



Curricolo Digitale  
Liceo Artistico Statale di Latina  
"Michelangelo Buonarroti"  
AA. SS. 2022 - 2025

# Sommario

1. Il contesto
2. Il curriculum digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti
3. Struttura del curriculum digitale
4. Il curriculum verticale digitale
- 4.1 Il curriculum verticale digitale per l'inclusione e l'antidispersione
5. Macroaree e percorsi di lavoro aa.ss. 22-25
6. Indicatori di impatto
7. Conclusioni
8. Bibliografia e sitografia

Allegato A: Piano di intervento digitale a.s. 2023/2024

# 1. Il contesto

Nel contesto attuale, le tecnologie digitali sono parte integrante della vita di tutti i giorni. Esse sono utilizzate in ogni ambito, dalla comunicazione alla didattica, dal lavoro alla cultura. Nel contesto fin qui descritto è fondamentale che i cittadini siano in grado di utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile.

Il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) scuola 4.0 e il quadro di riferimento *DigComp* sono strumenti fondamentali per la promozione delle competenze digitali e per la costruzione di un'architettura didattica, che sappia valorizzare le eccellenze e rimuovere le barriere di apprendimento, promuovendo la cultura dell'inclusione.

Il Liceo artistico di Latina si pone in un contesto territoriale complesso, esso è il polo formativo del settore artistico più grande del territorio pontino. Situato nella città di Latina, l'Istituto offre un'offerta formativa ampia, che vanta allo stato attuale 6 indirizzi; Architettura, Arti Figurative, Audiovisivo Multimediale, Design, Grafica e Scenografia. Questa offerta formativa articolata e varia conferisce alla scuola un'importanza strategica per la città e il suo territorio, in termini didattici e pedagogici.

L'Istituto propone agli utenti una gamma di percorsi di studi che copre un ampio spettro di discipline artistiche di fondamentale importanza per il territorio in quanto:

- soddisfa le esigenze di una popolazione studentesca diversificata, con interessi e talenti diversi;
- offre agli studenti la possibilità di sviluppare le proprie capacità artistiche e creative in diversi ambiti;
- contribuisce alla promozione della cultura e dell'arte sul territorio.

In termini didattici l'articolata offerta formativa dell'Istituto consente agli studenti di avere accesso a una formazione completa e di qualità in ambito artistico, che permette loro di essere preparati ad affrontare il mondo del lavoro e la prosecuzione degli studi.

In termini pedagogici il liceo promuove un approccio didattico attivo e partecipativo, che stimola la creatività e l'espressione personale degli studenti.

## **2. Il Curricolo Digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti**

Il curricolo digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti è un percorso formativo che mira a preparare gli studenti ad utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e innovativo.

Esso è in linea con le nuove sfide del mondo contemporaneo e con le esigenze del mercato del lavoro, basandosi sui seguenti principi:

**Trasversalità:** le competenze digitali devono essere sviluppate in tutte le discipline, non solo in quelle informatiche.

**Interdisciplinarietà:** le competenze digitali devono essere integrate con le competenze artistiche e culturali.

**Apprendimento attivo:** gli studenti devono essere coinvolti in attività pratiche e laboratoriali.

Di elevata importanza in questo documento strategico risulta la progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale, che va sviluppata verticalmente.

È importante che gli studenti siano in grado di comprendere e integrare in maniera consapevole nella vita e nell'azione scolastica la tecnologia con cui interagiscono. Comprendere e imparare, attraverso metodologie innovative fondate sull'utilizzo degli strumenti digitali sin dai primi anni di formazione scolastica, aiuta a sviluppare capacità comunicative, creatività, matematiche e abilità di scrittura.

A fronte di questo scenario, diventa importante avere un approccio nella didattica che possa stimolare il passaggio da un livello di competenze all'altro, favorendo una visione unitaria del sapere e del mondo che ci circonda. In questa architettura didattico - operativa le competenze digitali assumono due funzioni fondamentali nell'insegnamento:

1. *ruolo culturale e formativo*, così come enunciato nella *Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018* relativa alle "competenze chiave per l'apprendimento permanente" e nei documenti del DigComp org, DigComp 2.2 e del DigComp Edu non trascurando il "*digital education plan 2021-2027*";
2. *strumenti trasversali* a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità. Le competenze digitali, infatti, favoriscono lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di *problem solving*. Nello scenario descritto appare chiara la necessità di favorire negli studenti anche lo sviluppo del Pensiero Computazionale, previsto dal PNSD, in un Curricolo verticale funzionale in linea con le reali necessità formative della scuola.

Il faro che ispira il curriculum digitale, quindi, è la Competenza Digitale compresa tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza.

Utilizzare le tecnologie digitali nella società prevede:

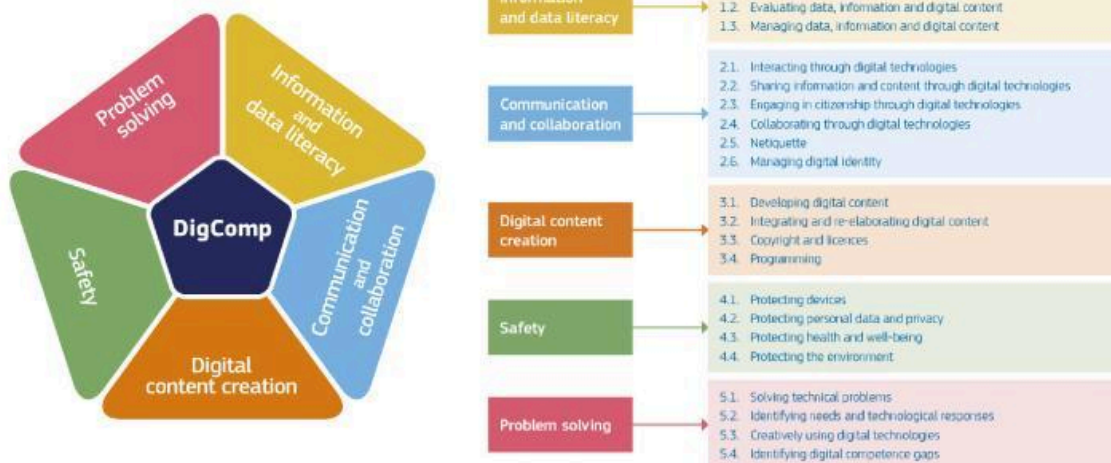
- l'alfabetizzazione informatica e digitale: principi alla base del funzionamento di un computer; i principi alla base del funzionamento di Internet;
- la comunicazione e la collaborazione;
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione): capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico: usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale: usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile (Media Education);
- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza).

Il Liceo Artistico di Latina attraverso la messa a punto del Curricolo Digitale (basato sui documenti cardine del nuovo PNSD, i DigComp ORG - 2.2 - EDU, il piano scuola 4.0, il D.M. 65 e 66 PNRR) realizza, attraverso il Piano d'Intervento Digitale triennale, un pacchetto di misure volte all'accrescimento dei livelli di competenza previsti dal DigComp 2.2.e il DigComp Edu, non trascurando il raggiungimento dei Gol 4 e 10 dell'Agenda 2030, fondamentali e imprescindibili per la creazione di una Scuola moderna, inclusiva e attenta alle nuove esigenze formative dei discenti e dei docenti.

