



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE KENNEDY OVEST 3
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado
Via Del Santellone, 4 – 25132 BRESCIA
Tel. 030/3738911 - Fax 030/3733019
C.M. BSIC887001-C.F. 98156720173
www.kennedyovest3.edu.it
bsic887001@istruzione.it; bsic887001@pec.istruzione.it



PTOF 2025-28

TRANSIZIONE DIGITALE

TEAM DIGITALE

ANIMATORE DIGITALE

PNRR E TRANSIZIONE DIGITALE

TRANSIZIONE DIGITALE

La **transizione digitale a scuola** rappresenta un cambiamento fondamentale nell'ambito dell'Istruzione, in cui le tecnologie digitali vengono integrate e utilizzate per migliorare l'efficacia, l'accessibilità e la personalizzazione dell'apprendimento. Questo processo non riguarda solo l'introduzione di nuovi strumenti tecnologici, ma implica una vera e propria evoluzione dei metodi didattici, dei contenuti, delle modalità di interazione tra insegnanti e studenti e delle pratiche di gestione delle risorse educative.

Il nostro Istituto mira alla tecnologia per diverse motivazioni:

1. **Rispondere alle sfide del mondo contemporaneo:** in un'epoca in cui la digitalizzazione sta permeando ogni settore, è essenziale preparare gli studenti alle competenze richieste dal mondo del lavoro del futuro, che è sempre più orientato verso la tecnologia.
2. **Promuovere un'educazione inclusiva:** le tecnologie digitali possono facilitare l'apprendimento per tutti, adattandosi alle esigenze specifiche degli studenti (ad esempio, alunni con bisogni educativi speciali) e creando ambienti di apprendimento più equi.
3. **Rendere l'apprendimento più interattivo e coinvolgente:** le tecnologie come le lavagne digitali, la realtà aumentata, i robot educativi e le piattaforme online offrono opportunità per esperienze didattiche più dinamiche, pratiche e immersive.

Strumenti e formazione della Transizione Digitale della nostra Scuola

1. Tecnologie e Strumenti Digitali:

- **Lavagne Digitali (Digital Board):** Lavagne interattive che permettono agli insegnanti di proiettare contenuti, scrivere e interagire con gli studenti in modo dinamico.
- **Aule Mobili:** Ambienti didattici equipaggiati con dispositivi portatili (laptop, tablet, ecc.), che consentono di lavorare in modo flessibile e collaborativo, anche fuori dalle tradizionali aule.
- **Robot Educativi:** Strumenti come i robot Photon, che insegnano coding e STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica) in modo pratico e coinvolgente, stimolando la creatività e le competenze tecnologiche.
- **Software Educativi:** Applicazioni che facilitano la creazione di contenuti multimediali, la gestione delle attività didattiche e la collaborazione tra studenti, come Google Drive, Canva, e Mozaik.

2. Competenze Digitali per gli Insegnanti:

- La formazione dei docenti è cruciale in questo processo. I formatori devono acquisire competenze specifiche per utilizzare strumenti digitali e integrarle nelle loro lezioni. Questo include conoscere e saper gestire dispositivi, software e applicazioni, ma anche adattare le metodologie didattiche ai nuovi strumenti tecnologici.
- **Pedagogia digitale:** È importante non solo l'apprendimento delle tecnologie, ma anche comprendere come utilizzarle per favorire l'apprendimento attivo, il pensiero critico e la collaborazione tra gli studenti.

3. Accesso e Inclusività:

- Un altro aspetto chiave nel nostro Istituto della transizione digitale è garantire che tutte le scuole, indipendentemente dalle risorse disponibili, abbiano accesso a strumenti digitali di

qualità. Inoltre, la tecnologia deve essere inclusiva, rispondendo alle diverse esigenze degli studenti, inclusi quelli con disabilità.

