



PIANO SCUOLA DIGITALE (allegato n. 2)

OBIETTIVI	AZIONI
<p style="text-align: center;">SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE D'INNOVAZIONE</p>	<p>Nell'ottica di una scuola che risponda a bisogni di una società in rapida evoluzione, è importante che l'offerta formativa si arricchisca anche di contenuti digitali. Per questo motivo è necessario che l'innovazione didattica passi attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici.</p> <p>Le attrezzature di cui la scuola si è dotata rafforzano l'esperienza didattica, permettendo ad alunne e alunni di accedere a contenuti multimediali necessari al consolidamento delle conoscenze apprese nel corso delle varie attività.</p> <p>L'informatizzazione della didattica è altamente inclusiva in quanto l'utilizzo di dispositivi digitali fornisce agli alunni/e con BES un ulteriore strumento per rendere più agevole la lettura e la scrittura di testi.</p> <p>La visione di video e la possibilità di svolgimento di giochi didattici rappresentano un fattore motivante perché ludico, e permette di apprendere contenuti senza passare dalla scrittura tradizionale.</p> <p>La St Philip School dispone di dispositivi efficaci per realizzare quanto sopra detto; la nostra scuola si avvale dei seguenti strumenti:</p>



- Una **LIM** (*Lavagna Interattiva Multimediale* – in inglese **IWB**, *Interactive WhiteBoard*) per **ogni classe** della **scuola primaria**.
- Una **LIM** per **ogni classe** della **scuola secondaria di primo grado**.
- Almeno una **postazione PC** per **ogni classe** della **scuola primaria**.
- Almeno una **postazione PC** per **ogni classe** della **scuola secondaria di primo grado**.
- Possibilità di **accesso a piattaforme di contenuti multimediali** per la didattica. Questo ultimo obiettivo ha richiesto la presenza di un PC in ogni piano nell'aula destinata agli insegnanti e la connessione internet in tutte le aule scolastiche e in tutti gli spazi comuni (aule insegnanti, aule magne).

Il diffuso impiego dei sopramenzionati strumenti consente di *portare* la tecnologia in classe, utilizzando le aule come laboratori di informatica. In questo modo le nuove tecnologie entrano quotidianamente nell'attività didattica. Si pensi alle



recentissime metodologie **BYOD** (*Bring Your Own Device* – Porta a scuola il tuo dispositivo): alunni ed alunni portano i propri *tablet* o *smartphone* a scuola per svolgere ricerche e compiti di realtà, costantemente guidati e supervisionati dai propri docenti. Nel rispetto dei criteri stabiliti dalla *netiquette*, le metodologie BYOD consentono a studenti e studentesse principalmente delle classi della secondaria di primo grado, di continuare a sviluppare a casa i progetti iniziati a scuola (es. documenti Word, presentazioni Powerpoint, lavori artistici su Paint ecc).

- Esperienze di **coding** e primi approcci ad elementi di **robotica** sono previsti per le classi della **scuola primaria** e della **secondaria di primo grado**.

I sopramenzionati strumenti digitali non vengono impiegati nella scuola dell'infanzia poiché in questa fascia d'età si preferisce dare spazio al pensiero immaginativo. Gli insegnanti della St Philip School riconoscono ai bambini e alle bambine dell'infanzia un ruolo attivo nel proprio apprendimento, che rischierebbe di diventare passivo se si ricorresse a mezzi digitali.



<p style="text-align: center;">SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI PARTECIPAZIONE E TRASPARENZA OPEN DATA</p>	<p>Il personale di segreteria progressivamente utilizzerà in autonomia gli strumenti digitali già posti in essere:</p> <ul style="list-style-type: none">• Albo pretorio.• Sito della scuola.• Sistemi per la condivisione di materiali (Gsuite)• Segreteria digitale (i cui presupposti verranno creati attraverso formazione, strumenti, attrezzature).• Registro elettronico già in uso presso i docenti. Oltre a contribuire alla dematerializzazione dei documenti scolastici, il registro elettronico facilita l'accesso delle famiglie alle informazioni scolastiche.
<p style="text-align: center;">SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI EDUCAZIONE E FORMAZIONE DIGITALE</p>	<p>Nell'ambito delle iniziative per la formazione digitale (anche permanente) si svolgeranno corsi riguardanti la DDI (<i>Didattica Digitale Integrata</i>) aperti agli alunni e alle alunne, ai genitori e al personale della scuola tutta.</p> <p>I curricula di istituto verranno integrati con le competenze digitali che studenti e studentesse dovranno acquisire sin dalla scuola primaria.</p>
<p style="text-align: center;">FIGURA DELL'ANIMATORE DIGITALE</p>	<p>Il ruolo di animatore digitale è ricoperto da</p>



un **docente** che si occupa **proporre** ed **introdurre nuove tecnologie** a tutta la comunità scolastica. L'animatore digitale diffonde metodologie innovative per approcciarsi alla didattica, in stretta collaborazione con gruppi di lavoro, operatori della scuola, dirigente, DSGA (*Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi*), e soggetti rilevanti anche esterni alla scuola che possono contribuire alla realizzazione degli obiettivi del PNSD (*Piano Nazionale Scuola Digitale*).

L'animatore digitale inoltre contribuisce a supportare i docenti e le classi qualora sorgano problemi nell'utilizzo degli strumenti digitali.