

PNSD Triennio 2025-2028

Animatore Digitale: Serena Rosati

Figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola PNSD (Azione #26 del PNSD)

- **Team per l'innovazione digitale:** Serpente Valerio, Vittori Marina (azione #25 del *PNSD*)
- **Responsabile di pronto soccorso tecnico:** Paolo Morra
- **Responsabile del sito WEB e Amministratore Google Workspace:** Serena Rosati
<https://www.comprensivotolfa.edu.it/>
- **N° 9 docenti formazione digitale PNSD:** Morena Stefanini, Laura Fiorucci, Alessandra Moroni, Marina Vittori, Brunella Franceschini, Paolo Emilio Ricci.

**Riferimenti
normativi**

- **Decreto MIUR 27 ottobre 2015**, adozione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, il PNSD. Il suddetto documento si inserisce nell'ambito di un percorso in parte già avviato e diretto al potenziamento delle competenze e degli strumenti in materia di innovazione digitale.
- **legge 13 luglio 2015, n. 107:** ha previsto l'adozione del Piano nazionale per la scuola digitale al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale
- **decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435:** ha stanziato risorse per l'organizzazione, a livello capillare su tutto il territorio nazionale, di percorsi di formazione diretti concretamente a favorire un pieno sviluppo del processo di digitalizzazione delle scuole attraverso l'animatore digitale, un docente individuato sulla base della normativa vigente nell'ambito di ciascuna istituzione scolastica

**In linea con gli Obiettivi Nazionali
PNSD**

**Destinatari e risultati
attesi
Formazione interna**

- Stimolare la formazione digitale interna, anche in modalità online, attraverso l'organizzazione di corsi-laboratori-seminari formativi che favoriscano l'accesso e l'uso dell'informazione digitale nella

	scuola attraverso modelli di interazione didattica innovativa mirata all'identità digitale. Si avrà cura di organizzare corsi interni in presenza e online. La formazione docenti sarà a cura del personale qualificato interno o esterno come indicato nel Piano DDI e centrata sulle tematiche seguenti: • utilizzo delle Piattaforme istituzionali • percorsi possibili di cittadinanza digitale in verticale • creazione di learning object e verifiche digitali • privacy, salute e sicurezza • misure e comportamenti per emergenza sanitaria • È previsto il potenziamento di iniziative formative per un corretto utilizzo dell'Atelier Creativo <i>Lud@rtee</i> la prevenzione del Cyberbullismo. • Si segnaleranno interventi tecnici per ottimizzare l'uso di postazioni e LIM.
Destinatari e risultati attesi Coinvolgimento della comunità scolastica	• Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli alunni con l'organizzazione di workshop e la partecipazione a concorsi sui temi del PNSD, attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e al territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa e la diffusione delle buone pratiche. • Sarà promossa una collaborazione con esperti, gruppi e associazioni che collaborano con la Scuola per la promozione della cultura digitale nel rispetto del Protocollo di prevenzione COVID 19, del Regolamento per gli usi di spazi e attrezzature dell'I.C. di Tolfa, del Regolamento DAD e del Piano DDI.
Destinatari e risultati attesi La creazione di soluzioni innovative in linea con il DDI	• Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta anche da altre figure. • Favorire negli studenti l'uso critico della Rete mirando all'alfabetizzazione informatica e digitale (information literacy e digital literacy). • Intensificare l'utilizzo del Drive e delle modalità e opportunità di condivisione in G-Workspace con interventi di tutoraggio dell'AD; del Team Digitale e dell'Amm.re di piattaforma, ma anche di peer-tutoring tra docenti. • Migliorare la conoscenza della G-Workspace da parte degli alunni con lezioni dedicate; attività guidate ed esempi Strumenti ed azioni di inclusione digitale • Acquisizione di dotazioni e strumenti digitali, compresa la connettività, finalizzati al BYOD (Bringyourown device) in modo da

	coprire tutti i plessi e ordini di scuola; • Attività didattiche mirate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti più vulnerabili, in coerenza con il quadro di riferimento europeo “DigComp 2.1.” • Utilizzo della Piattaforma Google Workspace • Creare Repository, spazi e modalità di archiviazione • Ampliare l'utilizzo del Registro elettronico • Continuare con il supporto ai docenti da parte dell'Animatore, del Team e il responsabile del Sito della scuola • Essere aperti alle sinergie con le Equipe formative territoriali • Favorire l'apprendimento della competenza chiave digitale attraverso l'allestimento di ambienti di apprendimento innovativi centrati sull'apprendimento collaborativo e <i>l'imparare facendo</i>, tipico delle discipline STEM. Le soluzioni innovative permetteranno di incrementare strategie di inclusione ed educazione alla cittadinanza digitale. • Favorire l'attuazione del Curricolo di Educazione Civica con particolare attenzione alle nuove Linee guida • Potenziamento degli spazi digitali dei plessi • Promuovere la partecipazione ad iniziative territoriali e ai concorsi nazionali per lo sviluppo di competenze digitali e creatività
--	--

Attività e strumenti	
Formazione interna digitale legge 107/2015 La formazione in servizio diventa obbligatoria, permanente e strutturale Competenze di sistema	• Promozione di corsi di aggiornamento docenti anche in modalità online per l'utilizzo pratico dei materiali acquistati per l'allestimento dell'atelier creativo <u>Lud@rte</u> • Partecipazione ai corsi del DM 66 • Corsi e seminari innovazione metodologica didattica per il confronto di buone pratiche a. utilizzo delle Piattaforme b. metodologie innovative c. modelli inclusivi d. percorsi possibili di cittadinanza digitale in verticale

