



Repubblica Italiana – Regione Siciliana  
**Istituto Comprensivo “Carmine di Nicosia”**  
Piazza Marconi n. 6 - 94014 NICOSIA - Tel. e/o Fax 0935-578186  
PEO: [enic827001@istruzione.it](mailto:enic827001@istruzione.it) – PEC: [enic827001@pec.istruzione.it](mailto:enic827001@pec.istruzione.it)  
C.F.: 91065940867 - C.M.: ENIC82700L - Codice Univoco 5JEN1L  
Sito web: <https://www.iccarminenicosia.edu.it/sito/index.php>



PIANO NAZIONALE

# SCUOLA digitale

PIANO TRIENNALE  
DELL'ANIMATORE DIGITALE  
2022 -2025

## Riferimenti Normativi: Legge 107/2015

Legge 107/2015 (art. 1, commi 56-62)

DM MIUR 16 giugno 2015 n. 435

DM n. 851 del 27/10/2015

Nota Prot. n° 17791 del 19/11/2015

DG DGEFID N. 50/2015 - Organizzazione formazione Animatori Digitali

## Premessa

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.

Si tratta prima di tutto di un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, ma soprattutto si tratta di un'opportunità di innovazione incentrata sulle metodologie didattiche e sulle strategie usate con gli alunni in classe, adeguando ad esse le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione.

Esso ha valenza triennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, cercando di favorire l'impiego delle possibili fonti di risorse economiche a favore dell'innovazione digitale, a partire da quelle dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola).

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.

Le azioni previste nel PNSD, opportunamente inserite nel Piano dell'Offerta Formativa, si esplicano su tre ambiti:

1. **Creazione di soluzioni innovative.** Questo ambito riguarda la parte infrastrutturale e comprende tutte le azioni relative alla connettività, ai nuovi spazi e ambienti per la didattica, all'amministrazione digitale.
2. **Coinvolgimento della comunità scolastica.** Questo Ambito comprende tutte quelle azioni che promuovono le nuove competenze digitali degli studenti, gli standard degli ambienti online per la didattica, la promozione delle Risorse Educative.
3. **Formazione interna.** Quest'ambito del PNSD comprende gli interventi necessari per fare in modo che dirigenti, insegnanti e personale amministrativo siano dotati delle competenze necessarie per governare la digitalizzazione della scuola.

## Premessa al Piano Triennale

Il precedente triennio è stato caratterizzato da un impulso tecnologico molto importante dovuto alla pandemia da Covid-19. La dotazione digitale dell'Istituto e le competenze digitali di alunni e docenti hanno subito una rapida accelerazione dovuta alla necessità di svolgere attività didattiche anche in assenza di una regolare frequenza scolastica. La progettazione del nuovo triennio intende implementare e consolidare le competenze acquisite in relazione alla sopraggiunta necessità dell'utilizzo delle strumentazioni digitali attraverso l'utilizzo dei device anche nella didattica in presenza.

Gli interventi previsti sono aggregati secondo i tre ambiti progettuali previsti dal PNSD, ma tali ambiti non devono essere intesi come settori diversi e indipendenti dell'azione di innovazione che si vuole promuovere, essi piuttosto vanno letti in un'ottica sistemica, come necessari e complementari aspetti di un progetto per il quale il successo può dipendere solo da un organico sviluppo delle sue parti.

## Interventi già attuati nell'Istituto

L'Istituto negli anni passati ha messo in atto una serie di azioni in coerenza al Piano Nazionale Scuola Digitale.

### Creazione di soluzioni innovative

- **Rete e connettività (Azioni 1, 2 del PNSD)**

Per migliorare la copertura, la scuola ha ricevuto le risorse finanziarie relativamente all'avviso pubblico PON-FESR prot.n. 20480 del 20/07/2021 per la realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole, sia per l'ex direzione didattica Carmine, sia per l'ex scuola media Dante Alighieri. Attualmente quasi tutti i plessi dell'Istituto sono dotati di connessione internet e access-point per permettere la copertura di tutti gli spazi scolastici. Sorgono ancora difficoltà di collegamento per i plessi periferici, in particolare per il plesso San Giacomo che, nel corso dell'attuale anno scolastico, sarà probabilmente collegato alla fibra ultraveloce.