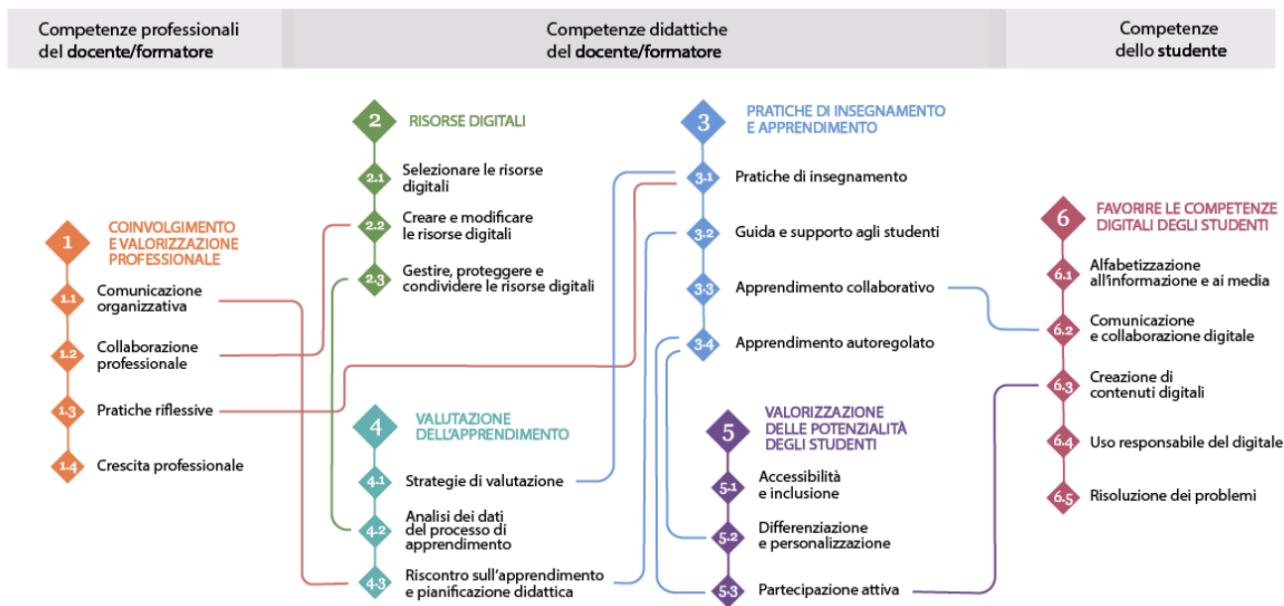
Il Curricolo Digitale d'Istituto si pone i seguenti obiettivi nel triennio scolastico 22-25 desunti dal DigComp:

- fornire agli studenti le competenze digitali di base e avanzate necessarie per la loro vita personale e professionale;
- integrare le competenze digitali con le competenze artistiche e culturali;

- sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile.



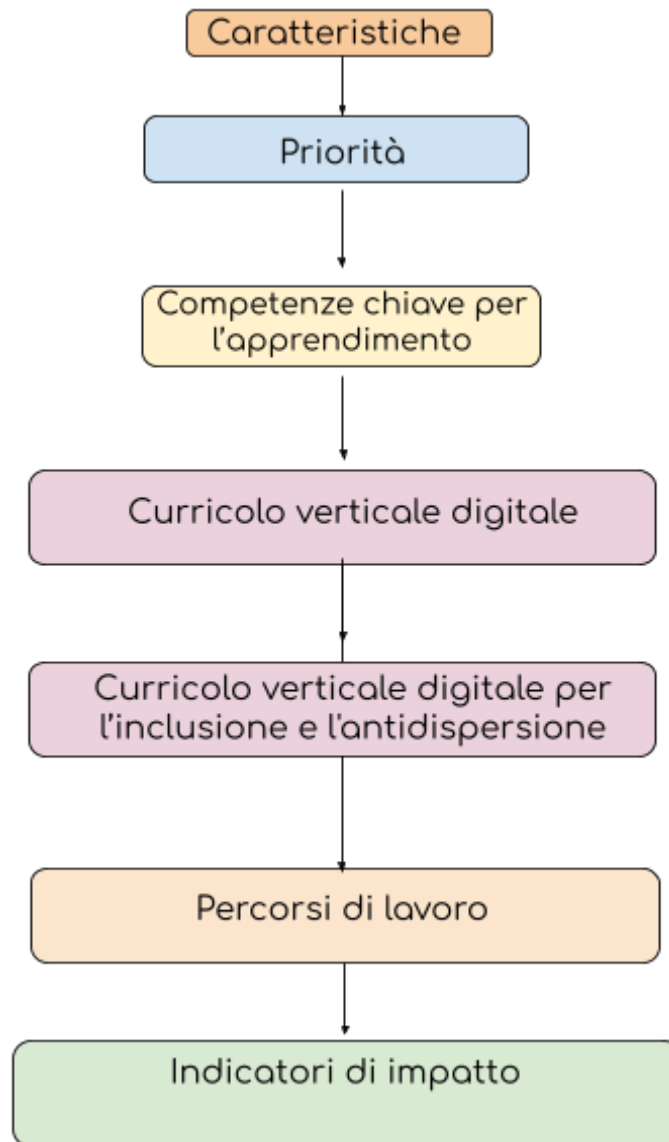
In questo quadro così articolato e complesso, basato sulla formazione e la crescita delle competenze digitali del cittadino previste nel DigComp 2.2, si inseriscono le aree di formazione di competenza digitali dell'educatore, previste nel quadro DigComp EDU e di seguito riportate:



A fronte dell'incontro dei vari *framework* si struttura, quindi, il curricolo digitale costruito sul tracciato enunciato nel nuovo PNSD. Partendo dagli strumenti di riflessione fondati sul contesto territoriale e sociale in cui opera il Liceo, dalle priorità desunte dal RAV e dai bisogni formativi che verranno rilevati nella comunità scolastica, si tracciano le necessità e le scelte da intraprendere nel curricolo digitale d'Istituto, scegliendo gli obiettivi e gli indicatori di impatto che il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale evidenzia. Di fondamentale importanza in questa struttura sarà il costante monitoraggio dei processi attivati.



### 3. Struttura del Curricolo Digitale



Nella fase di studio e analisi per la produzione del presente documento, sono state prese in considerazione le *Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018* relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il curriculum digitale è stato progettato con le seguenti caratteristiche:

- deve sviluppare il pensiero computazionale;
- deve essere di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- deve essere verticale;
- è dotato di elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- è declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo tecnologico;
- proiettato ad aumentare l'impatto verso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- corrispondente ad un piano pedagogico che definisce processi didattici chiari;
- comprensivo di obiettivi e risultati didattici misurabili.

Alla luce di quanto descritto, il Curriculum si pone le seguenti priorità:

1. utilizzare il digitale per migliorare la comunicazione organizzativa, la collaborazione professionale, le pratiche riflessive e la crescita professionale;
2. selezionare, rielaborare e gestire risorse e contenuti digitali funzionali alla didattica;
3. adottare didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;
4. servirsi delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa;
5. documento propedeutico all'aggiornamento del PNSD;
6. valorizzare le potenzialità degli studenti attraverso l'inclusione e la personalizzazione;
7. costruire e consolidare le competenze digitali degli studenti;
8. integrare il digitale nella visione educativa e nel modello organizzativo e gestionale della scuola;

9. favorire didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;
10. sostenere pratiche di valutazione formativa che riconoscano anche l'apprendimento non-formale ed informale;
11. modificare, reinterpretare e aggiornare il curriculum per tenere conto delle potenzialità pedagogiche del digitale;
12. attivare reti e alleanze per favorire una cultura di collaborazione e comunicazione;
13. realizzare ambienti che rispecchino le caratteristiche dell'apprendimento nell'era digitale e siano in linea con le attività didattiche che si intendono realizzare.

