

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD)

Il PNSD è il documento di indirizzo del MIUR per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

Considerando che la normativa impone la dematerializzazione delle attività degli Enti Pubblici, si procederà con una digitalizzazione sempre più spinta di tutte le attività.

Il PNSD, con valenza pluriennale, mira all'innovazione del sistema scolastico e allo sfruttamento delle opportunità dell'educazione digitale, già avviata sul territorio italiano dal 2008 con *l'Azione LIM*, *l'Azione Cl@sse 2.0*, *l'Azione Scuola 2.0* e così via, contribuendo a "catalizzare" l'impiego di risorse a favore dell'innovazione digitale attraverso i **Fondi Strutturali Europei** (PON Istruzione 2007-2013 e PON Istruzione 2014-2020) e i fondi della Legge 107/2015.

Il PNSD con *l'Azione #28* prevede come figura di accompagnamento **l'Animatore Digitale**, un docente selezionato che, con il Dirigente Scolastico, il Direttore Amministrativo e il Team, opererà per concretizzare gli obiettivi e le innovazioni del PNSD nella vita scolastica.

L'Animatore Digitale predispone un progetto, che a seguito dell'iter di approvazione viene reso pubblico sul sito della scuola e, inoltre, secondo il PdM sarà oggetto di monitoraggio.

L'azione **dell'Animatore Digitale** prevede attività nei seguenti tre ambiti:

1. **Formazione Interna:** stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente il formatore) favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
2. **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 attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
3. **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'Animatore Digitale è in sostanza il portavoce di un progetto digitale che intende essere espressione delle esigenze di tutte le componenti scolastiche con la stretta collaborazione del Dirigente scolastico, del DSGA e del Team.

A. L'AMBIENTE DIGITALE

La scuola ha necessità di interagire con il territorio, enti, associazione e aziende, per rendere autentica e reale l'offerta formativa e adeguando sempre il tutto al periodo attuale. La tecnologia di ultima generazione deve essere quindi utilizzata come strumento per realizzare nuovi modelli educativi, quindi *"fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti"*.

La scuola viene indicata come "polo di attrazione" in grado di offrire soluzioni formative rispondenti alle esigenze attuali e luogo aperto ai cittadini anche in orario extracurricolare, ma diventa *una struttura di servizio per la formazione dei cittadini nelle competenze di cittadinanza digitale.*

Studentie famiglie inoltre sono posti al centro del Piano Digitale dell'Istituto nelle azioni di informazione, formazione e di sinergia con il territorio.

B. LA SITUAZIONE/INNOVAZIONE/TECNOLOGIA DELLA SCUOLA

L'Istituto Azuni ha concluso i progetti PNRR riferiti al:
Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca

Scuola 4.0 - Azione 1 Next generation Classrooms-Ambienti di apprendimento innovativi

Titolo del progetto: **ABC "Ambiente e Benessere in Classe"**.

I fondi del PNRR sono stati utilizzati sia per aggiornare le dotazioni tecnologiche già in possesso, ormai in buona parte obsolete, sia per rinnovare alcuni arredi, in modo da rendere più accoglienti e funzionali gli ambienti, sia per introdurre nuove tipologie di aule destinate alle classi digitali e alla didattica immersiva. In particolare, per l'Azione 1, Next Generation Classrooms, ci siamo proposti di gestire:

- Attrezzature/dotazioni digitali;
- Arredi;
- Piccoli adattamenti edilizi-sistemazione rete locale.

Sono stati resi innovativi tutti gli ambienti di apprendimento (in totale 49).

In ogni ambiente di apprendimento sono presenti monitor, PC, carrelli per monitor mobili e Mozaik, un sistema educativo di didattica digitale integrata (DDI) che combina i vantaggi dei libri di testo cartacei alla potenza degli strumenti digitali.

Altri ambienti di apprendimento, come per esempio i Front Office, sono stati supportati da nuovi strumenti digitali e, nella sede di via Is Maglias, da un rinnovamento anche degli arredi.

Le azioni realizzate hanno previsto anche l'adeguamento della RETE LAN, attraverso integrazioni degli access point.

Gli interventi sono stati così distribuiti:

- 16 monitor interattivi con Mozaik (incluso) + 16 chromebook in via Is Maglias
- 11 monitor interattivi con Mozaik (incluso) + 11 chromebook in via Monte Acuto
- 7 monitor interattivi con Mozaik (incluso) + 7 chromebook in via Codroipo
- 10 monitor interattivi con Mozaik (incluso) + 10 chromebook nella sede di Pula.