4. **Cultura Digitale nella Scuola:**

- La transizione digitale nella nostra scuola non è solo una questione tecnica, ma culturale. Gli insegnanti, gli studenti e le famiglie devono essere coinvolti in un cambiamento che promuova l'alfabetizzazione digitale, la consapevolezza dei rischi online (come la privacy e la sicurezza dei dati), e il corretto uso delle tecnologie.

PUNTI DI FORZA

- **Personalizzazione dell'apprendimento:** Le tecnologie consentono di creare percorsi di apprendimento personalizzati, adattando il contenuto e il ritmo alle esigenze individuali degli studenti.
- **Collaborazione e condivisione:** Le piattaforme digitali facilitano la collaborazione tra studenti, insegnanti e genitori, attraverso la condivisione di materiali e la comunicazione in tempo reale.
- **Miglioramento della motivazione:** Le tecnologie rendono le lezioni più dinamiche, coinvolgenti e divertenti, stimolando l'interesse degli studenti.
- **Accesso a risorse globali:** La digitalizzazione offre la possibilità di accedere a una vasta gamma di risorse educative online, come video, articoli, simulazioni e corsi, arricchendo il materiale didattico tradizionale.

TEAM DIGITALE

Il **Team Digitale**, lavorando congiuntamente, ha il compito di sviluppare progetti che coinvolgano insegnanti, studenti e famiglie, creando un ambiente scolastico dinamico e al passo con le esigenze digitali del mondo contemporaneo. Nel nostro Istituto è presente un Team Digitale che svolge:

1. Progettazione e Pianificazione

Il primo passo per declinare la progettualità del Team Digitale è la definizione di una **strategia digitale** chiara che guidi l'integrazione delle tecnologie nella scuola. Questa fase comprende:

- **Definizione degli obiettivi:** Il Team Digitale definisce gli obiettivi principali da raggiungere, ad esempio, aumentare l'uso delle tecnologie didattiche, migliorare la competenza digitale dei docenti e degli studenti, o integrare l'uso di piattaforme digitali per la gestione delle attività scolastiche.
- **Piano digitale scolastico:** Si sviluppa un piano per l'integrazione delle tecnologie in tutte le aree dell'insegnamento, che possa guidare le scelte tecnologiche della scuola nel lungo periodo (ad esempio, l'acquisto di dispositivi, la scelta di piattaforme di e-learning, l'introduzione di software didattici).
- **Monitoraggio continuo:** Il team stabilisce un sistema di monitoraggio per seguire l'efficacia degli interventi tecnologici e fare aggiustamenti in base ai feedback.

2. Formazione e Aggiornamento Professionale per i Docenti

Una delle componenti principali della progettualità riguarda la formazione continua dei docenti, per assicurare che siano pronti ad affrontare le sfide della didattica digitale.

- **Corsi di formazione:** Il Team Digitale può organizzare corsi di aggiornamento su temi specifici come l'uso della Digital Board, la gestione di aule virtuali, l'utilizzo di applicazioni didattiche (Google Classroom, Canva, Padlet, ecc.), e metodologie innovative come il **flipped classroom** e il **coding**.
- **Supporto individuale:** Fornire sessioni di consulenza per i docenti che hanno bisogno di supporto nell'utilizzo delle nuove tecnologie.
- **Promozione della cultura digitale:** Il team organizza seminari, conferenze o laboratori di approfondimento sull'importanza della cultura digitale, la sicurezza online e la gestione dei dati.

3. Integrazione della Tecnologia nella Didattica

Un aspetto fondamentale della progettualità del Team Digitale è l'integrazione delle tecnologie nelle attività didattiche quotidiane, per stimolare nuovi metodi di insegnamento e favorire un apprendimento più interattivo e collaborativo.