Nella stesura del documento, ovviamente, sono state analizzate e prese in considerazione le priorità e i traguardi desunti dal RAV d'Istituto, di seguito riassunti:

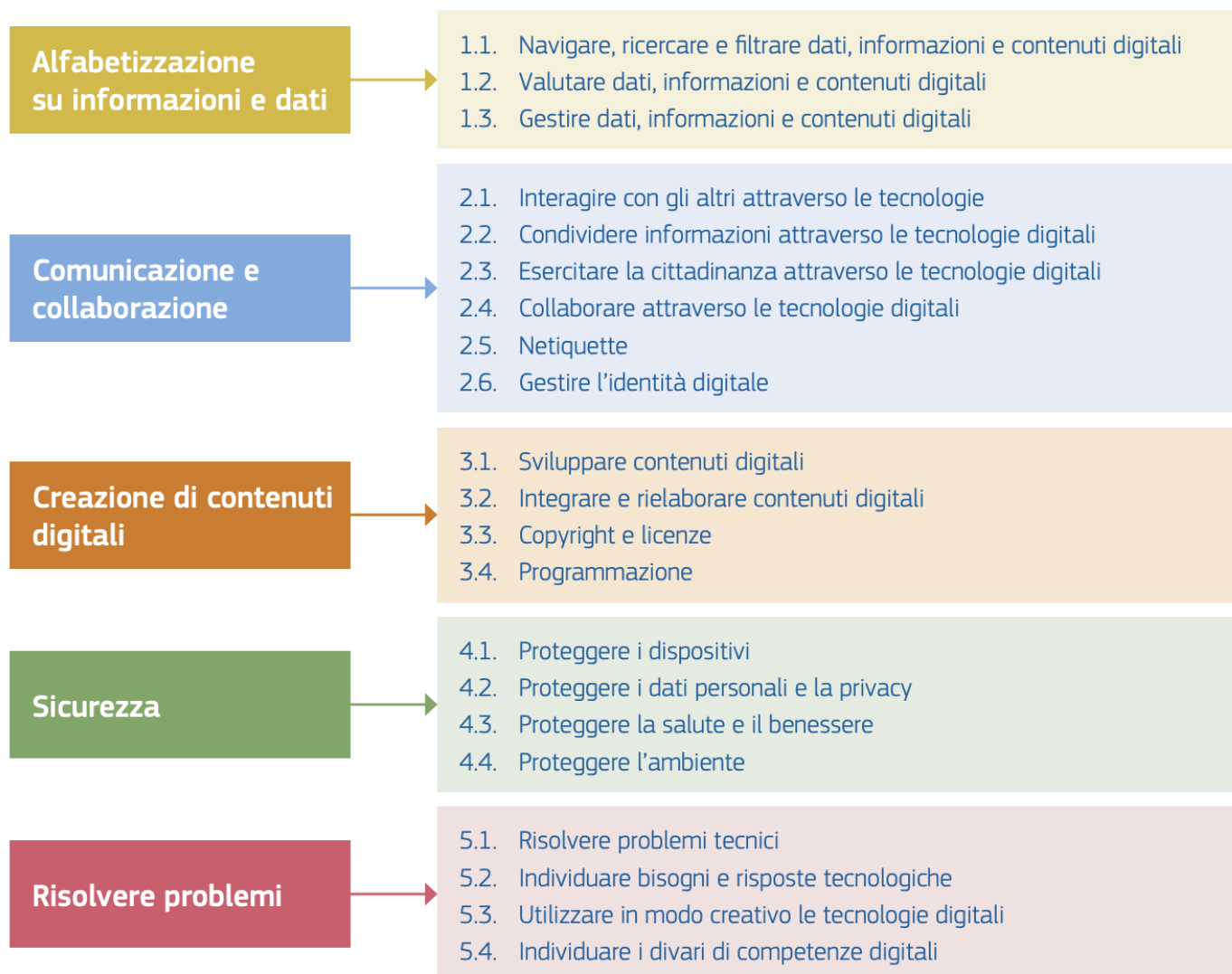
Priorità	Traguardi
Riduzione delle fragilità nell'area logico matematica e del numero di alunni con sospensione del giudizio in Matematica e in Discipline geometriche (area caratterizzanti il curriculum ordinamentale del primo biennio del Liceo artistico).	Riduzione nei due anni successivi del 10% il numero di alunni con debito in matematica e in discipline geometriche.
Ridurre il tasso di dispersione e di abbandono degli studenti che frequentano l'istituto rispetto alla media regionale.	Rientrare all'interno dell'intervallo regionale compreso fra 2.5 e 2.99% secondo la fonte MIUR 2019.
Migliorare gli esiti nelle Prove Nazionali in matematica.	Rientrare nei valori delle medie regionali e ridurre la variabilità tra le classi.

A fronte dell'analisi sopra descritta il *Piano d'intervento* e il *Curricolo digitale d'Istituto* concorrono a irrobustire le azioni da attivare per il raggiungimento dei traguardi menzionati nel RAV, dotando l'utenza docente di ulteriori strumenti per il contrasto alla dispersione, il livello di abbandono scolastico etc.

Il *Curricolo digitale* del Liceo artistico di Latina è stato elaborato tenendo conto dello schema di processo minuziosamente descritto nel PNSD, all'interno di questa architettura si inseriscono le aree di competenza digitale dello studente e le aree competenza digitali attese per l'educatore previste nel DigComp Edu. Di seguito il grafico che evidenzia i *checkpoint* del curricolo e le aree di competenza digitale del DigComp 2.2. e del DigComp Edu.



Di seguito le aree di competenza previste nel curricolo digitale desunte dal DigComp 2.2 su cui si andranno ad articolare e sviluppare i percorsi curriculari verticali per le classi del Liceo Artistico :



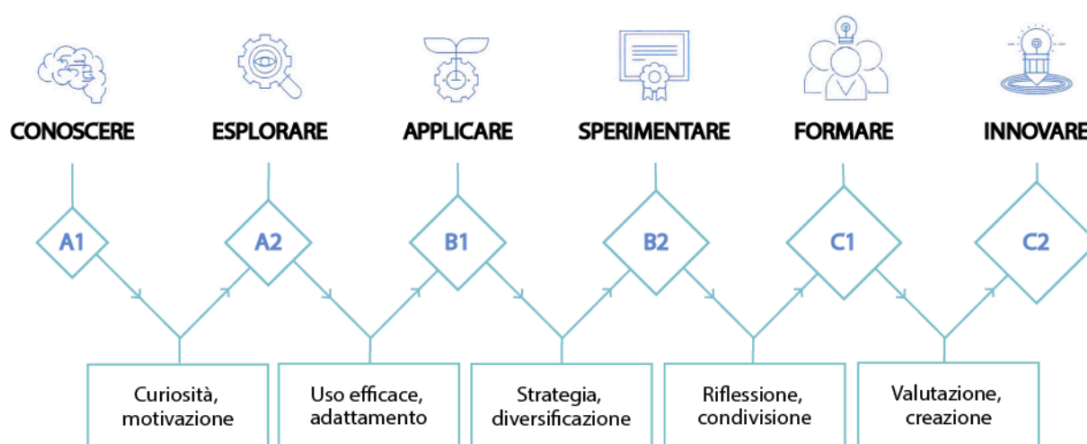
Per ciò che concerne i livelli di competenze digitali attesi per l'educatore, sono indicati sei livelli di padronanza previsti dal DigComp EDU per ciascuna delle competenze descritte:

