



LICEO STATALE "MORANDO MORANDI"

Via Digione n. 20/1 - 41034 Finale Emilia (Modena)
tel. 0535/90814 – 0535/780427- fax 0535/91367 - Codice Fiscale: 82002910360
e-mail segreteria@liceomorandi.it – p.e.c. mops040001@pec.istruzione.it
sito web www.liceomorandi.gov.it – Codice meccanografico MOPS04000L



A. RIFERIMENTI DEL PNSD

- **LEGGE 13 luglio 2015, n. 107 - Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti.**

Art.1, comma 57:

*A decorrere dall'anno scolastico successivo a quello in corso alla data di entrata in vigore della presente legge, **le istituzioni scolastiche promuovono, all'interno dei piani triennali dell'offerta formativa e in collaborazione con il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano nazionale per la scuola digitale di cui al comma 56.***

La legge 107 del 2015, al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze, stabilisce che a partire dal 2016 le istituzioni scolastiche promuovano, all'interno dei piani triennali dell'offerta formativa e in collaborazione con il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD).

- **PNSD:**

“Il Piano Triennale dell’Offerta Formativa rappresenta quindi uno strumento importante per mettere a sistema le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel PNSD. **L’inserimento nel PTOF delle azioni coerenti con il PNSD, anche seguendo lo stesso schema di tripartizione (Strumenti, Competenze e Formazione e gli ambiti al loro interno)** servirà a migliorare la programmazione di strategie di innovazione digitale delle istituzioni scolastiche.”

“(…) gli **animatori** presentano **un progetto** che, una volta approvato, sarà **inserito nel Piano dell’Offerta Formativa** e sarà nel tempo oggetto di monitoraggio

B. LA COMMISSIONE DIGITALE

A partire dall'anno scolastico 2015/16, il Liceo Morandi ha:

- un “animatore digitale”, un docente che, insieme al Dirigente scolastico e al Direttore amministrativo, ha un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione a scuola. E' formato attraverso un percorso dedicato (a valere sulle risorse del DM n. 435/2015), su tutti i temi del Piano Nazionale Scuola Digitale.
- un Team per l'innovazione digitale, composto da tre docenti, un assistente amministrativo e una unità del personale ATA, che ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale. E' formato su tutti i temi del PNSD attraverso un percorso di formazione specifico (D.M. 4.../ 2015)

La commissione digitale per il triennio 2019-2022 è formata da :

ANIMATORE DIGITALE : Prof. Maria Stella Zoboli

TEAM DIGITALE: Proff. Linda Battaglioli, Luisa de Lucia, Federico Pesci,
Assistente tecnico di laboratorio, Sig. Antongiulio Cestari

C. RACCORDO DEL PIANO DIGITALE DELLA SCUOLA CON IL RAV E IL PdM

Per l'implementazione a livello d'Istituto delle azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale e per garantire una gestione unitaria dei **processi di innovazione didattica e digitale**, il **Piano Digitale d'Istituto** è stato elaborato in linea con gli strumenti di valutazione, di autovalutazione (RAV, questionari, prove di valutazione,...) e di miglioramento (PdM). Gli **obiettivi di processo**, definiti in base agli **ambiti di lavoro** del **PNSD**, sono funzionali a quelli individuati nel **PdM** e desunti dal RAV, relativamente alle diverse **aree di processo**.

