

ISTITUT



PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO 2022-2025

ISTITUTO COMPRENSIVO VIA P. STABILINI



PNSD per il PTOF Istituto Comprensivo "Via P. Stabilini", Roma

Piano triennale 2022-2025

Animatore Digitale: Chicca Giuseppina

Legge 107/2015

Articolo 1, comma 56. Al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale, il MIUR adotta il Piano Nazionale per la Scuola Digitale.

Articolo 1, comma 57. [...] le istituzioni scolastiche promuovono, all'interno dei piani triennali dell'offerta formativa, azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel PNSD di cui al comma 56.

Con il D.M. n.851 del 27.10.2015 è stato adottato il PNSD che definisce i nuovi indirizzi in materia di digitalizzazione della scuola italiana. Non solo una dichiarazione di intenti, ma una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola, come pilastro fondamentale del disegno riformatore delineato dalla legge.

Si tratta di un'azione culturale e di un'opportunità di innovazione incentrata sulle metodologie didattiche e sulle strategie usate con gli alunni adeguando le strutture e le dotazioni tecnologiche al fine di favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale.

Per facilitare il processo di programmazione e di coordinamento delle azioni strategiche, è stata individuata la figura dell'Animatore Digitale.

L'*Animatore Digitale* si configura come una figura di sistema che, insieme al DS e al DSGA, e in collaborazione con il Team Digitale, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale a scuola nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. Il suo profilo (cfr. azione # 28 del PNSD) è caratterizzato essenzialmente da azioni rivolte a promuovere:

- la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, stimolando l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative organizzando laboratori formativi, anche senza essere necessariamente un formatore, coordinando la partecipazione della comunità scolastica alle altre attività formative organizzate per esempio attraverso gli snodi formativi;
- il coinvolgimento della comunità scolastica favorendo la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- la 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.

L'attenzione ai bisogni ed alle esigenze di ciascuno, la valorizzazione dei talenti, la centralità della persona sono i cardini dell'azione educativa.

Come recita il PNSD "l'obiettivo è migliorare la scuola, e il compito principale della scuola è fare buona didattica con i buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli studenti".

L'implementazione, l'organizzazione, la presenza e l'uso consapevole e sistematico delle risorse digitali, ha il fine di aiutare i docenti, gli alunni e tutto il sistema scolastico, una innovazione utile e necessaria al fine del raggiungimento dei risultati prefissati nel Piano Triennale dell'offerta formativa il cui scopo è:

- migliorare le competenze chiave degli studenti
- consolidare lo sviluppo professionale dei docenti e del personale scolastico
- diffondere le competenze digitali nelle scuole
- sviluppare laboratori didattici e ambienti digitali
- favorire una metodologia didattica digitale
- sviluppare un'innovazione curricolare
- migliorare l'uso di contenuti digitali

Interventi già attuati nell'Istituto

#4. AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Ogni aula della Scuola Primaria e Secondaria è stata dotata di LIM con PC o di Telo con proiettore e PC.

Nella Scuola Primaria e Secondaria è stata potenziata la connessione ad Internet

Sono stati acquistati 2 laboratori mobili, uno collocato nella Scuola Primaria (ancora in uso) e uno nella Scuola Secondaria

Utilizzo di piattaforme educative online online Google Workspace (exGSuite) per la didattica

#7. PIANO PER L'APPRENDIMENTO PRATICO

La scuola ha partecipato e vinto il PON per la creazione dell'Atelier Creativo che è stato fornito di stampante 3D, plotter, m-bot, arduino, story telling e corsi di formazione per il loro utilizzo

#11. DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA DELLA SCUOLA

La Scuola ha messo in atto la dematerializzazione dei documenti.

12. REGISTRO ELETTRONICO

La Scuola ha adottato il RE Classe Viva per le comunicazioni scuola-famiglia, le valutazioni degli alunni, la pagella in formato elettronico, lo Scrutinio in formato elettronico, la prenotazione on-line dei colloqui tra genitori e docenti, l'attivazione di tutte le potenzialità del registro elettronico

#15. SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE

A discrezione e utilità del docente, le lezioni sono state implementate con i seguenti programmi digitali e con la piattaforma di Istituto

- Utilizzo del programma Tinkercad, programma free, al fine della realizzazione di elementi tramite stampante 3D
- Realizzazione di Digit-giornalino (giornalino d'Istituto in formato digitale)
- Coding tramite scratch: programma free con aiuto di esperto esterno con applicazione finale ad elementi di robotica
- Coding tramite geogebra: programma free per una geometria dinamica
- Adozione di libri di testo anche in formato digitale

#25. FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

In linea con le azioni previste dal PNSD, l'Istituto ha individuato la figura dell'Animatore Digitale e del Team Digitale che si sono adoperati, nel corso del triennio, ad attuare quanto proposto nel Piano Triennale precedente e alla formazione e autoformazione del corpo docente.

Il seguente documento descrive le Azioni per l'attuazione del PNSD dell'Istituto. Per ogni Azione vengono descritti gli Obiettivi dell'Azione in oggetto, gli interventi previsti mediante i quali l'Istituto, nel corso del triennio, intende raggiungerli.