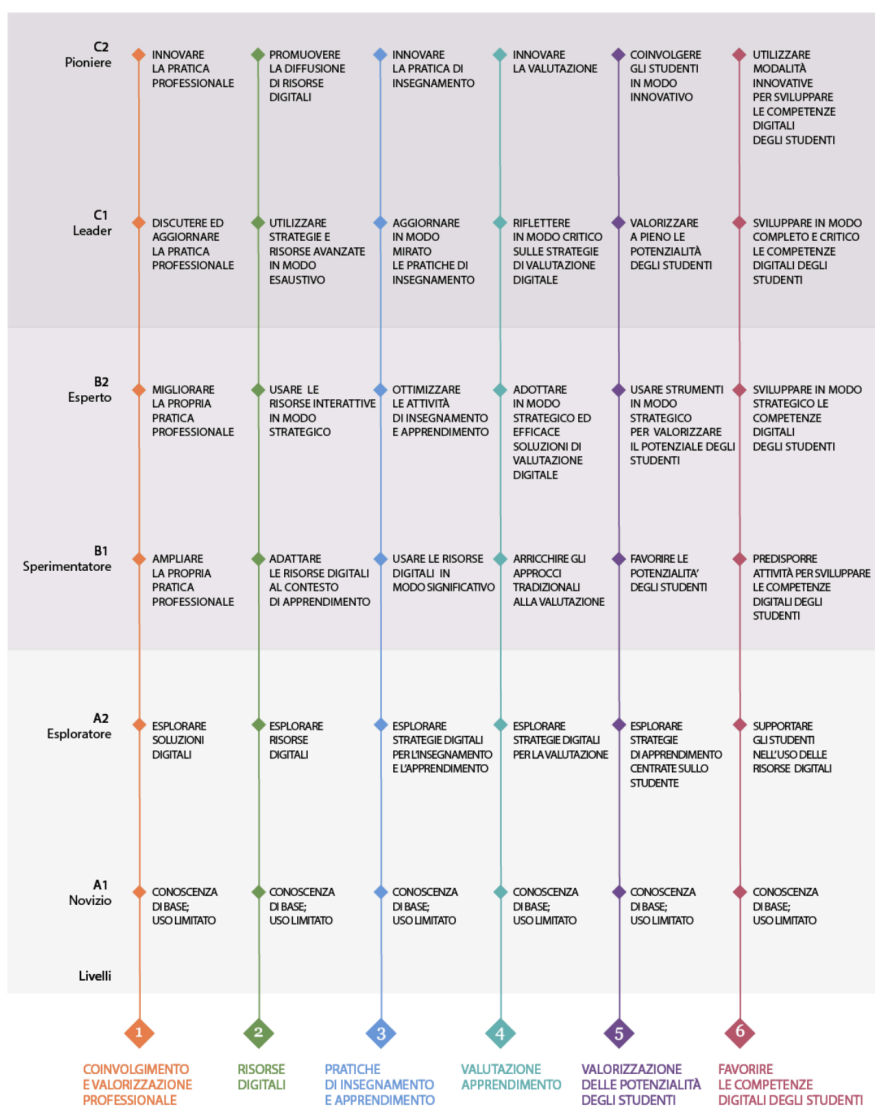
Base	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A1 novizio;</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A2 esploratore;</li> </ul>

Intermedio	● B1 sperimentatore;
	● B2 esperto;
Avanzato	● C1 leader;
	● C2 pioniere.

Per ogni competenza sono indicati i livelli di padronanza che il docente dovrebbe possedere o raggiungere.

La seguente tabella fornisce un quadro sinottico dei livelli di padronanza e delle parole chiave che contraddistinguono il livello di competenza del formatore:





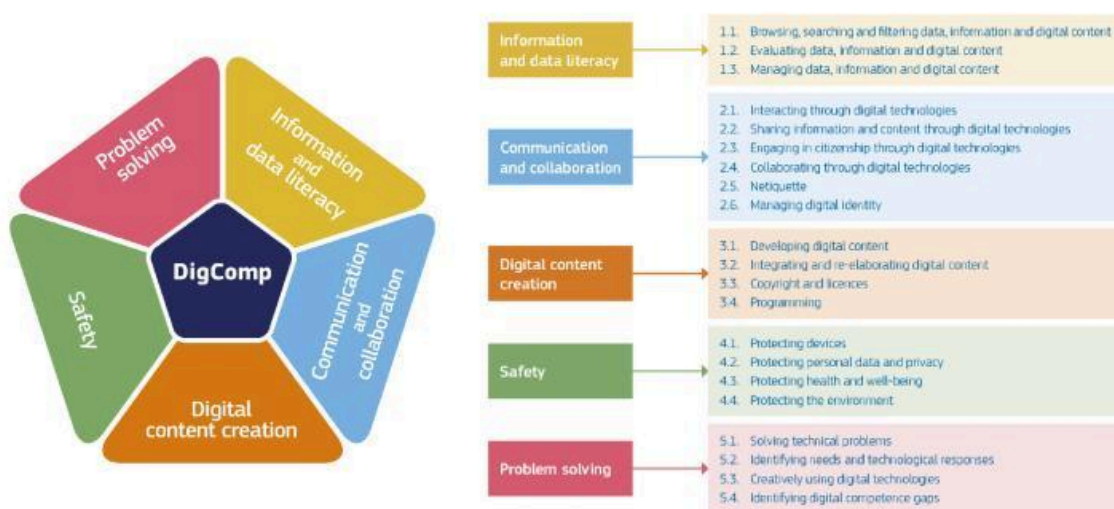
## 4. Curricolo verticale digitale

Il curricolo digitale verticale svilupperà dei percorsi collegati al documento strategico P.I. "Piano per l'Inclusione", in quanto si lavorerà in maniera mirata con il nucleo di inclusione sulla valorizzazione e sulle potenzialità degli alunni con bisogni educativi speciali, nonché sulle strategie per l'inclusione.

Il curricolo verticale digitale d'Istituto, inoltre, sarà strategico e fondamentale per lo sviluppo della didattica orientativa e per i percorsi che gli studenti dovranno affrontare per la produzione del proprio capolavoro sulla piattaforma "UNICA".

Il percorso curricolare verticale digitale, infatti, fornirà un pacchetto di competenze agli studenti, che sarà di fondamentale importanza per la realizzazione del "capolavoro".

Nel curricolo digitale si individuano come aree di intervento prioritarie le aree di competenza enunciate nella struttura DigComp2.2.





## Curricolo verticale digitale d'Istituto

<b>Primo biennio</b>				
Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente e competenze da raggiungere prev. dal DigComp 2.2.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. DigComp EDU	Attività svolte dal Liceo Artistico M.Buonarroti durante gli aa.ss. 2022 - 2025
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali da confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni delle loro fonti.</p>	<p><b>LIVELLO 1 - Base</b></p> <p><b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare i miei fabbisogni informativi;</li> <li>● <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</li> <li>▪ scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; ▪ identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> </ul> </li> <li>● rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>● individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ▪ riconoscere dove organizzarli in modo</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio</b></p> <p><b>A2 Esploratore</b></p>	<p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ. n.163BIS/23-24</p>

		<p>semplice in un ambiente strutturato.</p> <p><b>LIVELLO 2 - BASE</b></p> <p><b>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare i miei fabbisogni informativi;</li> <li>● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</li> <li>● scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>● identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> <li>● rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>● individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ■ riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato</li> </ul>		
Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b></p> <p><b>A livello base e con</b></p>	<p><b>A1 Novizio</b></p> <p><b>A2 Esploratore</b></p>	Workshop formativi per studenti e docenti in

	<p>tecnologie</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<p><b>l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>● identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto;</li> <li>● riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>● individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione;</li> <li>● individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>● riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> <li>● scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi;</li> <li>● distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</li> </ul>		<p>ambito digitale - "metodologia BYOD" cfr. circ. n.83/23-24</p>
--	--	---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico;</li> <li>● distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.</li> <li>● individuare un'identità digitale;</li> <li>● descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online;</li> <li>● riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</li> </ul> <p><b>LIVELLO 2 - BASE</b></p> <p><b>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>● identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.</li> <li>● riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione;</li> <li>● individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>● riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale;</li> <li>● scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi;</li> <li>● distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</li> <li>● scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico;</li> <li>● distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.</li> <li>● individuare un'identità digitale;</li> <li>● descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online;</li> <li>● riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti,</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		ambienti o servizi digitali.		
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p> <p>3.4. Programmazione</p>	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b>  <b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici;</li> <li>• scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</li> </ul> <p><b>LIVELLO 2 - BASE</b>  <b>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono</b></p>	<p><b>A1 Novizio</b>  <b>A2 Esploratore</b>  <b>B1 sperimentatore</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p>

		<p><b>in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici</li> <li>• scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li> </ul>		
Sicurezza	6.4 Uso responsabile del digitale Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b>  <b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio -  A2 Esploratore  B1 sperimentatore</b></p>	<p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24</p>

	<p>durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.</p>	<p>digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere semplici misure di sicurezza;</li> <li>• individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy</li> <li>• scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;</li> <li>• individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali;</li> <li>• distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>• scegliere semplici</li> </ul>		
--	---	--	--	--



		<p>modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale;</li> <li>• riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo</li> </ul> <p><b>LIVELLO 2 - BASE</b></p> <p><b>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>• distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali;</li> <li>• seguire semplici misure di sicurezza;</li> <li>• individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy;</li> <li>• scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati</li> </ul>		
--	--	--	--	--