PdM	PIANO DIGITALE D'ISTITUTO								
AREE DI PROCESSO	Passaggi fondamentali e Ambito di lavoro				⇨ Obiettivi di processo				
	• STRUMENTI				• COMPETENZE E CONTENUTI			• FORMAZIONE • ACCOMPAGNARE LA SCUOLA NELLA SFIDA AL'INNOVAZIONE	
	ACCESSO	SPAZI E AMBIENTI PER APPRENDIMENTO	IDENTITA' DIGITALE	AMMINISTRAZIONE DIGITALE	COMPETENZE STUDENTI	DIGITALE IMPRENDITORIALITA' E LAVORO	CONTENUTI DIGITALI	FORMAZIONE DEL PERSONALE	ACCOMPAGNAMENTO
Curricolo progettazioni e e valutazione					<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Definire una matrice comune di competenze digitali che ogni studente deve sviluppare, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media. ⊕ Innovare e aggiornare il curricolo verticale scolastico relativamente alle competenze trasversali di cittadinanza digitale nell'area dell'informazione, della comunicazione, della creazione di contenuti, della sicurezza e del problem solving. ⊕ Partecipare alla progettazione in verticale di Curricoli digitali proposta da Scuole in Rete, anche in sinergia con 			<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Progettare e realizzare un curricolo verticale digitale in sinergia con associazioni e le scuole del territorio. 	

Ambiente di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Migliorare le condizioni di accesso digitale del Liceo, abilitanti la diffusione dell'innovazione didattica. ⊕ Migliorare e potenziare le infrastrutture tecnologiche e digitali della scuola (WiFi in tutto l'Istituto) ⊕ Promuovere ambienti digitali flessibili. ⊕ Facilitare l'uso regolamentato di dispositivi mobili personali durante le attività didattiche (<i>Bring Your Own Device</i>). ⊕ Implementare una piattaforma multifunzionale amministrativa e didattica con aree riservate e servizi per tipologia di utenza (sito d'istituto) 	<p>associazioni e le scuole del territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ Favorire l'attivazione di percorsi didattico-educativi innovativi per lo sviluppo di competenze trasversali individuali e sociali relative all'uso critico e consapevole dei media, dei social network e delle tecnologie digitali. ⊕ Promuovere sia l'uso di risorse informative digitali (<i>piattaforme digitali, catalogo digitale biblioteca, espansione digitale manuali....</i>), sia la condivisione di contenuti didattici e opere digitali, nel rispetto della normativa sul copyright e sul diritto d'autore. ⊕ Adottare misure per garantire la sicurezza, l'efficienza e l'affidabilità dei dispositivi di fruizione e degli ambienti digitali (<i>piattaforme didattiche, classi virtuali</i>). 	
Inclusione e differenziazione	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Favorire l'uso di tecnologie abilitanti e metodologie attive per una didattica inclusiva (<i>e-inclusion</i>). ⊕ Documentare e valorizzare le competenze formali e informali acquisite dagli studenti attraverso le esperienze effettuate in ambito scolastico ed extrascolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Promuovere iniziative per valorizzare le competenze e il talento di ciascuno studente e per orientare i percorsi di studio delle ragazze verso carriere in ambito scientifico e tecnologico (<i>Girls in tech; Ragazze digitali</i>) ⊕ Promuovere la partecipazione alle Olimpiadi 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Promuovere il cooperative, il pensiero laterale la creatività attraverso progetti e collaborazioni con enti ed esperti
Continuità e orientamento	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Iscrizioni online 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Incoraggiare la realizzazione di progetti interdisciplinari per favorire l'interesse verso le STEM. ⊕ Promuovere progetti in collaborazione 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Realizzare in continuità con gli ordini superiori progetti verticali sui temi dell'educazione ai nuovi media e sullo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