- **Laboratori digitali:** Organizzazione di **laboratori di coding** e **robotica educativa**, dove gli studenti possono sviluppare competenze pratiche nell'utilizzo di dispositivi tecnologici, come i robot Photon, o nell'apprendimento delle basi della programmazione.
- **Aule immersive e realtà aumentata (AR/VR):** Utilizzare tecnologie come la **realtà aumentata** e la **realtà virtuale** per creare esperienze didattiche coinvolgenti. Ad esempio, il team può sviluppare lezioni di storia, scienze o geografia utilizzando app che permettono di esplorare mondi virtuali o di visualizzare contenuti 3D.
- **Progetti di e-learning:** Creazione di **piattaforme online** dove gli studenti possono accedere ai materiali didattici, partecipare a quiz o discussioni e inviare compiti. La scuola può sviluppare anche un sistema di **flip classroom** dove la lezione viene preparata online e svolta in aula in modo interattivo.

4. Inclusione Digitale e Accessibilità

Il Team Digitale ha un ruolo importante nel garantire che tutte le attività tecnologiche siano inclusive e accessibili, per permettere a tutti gli studenti, anche quelli con bisogni educativi speciali (BES), di partecipare pienamente.

- **Tecnologie assistive:** Integrazione di strumenti e software assistiti per studenti con disabilità. Per esempio, l'uso di app per la lettura del testo, software per la sintesi vocale, o dispositivi per la comunicazione aumentativa.
- **Progetti di supporto personalizzati:** Creazione di percorsi personalizzati per studenti con BES, utilizzando software educativi che supportano l'apprendimento individuale.
- **Accessibilità online:** Verifica che tutte le risorse online siano accessibili a studenti con disabilità visive, uditive o motorie, adattando i contenuti in base alle necessità.

5. Creazione di una Rete di Collaborazione

Un'altra dimensione importante del Team Digitale è il rafforzamento della **collaborazione** tra docenti, studenti e famiglie, per favorire l'inclusione digitale e promuovere una **community digitale scolastica**.

- **Collaborazione tra scuole:** Il Team Digitale può avviare progetti con altre scuole per favorire lo scambio di risorse didattiche digitali, la partecipazione a contest di coding, o la creazione di piattaforme di condivisione.

- **Coinvolgimento delle famiglie:** Organizzare **incontri** o **webinar** per sensibilizzare le famiglie sull'importanza della tecnologia nell'educazione, guidarle sull'uso sicuro e responsabile delle tecnologie e fornire loro strumenti di supporto.
- **Progetti di gamification:** Creazione di attività didattiche che utilizzano il gioco e le dinamiche ludiche per motivare gli studenti a imparare attraverso piattaforme interattive.

6. Creazione di una Cultura Digitale Sostenibile

Il Team Digitale garantisce che la scuola sviluppi una **cultura digitale** solida, non solo centrata sull'uso della tecnologia, ma anche sulla **sicurezza digitale**, la **protezione dei dati** e un uso consapevole delle risorse online.

- **Sicurezza e cittadinanza digitale:** Educare gli studenti sull'uso responsabile e sicuro di Internet, sensibilizzarli sul rispetto della privacy e delle norme di comportamento online.
- **Sostenibilità digitale:** Promuovere l'uso di strumenti digitali in modo sostenibile, evitando l'obsolescenza delle tecnologie e ottimizzando l'uso delle risorse per ridurre l'impatto ambientale.

ANIMATORE DIGITALE

L'**Animatore Digitale** è una figura chiave nel processo di **digitalizzazione** della scuola, che ha il compito di **promuovere e facilitare l'uso delle tecnologie** nell'ambito educativo, supportando insegnanti, studenti e famiglie nella transizione verso una didattica sempre più innovativa e digitale. L'Animatore Digitale si occupa di una serie di attività legate all'uso delle tecnologie e alla promozione di una didattica digitale. Le principali responsabilità includono:

1. Supporto ai Docenti:

- **Formazione continua:** Organizza e promuove corsi di formazione per i docenti sull'uso delle tecnologie, delle digital board, delle piattaforme di e-learning e delle applicazioni didattiche. L'obiettivo è sviluppare competenze digitali nei docenti, affinché possano integrare efficacemente la tecnologia nelle loro lezioni.
- **Orientamento all'uso delle risorse digitali:** Aiuta gli insegnanti a conoscere e utilizzare software, app e strumenti online, come Google Drive, Canva, o altre piattaforme didattiche.
- **Integrazione tecnologica nella didattica:** Collabora con i docenti per sviluppare nuovi metodi didattici che sfruttano le tecnologie digitali, creando attività innovative e stimolanti per gli studenti.