		<p>personali e la privacy negli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;</li> <li>• individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali;</li> <li>• distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>• scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale;</li> <li>• riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</li> </ul>		
--	--	---	--	--

<p>Risolvere problemi</p>	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b></p> <p><b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>● identificare semplici soluzioni per risolverli</li> <li>● individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</li> <li>● scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali;</li> <li>● individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</li> <li>● dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio</b></p> <p><b>A2 Esploratore</b></p> <p><b>B1 sperimentatore</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p>
---------------------------	---	--	---	---

		<p>ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>• individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.</li> </ul> <p><b>LIVELLO 2 - BASE</b></p> <p><b>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli;</li> <li>• individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</li> <li>• scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali</li> <li>• individuare semplici</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali</li> <li>• riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>• individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.</li> </ul>		
--	--	--	--	--

### Secondo biennio

Aree di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente e competenze da raggiungere prev. dal DigComp 2.2.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. dal DigComp EDU	Attività svolte dal Liceo Artistico M.Buonarroti durante gli aa.ss. 2022 - 2025
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1.Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2. Valutare dati,	<b>LIVELLO 3 - INTERMEDIO</b> <b>Da solo e resolvendo problemi diretti, sono in grado di:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare i miei</li> </ul>	<b>B1 Sperimentatore</b> <b>B2 Esperto</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD,

	<p>informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali da confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni delle loro fonti.</p>	<p>fabbisogni informativi;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>• spiegare come accedervi e navigare al loro interno;</li> <li>• spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche;</li> <li>• eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti;</li> <li>• selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali;</li> <li>• organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato.</li> </ul>		<p>Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica”</p> <p>cfr. circ. n.83/23-24</p>
<p>Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le</p>	<p><b>LIVELLO 3 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interagire con le tecnologie digitali in</li> </ul>	<p><b>B1 Sperimentatore</b></p> <p><b>B2 Esperto</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - “metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica”</p>

	<p>tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<p>modo adeguato e sistematico;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto; scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>● spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali ben definite e sistematiche;</li> <li>● illustrare prassi di riferimento e attribuzione ben definite e sistematiche; scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale;</li> <li>● indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per</li> </ul>		<p>cfr. circ. n.83/23-24</p>
--	--	--	--	------------------------------

		<p>potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi; chiarire norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</li> <li>● esprimere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a un pubblico;</li> <li>● descrivere differenze culturali e generazionali ben definite e sistematiche di cui tener conto negli ambienti digitali; distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche;</li> </ul>		
--	--	--	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online;</li> <li>• descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</li> </ul>		
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p> <p>3.4. Programmazione</p>	<p><b>LIVELLO 3 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici;</li> <li>• esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici;</li> <li>• spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• individuare regole di copyright e licenze</li> </ul>	<p><b>B1 Sperimentatore</b></p> <p><b>B2 Esperto</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p>

		<p>ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.</li> </ul> <p><b>LIVELLO 4 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati;</li> <li>• esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali;</li> <li>• discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• discutere regole di</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>copyright e licenze da applicare a informazioni e contenuti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</li> </ul>		
Sicurezza	<p>4.1. Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p><b>LIVELLO 3 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali, e distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche;</li> <li>• individuare modi ben definiti e sistematici per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.;</li> <li>• spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i miei dati</li> </ul>	<p><b>B1 Sperimentatore</b></p> <p><b>B2 Esperto</b></p>	

		<p>personali e la privacy negli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● spiegare modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;</li> <li>● individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>● scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>● indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere sociale e</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>l'inclusione sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</li> </ul>		
Risolvere problemi	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p><b>LIVELLO 3 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi; scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare knowhow ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti;</li> <li>• partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e</li> </ul>	<p><b>B1 Sperimentatore</b></p> <p><b>B2 Esperto</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p>

		<p>situazioni problematiche negli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>• indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.</li> </ul> <p><b>LIVELLO 4 - INTERMEDIO</b></p> <p><b>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere soluzioni a questi problemi;</li> <li>• indicare esigenze ben definite e sistematiche, e</li> <li>• scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</li> <li>• scegliere modalità semplici e ben definite</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare esigenze, e scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</li> <li>• scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</li> <li>• partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>• indicare come supportare gli altri</li> </ul>		
--	--	--	--	--

		<p>nello sviluppo delle proprie competenze digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.</li> </ul>		
<b>Monoennio conclusivo</b>				
Area competenze	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente e competenze da raggiungere prev. dal DigComp 2.2.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. dal DigComp EDU	Attività svolte dal Liceo Artistico M.Buonarroti durante gli aa.ss. 2022 - 2025
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p><b>LIVELLO 5 - AVANZATO</b></p> <p><b>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soddisfare i fabbisogni informativi;</li> <li>• applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li> <li>• mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• proporre strategie di ricerca personali;</li> <li>• svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• svolgere una</li> </ul>	<b>B2 Esperto</b> <b>C1 Leader</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24



		<p>valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero;</li> <li>• organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato;</li> </ul>		
Comunicazione e collaborazione	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<p><b>LIVELLO 5 - AVANZATO</b></p> <p><b>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare molteplici tecnologie digitali per l'interazione;</li> <li>• mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto;</li> <li>• condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali;</li> <li>• mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali;</li> <li>• applicare una serie di</li> </ul>	<b>B2 Esperto</b> <b>C1 Leader</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24

		<p>prassi di riferimento e attribuzione;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale;</li> <li>• utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale;</li> <li>• proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi;</li> <li>• applicare norme comportamentali e know-how diversi nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione con gli ambienti digitali;</li> <li>• applicare strategie di comunicazione diverse negli ambienti digitali adattate a un pubblico;</li> <li>• applicare i diversi aspetti della diversità culturale e generazionale da considerare negli ambienti</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>digitali;utilizzare una varietà di identità digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare diverse modalità per proteggere la mia reputazione online;</li> <li>• utilizzare i dati che produco attraverso numerosi strumenti, ambienti o servizi digitali;</li> </ul>		
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p> <p>3.4.Programmazione</p>	<p><b>LIVELLO 5 - AVANZATO</b>  <b>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati;</li> <li>• mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali;</li> <li>• lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• adottare diverse regole di copyright e</li> </ul>	<b>B2 Esperto</b> <b>C1 Leader</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24

		<p>licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.</li> </ul> <p><b>LIVELLO 6 - AVANZATO</b></p> <p><b>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati;</li> <li>adattare i miei atti espressivi attraverso la creazione di materiali digitali più opportuni;</li> <li>valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali;</li> <li>scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright</li> </ul>		
--	--	--	--	--

		<p>e le licenze a dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici.</li> </ul>		
Sicurezza	<p>4.1. Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p><b>LIVELLO 5 - AVANZATO</b></p> <p><b>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali;</li> <li>● applicare misure di sicurezza;</li> <li>● individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;</li> <li>● applicare modalità diverse per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali;</li> <li>● applicare modalità</li> </ul>	<b>B2 Esperto</b>	

		<p>specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali;</li> <li>• mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>• applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>• mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale;</li> <li>• mostrare diverse modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</li> </ul>		
Risolvere problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici	<b>LIVELLO 5 - AVANZATO</b> <b>Oltre a fornire supporto</b>	<b>B2 Esperto</b> <b>C1 Leader</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale -

	<p>5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p><b>agli altri, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi;</li> <li>• applicare diverse soluzioni a questi problemi;</li> <li>• applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi;</li> <li>• applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali;</li> <li>• dimostrare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>• illustrare modalità diverse per supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali;</li> <li>• proporre diverse opportunità di crescita</li> </ul>		<p>“metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica” cfr. circ. n.83/23-24</p>
--	--	--	--	--

		personale trovate e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.		
--	--	---	--	--

## 4.1 Curricolo verticale digitale d'Istituto percorsi di inclusione e antidispersione scolastica

In un'era sempre più digitalizzata, le competenze digitali sono diventate un pilastro fondamentale per l'apprendimento e l'inclusione sociale. La progettazione del curricolo digitale verticale d'Istituto, fondato sulle solide basi del quadro di riferimento europeo DigComp 2.2, si rivela cruciale per affrontare le sfide dell'inclusività e della dispersione scolastica.