		con atenei per Piano Lauree Scientifiche	⊕ Realizzare Progetti PONTE tra cicli di studio
Orientamento strategico e Organizzazione scuola	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Favorire i processi di digitalizzazione e dematerializzazione in ambito amministrativo e didattico. ⊕ Potenziare l'uso funzionale del Registro Elettronico e del sito web scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Promuovere iniziative didattiche o progettuali curricolari o extracurricolari , in sinergia con il territorio, su temi connessi al digitale (<i>es. il pensiero computazionale, il coding, la robotica educativa, la realtà aumentata, la sicurezza online, Impresa 4.0</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Sviluppare e rafforzare le competenze di innovazione e sperimentazione didattica. ⊕ Elaborare il Piano Digitale d'Istituto in sinergia con il PTOF e coerentemente con quanto rilevato nel RAV e definito nel PdM.
Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Segnalare possibili iniziative formative su piattaforme digitali ☒ Promuovere la creazione di unità formative rivolte a personale dell'Istituto, caricate su piattaforme ufficiali (SOFIA) 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Promuovere la condivisione di buone pratiche didattiche. ⊕ Partecipazione a iniziative progettuali a livello nazionale ed europeo finalizzate al miglioramento e all'ampliamento delle risorse interne, attraverso l'adesione a bandi (FESR, PON). 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Favorire la partecipazione a percorsi formativi sui temi indicati nel PNSD e sull'innovazione didattica a livello nazionale e locale. ⊕ Proposta di iniziative formative, concorsi e workshop coerenti con le esigenze di innovazione didattica e digitale della scuola e con i temi del piano. ⊕ Individuare soluzioni tecnologiche e metodologiche innovative. ⊕ Facilitare lo scambio e l'interconnessione funzionale all'interno della comunità scolastica
Integrazione col territorio e rapporti con le famiglie	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Potenziare i servizi digitali scuola – famiglia-studente ☒ Rendere più fruibile il sito del Liceo 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Aderire a iniziative progettuali in ambito scientifico e tecnologico, in collaborazione con enti, scuole, associazioni o imprese del territorio. ⊕ Percorsi PTCO, in collaborazione con enti del territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Attivare sinergie con il territorio per lo sviluppo di competenze trasversali di cittadinanza digitale, anche con il coinvolgimento delle famiglie.

D. MISSION E AMBITI DI INTERVENTO

Azione #28 "Un animatore digitale in ogni scuola":

Ogni scuola, dall'anno scolastico 2015, ha un "animatore digitale", un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, ha un ruolo strategico nella **diffusione dell'innovazione tecnologica e didattica a scuola**, a partire dai contenuti di questo Piano. (...) Per tenere alta l'attenzione sui temi dell'innovazione, nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale, potrà **sviluppare progettualità su tre ambiti**:

A. FORMAZIONE INTERNA

Fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi, unità formative, sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;

B. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, aprendo i momenti formativi alle famiglie e agli altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

C. 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 l'Istituto si è dotato; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; progetto rivolto agli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa.

E. ANALISI DELLO STATO DI INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE DELLA SCUOLA

STRUMENTI E ANALISI DEI DATI	PUNTI DI FORZA /OPPORTUNITA'	PUNTI DI DEBOLEZZA / VINCOLI
<p>PNSD - AUTOVALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI E RILEVAZIONE DEI BISOGNI FORMATIVI DEL PERSONALE DOCENTE (<i>strumento di rilevazione online basato sul framework DIGCOMP</i>)</p> <p>Novembre 2019</p>	<p>Dal sondaggio di autovalutazione effettuato nel mese di novembre 2019 è emerso che i docenti sono interessati a partecipare ad attività formative, ad eventi e laboratori sia in presenza presso l'istituzione scolastica, sia in modalità online asincrona. Per lo sviluppo professionale si evince un evidente interesse formativo per quanto riguarda la richiesta di formazione in ambito digitale in genere (88% dei docenti votanti) o nei seguenti ambiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza di livello base delle app in ambiente google per poter gestire la didattica e l'uso personale - conoscenza avanzata di app e programmi per la didattica (excel, costruzione di grafici, tabulazioni..) e per l'uso personale - didattica digitale per l'inclusione - metodologie didattiche innovative - Bullismo e Cyberbullismo. Aspetti legali e responsabilità civili/penali - Educazione ai media - Gamification - Pensiero computazionale e Coding 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza della struttura del piano digitale - Limitato utilizzo dei laboratori informatici perché sempre occupati da classi ruotanti - Uso limitato delle LIM come schermo di proiezione - Classi 2.0: manca in alcune classi una vera programmazione del consiglio di classe - Didattica innovativa: esistono sperimentazioni, ma restano isolate. - Richiesta di formazione in ambito digitale da parte di un'alta percentuale di docenti, ma isolate disponibilità alla formazione digitale proposta.
<p>PIANO FORMAZIONE DOCENTI – SCUOLA</p> <p>Rilevazione online dei bisogni formativi dei docenti (<i>strumento di valutazione: questionario online</i>)</p>	<p>Il settore di intervento formativo prioritario risulta essere quello delle COMPETENZE DEL 21° SECOLO con priorità su</p>	