- **Aule Potenziate (Azione 4 del PNSD)**

Con l'ausilio dei finanziamenti Statali ed Europei sono stati acquisiti molti strumenti digitali. La scuola ha inoltre partecipato all'avviso pubblico prot.n. 28966 del 6 settembre 2021 "**Digital Board**" finalizzato all'acquisto di monitor digitali interattivi per la didattica e attrezzature informatiche per la digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche. Grazie ai suddetti fondi sono stati acquistati notebook, tablet e monitor digitali interattivi da 75", questi ultimi installati in tutte le aule della Scuola Secondaria di I grado. Le aule della Scuola Primaria sono invece dotate di LIM, alcune delle quali risultano non essere funzionanti.

L'Istituto, inoltre, al fine di potenziare l'apprendimento delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) con risorse finanziarie specifiche, ha partecipato all'avviso pubblico per la realizzazione di spazi laboratoriali e per la dotazione di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM - prot. n. 10812 del 13/05/2021 - **Azione #4 "Ambienti per la didattica digitale integrata"**. Con la partecipazione al

suddetto avviso la Scuola si è dotata di un laboratorio delle discipline STEM collocato nel plesso Pirandello. Sono state acquisite le seguenti risorse strumentali: droni, robot didattici, fotocamere digitali, tavoli per making, kit didattici per le discipline STEM, software e moduli elettronici, al fine di dare la possibilità ai nostri alunni/e di osservare, creare, costruire, collaborare e imparare, utilizzando strumenti didattici innovativi atti a sostenere l'apprendimento curricolare e l'insegnamento delle discipline STEM.

La nostra Scuola ha anche beneficiato dei fondi per il completamento del programma di sostegno alla fruizione delle attività di didattica digitale (**Progetto DDI Scuole Mezzogiorno**) sia per l'ex Direzione Didattica, sia per l'ex Scuola Secondaria di I grado ed ha acquistato ulteriori dispositivi e strumenti per lo sviluppo di ambienti funzionali alla didattica digitale integrata ovvero notebook, computer, cuffie e webcam. Inoltre, sta partecipando all'avviso n. 38007 FESR PON-SI-2022-205 azione- Azione 13.1.5 (**Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia**), finalizzato alla creazione o l'adeguamento di spazi di apprendimento innovativi per poter garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali delle bambine e dei bambini nei diversi campi di esperienza previsti dalle Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia. L'obiettivo è quello di introdurre nelle prime esperienze di apprendimento dei bambini l'acquisizione delle prime abilità nel pensiero critico e nel problem-solving, nel pensiero computazionale, nella collaborazione, nella comunicazione, nella creatività, nell'alfabetizzazione tecnologica, nelle STEM.

- **Segreteria digitale e registro elettronico (azioni 11, 12 del PNSD)**

La gestione delle attività di segreteria è da tempo gestita su piattaforma **Argo** e tutti gli ordini di scuola utilizzano il Registro Elettronico **Archimede**; ciò ha consentito di velocizzare i processi di gestione delle classi e di condividere con le famiglie, in tempo reale, tutte le attività svolte dalla scuola in orario curricolare (presenze/assenze, lezioni, realizzazione di progetti, consegna di comunicazioni ecc.) oltre ad attuare un'ulteriore dematerializzazione cartacea dell'ambiente scolastico.

- **Sito web della scuola (azioni 11, 13 del PNSD)**

La scuola è proprietaria del sito istituzionale <http://www.iccarminenicosia.edu.it/>. Il sito web è luogo privilegiato di comunicazione di tutte le iniziative della scuola, nonché strumento di condivisione, comunicazione e interazione tra le varie componenti dell'Istituto. Si è dotata anche di Canale Youtube dove vengono pubblicati video ed attività promosse dalla Scuola. Nel corso del corrente anno scolastico sarà attuata l'implementazione sia del sito web sia del Canale Youtube.

- **Strumenti di comunicazione e condivisione delle informazioni (azioni 11, 13 del PNSD)**

Nella scuola si utilizzano gli strumenti di Google Workspace e Microsoft Teams per la condivisione di documenti e cartelle su Cloud. Anche l'uso del registro elettronico offre la possibilità di condivisione dei documenti fra le varie componenti e di distribuzione dei documenti di valutazione alle famiglie.