	AZIONE	OBIETTIVI	INTERVENTI	COSA FARE	TEMPI
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	#4 AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA	La necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare. Al centro di questa visione è l'innovazione degli ambienti di apprendimento. Ogni scuola deve avere un numero sufficiente di ambienti e dotazioni abilitanti alla didattica digitale, scelti ed adeguati rispetto alle esigenze di docenti e	AULE "AUMENTATE" della tecnologia per una visione "leggera" ed economicamente sostenibile di classe digitale. Si tratta di assicurare ad un maggior numero di aule tradizionali le dotazioni per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, per un'integrazione quotidiana del digitale nella didattica, per l'interazione di	▪ Dotare e potenziare di connessione a Internet tutte le aule di tutti i plessi	Triennio
				▪ Dotare tutte le classi di un kit LIM (Lim/Telo+ videoproiettore + casse + PC)	2022-2023
				▪ Ripristinare, dove già in uso, le apparecchiature danneggiate	2022-2023
				▪ Sviluppare un protocollo per l'utilizzo semplice ed efficace delle apparecchiature	Triennio

		studenti nonché delle realtà in cui si realizzano.	aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired e wireless.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Divulgare aggiornamenti informativi sul corretto utilizzo della LIM o similare 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stanziare fondi per eventuali interventi di riparazioni e sostituzioni di elementi danneggiati 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare software gratuiti e non 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzare spazi laboratoriali e la dotazione di strumenti digitali idonei a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). 	Triennio
				<p>LABORATORI MOBILI Dispositivi e strumenti mobili in carrelli e box</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a PON per incrementare dispositivi e strumenti nella scuola

		<p>mobili a disposizione di tutta la scuola per varie discipline, in grado di trasformare un'aula tradizionale in uno spazio multimediale. I laboratori mobili sono composti tipicamente da tablet e armadietti di ricarica su ruote e possono essere trasportati in tutti gli ambienti della scuola. Bisogna poi individuare software che convivono tra loro per accompagnare ogni attività didattica, tecnologicamente e coerente con le metodologie, l'età e i diversi bisogni degli studenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a PON per corsi di aggiornamento per docenti neoassunti e non 	Triennio
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisto di materiale per digitalizzare spazi studio all'interno dell'IC dedicati a recupero e potenziamento 	Triennio
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riquilibrare e progettare spazi come la biblioteca 	Triennio
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formazione dei docenti sull'utilizzo delle app gratuite per la didattica 	Triennio
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formazione dei docenti sull'utilizzo degli strumenti presenti nell'atelier digitale 	Triennio
			<p>USO DI AULE VIRTUALI Sono ambienti online protetti in cui docenti e studenti possono</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione e utilizzo della piattaforma Google Workspace per tutte le classi della Scuola Primaria e Secondaria

			condividere materiali, opinioni, realizzare attività di supporto alla didattica.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione e utilizzo dell'account istituzionale per tutti i docenti dell'IC 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione e utilizzo dell'account istituzionale per tutti gli alunni della Scuola Primaria e Secondaria 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione della piattaforma e-twinning per alcune classi della Scuola Primaria e Secondaria 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione e utilizzo delle classroom per ogni disciplina per ogni classe della Scuola Primaria e Secondaria 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione dell'account istituzionale a favore di progetti (giornalino, orientamento, concorso fotografico,...) 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione dell'account istituzionale ad uso di segreteria 	2022-2023

				<ul style="list-style-type: none"> Attivazione della prenotazione on-line dei laboratori della Scuola Primaria e Secondaria 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> Organizzazione di un Drive condiviso per la documentazione a favore dei docenti 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> Implementazione di una drive/piattaforma per la condivisione dei materiali didattici, suddivisa in aree dipartimentali/dipartimenti 	2022-2023
	#7 PIANO PER L'APPRENDIMENTO PRATICO	La Buona Scuola sancisce la necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento. L'investimento nei laboratori vuole	ATELIER CREATIVO Spazio innovativo e modulare dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo. Si creeranno scenari	<ul style="list-style-type: none"> Potenziamento delle strutture dell'Atelier Creativo 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione degli eventuali interventi strutturali per l'ambiente dell'Atelier creativo 	Triennio

		rafforzare la didattica integrando ciò che avviene in classe attraverso la creatività per gli studenti e verso progettualità innovative che sfruttino le tecnologie digitali. Al fine di intensificare l'azione di semplificazione e dematerializzazione amministrativa	didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, storytellin in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corso di formazione per l'utilizzo dei macchinari e della robotica presente nell'Atelier 	Triennio
AMMINISTRAZIONE DIGITALE	# 11 DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA DELLA SCUOLA			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fatturazione e pagamenti elettronici, miglioramento dei servizi, trasparenza dell'azione amministrativa 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dematerializzazione della documentazione 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione delle circolari comunicazione scuola-famiglia e scuola-docenti tramite RE 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rinnovare e aggiornare e il sito della scuola 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di un Drive condiviso per documentazione docenti-segreteria 	Triennio