2019/2022

- *Competenze digitali e nuovi ambienti digitali (uso della tecnologia nell'ambito delle discipline umanistiche e scientifiche; metodologie didattiche collaborative; tecnologia per favorire l'inclusione; educazione ai media; didattica digitale)*
- *Didattica per competenze e innovazione metodologica (conoscenza di nuovi modelli didattici; valutazione formativa e sommativa e griglie di valutazione; problematiche educative; strategie di recupero delle abilità di base; integrazione studenti legge n. 104) .*

Segue in ordine di importanza l'esigenza di una

- *formazione nell'ambito delle nelle lingue straniere (inglese e spagnolo)*

L'interesse formativo relativo alle aree tematiche connesse con le esigenze ricavate dal RAV e dal PdM di Istituto, evidenzia un'esigenza formativa prioritaria sul tema

- *Gestione della classe e problematiche relazionali (comunicazione in classe, qualità dell'insegnamento e strategie per motivare gli studenti allo studio) del settore*

F. PROGETTO DI INTERVENTO 2019/2022

Per favorire l'implementazione del Piano Digitale d'Istituto e la sistematizzazione delle azioni da mettere in atto nel triennio 2019-2022, il Progetto d'Intervento individua:

- azioni coerenti con l'identità progettuale delineata dal PTOF e con gli obiettivi di processo individuati nel Piano Digitale della Scuola in linea con quelli descritti nel Piano di Miglioramento dell'Istituto ed evinti dal RAV
- Strumenti (check list – schede) per monitorare lo stato di avanzamento del progetto e per stabilire eventuali rimodulazioni
- attività di reporting annuale

PNSD - PIANO DIGITALE D'ISTITUTO - PROGETTO DI INTERVENTO TRIENNIO 2019-2022			
AMBITI DI INTERVENTO	AZIONI TRIENNIO 2015-2018	AZIONI TRIENNIO 2019-2022	DESCRIZIONE
A. FORMAZIONE INTERNA	<p># PNSD – Somministrazione online del questionario di autovalutazione delle competenze digitali e di rilevazione dei bisogni formativi del personale docente (secondo il <i>framework DIGCOMP</i>) e restituzione dei dati.</p> <p># Piano Formazione Docenti Rilevazione online dei bisogni formativi dei docenti con individuazione dei settori di intervento formativi prioritari e delle connesse aree tematiche.</p> <p># Attività di formazione del personale scolastico: Formazione per animatore digitale e team digitale Formazione docenti presso gli Snodi formativi territoriali PNSD , Liceo Morandi e il polo formativo dell'ambito (Sala ovale– Servizio Marconi – Azione Coop 2.0)</p> <p># Identità digitale Indicazioni su</p>	1. Partecipazione del personale scolastico alle iniziative formative previste a livello nazionale o locale finalizzate al miglioramento e all'ampliamento delle risorse interne	
		<p>2. Formazione di base, rivolta ai docenti, per l'utilizzo della piattaforma Google Suite for Education, anche attraverso l'utilizzo di risorse informative inerenti il regolamento d'uso della piattaforma, il consenso delle famiglie all'utilizzo dei servizi GSfE e l'informativa sulla privacy.</p>	<p>Presso la sede del liceo: in collaborazione con Centec-Tecnopolo; in collaborazione con università di Ferrara in collaborazione con Archilabò in collaborazione con centro Culturale Ferrari - Modena</p> <p>Sul territorio: sala Ovale Servizio Marconi, scuole-polo del territorio; formazione di ambito</p>
		<p>3. Segnalazione di eventi, opportunità formative e workshop per il personale scolastico in ambito digitale (Massive Open Online Courses, webinar) e di innovazione didattica .</p>	<p>Incontri, corsi di formazione proposti da case editrici Eventi nazionali, organizzati o patrocinati dal MIUR,:</p> <ul style="list-style-type: none"> • .La scuola digitale • FUTURA ITALIA • FIERA DIDACTA (fiera a Firenze sul mondo della scuola) • Convegni come <i>Docenti virtuali e Insegnanti 2.0</i> (Roma)