- **Piattaforma di e-learning (azioni 4, 13, 23 del PNSD)**

La Scuola, dall'anno scolastico 2021/2022, si è dotata della piattaforma di apprendimento online Google Workspace (ex GSuite) per tutti gli ordini di scuola, sia per la didattica a distanza che per la didattica in presenza dal momento che si configura come uno strumento valido per attuare l'innovazione didattica.

- **Portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria (azione 17 del PNSD)**

La scuola Primaria da anni partecipa alle iniziative **"Programma il Futuro"** e **#CodeWeek**, iniziative che offrono alla nostra Scuola la fruizione di materiali e attività per lo sviluppo del pensiero computazionale.

### **Coinvolgimento della comunità scolastica**

- **Libri e contenuti digitali (azioni 14, 15, 23 del PNSD)**

Tutte le discipline si avvalgono dell'adozione di libri di testo anche in formato digitale; a discrezione del docente, può essere condiviso ulteriore materiale sulla piattaforma di Istituto Google Workspace e/o attraverso la funzione FAD del registro elettronico.

- **Utilizzo di dispositivi individuali in classe (azione 15 del PNSD)**

Alcuni docenti sperimentano anche forme di impiego didattico dei dispositivi individuali (BYOD) sia nella Scuola Primaria che nella Scuola Secondaria di primo grado.

### **Formazione Interna**

- **Team innovazione (azioni 25, 28 del PNSD)**

In linea con le azioni previste dal PNSD l'Istituto ha individuato l'Animatore Digitale e i componenti del Team dell'Innovazione.

- **Formazione docenti (azione 30 del PNSD)**

Nel corso degli anni sono stati organizzati momenti di formazione tenuti dal Team Innovazione sull'utilizzo dei dispositivi digitali.

Nel corso dell'a.s. 2021-22 tutti i docenti della scuola hanno partecipato ad un corso di formazione sulle principali applicazioni (Meet, Classroom, ecc...) della piattaforma Google Workspace.

## PIANO DI INTERVENTO per il triennio 2022-2025

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), ed in sinergia con quanto espresso nel PTOF e nel PdM 2022 - 2025, in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta, coadiuvata dal TEAM Innovazione, presenta il proprio piano di intervento, da realizzarsi entro il triennio di riferimento. Tale piano sarà sottoposto a monitoraggio annuale per consentirne eventuali ridefinizioni, anche in corso d'opera, in coerenza con i bisogni dell'Istituto.

### OBIETTIVI

- promuovere e realizzare una cultura digitale all'interno della comunità scolastica;
- passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili;
- perseguire lo sviluppo delle competenze digitali, favorendo l'implementazione della robotica, del coding, del tinkering e del making in relazione alla strumentazione posseduta;
- promuovere la partecipazione ad iniziative promosse dal Miur nell'ambito dello sviluppo della "cultura digitale";
- favorire lo sviluppo della Didattica Digitale Integrata anche attraverso l'utilizzo delle app della piattaforma Google WorkSpace relativamente al dominio [iccarminenicosisia.edu.it](http://iccarminenicosisia.edu.it);
- individuare e applicare soluzioni didattico-tecnologiche innovative all'interno della scuola;
- accompagnare i docenti in percorsi didattici innovativi proponendo la sperimentazione su metodologie innovative e didatticamente efficaci;
- collaborare con le figure di sistema per l'individuazione e richiesta di possibili finanziamenti atte ad incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola;
- incentivare la partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle # azioni del PNSD;
- promuovere e coordinare le attività previste dal PNSD;
- supportare i colleghi e collaborare con il Personale di Segreteria e il Dirigente Scolastico;
- gestire gli account Google Workspace per docenti e alunni;
- coordinare il TEAM Innovazione;
- partecipare ad iniziative di formazione/autoformazione specifica dell'Animatore Digitale;
- partecipare a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio;
- monitorare le azioni compiute e rilevare le esigenze formative in ambito digitale anche attraverso l'ausilio di questionari digitali;
- segnalare eventi ed opportunità formative in ambito digitale;

- favorire il potenziamento e aggiornamento degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD sul sito dell'Istituto.;
- promuovere eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyber bullismo).