2. Promozione della Cultura Digitale:

- **Diffusione della digitalizzazione:** L'Animatore Digitale promuove una cultura digitale all'interno della scuola, sensibilizzando tutta la comunità scolastica (studenti, insegnanti, famiglie) sui benefici e sull'importanza delle tecnologie.
- **Inclusività digitale:** Facilita l'inclusione dei ragazzi con bisogni educativi speciali (BES) grazie all'uso delle tecnologie assistive, come software per l'accessibilità e robot educativi.

3. Coordinamento e Innovazione:

- **Gestione dei progetti digitali:** Pianifica e coordina iniziative digitali, come il miglioramento delle infrastrutture tecnologiche, la creazione di contenuti multimediali, e l'adozione di nuovi strumenti e metodologie.
- **Collaborazione con altri istituti:** L'Animatore Digitale può anche collaborare con altre scuole o enti esterni per sviluppare progetti digitali condivisi, esperimenti di didattica innovativa e attività di formazione interscolastica.

4. Supporto all'Inclusione Tecnologica:

- **Assistenza tecnica:** È spesso un punto di riferimento per la risoluzione di problemi tecnici e per l'uso ottimale delle risorse digitali in classe.

- **Creazione di ambienti di apprendimento innovativi:** Supporta la realizzazione di ambienti scolastici equipaggiati con tecnologie moderne (aule immersive, laboratori di coding, spazi di apprendimento collaborativo).

L'Animatore Digitale è fondamentale per rendere la scuola un ambiente dinamico e al passo con i tempi. Il suo ruolo è quello di:

- **Facilitare l'adozione delle tecnologie:** Superando resistenze e difficoltà iniziali, incoraggiando l'uso delle risorse digitali per rendere la didattica più stimolante e personalizzata.
- **Promuovere l'innovazione:** L'Animatore Digitale è una figura chiave nel processo di innovazione della scuola, esplorando nuove metodologie didattiche e nuove tecnologie che possono migliorare l'esperienza di apprendimento.
- **Creare una comunità di pratica:** Costruire una rete di collaborazione tra docenti, studenti e famiglie per favorire un apprendimento collaborativo e digitale.

In sintesi, l'**Animatore Digitale** è un facilitatore del cambiamento all'interno della scuola, un professionista che promuove l'uso consapevole delle tecnologie digitali, supportando i docenti nella progettazione di lezioni interattive e coinvolgenti. La sua presenza è cruciale per una scuola che vuole affrontare le sfide del futuro, preparando gli studenti a vivere e lavorare in un mondo sempre più tecnologico.

