



## **PROGETTO PNRR – INVESTIMENTO 2.1 ANIMATORI DIGITALI “FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE”**

### **INTRODUZIONE**

Il presente progetto viene redatto in ottemperanza alle indicazioni ministeriali finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento di tutta la comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

A tal fine ci si propone di creare un ecosistema delle competenze digitali in grado di accelerare la trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica e dei processi di apprendimento e insegnamento, in coerenza con l'aggiornamento del quadro comune di riferimento per le competenze digitali DigComp versione 2.1 (per studenti) e DigCompEdu (per docenti).

Inoltre, la linea di intervento che si intende promuovere coinvolgerà anche la componente studenti e genitori, non solo in termini di ricaduta sull'apprendimento, ma anche con interventi a loro destinati allo scopo di favorire la costruzione di un autentico patto educativo di corresponsabilità tra scuola e famiglia.

### **IL PROFILO DELL'ANIMATORE DIGITALE**

Il PNSD ha introdotto nella scuola italiana la figura di sistema dell'Animatore Digitale, supportato dal Team per l'innovazione digitale, che riveste un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale nell'attività didattica, soprattutto nell'ambito del miglioramento delle competenze digitali degli studenti e dei docenti allo scopo di rendere la tecnologia uno strumento didattico di costruzione di competenze.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD, il presente Piano di intervento, redatto dall'Animatore digitale, intende configurare lo scenario di strategie funzionali e coerenti con la realtà della nostra istituzione scolastica per continuare la realizzazione di quel cambiamento culturale, metodologico, organizzativo richiesto dalle sempre nuove realtà digitali.

Naturalmente, le linee programmatiche tracciate nel presente Piano rappresentano sempre il passo iniziale verso una definizione più dettagliata e aderente al contesto, così come emergerà nel corso dei primi concreti interventi previsti, dai quali si raccoglieranno indicazioni e dati utili a ridefinire i contorni e gli obiettivi realmente perseguibili nella logica della pratica riflessiva e del monitoraggio continuo e trasparente delle azioni.

### **PREMESSA AL PIANO TRIENNALE**

Il precedente triennio è stato caratterizzato da un impulso tecnologico molto importante, sia in termini di dotazione digitale del nostro Liceo con l'acquisto di nuovi strumenti didattici digitali e la realizzazione di laboratori per le “professioni digitali del futuro” (Piano 4.0 - *Next Generation Labs* e *Next Generation Classrooms*), sia con il potenziamento della connettività.

Si sono svolte, inoltre, attività di formazione indirizzate al personale docente, personale ATA e studenti, sull'alfabetizzazione digitale e l'utilizzo degli strumenti offerti dalla Piattaforma *GSuite for Education* e sulla metodologia innovativa del *debate*, sia in lingua italiana che in inglese

La progettazione per il nuovo triennio è volta, oltre che al potenziamento di competenze già acquisite in un'ottica di continuità di intervento, anche alla formazione di nuove e più specifiche competenze relative alle nuove strumentazioni acquisite nell'ambito della realtà virtuale e aumentata, dell'I.A., metaverso e cittadinanza digitale.

### **PIANO DI INTERVENTO**

Coerentemente con quanto previsto dall'investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” di cui alla Missione 4 – Componente 1 del PNRR, il presente Piano di Intervento, redatto dall'Animatore Digitale d'Istituto sull'esigenze della comunità scolastica, intende promuovere un percorso condiviso di innovazione culturale, organizzazione sociale e istituzionale che vuole dare nuova energia, nuove connessioni e nuove capacità.

In questa visione, il “digitale” è strumento abilitante, connettore e volano di cambiamento, nella direzione di una sua definizione sempre più dettagliata e aderente al contesto. Alcune delle innovazioni richieste sono

già attive nell'istituto e molte sono in fase di sviluppo, di conseguenza gli interventi previsti concorrono alla crescita graduale degli obiettivi realmente perseguibili, nella logica della pratica riflessiva e del monitoraggio continuo e trasparente delle azioni.

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di formazione del personale scolastico in aiuto alla transizione digitale all'interno della scuola, realizzate con modalità laboratoriali mirate e personalizzate.

Le iniziative formative si svolgeranno nel triennio 2024/2027 e si concluderanno entro il 31 agosto 2027.

#### AZIONI E AMBITI

Le azioni ritenute prioritarie e percorribili nel prossimo triennio sono di seguito enunciate ed aggregate con riferimento ai tre ambiti progettuali assegnati dal PNSD all'Animatore. Naturalmente, tali ambiti non devono essere intesi come settori diversi e indipendenti dell'azione di innovazione che si vuole potenziare e promuovere, ma vanno, piuttosto, 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.