	<p>procedure da seguire per ottenere l'identità digitale SPID, # Registro Elettronico: gestire il sostegno nell'area docente del Registro Elettronico,</p>	<p>4. Creazione di un curricolo verticale scolastico relativamente alle tematiche di cittadinanza digitale, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media, con la previsione di esperienze di pensiero computazionale e di coding e successiva definizione di una matrice comune di competenze digitali che ogni studente deve sviluppare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione e confronto con IC del territorio nell'ambito del progetto <i>Coderdojo</i>.
	<p>5. Formazione per lo sviluppo delle competenze digitali dei discenti attraverso progetti attivati dal liceo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione di gruppi di studenti a eventi digitali : <i>Hackathon e Futura, Premio scuola digitale</i> • ECDL • Accoglienza digitali rivolta alle classi 1[^]: assegnazione credenziali del liceo, promo accesso, creazione account personale, conoscenza di alcune app di google utili alla didattica digitale (Classroom...), formazione di base in merito alle regole per un corretto uso dei laboratori informatici e della rete • Formazione al pensiero computazionale e al coding (classi del triennio delle sc. Applicate e delle sc. Umane nell'ambito del Progetto <i>Coderdojo</i>) • PLS: laboratorio pomeridiano (12 ore) <i>Creative Makers</i>, in collaborazione con l'Università di Ferrara e Archilabò su competenze digitali (rivolto a classi 3 e 4) • Progetto <i>Gamification</i>: rivolto alle classi 1[^] (prevede l'uso di Classroom e google maps) • <i>Creative brains e Team Morandi</i>: laboratori in orario pomeridiano di 	

			<p>creatività digitale, rivolto a studenti interessati</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Progetti e-Twinning:</i> <p>a) progetto etwinning <i>We climate-challenge you</i> con due scuole straniere, una tedesca e una francese</p> <p>b) progetto e-Twinning legato a <i>Erasmus+ Emotional and Entrepreneurial Education in Vocational Training VEET</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti disciplinari che prevedono l'uso di piattaforme digitali (ITACA; ALATIN...) • Giornalino del liceo Mor-Mormorando: utilizzo di programmi di grafica • Il TG del Liceo: utilizzo della telecamera e montaggio video • Prove INVALSI
<p>B. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA</p>	<p># Partecipazione dei discenti a progetti curricolari / extracurricolari e ad eventi nazionali / internazionali e programmazione di momenti di confronto sull'uso del linguaggio digitale.</p> <p><i>Formazione curata dal centro Culturale Ferrari informedia: Smart generation educazione ai media e ai social network.</i></p> <p><i>Organizzazione di eventi aperti al territorio, con coinvolgimento di delle famiglie sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, cyberbullismo...)</i></p> <p>Partecipazione a <i>Rosadigitale</i> in collaborazione con enti del territorio.</p>	<p>1. Costituzione di un Team Digitale: un gruppo di lavoro di docenti propensi a mettere a disposizione le proprie competenze per una crescita della scuola attraverso i temi del digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incontri di pianificazione, coprogettazione in presenza e a distanza . Nel corso dell'anno scolastico. • Incontri di sottogruppi per organizzare eventi • Coinvolgimento di altri docenti, non facenti parte del Team, desiderosi di collaborare o approfondire tematiche
		<p>2. Partecipazione dell'istituzione scolastica sia a iniziative progettuali a livello nazionale ed europeo sia a reti di scuole del territorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partnernariato con IC S. Felice (PON su ambienti di apprendimento) • Progetti e-Twinning
		<p>3. Calendarizzazione di eventi, progetti e concorsi dedicati al digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Settimana internazionale dell'Ora del Codice</i> • <i>Giornata Nazionale contro il Bullismo e il Cyberbullismo a scuola</i> • <i>Safer Internet Day - la Giornata Mondiale della Sicurezza in Rete</i>