Didattica per competenze e innovazione metodologica	e. creazione di learning object e verifiche digitali f. gestione emotiva della classe g. privacy, salute e sicurezza
Competenze del XXI secolo	• Diffusione di corsi di aggiornamento digitale in modalità webinar e-learning in piattaforma Sofia e non per l'acquisizione di competenze didattiche digitali (Aretè Formazione Onlus...) • Favorire l'utilizzo innovativo e inclusivo della LIM
Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento	
Competenze scuola	• Promozione di corsi di aggiornamento docenti per la Creazione di Repository per risorse educative aperte con Coggle, ePub Editor, Google Site, Thinglink mediante gli applicativi Scratch, Wordwall e Learningapps
Inclusione grazie alle nuove tecnologie	• Promozione di corsi di aggiornamento base e avanzato per l'utilizzo di Scratch 3.0
	• Utilizzo di piattaforme educative e di condivisione creativi
Coinvolgimento della comunità scolastica	• Strumenti di condivisione, di repository di documenti, forum, blog, classi virtuali
	• Adesioni a progetti e concorsi informativi digitali
	• Diffusione dell'utilizzo della piattaforma “Programma il Futuro” MIUR/CINI: insegnare in maniera semplice ed efficace le basi dell'informatica: <i>il pensiero computazionale a scuola</i>
	• Iniziative di formazione gratuita promosse dal <i>MIUR</i>

DigComp 2.1 http://schoolkit.istruzione.it/ Collaborazioni con esperti La creazione di soluzioni innovative PNSD nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19	• Attuare le indicazioni in linea con DigComp2.1 https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf • Adesioni ad eventuali piattaforme MIUR a supporto delle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale • Collaborazioni con esperti volontari per un maggiore coinvolgimento della comunità scolastica e territoriale • Partecipare, promuovere e favorire Workshop di innovazione digitale • Promuovere una pratica innovativa alla luce dei modelli di istruzioni PNSD Piattaforma MIUR per Animatori e Team • Aderire a progetti di innovazione digitale finanziati dal MIUR Utilizzo di: • Robotica educativa (Mbot, Cubetto, Blue-Bot) • Coding (Scratch 3.0 Minecraft Education Edition) • Stop motion -Storytelling- (UE Animation Studio, Easi-View Pro, Kit registrazione podcast compatto, modalità Byod (Bring Your Own Device) con tablet e PC portatili. • Tinkering: avvicinare allo studio delle STEM
---	--

**Atelier creativo
“Lud@rte”**

Spazio con arredi modulari per sperimentazione artistica digitale con strumenti di apprendimento innovativi basati sul *gioco*

- Partecipare ad eventuali progetti ministeriali e regionali per ampliare la dotazione tecnologica della scuola.

- Google Workspace
- Piattaforma e-learning Elisa MIUR (Bullismo e Cyberbullismo)

maelisa.it/piattaforma-e-learning/

- Generazioni connesse
<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>

**PON
Laboratorio mobile
scientifico e ...dintorni
Scuola Secondaria I
grado (prof.ssa Violetta
Menichini)**

Bandi Ministeriali

- Learning Apps
- Genially
- Thinglink
- Wordwall
- Scratch 3.0
- Applicazioni web based: Cooogle, Thinklink
- Screencast o matic, Screencastify
- Adobe Sparks
- Book Creator
- Bitable
- Storyjumper
- Loom
- Powtoon
- Google Mymaps
- Read Write Think
- Timeline
- Trading Card
- SpeackPic
- Canva
- Youtube canale della scuola
- Simbaloo
- Prezi
- Padlet
- Cooggle

Piattaforme didattiche e applicativi	• Popplet • Spreaker Studio <u>Videolezioni e feedback immediato per lezioni sincrone</u> Peardeck, Mentimeter (lezioni sincrone), Edpuzzle, Google Moduli, Quizziz, Kahoot (lezioni asincrone) Panquiz Canva • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica digitale innovative e creative attraverso l'utilizzo di piattaforme per lo sviluppo e la condivisione con comunità educative: • Piattaforma lo sviluppo del pensiero computazionale https://code.org/ • Piattaforma di condivisione creativa "<i>Creattubbles</i>" https://www.creattubbles.com/users/8X2Awtvo/creations • Piattaforma per lo sviluppo del pensiero computazionale "<i>Programma il futuro</i>" http://www.programmailfuturo.it/ • <i>eTwinning la</i> community delle scuole in Europa https://www.etwinning.net/it/pub/index.htm • Iscrizione in corso d'anno ad eventuali piattaforme per lo sviluppo di competenze digitali e l'utilizzo delle tecnologie didattiche • Iscrizione a programmi speciali di Creatubbles per la ricerca e sperimentazione di KIT di didattica innovativa "<i>Share with Creatubbles</i>" • Lud@rte e Forma Mentis
--	---

Aule-laboratorio e didattiche innovative nel rispetto del Protocollo di prevenzione Covid 19	• Promozione di aule-laboratori di <i>coding</i> in stile <i>CoderDojo</i>: l'intento sarà quello di far scoprire agli alunni, in forma di gioco, cosa sta alla base della logica del problem solving, attraverso l'utilizzo del software <i>Scratch 3.0</i> e <i>Minecraft</i> • Promozione di laboratori per l'attuazione delle U.D.A. STEM-STEAM/Digitali relative al PDM • Promozione di didattiche innovative: <i>eTwinning</i> (didattica per competenze) • Azioni di inclusione digitale
--	--