AMBITO	INTERVENTI
<p><b>FORMAZIONE INTERNA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formazione di base dei docenti e personale ATA <i>Google Suite for Education</i> e Registro elettronico (servizi al personale);</li> <li>✓ Formazione specifica per Animatore Digitale e Team dell'innovazione digitale;</li> <li>✓ Formazione rivolta al personale docente <i>Il Debate come palestra delle competenze</i> (seconda edizione);</li> <li>✓ Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale;</li> <li>✓ Formazione/supporto ai nuovi docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola;</li> <li>✓ Formazione/supporto ai docenti sui nuovi strumenti tecnologici per la realtà virtuale e aumentata;</li> <li>✓ <b>"Il libro digit@le"</b>: Formazione indirizzata a docenti e studenti per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione;</li> <li>✓ Formazione per utilizzo spazi <b>Google Drive</b> condivisi anche per una documentazione di sistema;</li> <li>✓ Formazione per incrementare le competenze dei docenti che insegnano discipline scientifiche attraverso l'acquisizione dei nuovi strumenti didattici e l'uso delle ICT finalizzati all'insegnamento delle <b>STEM</b>;</li> <li>✓ Formazione/supporto ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale;</li> <li>✓ Formazione e autoformazione riguardo a strategie didattiche che favoriscono l'inclusione di alunni stranieri o alunni con <b>disturbi/bisogni specifici</b>;</li> <li>✓ Formazione di primo e secondo livello per insegnanti e studenti con l'I.I.S. 'Ovidio' di Sulmona, scuola Polo Territoriale della <b>Rete WeDebate</b> e Scuola Capofila della Rete regionale.</li> </ul>
<p><b>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" alla <b>Settimana Europea del Codice</b> e all'<b>Ora del Coding</b> attraverso la realizzazione di laboratori di <i>coding</i>;</li> <li>✓ Partecipazione alle <b>"Invasioni Digitali"</b>;</li> <li>✓ Organizzazione della <b>Giornata delle Buone pratiche didattiche</b>;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Coordinamento delle attività di robotica e realtà virtuale e aumentata in occasione della <b>Giornata Erasmus delle Lingue</b>, nell'ambito delle attività di orientamento in entrata;</li> <li>✓ <b>Sportello digitale</b>, con cadenza mensile, a supporto di tutta la comunità scolastica;</li> <li>✓ Coordinamento di uno staff di docenti disposto a mettere in comune le proprie competenze digitali in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi (<b>Progetto Caffè digitale: Condividere per crescere insieme</b>);</li> <li>✓ Somministrazione di un questionario informativo/valutativo per la <b>rilevazione dei bisogni formativi sul digitale</b>;</li> <li>✓ Elaborazione degli esiti dell'indagine conoscitiva e relative considerazioni sulle azioni successive da attuare;</li> <li>✓ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite;</li> <li>✓ Incontri info-formativi con le famiglie relativi alle attività di formazione innovative proposte dalla scuola;</li> <li>✓ Supporto alle famiglie per l'utilizzo del registro elettronico e della piattaforma per le nuove immatricolazioni;</li> <li>✓ Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyberbullismo);</li> <li>✓ Utilizzo tra docenti di cartelle condivise e documenti condivisi in <i>Google Drive</i> per la condivisione di attività e diffusione delle buone pratiche;</li> <li>✓ Utilizzo di cartelle e documenti condivisi per la formulazione e consegna di documentazione per favorire la dematerializzazione in tutti gli ambiti di esercizio delle attività: programmazioni, relazioni finali, richieste, comunicazioni, certificazioni sul registro elettronico;</li> <li>✓ Produzione di tutorial e dispense per l'alfabetizzazione del PNSD;</li> <li>✓ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali;</li> <li>✓ Partecipazione ai <b>Campionati Regionali di Debate</b> in lingua italiana e ai <b>Campionati Nazionali dei Debate in lingua inglese</b>;</li> </ul>
<p><b>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Partecipazione ai bandi PNRR, per incrementare le attrezzature e i software in dotazione della scuola;</li> <li>✓ Ricognizione e mappatura delle attrezzature informatico-digitali presenti nella scuola, in collaborazione con il tecnico di laboratorio, e sua eventuale integrazione/revisione;</li> <li>✓ Collaborazione per la pubblicizzazione delle attività di istituto sul sito e sui social;</li> <li>✓ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione;</li> <li>✓ Utilizzo di soluzioni digitali per realizzare attività di recupero, potenziamento ed eccellenza;</li> <li>✓ Potenziamento sull'utilizzo del <i>coding</i>, robotica educativa <i>tinkering</i> e STEM;</li> <li>✓ Iniziative di educazione ai media e <i>social network</i> per l'acquisizione di una cittadinanza digitale consapevole;</li> <li>✓ Monitoraggio attività e rilevazione dei risultati per l'apporto di correttivi al Piano con l'ausilio del Team digitale.</li> </ul>

## **RISULTATI ATTESI**

Le ricadute del Piano, valutate a lungo termine, saranno:

- ✓ Acquisizione/potenziamento di abilità e competenze digitali da avvalersi efficacemente e costantemente nella normale prassi didattica;
- ✓ Miglioramento della didattica con conseguente aumento della motivazione e profitto degli studenti;
- ✓ Aumento del coinvolgimento e ruolo più attivo e collaborativo degli studenti finalizzato all'apprendimento e alla crescita personale;
- ✓ Innalzamento delle competenze digitali degli studenti e dei docenti in ambito didattico;
- ✓ Creazione di percorsi personalizzati per gli studenti;
- ✓ Incremento della collaborazione tra i docenti per lo scambio di esperienze e buone pratiche didattiche;
- ✓ Miglioramento dell'organizzazione della scuola e del sistema scolastico nel suo complesso;
- ✓ Fornire modalità e percorsi alternativi alla didattica tradizionale per assecondare i diversi stili di apprendimento e sviluppare le potenzialità di ognuno.

## **MONITORAGGIO/VALUTAZIONE**

Il monitoraggio coinvolgerà sia il personale in servizio sia l'utenza secondo quanto previsto dal Piano di Miglioramento di Istituto.

Chieti, li 28 dicembre 2024

L'Animatore digitale  
Prof.ssa Lorella Frastornini