<p>Assemblee d'istituto con la partecipazione di esperti e/o forze di polizia in tema di sicurezza online e uso corretto della rete Partecipazione al bando STAM Piattaforme digitali: Itaca, Alatin, Xanadu Premio scuola Digitale</p> <p># Partecipazione dei docenti ad eventi formativi "Piano Nazionale ScuolaDigitale. Incontri formativi d'ambito Incontri di formazione con esperti case editrici per conoscenza estensioni digitali dei manuali in uso repubblic@ Scuol@</p> <p># Partecipazione a progetti e laboratori sui temi del digitale (reti di scuole e associazioni del territorio). Coderdojo in collaborazione con Fab Lab Italiano online Accoglienza digitale Impresa 4.0</p> <p>#Collaborazione con: tutte le figure di sistema per la realizzazione del piano digitale; con commissione Internazionalizzazione per raccolta materiale per Erasmus K1 Amministrazione per acquisti materiali (devices per classi 2.0), rendicontazione progetti assistenti tecnici.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Concorso #ilmioPNSD • Premio scuola Digitale • Hackathon;- Futura • Summer School • Ragazze digitali • Rosa Digitale
	4. Attivazione di eventi aperti al territorio , con particolare riferimento alle famiglie e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyberbullismo, coding e pensiero computazionale).	<ul style="list-style-type: none"> • Impresa 4.0 • Progetto <i>Gamification</i> rivolto alle classi • Accoglienza digitale: incontri rivolti a studenti con esperti, forze dell'ordine sui temi di bullismo e cyberbullismo e uso corretto della rete • Incontri con forze dell'ordine o esperti rivolti a genitori • Collaborazione con centro culturale Ferrari per educazione ai media • Coderdojo • Hackathon
	5. Partecipazione dell'Animatore digitale alla community online degli innovatori della scuola attivata dal MIUR o ad eventi strutturati	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione obbligatoria promossa dal MIUR
	6. Creazione di un gruppo Peer Digitale, formato sui temi del digitale e capace di poter formare a sua volta	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto <i>PLS</i> in collaborazione con Archilabò e Università di Ferrara (classi 3 e 4) • Progetto <i>Gamification</i> – classi 1^ • Progetto <i>Coderdojo</i> – classi 3 - 4 - 5
	7. Confronti sinergici con DS, DSGA, le figure di staff, le figure professionali del PNSD peer favorire l'implementazione del Piano Nazionale Scuola Digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Piano della formazione interna: unità formative aperte a tutto il personale scolastico. • Collaborazione DSGA per rendicontazioni • Collaborazione con figure strumentali per la creazione del piano digitale d'Istituto e per individuare bisogni e necessità.