PNRR E TRANSIZIONE DIGITALE

PNRR	Fine attività progettuale	Referente	Team	Finalità
D.M. 222/2022 Animatore digitale: formazione del personale interno M4C1I2.1-2022-941-P-5183	31.12.2024	ORICCHIO ALESSANDRA		Attività di animazione digitale, di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura".
DM 170/2022 Comunità educante per opportunità formative M4C1I1.4-2022-981-P-16002	31.12.2024	SORBELLO GIUSEPPE	POISA MARTINETTI SEGALINI SORBELLO SIPIONE DIONI	Potenziamento di azioni già attive per contrasto alla povertà educativa, creando nuove opportunità di formazione e arricchimento per gli alunni della scuola secondaria di primo grado. Le proposte di potenziamento consentiranno di mantenere alto il presidio verso gli studenti individuati in condizione di fragilità dagli esiti Invalsi o dai docenti; il percorso di potenziamento prevede attività secondo la metodologia del Service Learning, percorsi afferenti alle varie discipline con particolare riguardo al recupero delle competenze linguistiche e di rafforzamento del curricolo, proposte co-curricolari in orario pomeridiano.
D.M. 65/2023 UN DUE TRE... Stem Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali M4C1I3.1-2023-1143-P-29116	15.05.2025	ROSSI FRANCESCA	LIMA FESTA OLIVA L. SEGALINI DIONI	Promozione e integrazione, all'interno dei curricula dei tre ordini di scuola infanzia, primaria e secondaria, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM e DIGITALI. Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento, per studentesse e studenti, finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno della scuola secondaria, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze LINGUISTICHE, in orario curricolare ed extracurricolare. Realizzazione di percorsi formativi di lingua e di metodologia, finalizzati al potenziamento delle competenze LINGUISTICHE dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro abilità metodologiche di insegnamento, al fine di innalzare il livello di competenza nella lingua inglese dei docenti dei tre ordini di scuola infanzia, primaria e secondaria.

<p>DM 19/2024</p> <p>SCUOLA APERTA</p> <p>Riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica</p> <p>M4C1I1.4-2024-1322-P-47302</p>	<p>15.09.2025</p>	<p>MUCCIN MATTEO</p>	<p>DIONI MARTINETTI MUCCIN SABATTOLI SEGALINI</p>	<p>Il progetto prevede di potenziare le azioni già attive per il contrasto alla povertà educativa e alla fragilità dell'apprendimento, creando nuove opportunità di formazione e arricchimento per gli alunni della scuola secondaria di primo grado, in raccordo con le attività già messe in campo attraverso i finanziamenti del DM 170/2022, attraverso percorsi individuali di mentoring, orientamento, di recupero delle competenze di base, percorsi co-curricolari.</p>
<p>D.M. 66/2023</p> <p>IMPRONTA DIGITALE</p> <p>Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali</p>	<p>30.09.2025</p>	<p>ORICCHIO ALESSANDRA</p>	<p>PRATICHE DI COMUNITA' ALLEGRI- GIARIN LAFFRANCHI NI SOZZI 10 h BARBIERI BERNARDI BERNERI- CACIA GARGIULO RICCIARDI- MASSI PELATI 8H CALABRO' CANIPARI SORBELLO 14H</p>	<p>Formazione relativa alla transizione digitale per la componente docenti e per personale amministrativo e dirigente.</p> <p>L'obiettivo è rendere maggiormente fruibili gli ambienti di apprendimento realizzati nell'ambito del PNRR scuola 4.0, in particolare modo le aule digitali e la fruizione del materiale previsto per attività di pensiero computazionale, coding e robotica, in un'ottica laboratoriale sul campo e di formazione per i docenti, al fine di potenziare l'insegnamento STEM.</p> <p>Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali, delineando gli obiettivi formativi, in un'ottica di continuità tra i vari ordini di scuola. Attenzione all'educazione civica e alla cittadinanza digitale, per rendere gli alunni consapevoli delle potenzialità connesse all'utilizzo delle tecnologie e degli strumenti digitali, del fenomeno del cyberbullismo, l'utilizzo sicuro della rete internet e la prevenzione di comportamenti scorretti nonché dei possibili rischi. Formazione relativa alle piattaforme per l'inclusione scolastica, all'utilizzo del registro elettronico, degli strumenti comunicativi con le famiglie e accessibilità. Il personale amministrativo di segreteria affronterà la formazione per la transizione al digitale attraverso corsi per la gestione del registro elettronico, articolato nelle sue molteplici funzionalità e gestionali, la digitalizzazione degli adempimenti fiscali nelle scuole, l'amministrazione trasparente, la privacy e la conservazione digitale.</p>