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di meet per colloqui docente-famiglia, CdC, CdD, e riunioni di confronto 	
	# 12. REGISTRO ELETTRONICO	Il registro elettronico è uno strumento che semplifica e velocizza i processi interni alla scuola. È strumento di comunicazione immediata per le famiglie, grazie alla messa a disposizione di tutte le informazioni utili per raggiungere la piena consapevolezza della vita scolastica dei propri figli.	ATTIVAZIONE DEL REGISTRO ELETTRONICO L'obbligo del registro elettronico è stato sancito dal DL 95/2012.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potenziamento della linea wi-fi in tutti i plessi dell'IC 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo del registro elettronico Classe Viva in tutte le sue funzionalità 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione delle giustificazioni delle assenze con Registro web del RE 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione nella scuola Primaria e Secondaria in parallelo con quello cartaceo 	Triennio

LE COMPETENZ E DEGLI STUDENTI	#15 SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE	La sfida delle competenze digitali è quella di sostenere l'attività del docente come facilitatore, abbassando la soglia d'ingresso su temi ritenuti, a torto o ragione, estranei al suo background.	<ul style="list-style-type: none"> • il making • la robotica educativa • l'internet delle cose; • la lettura e la scrittura in ambienti digitali e misti • il digital storytelling • la creatività digitale • il coding: pensiero computazionale e programmazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del programma Tinkercad, programma free, al fine della realizzazione di elementi tramite stampante 3D 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di Digit-giornalino (giornalino d'Istituto in formato digitale) 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Coding tramite scratch: programma free con aiuto di esperto esterno con applicazione finale ad elementi di robotica 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Coding tramite geogebra: programma free per una geometria dinamica 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Adozione di libri di testo anche in formato digitale 	Triennio

				<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione alle attività proposte da esterni: <ul style="list-style-type: none"> × la settimana del coding "code week" × programma il futuro × generazioni connesse 	Triennio
LA FORMAZIONE DEL PERSONALE	#25 FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA	Lo scopo è 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. E' necessario passare dalla dinamica dei singoli corsi di formazione a quella della formazione continua, in cui l'evento formativo è di volta in volta accompagnamento, aggiornamento e compimento di rapporti e reti sul territorio per una più efficace	Progetto di Autoformazione:	<ul style="list-style-type: none"> Individuazione dei bisogni formativi di alunni e docenti 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> Formazione e aggiornamento per tutti i docenti e i genitori degli alunni sull'utilizzo e sulle potenzialità del registro elettronico a cura del Team Digitale e dell'AD 	2022-2023
				<ul style="list-style-type: none"> Formazione sull'uso delle nuove tecnologie, sull'uso di Classroom e RE a cura dell'AD e del Team Digitale 	Triennio
				Percorsi proposti: <ul style="list-style-type: none"> Alfabetizzazione informatica - a cura del team digitale verso la scuola primaria 	Triennio

		<p>diffusione di pratiche didattiche fondate sull'interazione tra metodologie, contenuti, dispositivi e ambienti. Per questo motivo saranno favoriti, all'interno dei poli, percorsi formativi che promuoveranno una molteplicità di modelli di innovazione didattica attraverso le tecnologie digitali.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Software di produttività personale (per l'elaborazione di testi, di presentazioni, di fogli di calcolo, ecc...) - a cura del team digitale e AD 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione e utilizzo del Drive per materiale condiviso a cura del Team digitale e AD 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione e utilizzo di piattaforme per la condivisione e per il cloud (Google Drive); 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • coding - programma scratch 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • tinkercad a cura del team digitale, AD, altri docenti formatori 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Interventi formativi con la Polizia Postale 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Formazione sulla sicurezza e privacy in rete 	Triennio

			Progetto di Formazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Eventi aperti al territorio con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi PNSD (cittadinanza digitale, uso dei social network, cyberbullismo) a cura di esperti esterni 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Uso della LIM e software correlati a cura del Team Digitale e AD 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Corso sull'utilizzo delle app di Google a cura del Team Digitale, dell'AD e di un esperto esterno 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a eventuali concorsi/eventi in ambito digitale 	Triennio
				<ul style="list-style-type: none"> • Uso della piattaforma GSuite e classroom a cura del Team Digitale e dell'Animatore 	Triennio

				<ul style="list-style-type: none"> • Uso dell'account istituzionale, del RE, della classroom a cura del Team e dell'Animatore Digitale 	Triennio
--	--	--	--	---	----------

Nomina dell'Animatore Digitale per il triennio: Chicca Giuseppina.

Nomina del **Team Digitale**, figure a supporto dell'Animatore Digitale: De Sena Marianna, Surfaro Barbara, Mancini Sandra, Iamundo Pamela

Altre figure a supporto del Team Innovazione: Ventura Paola, Lamia Maria, Del Campo Filomena, Scarselletti Chiara, Marangoni Simonetta, Mazzocco Romina, Petrucci Domenica, Smirne Lucia.

Tutti le figure sopraindicate hanno partecipato e/o parteciperanno ai corsi di formazione loro proposti.

L'Animatore Digitale