

Convitto Nazionale Benevento "Pietro Giannone"

Piazza Roma, 27 – 82100 Benevento (Bn)



CONVITTO NAZIONALE

"Pietro Giannone"

Piano di intervento Team per l'Innovazione Digitale



Il Piano Nazionale Scuola Digitale



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 della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

Per favorire e supportare il cambiamento e l'innovazione del sistema Scuola, il MIUR ha avviato un processo di digitalizzazione della scuola con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), tracciando un percorso strutturato in più azioni, realizzate in modo parallelo, e finalizzato, in buona sintesi, a:

- **modificare gli ambienti di apprendimento**, realizzando sistemi educativi vicini ai nuovi linguaggi e processi di apprendimento degli studenti, che ne favoriscano lo sviluppo e il potenziamento delle competenze individuate nella Strategia Europa 2020, con il fine ultimo dell'inserimento nel rinnovato mercato del lavoro;
- formare i docenti a nuove metodologie didattiche, che attraverso l'uso delle tecnologie, consentano il passaggio dalla didattica trasmissiva ad un apprendimento collaborativo ed esperienziale. Infatti, la presenza di ambienti digitali da sola non basta a migliorare gli apprendimenti se non cambiano i modi di insegnare e di imparare, per questo la programmazione degli obiettivi triennali in ambito Scuola Digitale, illustrata in questo piano e allegata al PTOF con la sua stessa durata, si basa sulla predisposizione di ambienti, risorse e percorsi di formazione, di condivisione e soprattutto di sperimentazione di pratiche didattiche innovative.

L' Animatore digitale e il Team per l' Innovazione digitale

Per facilitare tale processo di programmazione e di coordinamento delle azioni strategiche nel nostro Istituto è stato individuato un Animatore Digitale, una nuova figura che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD. L'**Animatore digitale ricopre** un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola. Nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel PTOF, potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:



- **Formazione interna** (senza necessità di essere formatore);
- **Coinvolgimento della comunità scolastica** (attraverso l'organizzazione di workshop ed altre attività sui temi del PNSD anche rivolti ai genitori e con il supporto di associazioni del territorio come Studiare Digitale);
- **Ideazione, creazione e sperimentazione di soluzioni innovative** (strumenti per la didattica, adozione di metodologie, laboratori permanenti, ecc.).



Con l'Animatore digitale collabora il **Team per l'innovazione Digitale** e l'intero corpo docenti della scuola, compreso il Dirigente ed il DSGA ed i soggetti esterni rilevanti che possano contribuire a realizzare gli obiettivi del PNSD. Portare la scuola nell'era digitale non è solo una sfida tecnologica. È una sfida organizzativa, culturale, pedagogica, sociale e generazionale.



Le linee programmatiche tracciate nel piano sono un primo passo nella direzione di una sua definizione sempre più dettagliata e aderente al contesto, quale emergerà nel corso dei primi concreti interventi previsti, dai quali si raccoglieranno indicazioni e dati utili a ridefinirne i contorni e gli obiettivi realmente perseguibili nella logica della pratica riflessiva e del monitoraggio continuo e trasparente delle azioni.

Il Piano Scuola 4.0

Il Convitto Nazionale rientra tra le scuole finanziate con il Decreto N.161 del 14.06.2022 con cui viene adottato il "Piano Scuola 4.0" in attuazione della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 –del PNRR, finanziato dall'Unione europea – *Next Generation EU* che prevede la trasformazione di almeno 100.000 aule in ambienti di apprendimento che fondino le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo. Con tale misura le comunità scolastica del primo e del secondo ciclo sono chiamate a progettare e realizzare ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life), caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. **La trasformazione fisica e virtuale deve essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento.** Snodo importante del lavoro di progettazione è costituito dalla promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche in un'ottica di cambiamento progressivo e ineludibile del processo di insegnamento.

Si promuove quindi l'introduzione di soluzioni digitali in ambienti di apprendimento attivi, laboratoriali, costruttivisti che rappresentano una strategia vincente per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale,



abilità tecnologiche ed operative in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo delle competenze ivi comprese le competenze digitali (**Dig.Comp 2.2**) Una scommessa formativa da perseguire nel tempo potrebbe puntare ad introdurre nuove sperimentazioni nel fare scuola come introdurre le potenzialità dell'innovazione proprie del Modello Scuola senza Zaino e del Digitale I-Pad. Attraverso questi modelli ormai collaudati da oltre venti anni si determina una maggiore motivazione e partecipazione degli studenti, attraverso l'efficacia collaudata delle tecniche di differenziazione dell'apprendimento e delle tecnologie che diventano quotidiane, ordinarie al servizio dell'attività scolastica, a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). In conclusione la scommessa sta nel promuovere un'azione culturale che parta da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio dinamico per l'apprendimento e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le *Soft Skills*.



