).</p> <p>Incremento dell'uso delle risorse digitali dei testi in adozione.</p> <p>Offerta di opportunità di apprendimento aumentato attraverso video-lezioni, presentazioni dinamiche o approfondimenti e piattaforme da utilizzare anche a casa per fornire risorse inclusive e spunti di approfondimento.</p> <p>Per migliorare le dotazioni hardware della scuola, continuazione nell'adesione agli Avvisi PON e PNRR per la Scuola" e ai bandi per fondi specifici MIUR.</p> <p>Sviluppo di attività di alfabetizzazione civica del cittadino digitale.</p> <p>Attività di thinking, inquiry, gamification e storytelling rivolte allo sviluppo delle competenze degli alunni. Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch). Avvicinamento alle STEM con applicativi che sviluppino il rapporto tra Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica nell'aula STEM.</p> <p>Approfondimenti di strumento musicale con lettura e composizione nel laboratorio di informatica con applicazione Muscore.</p> <p>Sperimentazione di nuove soluzioni digitali <i>hardware e software</i>.</p> <p>Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni con BES.</p> <p>Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: thinking, inquiry, gamification, storytelling flipped classroom.</p> <p>Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.</p>
--	---

Ciascun docente potrà migliorare il proprio approccio didattico in classe:

- programmando situazioni di apprendimento in cui gli allievi siano protagonisti nell'utilizzo delle tecnologie;
- utilizzando efficacemente le tecnologie per ricercare informazioni, per migliorare la comunicazione e la mediazione didattica, anche in vista di interventi di recupero;
- utilizzando diverse tecniche e strumenti per la valutazione formativa;
- costruendo reti, scambi efficaci tra colleghi nell'ottica di una formazione continua, sfruttando le potenzialità dei dispositivi tecnologici e di Internet.