Le azioni previste per il triennio sono pensate e articolate in modo differente per i tre ordini di scuola in quanto progettate sulla base della situazione attuale in ambito digitale dei tre ordini e sulla base delle diverse esigenze formative e didattiche degli alunni appartenenti alle diverse fasce di età.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

### OBIETTIVO GENERALE PER IL TRIENNIO

Nella scuola dell'infanzia si vuole sperimentare, anche attraverso l'uso di strumenti multimediali (PC, Tablet...), il coding, utilizzato per gestire le attività dei bambini nella programmazione, sia in modalità "unplugged", ovvero con strumenti non digitali, sia in modalità elementare, attraverso software specifici.

#### 1. Creazione di soluzioni innovative

Grazie ai fondi del FESR PON-SI-2022-205 azione- Azione 13.1.5 (**Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia**), in alcune sezioni di scuola dell'infanzia verranno allestiti ambienti di apprendimento innovativi con arredi e attrezzature didattiche e digitali atti anche a favorire l'introduzione al coding, alla robotica educativa e alle STEM. Il coding normalmente aiuta i piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco; insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.

I bambini delle suddette sezioni si confronteranno con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, sia come spettatori e come attori: inizieranno a prendere familiarità con la multimedialità, mediante un contatto attivo e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative; si avvicineranno alle tecnologie digitali attraverso l'azione, prendendo contatto con gli oggetti, la natura e il territorio (anche usando le potenzialità delle tecnologie).

#### 2. Coinvolgimento della comunità scolastica

Sarà possibile, a discrezione dei docenti che parteciperanno alla sperimentazione, la condivisione di materiale didattico sulla piattaforma di Istituto Google Workspace.

#### 3. Formazione Interna

A partire da questo triennio, il monitoraggio della situazione esistente e valutazione in itinere dei progressi dell'Istituzione Scolastica, in merito alle esigenze formative e agli obiettivi previsti dal PNSD, verrà effettuato mediante somministrazione di questionari digitali a docenti.

I docenti coinvolti nella sperimentazione, sulla base delle proprie esperienze e competenze digitali, saranno supportati dal Team Innovazione che proporrà loro corsi di formazione specifici sulle seguenti tematiche:

- comprendere i principi base del coding;
- acquisire competenze nell'uso dei principali strumenti di programmazione;
- saper attivare metodologie didattiche legate all'uso del coding in diversi contesti disciplinari.

I medesimi corsi saranno proposti anche ai docenti non coinvolti nella sperimentazione, ma che manifesteranno interesse a partecipare alla sperimentazione negli anni scolastici successivi.

Per tutti i docenti della scuola dell'Infanzia, inoltre, saranno proposti, interventi formativi:

- sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
- sull'utilizzo delle Google Apps per la gestione di spazi condivisi, testi cooperativi e presentazioni on – line.
- sull'utilizzo di piattaforme per la didattica e sull'uso di Programmi di utilità.

## SCUOLA PRIMARIA

### OBIETTIVO GENERALE PER IL TRIENNIO

Nella scuola primaria si intende

- introdurre metodologie didattiche di apprendimento attivo;
- avviare un percorso formativo che introduca il “pensiero computazionale”;
- sviluppare competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco;
- sperimentare l'uso della Google Classroom e degli strumenti della Google Workspace nella didattica in presenza, integrando la didattica di tipo digitale a quella quotidianamente svolta in classe.

In un'ottica di continuità con la scuola Secondaria di Primo Grado, saranno coinvolte nella sperimentazione le classi quinte e saranno avviate azioni didattiche e attività di apprendimento volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

### 1. Creazione di soluzioni innovative

Il metodo più congeniale per avvicinare i più piccoli alle nuove forme di linguaggio tecnologico sono i giochi di coding: software che guidano gli alunni nell'apprendimento delle più elementari forme di linguaggio di programmazione e le attività di individuazione di 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; un laboratorio di *coding* per tutti gli alunni e altro). Gli alunni potranno sperimentare alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si presteranno a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti a supporto delle azioni didattiche e delle attività di apprendimento (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità).

## 2. Coinvolgimento della comunità scolastica

Qualora i docenti lo ritenessero necessario, potranno favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli alunni nell'organizzazione di attività di programmazione, sui temi del pensiero computazionale, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa. Verrà incrementato il n. delle classi che parteciperanno nel triennio alla "CodeWeek" e /o "Ora del codice".