Il curricolo è stato strutturato in coerenza ai dati di rilevazione sulla dispersione scolastica del Liceo Artistico M.Buonarroti e alle priorità rilevate nel P.I.

Questo percorso di sviluppo delle competenze digitali permette di:

- colmare il digital divide: Offrendo a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background, le stesse opportunità di acquisire competenze digitali essenziali per partecipare attivamente alla società;
- personalizzare l'apprendimento: Adattando i percorsi formativi alle diverse esigenze e ritmi di apprendimento di ogni studente, favorendo un approccio più inclusivo e motivante;
- sviluppare le competenze chiave del XXI secolo: Oltre alle competenze digitali strettamente intese, un curricolo verticale basato su DigComp 2.2 promuove lo sviluppo di competenze trasversali come la creatività, il pensiero critico, la collaborazione e la comunicazione, fondamentali per il successo personale e professionale;
- prevenire la dispersione scolastica: Rendendo l'apprendimento più coinvolgente e significativo, grazie all'utilizzo di strumenti e risorse digitali innovative, si può aumentare la motivazione degli studenti e ridurre il rischio di abbandono scolastico;
- superare le barriere digitali e offrire a tutti gli studenti le stesse opportunità di crescita;



- promuovere lo sviluppo di abilità chiave come la creatività, il pensiero critico e la collaborazione, fondamentali per il successo scolastico e professionale;
- fornire agli studenti gli strumenti necessari per affrontare le sfide del mondo del lavoro e della società in continua evoluzione.

## Di seguito il curricolo digitale verticale d'Istituto per l'inclusione e l'antidispersione:

<b>Primo Biennio - Secondo Biennio - Monoennio conclusivo</b>				
Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente e competenze da raggiungere prev. dal DigComp 2.2.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. DigComp EDU	Attività svolte dal Liceo Artistico M.Buonarroti durante gli aa.ss. 2022 - 2025
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<b>LIVELLO 1 - BASE</b> <b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare i miei fabbisogni informativi;</li> <li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</li> <li>• scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<b>A1 Novizio</b> <b>A2 Esploratore</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24  Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24
Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<b>LIVELLO 1 - BASE</b> <b>livello base e con</b>	<b>A1 Novizio</b> <b>A2 Esploratore</b>	Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD,

Liceo Artistico Statale di Latina "Michelangelo Buonarroti"

Curricolo Digitale A.S. 2022 - 2025

vers.1.1 Animatore Digitale e Team per l'innovazione

	<p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p>	<p><b>l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>● identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto;</li> <li>● individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>● riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> <li>● distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</li> <li>● scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico;</li> <li>● distinguere le</li> </ul>		<p>Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p> <p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24</p>
--	---	--	--	---

		<p>differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.</p>		
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.4. Programmazione</p>	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b> <b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li> <li>● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici;</li> <li>● elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio</b> <b>A2 Esploratore</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p> <p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24</p>
Sicurezza	<p>4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b> <b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>● scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>● individuare semplici tecnologie digitali per il</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio</b> <b>A2 Esploratore</b></p>	<p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24</p>

		<p>benessere sociale e l'inclusione sociale;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</li> </ul>		
Risolvere problemi	<p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p><b>LIVELLO 1 - BASE</b></p> <p><b>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</li> <li>● dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali;</li> <li>● riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;</li> <li>● individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.</li> </ul>	<p><b>A1 Novizio</b></p> <p><b>A2 Esploratore</b></p>	<p>Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</p> <p>Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24</p>

## 5. Macroaree e percorsi di lavoro P.N.S.D.

L'istituto durante il triennio 2022 -25 si pone l'obiettivo di seguire i seguenti percorsi e priorità in ambito digitale previsti dal nuovo P.N.S.D.:

Finalità	Macroaree	Percorsi di lavoro
	Didattiche	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Didattica ibrida/on life;</li> <li>2. Intelligenza artificiale;</li> <li>3. Ecosistemi di apprendimento;</li> <li>4. Risorse digitali aperte.</li> </ol>
	Gestione dell'innovazione	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intelligenza artificiale;</li> <li>2. Comunità per l'innovazione;</li> <li>3. Benessere digitale;</li> <li>4. Curricolo digitale;</li> <li>5. Ecosistemi di apprendimento;</li> <li>6. Scuola lavoro;</li> <li>7. Alleanza territoriale;</li> </ol>
	Azioni di sistema	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Programmazione;</li> <li>2. Accompagnamento;</li> <li>3. Narrazione;</li> <li>4. Monitoraggio e aggiornamento.</li> </ol>
Priorità		
<p>Didattiche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare il digitale per migliorare la comunicazione organizzativa, la collaborazione didattica, le pratiche riflessive e la crescita professionale.</li> <li>● Selezionare, elaborare e gestire risorse e contenuti digitali funzionali alla didattica.</li> <li>● Adottare didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.</li> <li>● Servirsi delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa.</li> <li>● Approntare un documento propedeutico all'attualizzazione del PNSD.</li> <li>● Valorizzare le potenzialità degli studenti attraverso l'inclusione e personalizzazione degli apprendimenti.</li> <li>● Costruire e consolidare le competenze digitali di docenti e studenti.</li> <li>● Costruire una community scolastica per l'innovazione.</li> <li>● Costituire un benessere digitale diffuso a tutti i livelli dell'Istituto.</li> <li>● Costruire un sistema digitale di monitoraggio e aggiornamento che supporti le azioni progettuali e la stesura di documenti strategici.</li> <li>● Creare una narrazione didattica fondata su metodologie innovative, connettività e tecnologie digitali.</li> </ul> <p>Gestione dell'innovazione</p>		

- Integrare il digitale nella visione educativa e nel modello organizzativo e gestionale della scuola.
- Favorire didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.
- Sostenere pratiche di valutazione formativa che riconoscano anche l'apprendimento non-formale ed informale.
- Modificare, reinterpretare e aggiornare il curriculum per tenere conto delle potenzialità pedagogiche del digitale.
- Attivare reti e alleanze per favorire una cultura di collaborazione e comunicazione.
- Realizzare ambienti che rispecchino le caratteristiche dell'apprendimento nell'era digitale e siano in linea con le attività didattiche che si intendono realizzare.

#### Azioni di sistema

- Stimolare, sostenere, disseminare e condividere l'innovazione didattica, promuovendo l'utilizzo consapevole e inclusivo del digitale nel sistema scolastico italiano.
- Assicurare l'accesso alla didattica digitale da parte delle istituzioni scolastiche.
- Potenziare le competenze di docenti e studenti attraverso la trasformazione digitale della didattica.
- Promuovere l'utilizzo delle tecnologie digitali per la didattica.
- Supportare le istituzioni scolastiche nella realizzazione degli interventi per l'accesso al digitale.

Il momento di "autoriflessione" citato nella tabella dei *checkpoint* PNSD verrà attivato utilizzando gli strumenti inclusi nel PNSD e nei *framework* digitali, in modo integrato, in base al contesto di riferimento e al percorso di innovazione.

Attraverso delle domande "stimolo", il processo guidato di autoriflessione aiuta i fruitori nella definizione delle scelte da intraprendere, a partire dalle proprie necessità.

Il percorso di autoriflessione, come tracciato nel PNSD, sarà implementato nel tempo sino a diventare personalizzabile affinché possa supportare la Scuola e i docenti a scegliere consapevolmente i percorsi di lavoro utili a tratteggiare il *proprio* piano di innovazione, definendo il proprio percorso di miglioramento e di formazione.

Si segnala, inoltre, per il supporto all'azione di autoriflessione lo strumento *Selfie for Teachers*, (<https://education.ec.europa.eu/it/selfie-for-teachers>), messo a punto dalla Commissione europea e dedicato ai docenti del primo e secondo ciclo d'istruzione.