Piano d'intervento

FORMAZIONE INTERNA:

fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi

2022/2023	2023/2024	2024/2025
<ul style="list-style-type: none"> Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione (Azione #28) Formazione specifica per Animatore Digitale e Team per l'Innovazione (Azione #28) Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale e repository di spunti per inclusione e tecnologie della DDI attraverso le pagine del sito web Convitto 4.0 https://sites.google.com/view/convitto-nazionale-4-0/home Realizzazione tutorial/vademecum in formato elettronico relativo a tutti i principali adempimenti scolastici (RE registro elettronico, adozioni libri di testo web, esami web, SD sportello digitale, piattaforma scuola futura) 	<ul style="list-style-type: none"> Formazione avanzata per animatore digitale - partecipazione a comunità di pratica in rete (Azione #28) Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare (Azione #26) Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale (Azione #28) Formazione avanzata per docenti su strumenti tecnologici in dotazione alla scuola: (Azione #25) -nuovi spazi flessibili -sessione formativa sull'utilizzo del registro elettronico e SD ai docenti neo assunti. Formazione metodologie didattiche innovative - sessione sperimentale per gruppo docenti interessati (Azione #25) Sviluppo del pensiero computazionale nella scuola primaria e secondaria di primo grado (Azione #17) Formazione Coding in classe con Scratch - sessione sperimentale per gruppo docenti interessati (Azione #25) 	<ul style="list-style-type: none"> Formazione specifica per animatore digitale- partecipazione a comunità di pratica in rete (Azione #28) Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare (Azione #26) Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale (Azione #28) Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa (Azione #26) Formazione Generazioni Connesse Progetto MIUR - sessione sperimentale per docenti interessati (Azione #25) Caffè digitale: workshop sui nuovi tools e app a servizio della didattica digitale (Azione #25) Partecipazione a bandi nazionali, europei, internazionali (Azione #29) Monitoraggio del piano digitale(Azione #35)



<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione laboratori formativi sull'utilizzo delle tecnologie informatiche a supporto della didattica: <ul style="list-style-type: none"> - Formazione all'utilizzo delle Google Apps: Google moduli per la somministrazione di prove di verifica (formazione a cura del Team) - Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione - Formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. (Utilizzo delle LIM DABLIU) - Formazione Creare E-book multimediali e interattivi -sessione sperimentale per gruppo docenti interessati • Incoraggiare l'utilizzo dei materiali STEM acquistati dall'Istituto. • Favorire la partecipazione ad eventi formativi sull' utilizzo delle tecnologie informatiche a supporto della didattica: <ul style="list-style-type: none"> - Narrazione e digital storytelling proposte ScuolaFutura - Formazione per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale - Formazione orientata ai servizi cloud: utilizzo Google Drive. • Cittadinanza digitale: <ul style="list-style-type: none"> - Iniziative proposte dall'Ambito per l'anno 2022-23 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a bandi nazionali, europei, internazionali (Azione #7) • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali • 	
--	--	--



<ul style="list-style-type: none"> - Formazione Generazioni Connesse Progetto MIUR –sessione • Supporto ai docenti nella creazione di progetti di sperimentazione informatica e di didattica digitale integrata. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali 		
--	--	--

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche coinvolgendo le famiglie e altri attori del territorio, al fine di realizzare una cultura digitale condivisa;

2022/2023	2023/2024	2024/2025
<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema (Azione #28) • Aggiornamento sul sito della scuola di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD del Team Digitale e delle pratiche didattiche innovative realizzate • Sensibilizzazione all'utilizzo del repository e di per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. • Creazione di un calendario condiviso per il piano delle attività • Partecipazione a iniziative e manifestazioni bandi territoriali, nazionali, europei e 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema (Azione #28) • Partecipazione all'Ora di Coding nell'ambito del progetto "Programma il futuro" nella Scuola Primaria e con gli alunni di cinque anni della Scuola dell'Infanzia (Azione #22) • Sperimentazione di soluzioni digitali sempre più innovative nella didattica (Azione #22) • Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cyberbullismo, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media) (Azione #29) • Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con le figure di sistema e con il gruppo di lavoro (Azione #28) • Partecipazione a Code Week nell'ambito del progetto Programma il Futuro con coinvolgimento della Scuola Primaria e della Scuola dell'Infanzia (Azione #22) • Sperimentazione di soluzioni digitali sempre più innovative nella didattica (Azione #22) • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti di strumentazioni tecnologiche (Azione #4) • Realizzazione di workshop sul digitale a favore di docenti, famiglie e studenti. (Azione #29)



<p>internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di progetti trasversali per incoraggiare l'uso della piattaforma e-twinning. 	<p>con l'uso di nuove metodologie: flipped classroom, e- book, piattaforme e-learning (Azione #22)</p>	
<p>Promozione alla partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate dei temi del PNSD anche attraverso momenti formativi aperti alla famiglia e altre agenzie presenti sul territorio per la realizzazione di una cultura digitale condivisa</p>		

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

progettare la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento, le dotazioni digitali e le innovazioni della didattica coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure;

2022/2023	2023/2024	2024/2025
<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione (Azione #4) • Supporto alla costruzione di curricolo verticali per l'acquisizione delle competenze digitali soprattutto trasversali (Azione #18) in riferimento alle Digi.Comp.2 • 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione / revisione (Azione #4) • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom (Azione #15) • Cittadinanza digitale (Azione #18) • Potenziare l'utilizzo del coding con software dedicati (Azione #15) • Implementazione di repository disciplinari di video per la didattica autoprodotti e/o 	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiornamento del curriculum delle discipline (Azione #18) • Collaborazione e comunicazione in rete: piattaforme digitali scolastiche (Azione #26) • Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES. • Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica Digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie.



	selezionati a cura della comunità docenti	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più Innovative e condivisione delle esperienze.• Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti.• Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola.
--	---	--

Benevento, 24/10/2022

L'Animatore Digitale

Marilena MOCCIA

Il Team per l'innovazione

Francesca DE RIENZO

Francesca DI MATTEO

Maria Rosaria MANCINI

Orazio GIANGREGORIO

