

ALLEGATO AL PTOF AA.SS.2022/25
PIANO DIGITALE TRIENNALE

AMBITO	
FORMAZIONE INTERNA	
INTERVENTI	Prima annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione e socializzazione dei docenti con le finalità del Piano Scuola 4.0 previsto dal PNRR quale strumento di sintesi e accompagnamento all'attuazione delle linee di investimento e delle azioni che saranno realizzate. • Avviare un percorso di riflessione, autoformazione e autovalutazione dei docenti in ambito di cittadinanza digitale. • Somministrazione di un questionario ai docenti per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli di partenza al fine di organizzare corsi di formazione <i>ad hoc</i> per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti. • Formazione per l'uso delle aule multimediali, dei monitor interattivi e dei Laboratori STEM. • Organizzazione di una formazione continua dei docenti su metodologie innovative e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata, con il supporto dell'Animatore digitale e dell'Equipe Formativa Territoriale del Veneto. • Introduzione al pensiero computazionale per realizzare una didattica inclusiva (secondo le indicazioni fornite dai Nuovi Scenari del 2018). • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. • Utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi). • Apertura dell'area del registro elettronico relativa alla didattica e alla valutazione per competenze. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
	Seconda annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici e dei Laboratori STEM. • Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata. • Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale anche attraverso l'analisi e l'autovalutazione delle proprie competenze. • Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. • Organizzazione di una formazione continua dei docenti su metodologie innovative e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata, con il supporto dell'Animatore digitale e dell'Equipe Formativa Territoriale del Veneto. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

	Terza annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di lavori in <i>team</i> e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). • Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. • Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici e dei Laboratori STEM. • Organizzazione di una formazione continua dei docenti su metodologie innovative e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata, con il supporto dell'Animatore digitale e dell'Equipe Formativa Territoriale del Veneto • Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AMBITO	
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
INTERVENTI	Prima annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. • Aggiornamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del Piano Scuola 4.0 del PNRR. • Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale con la predisposizione di un database d'Istituto per la raccolta completa dei testi presenti e suddivisi nei tre plessi, che permetta di monitorare la frequenza e la partecipazione degli studenti al "Progetto Lettura".
	Seconda annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. • Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. • Implementazione e aggiornamento continuo della biblioteca scolastica come ambiente mediale. • Implementazione del sito internet della scuola per pubblicizzare progetti e attività didattiche. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.
	Terza annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising. • Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative. • Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia. Favorire comunità on line anche con altre scuole di pari grado e di grado superiore, nell'ottica di condivisione delle risorse, delle pratiche e per le attività di orientamento • Nuove modalità di educazione ai media con i media. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.

AMBITO	
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	
INTERVENTI	Prima annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Implementazione della dotazione tecnologica di Istituto, in particolare con la creazione di Laboratori STEM. • Ampliamento del numero di postazioni nell'aula multimediale della sede della Secondaria di Vigonza e aggiornamento dell'aula multimediale della sede della Secondaria di Codiverno. Dotazione della Scuola Primaria di notebook e tablet per organizzare attività didattiche utilizzando metodologie innovative e lo sviluppo del pensiero computazionale. • Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, partecipando a bandi istituzionali o privati. • Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. • Introduzione alla robotica educativa, al making e coding, alla realtà virtuale e aumentata. • Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. • Educazione ai media e ai social network. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Introduzione al coding in tutte le classi della Primaria e della Secondaria. • Fare coding utilizzando software dedicati (come Scratch o Tinkercad) • Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
INTERVENTI	Seconda annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento verso le carriere digitali ed il ruolo dello sviluppo tecnologico in ogni ambito lavorativo (Cittadinanza digitale). • Sviluppo di progetti didattici sulla robotica educativa. • Educare al saper fare: making, creatività e manualità. • Proporre percorsi didattici di Educazione civica su Bullismo e Cyberbullismo, anche in verticale e a classi aperte per favorire il tutoraggio degli alunni delle classi terze e seconde per gli alunni delle classi prime. • Costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Qualità dell'informazione, copyright e privacy. • Costruzione di <i>curricula</i> digitali.
INTERVENTI	Terza annualità
	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di progetti didattici sulla robotica educativa. • Orientamento verso le carriere digitali ed il ruolo dello sviluppo tecnologico in ogni ambito lavorativo. • Fare coding utilizzando software dedicati (come Scratch e Tinkercad) • Educare al saper fare: making, creatività e manualità. • Proporre percorsi didattici di Educazione civica su Bullismo e Cyberbullismo, anche in verticale e a classi aperte per favorire il tutoraggio degli alunni delle classi terze e seconde per gli alunni delle classi prime. • Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.