	<p>#Partecipazione a PON) come partner dell'IC S. felice sul Panaro: Sviluppo pensiero computazionale, della creatività digitale e delle competenze di cittadinanza digitale a supporto dell'offerta formativa”</p> <p>#Svolgimento online Prove Invalsi, Olimpiadi.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione con DS per progettare, programmare progetti, introdurre soluzioni innovative, progettare unità formative, interventi mirati.
C. CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<p># Azioni di accesso: Cablaggio, fibra ottica, canone di connettività: il diritto a Internet</p> <p>#Ricognizione e mappatura delle dotazioni tecnologiche delle aule e dei laboratori.</p> <p>#Digitalizzazione amministrativa della scuola</p> <p>#Redazione nuovi regolamenti: Regolamento BYOD</p>	1. Favorire l'uso funzionale del registro elettronico, di software didattici e gestionali free, e delle estensioni digitali dei manuali in uso, con formazione.	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificazione di unità formative interne, aperte anche ad altre scuola, su SOFIA • Formazione con Mayeuteicall Labs per piattaforme di Italiano e Latino • Formazione casa ed. Palumbo per piattaforma di letteratura: Prometeo 3.0
		2. Implementazione del sito del liceo , con funzioni riservate a personale e pubbliche; creazione di un'area per il digitale .	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilità di pubblicazione di eventi sul sito da parte di tutto il team Digitale • Individuazione di un docente con il compito di implementare e curare il sito della scuola • Incontro con formatore di Spaggiari al fine di migliorare il sito (creazione di area riservata)
		3. Miglioramento e potenziamento delle infrastrutture tecnologiche e digitali della scuola, anche attraverso la revisione della ricognizione e della mappatura delle dotazioni tecnologiche in collaborazione con assistenti tecnici di laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione e nuova mappatura dei devices di proprietà della scuola ed esclusione di quelli ormai obsoleti • Mappatura delle strumentazioni • Revisione dei computer dei laboratori
		4. Classi 2.0. rendere fruibile i devices a tutte le classi che desiderino attivare una didattica digitale.	<ul style="list-style-type: none"> • I carrelli in dotazione a scuola sono utilizzabili tramite prenotazione presso ufficio degli assistenti tecnici di laboratorio (aprire dall'a.s. 2019-20 sarà disponibile un solo carrello; nel corso del triennio ogni piano della scuola sarà

			<p>dotato di almeno un carrello prenotabile presso gli ass. di laboratorio)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attivazione del WiFi nel corso dell'a.s. 2019-20 • Potenziamento del BYOD
		<p>5. Organizzazione di workshop e momenti dedicati all'innovazione didattica (<i>in cui sperimentare nuove metodologie</i>), alla creatività digitale, al coding e alla robotica educativa, aperti anche alle famiglie e altri attori del territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto Coderdojo • Impresa 4.0 • Hackathon d'Istituto • Progetto Gamification
		<p>6. Favorire l'utilizzo dei laboratori e dei dispositivi elettronici individuali (<i>BYOD – Bring Your Own Device</i>) durante le attività didattiche e di kit robotici per l'insegnamento della programmazione informatica .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisto di Kit Arduino
		<p>7. Perfezionamento del sito web per una migliore fruizione da parte della comunità scolastica, famiglie e soggetti esterni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una figura del Team digitale preposta al miglioramento del sito
		<p>8. Sperimentazione di metodologie attive e strumenti digitali per una didattica inclusiva (<i>e-inclusion</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Software Anastasia (partecipazione al concorso Zaino AID) • Creazione di un pacchetto di software per la didattica inclusiva (libro AID per la richiesta di libri digitali, software per l'uso integrato di scrittura, lettura, costruzione di mappe, per alunni stranieri che non conoscono la lingua italiana, mappe concettuali e mentali, Geogebra, Libri digitali , audiolibri)

Il monitoraggio annuale del **progetto di intervento** e la relativa rendicontazione dei risultati, servirà a valutare l'efficacia delle azioni programmate e la loro ricaduta sulla formazione, sulla didattica, sull'apprendimento e sull'organizzazione scolastica.

Il **Piano Digitale della Scuola**, essendo collegato sinergicamente al PTOF, potrebbe subire variazioni o aggiornamenti annuali secondo le esigenze dell'Istituzione scolastica. Ogni processo terrà conto del ciclo di miglioramento continuo della qualità ovvero il Ciclo P.D.C.A. (Plan – Do – Check – Act) di Deming.

L'Animatrice e il Team digitale