



ISTITUTO COMPRESIVO MAGLIE
VIA MANZONI, 2 73024 MAGLIE (LE) TEL. E FAX: 0836 483339

Cod. Fisc.: 92012570757 Cod. Mecc.: LEIC82100G
e-mail: leic82100g@istruzione.it - pec: leic82100g@pec.istruzione.it - Sito Web: www.compresivomaglie.edu.it

Progetto triennale di attuazione del
Piano Nazionale Scuola Digitale
2023-2025

Piano Nazionale
SCUOLA digitale

a cura dell'Animatore Digitale Prof. F. Gianfreda

QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

Legge 107/2015, art.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.

Legge 107/2015, art.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.

D.M. n. 851 del 27.10.2015

E' stato adottato il PNSD che definisce i nuovi indirizzi in materia di digitalizzazione della scuola italiana. Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione digitale nel sistema scolastico ed è parte integrante del Piano Triennale dell'Offerta Formativa con lo scopo di 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 è stato individuato un Animatore Digitale, una figura che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD.

L'Animatore Digitale è una figura dedicata esclusivamente all'innovazione digitale di natura metodologica e didattica. Affianca il Dirigente e il Direttore dei Servizi Amministrativi (DSGA) nella progettazione e realizzazione dei progetti di innovazione digitale contenuti nel PNSD e promuove e diffonde nella scuola di appartenenza a tutto il personale, oltre che gli studenti e le loro famiglie i progetti e le indicazioni contenute nel Piano.

D.M. n. 184 del 15 settembre 2023 - "Adozione delle Linee guida per le discipline STEM".

AMBITI DI INTERVENTO

In relazione a quanto definito nel "PNSD - avviso pubblico per l'acquisizione e selezione di progetti tesi a fornire formazione agli animatori digitali - Prot. MIUR.AOODRLO.R.U.17270 del 27 novembre 2015 - Allegato 2: Tabella Aree tematiche - si definiscono gli ambiti di intervento dell'Animatore Digitale:

CREAZIONI 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.
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.
FORMAZIONE INTERNA	Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi. Formazione specifica dell'Animatore Digitale e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.

INTERVENTI GIA' REALIZZATI

Attraverso finanziamenti ottenuti mediante progettazioni finalizzate al potenziamento della dotazione laboratoriale sono stati acquisiti strumenti digitali implementabili in tutte le classi della scuola, e vari kit facilmente trasportabili, al fine di sviluppare specifiche competenze nell'ambito delle discipline STEM e conoscenze complementari nell'ambito dell'intero percorso di studi, attraverso pratiche che valorizzino il contributo del singolo e le sue competenze trasversali, oltre a quelle tecniche. Quanto acquistato, scelto sulla base della mobilità, per l'utilizzo sistematico e pratico all'interno di tutte le aule dell'istituto oltre che nel laboratorio attrezzato, offre stimoli sempre più importanti e generativi alle comunità di pratiche.

Kit sulla temperatura e i passaggi di stato, sull'introduzione alla chimica, su aria ed acqua, e sulle basi della fisica (macchine semplici, kit di meccanica, elettricità, ottica) associati ad una dotazione di software di simulazione di esperienze di fisica e chimica, promuovere un approccio inclusivo e di parità di genere, in cui le ragazze e i ragazzi acquisiscano soft skills fondamentali per la loro crescita come la creatività, il problem solving, la capacità di innovare, la leadership e lo spirito collaborativo: si mira, attraverso la sperimentazione educativa legata al mondo delle materie scientifiche (tinkering, coding, inquiry based learning, robotica educativa, engineering), a promuovere attività didattiche più incentrate sull'approccio "hands-on", operative e collaborative. L'allestimento di uno spazio Making, nel quale intendiamo realizzare progetti condivisi e cross curricolari tra le classi, completa la dotazione: sono stati pertanto acquistati una stampante 3d food, visori 3D, per fornire una esperienza di realtà virtuale immersiva, e materiale di consumo vario.

Con i fondi del PNRR sono state dotate tutte le classi della Scuola secondaria e primaria di monitor interattivi. Inoltre nella scuola primaria è stato creato un ambiente immersivo. Una rimodulazione degli spazi ha consentito di ottenere un ambiente nel quale attuare la gamification: questa ha il potere di aumentare la concentrazione, la motivazione e la partecipazione, stimolare la produttività, ridurre il carico di stress associato allo studio. Tramite giochi sia tecnologici che analogici, questo metodo didattico offre moltissimi vantaggi, facendo sviluppare quelle stesse competenze trasversali che si sposano alla perfezione con la moderna concezione di educazione.

Sulla base delle indicazioni del DM 184/2023 si rende necessario:

- Aggiornare il Curricolo d'Istituto attraverso la definizione di percorsi formativi delle discipline STEM;
- Definire obiettivi di apprendimento declinati in conoscenze e abilità e competenze;
- Progettare percorsi di apprendimento interdisciplinare che valorizzino le discipline STEM, il pensiero critico, il rapporto tra teoria e pratica, tra

- conoscenza scientifica ed umanistica secondo un' "alleanza" tra discipline;
- Adottare metodologie innovative come suggerite all'interno delle linee guida per ordine di scuola;
- Favorire la promozione della didattica laboratoriale intesa come strumento privilegiato per la garanzia dell'inclusione, della personalizzazione dei percorsi e dell'innovazione didattica in linea con le STEM;
- Definire un sistema di valutazione per le discipline STEM;
- Definire un sistema di indicatori di qualità e standard efficaci per rendere osservabili e valutabili i processi e le azioni previste nel PTOF per quanto riguarda le discipline STEM;
- Inserire moduli progettuali di orientamento alle discipline scientifiche;
- Prevedere approfondimenti disciplinari all'interno della progettualità PNRR
- Nel piano di formazione del personale docente dare risalto alle attività di aggiornamento o formazione in itinere sulla tematica delle STEM;
 - Aderire o costruire accordi di rete con altre scuole ed Enti pubblici privati per condividere esperienze e buone pratiche scientifiche, tecnologiche, matematiche per lo sviluppo delle competenze trasversali.

La nostra scuola si è già attivata anticipando l'uscita delle linee guida: in particolare sono stati avviati corsi di formazione specifici per le discipline STEAM (corso Virtual tour aperto a tutti i docenti di tutti gli ordini); formazione sugli spazi MAKER; i docenti delle discipline STEAM hanno programmato un uso sistematico dei laboratori.

AZIONI PER IL TRIENNIO 2023-2025

Le azioni previste per il triennio avranno come riferimento quanto previsto nelle Linee guida adottate nel D.M. 184/23 in relazione ai tre ordini di scuola.

1. Scuola dell'Infanzia
2. Scuola primaria
3. Scuola secondaria di I Grado

Maglie lì 20 Dicembre 2023

Animatore Digitali
Prof. Francesco Gianfreda