I docenti coinvolti nella sperimentazione potranno incontrarsi con il Team Innovazione per pianificare gli interventi da svolgere e per confrontarsi sull'esperienza in corso.

## 3. Formazione Interna

I docenti coinvolti nella sperimentazione, sulla base delle proprie esperienze e competenze digitali, saranno supportati dal Team Innovazione che proporrà loro corsi di formazione specifici sulle seguenti tematiche:

- comprendere i principi base del coding;
- acquisire competenze nell'uso dei principali strumenti di programmazione;
- saper attivare metodologie didattiche legate all'uso del coding in diversi contesti disciplinari.

I medesimi corsi saranno proposti anche ai docenti non coinvolti nella sperimentazione, ma che manifesteranno interesse a partecipare alla sperimentazione negli anni scolastici successivi.

Per tutti i docenti della scuola Primaria, inoltre, saranno proposti, nell'arco del triennio, corsi di formazione su:

- Formazione continua per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
- Formazione per i docenti sull'utilizzo delle Google Apps per la gestione di spazi condivisi, testi cooperativi e presentazioni on – line.
- Formazione per i docenti sull'utilizzo di piattaforme per la didattica e sull'uso di Programmi di utilità.

# SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

## 1. Creazione di soluzioni innovative

Grazie alle risorse destinate al nostro Istituto (158.184,81 €) dal PNRR in attuazione del Piano "Scuola 4.0" e della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0", finanziata dall'Unione Europea - Next generation EU - Azione 1 - Next Generation Classrooms, il nostro Istituto si prefigge di trasformare il maggior numero di aule in ambienti di apprendimento innovativi puntando ad un setting d'aula dinamico e flessibile.

Inoltre, intende implementare le attività rivolte allo sviluppo di competenze dell'area computazionale degli alunni/e delle discipline STEM, creare delle repository disciplinari di video per la didattica autoprodotti e/o selezionati a cura dei docenti.

Altro obiettivo è progettare moduli atti a documentare, attraverso il registro elettronico, l'acquisizione delle competenze trasversali da parte dei nostri studenti nel corso del triennio.

## 2. Coinvolgimento della comunità scolastica

Nel triennio sarà incentivato l'utilizzo di device da parte degli alunni in aula e l'utilizzo di strumenti digitali per la condivisione con il gruppo classe, quali Google classrooms. Gli alunni/e saranno coinvolti in azioni ed esperienze di didattica digitale integrata durante tutto il corso dell'anno e, in particolar modo per le classi terze, durante la preparazione dell'esame di Stato.

Si cercherà di potenziare tutte quelle forme di iniziative digitali atte all'inclusione degli studenti con Bisogni Educativi Speciali certificati in coerenza con quanto previsto nei rispettivi PEI e/o PDP e sulla base di quanto definito dai singoli consigli di classe, al fine di attuare la personalizzazione e l'individualizzazione degli apprendimenti.

Tali iniziative partendo dalla condivisione dei materiali e della documentazione del percorso svolto da ciascun alunno, mireranno a coinvolgere maggiormente le famiglie e tutti gli altri operatori che supportano gli alunni nello svolgimento del proprio percorso formativo.

## 3. Formazione Interna

Per tutti i docenti saranno proposti, nell'arco del triennio, interventi di formazione:

- sull'uso degli strumenti digitali già presenti a scuola;
- sull'utilizzo degli strumenti di condivisione della Google Workspace, ovvero Google Drive, per la gestione di spazi condivisi e testi cooperativi, al fine di facilitare la collaborazione nella stesura di documenti condivisi dai diversi ordini collegiali quali Consigli di classe, Dipartimenti, Commissioni di lavoro, ecc...
- sull'utilizzo di piattaforme per la didattica e sull'uso di Programmi di utilità.

Nel corso dell'anno scolastico 2022/23 verrà svolto un corso di formazione, rivolto ai docenti di matematica, scienze e tecnologia, tenuto da un formatore esterno, sull'uso delle risorse strumentali in dotazione della scuola per l'insegnamento delle discipline STEM.

L'animatore digitale  
Prof.ssa Felicia Scardino