Scuola 4.0-Azione 2-Next generation labs

Titolo del progetto: **Laboratori per le professioni digitali del futuro**

I laboratori proposti hanno come obiettivo quello di formare professionisti che siano promotori di se stessi, capaci quindi di individuare i propri punti di forza, rafforzarli e condividerli con il team, sviluppando il problem solving e generando una nuova figura professionale, quella dell' Imprenditore 4.0, con il compito di identificare nuovi mercati in cui proporre i prodotti dell'azienda per cui lavora.

In particolare, per l'Azione 2, Next Generation LABS, sono stati acquistati materiali Hardware, sono stati effettuati piccoli interventi di carattere edilizio (implementazione Attività RETE LAN) e sono stati attivati laboratori di:

- E-Commerce
- Enogastronomici (Show cooking base)
- Linguistici.

L'obiettivo primario del progetto, in questo momento storico di elevato progresso tecnologico ma anche di forte abbandono scolastico, è di:

- potenziare le competenze di base e promuovere successo educativo e inclusione sociale
- rafforzare l'azione della scuola per garantire pari opportunità e uguaglianza di genere
- sviluppare un'azione altamente motivante e formativa in previsione di nuove figure professionali che vanno emergendo nel mondo del lavoro
- fungere da supporto alla lezione del docente
- Creare la figura dell'Imprenditore 4.0
- lo studente potrà svolgere le lezioni con altre modalità, utilizzando cuffie, microfoni, pc...
- nuovo ambiente di apprendimento che includerà nuovi arredi e che permetterà di praticare, in modo ludico, divertente e stimolante ma soprattutto inclusivo, le quattro competenze linguistiche principali: ascolto, parlato, lettura e scrittura.

Con questa soluzione di progetto gli studenti usufruiscono degli ambienti dedicati grazie ad un'articolazione oraria che consente la condivisione degli spazi didattici innovativi, mentre nelle aule fisse le nuove tecnologie acquisite, permettono di promuovere e sviluppare, nelle ore curricolari, la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative.

In questo modo vengono potenziate le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo un accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per apprendere con consapevolezza, sicurezza e spirito critico.

La presenza di spazi di apprendimento condivisi a disposizione di tutto l'Istituto integra la didattica tradizionale con contenuti che permettono di scoprire ed esplorare risorse uniche, con un approccio cooperativo e laboratoriale.

C. IL PIANO DIGITALE DELL'ISTITUTO (IN PROGRESS)

il presente Piano Digitale Triennale è un percorso di massima rimodulabile e ampliabile successivamente in base alle esigenze nonché alle innovazioni che potranno emergere nel tempo.

AMBITO	INTERVENTI
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevazione dei bisogni formativi generali dei docenti, degli alunni e delle famiglie • Sondaggio di gradimento per valutare l'efficacia di quanto proposto. • Partecipazione degli studenti a iniziative del mondo digitale • Formazione specifica dell'Animatore Digitale • Formazione avanzata sugli strumenti del Web come supporto alle attività didattiche • Proposte di formazione sull'utilizzo dei Social nell'attività didattica • Potenziamento sull'utilizzo dei Software per singoli settori • Misure per l'attivazione della rete a sostegno del BYOD • Partecipazione degli studenti a iniziative del mondo digitale • Formazione avanzata sull'utilizzo della piattaforma Google • Utilizzare al meglio le potenzialità del Registro Elettronico come strumento di comunicazione con le famiglie e gli studenti • Segnalazione di eventi/ seminari anche online per la didattica digitale • Ricerca nuove tecnologie per una formazione futura • Creare uno sportello permanente di assistenza e aiuto
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiornamento costante del Sito Istituzionale della scuola • Condivisione sul Sito Istituzionale della scuola delle attività dell'Istituto • Pubblicazione costante dei materiali • Utilizzare al meglio le potenzialità del Registro Elettronico come strumento di comunicazione con le famiglie e gli studenti • Consolidamento dello spazio di archiviazione e consultazione sul sito della scuola dei percorsi attivati • Seminari mirati informativi/formativi ad hoc anche per docenti, famiglie, studenti e il personale tutto della scuola
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione e gestione della rete • Completamento della dotazione di LIM, Personal Computer e materiale specifico per il Corso Grafico • Mappatura costante delle strumentazioni digitali
	<p>presenti a scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento sull'utilizzo del Coding • Utilizzo classi virtuali sia tramite Classroom che altri applicativi • Percorsi disciplinari e didattici per alunni BES e/o disabilità • Partecipazione a bandi PON e analoghi • Partecipazione a concorsi e/o progetti per creare innovazione