Di seguito si declinano i percorsi di lavoro in abilità, attività e livelli di competenze desunti dal DigComp Edu che la comunità docente si pone l'obiettivo di raggiungere.

Percorso lavorativo: "Didattiche"	abilità e attori principali	
<p style="text-align: center;"><b>Didattica ibrida/on life</b></p>	<p>Docenti pionieri e Studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper utilizzare le tecniche di tinkering/making - robotica- internet of things;</li> <li>● saper utilizzare gli strumenti STEAM;</li> <li>● saper utilizzare gli strumenti comunicativi dello storytelling (web radio- podcast- videomaking, ecc.);</li> <li>● saper utilizzare il gaming per la scuola come metodologia di studi e didattica;</li> <li>● saper utilizzare il microlearning;</li> <li>● saper utilizzare la didattica digitale delle lingue.</li> </ul>	
<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● didattiche innovative improntate all'approccio on life e strumenti digitali integrati nell'azione didattica.</li> <li>● didattica STEAM</li> <li>● storytelling (web radio- podcast- videomaking, ecc.)</li> <li>● gaming per la scuola</li> <li>● microlearning</li> <li>● didattica digitale delle lingue</li> </ul>		
<p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● App Google Workspace;</li> <li>● app per l'azione di gamification;</li> <li>● app e strumenti per realizzare un podcast.</li> </ul>		
<p>Metodologie didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● E-Learning;</li> <li>● ricerca azione;</li> <li>● cooperative learning;</li> <li>● BYOD.</li> </ul>		
<p><b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24</li> <li>● Attività informativa e propedeutica all'avvio dei percorsi "A e B", STEM - STEAM e multilinguismo, previsti dal (D.M. 65/2023) Circ. n. 299/23-24</li> </ul>		
Primo Biennio	Secondo Biennio	Monoennio conclusivo
<p>Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu</p>		

A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
<h2>Intelligenza artificiale</h2>			abilità e attori principali		
			Docenti pionieri e Studenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa come formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali o smart speaker (ad esempio Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant), ad esempio comprendendo che, affinché il sistema sia in grado di rispondere come richiesto, la richiesta deve essere non ambigua e pronunciata chiaramente in modo che il sistema possa rispondere. (IA);</li> <li>● saper utilizzare le tecniche avanzate come il machine learning e il deep learning.</li> </ul>		
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>● realizzare Storie multimediali;</li> <li>● realizzare elaborati multimediali;</li> <li>● realizzare un'azione di Storytelling;</li> <li>● realizzare oggetti didattici multimediali;</li> <li>● produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte;</li> <li>● realizzazione di un Podcast tematico;</li> <li>● realizzare una Infografica.</li> </ul>					
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>● app Google Workspace;</li> <li>● app Google Gemini - Chat gpt;</li> <li>● app IA per realizzare artefatti digitali visuali</li> </ul>					
Metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>● interdisciplinarietà;</li> <li>● circle time;</li> <li>● role playing;</li> <li>● cooperative learning;</li> <li>● peer education;</li> <li>● classe capovolta (flipped classroom);</li> <li>● didattica laboratoriale.</li> <li>● BYOD</li> </ul>					
<b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b>					



- Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - “metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica” cfr. circ. n.83/23-24
- Attività di formazione del personale scolastico - PNRR Animatori digitali 2022-2024 – art. 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, – Missione 4 - Componente 1 - del PNRR – M4C112.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - dal titolo: ANIMATORE DIGITALE: FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO, per il D.S., D.S.G.A., il personale A.T.A e i docenti del *middle management* cfr. circ. n. 349/23-24

Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Ecosistemi di apprendimento			abilità e attori principali		
			Docenti pionieri e Studenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper utilizzare la eXtended Reality (metaverso/eduverso/realtà virtuale/realtà aumentata/realtà mista);</li> <li>• saper utilizzare gli ambienti di apprendimento con realtà immersiva, aumentata e mista;</li> <li>• saper utilizzare la metodologia BYOD.</li> </ul>		
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare Storie multimediali con realtà aumentata, mista e immersiva;</li> <li>• realizzare oggetti grafico didattici fruibili nell’eduverso/realtà virtuale;</li> <li>• realizzare uno Storytelling in realtà aumentata;</li> <li>• realizzare azioni didattiche mediante il BYOD;</li> <li>• produzione immagini ed opere d’arte virtuali;</li> <li>• realizzare uno spazio di apprendimento modulare per la didattica digitale.</li> </ul>					
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• app Google Workspace;</li> <li>• app IA Google Gemini - Chat gpt;</li> <li>• app IA per realizzare artefatti digitali visuali</li> <li>• app per realtà aumentata come Thinglink</li> <li>• app realtà immersiva come Cospaces, Spatial etc.</li> </ul>					
Metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdisciplinarietà;</li> </ul>					

- circle time;
- role playing;
- cooperative learning;
- peer education;
- classe capovolta (flipped classroom);
- didattica laboratoriale.
- BYOD

### Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25

- Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24

Primo Biennio

Secondo Biennio

Monoennio conclusivo

Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu

A1  
Novizio

A2  
Esploratore

B1  
Sperimentatore

B2  
Esperto

C1  
Leader

C2  
Pioniere

## Risorse digitali aperte

abilità e attori principali

Docenti pionieri e Studenti:

- Saper utilizzare le Open Educational Resources;

Attività:

- realizzare contenuti didattici;
- realizzare corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni;
- realizzare oggetti grafico didattici fruibili nell'eduardo/realità virtuale;
- realizzare uno Storytelling in realtà aumentata;
- realizzare azioni didattiche mediante il BYOD;
- produzione immagini ed opere d'arte virtuali;
- realizzare uno spazio di apprendimento modulare per la didattica digitale.

Strumenti:

- software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti;
- strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.

Metodologie didattiche:

- Interdisciplinarietà;
- role playing;
- cooperative learning;
- classe capovolta (flipped classroom);

<ul style="list-style-type: none"> <li>• didattica laboratoriale;</li> <li>• BYOD.</li> </ul>					
<b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b>					
Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24					
Primo Biennio	Secondo Biennio			Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere

Percorso lavorativo: "Gestione dell'innovazione"	abilità e attori principali
<b>Comunità per l'innovazione</b>	Dirigente - A.D. - Team Digitale - Docenti Pionieri <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper raccogliere, sistematizzare, condividere e promuovere esperienze e iniziative di innovazione educativa e didattica.</li> </ul>
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare attività di <i>repository</i>;</li> <li>• realizzare attività di progettazione con la comunità docente;</li> <li>• saper individuare e promuovere esperienze e iniziative di innovazione educativa e didattica.</li> </ul>	
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti;</li> <li>• strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online;</li> <li>• strumenti per realizzare attività di repository.</li> </ul>	
Metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>• interdisciplinarietà;</li> <li>• role playing;</li> <li>• cooperative learning;</li> <li>• classe capovolta (<i>flipped classroom</i>);</li> <li>• didattica laboratoriale.</li> </ul>	
<b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b>	
Attività di formazione del personale scolastico - PNRR Animatori digitali 2022-2024 – art. 2 del decreto del	

Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, – Missione 4 - Componente 1 - del PNRR – M4C112.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - dal titolo: ANIMATORE DIGITALE: FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO, per il D.S., D.S.G.A., il personale A.T.A e i docenti del <i>middle management</i> cfr. circ. n. 349/23-24	
Intelligenza artificiale	abilità e attori principali
	Dirigente - AA.AA. - Docenti : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper utilizzare in modo etico, consapevole ed efficace i dati amministrativi, le risorse didattiche e le informazioni relative ai processi di apprendimento.</li> <li>● saper utilizzare la IA come risorsa di semplificazione nei processi e la gestione automatizzata delle procedure e delle informazioni.</li> </ul>
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>● realizzare dei database mediante la IA;</li> <li>● realizzare e gestire le procedure didattiche mediante l'utilizzo della IA;</li> <li>● utilizzare la IA per semplificare e alleggerire i processi amministrativi e di apprendimento.</li> </ul>	
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Software machine learning (IA) per la produzione e gestione dei processi di apprendimento;</li> </ul>	
Metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>● interdisciplinarietà;</li> <li>● cooperative learning;</li> <li>● classe capovolta (flipped classroom);</li> <li>● didattica laboratoriale.</li> </ul>	
<b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b>	
Attività di formazione del personale scolastico - PNRR Animatori digitali 2022-2024 – art. 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, – Missione 4 - Componente 1 - del PNRR – M4C112.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico - dal titolo: ANIMATORE DIGITALE: FORMAZIONE DEL PERSONALE INTERNO, per il D.S., D.S.G.A., il personale A.T.A e i docenti del <i>middle management</i> cfr. circ. n. 349/23-24	
Benessere digitale	abilità e attori principali
	A.D., Team Digitale, Docenti, Studenti <ul style="list-style-type: none"> <li>● Veicolare le linee di E-policy dell'istituto;</li> <li>● creare dei percorsi di Media Literacy;</li> <li>● utilizzare il lessico digitale familiare.</li> </ul>

<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● realizzare delle attività di informazione e <i>debate</i> nella comunità studentesca al fine di utilizzare in maniera corretta e consapevole gli strumenti e i software didattici che l'Istituto mette a disposizione dell'utenza.</li> <li>● realizzare delle attività di informazione e formazione con la comunità studentesca e docente sull'alfabetizzazione mediatica;</li> </ul>					
<p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli;</li> <li>● dotazioni in essere all'aula;</li> <li>● Digital publish pubblicabili sul sito web istituzionale.</li> </ul>					
<p>Metodologie didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● interdisciplinarietà;</li> <li>● cooperative learning;</li> <li>● classe capovolta (flipped classroom);</li> <li>● didattica laboratoriale.</li> <li>● BYOD</li> <li>● E-Learning</li> </ul>					
<b>Percorsi attivati durante gli aa.ss 22-25</b>					
Benessere digitale e percorsi di formazione e informazione sulla piattaforma Google Workspace e i servizi digitali a disposizione degli studenti, cfr. circ n.163BIS/23-24					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
<h2>Curricolo Digitale</h2>			abilità e attori principali		
			<p>Docenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● saper realizzazione di un curricolo digitale inteso come percorso didattico;</li> <li>● saper applicare il curricolo digitale per sviluppare competenze digitali;</li> <li>● saper progettare un curricolo digitale necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione), con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie</li> </ul>		

	e contenuti a carattere altamente innovativo,, teso ad accelerare e aumentare l’impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche, scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.
<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● costruire il curricolo digitale che rispecchi le reali esigenze della scuola con le seguenti caratteristiche: verticale, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;</li> <li>● applicare il curricolo digitale verticalmente nelle classi durante la didattica quotidiana;</li> </ul>	
<b>Azioni attivate durante gli aa.ss 22-25</b>	
<p>Convocazione riunione Animatore Digitale e Team per la Transizione Digitale 27 Settembre 2023 cfr. Circ. n. 14/2023-24.</p> <p>Durante la riunione si sono stabilite le linee guida per la costruzione del curricolo digitale e il piano d’intervento digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti.</p>	
<b>Scuola lavoro</b>	abilità e attori principali
	<p>Docenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● saper costruire competenze digitali aderenti agli ambiti professionali pertinenti agli indirizzi di studio attraverso i percorsi PCTO.</li> </ul> <p>Studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● saper utilizzare tecnologie digitali nell’ambito del PCTO.</li> </ul>
<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● realizzare dei percorsi didattici mediante U.d.A. volte allo sviluppo di competenze digitali in ambito professionale.</li> <li>● realizzare dei prodotti attraverso dei percorsi digitali finalizzati alla costruzione di un portfolio di indirizzo e d’Istituto.</li> </ul>	
<p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli digitali;</li> <li>● dotazioni in essere all’aula;</li> <li>● strumenti e app per la produzione e fruizione di contenuti in AR/VR - mixed reality;</li> <li>● software IA;</li> <li>● Software e strumenti professionalizzanti pertinenti all’indirizzo di studio.</li> </ul>	
<p>Metodologie didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● interdisciplinarietà;</li> <li>● cooperative learning;</li> <li>● classe capovolta (flipped classroom);</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• didattica laboratoriale;</li> <li>• BYOD;</li> <li>• E-Learning.</li> </ul>					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livelli attesi di competenza previsti nel DigComp Edu cfr. curriculum verticale digitale					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Alleanze territoriali			abilità e attori principali		
			Docenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper ricercare e creare patti educativi territoriali con reti di scuole e centri di competenza</li> <li>• saper gestire e organizzare azioni di visiting e di contaminazione tra scuole, I.T.S., realtà Universitarie.</li> </ul> Studenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper organizzare e gestire progetti con reti di scuola, enti territoriali o aziende provinciali, regionali etc.</li> </ul>		
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruire patti educativi con enti territoriali, reti di scuola, realtà aziendali;</li> <li>• progettare e realizzare azioni di visiting e di contaminazione tra scuole, docenti, centri di competenza, aziende;</li> <li>• gestire progetti attività di <i>repository</i> con reti di scuole ed enti, attraverso tecnologie digitali.</li> </ul>					
Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli;</li> <li>• dotazioni tecnologiche in essere all'Istituto;</li> <li>• strumenti e app per la produzione e fruizione di contenuti in AR/VR - mixed reality;</li> <li>• software IA.</li> </ul>					
Metodologie didattiche: <ul style="list-style-type: none"> <li>• interdisciplinarietà;</li> <li>• cooperative learning;</li> <li>• classe capovolta (flipped classroom);</li> <li>• didattica laboratoriale;</li> <li>• BYOD;</li> <li>• e-Learning;</li> <li>• peer tutoring.</li> </ul>					

Percorso lavorativo: "Azioni di sistema"	abilità e attori principali
<h2>Programmazione</h2>	Amministrazione e Docenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper costruire e amministrare degli ecosistemi per l'apprendimento digitale</li> <li>• saper realizzare una struttura di analisi dati basata sul learning Analytics e Data Management;</li> </ul> "Con Learning Analytics ci si riferisce alla misurazione, alla raccolta, all'analisi e alla presentazione dei dati sugli studenti e sui loro contesti, ai fini della comprensione e dell'ottimizzazione dell'apprendimento e degli ambienti in cui ha luogo."
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruire e gestire economicamente ecosistemi per l'apprendimento;</li> <li>• progettare attività di raccolta, analisi e visualizzazione dati in ambito amministrativo e didattico.</li> </ul>	
<h2>Accompagnamento</h2>	abilità e attori principali  Amministrazione - Dirigente - <i>Middle Management</i> - Docenti - ATA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper creare una comunità per l'innovazione che coinvolga le Equipe formative territoriali - EFT, i referenti PNSD presso gli Uffici Scolastici Regionali e le scuole come hub territoriali).</li> <li>• saper realizzare attività di repository di contenuti multimediali fruibili agli <i>stakeholders</i> interni ed esterni alla scuola;</li> <li>• saper realizzare un piano di formazione digitale integrato al piano di formazione dell'istituto per l'accrescimento delle competenze digitali della comunità docente;</li> <li>• saper realizzare un sistema di sostenibilità ambientale delle soluzioni tecnologiche (certificazioni di sostenibilità ambientale delle strumentazioni, smaltimento sicuro, corretta gestione del ciclo di vita dei device).</li> </ul>
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>• gestire i rapporti con le EFT, i referenti PNSD e gli uffici territoriali, al fine di organizzare corsi, seminari e tavole rotonde di discussione realizzare attività di repository interconnesse per la gestione, l'analisi e lo sviluppi dei bisogni formativi delle comunità scolastica;</li> <li>• realizzare dei database delle apparecchiature tecnologiche in essere all'Istituto che evidenziano le certificazioni di sostenibilità ambientale, le specifiche di smaltimento sicuro e la gestione del ciclo di vita dei device.</li> </ul>	
<h2>Narrazione</h2>	abilità e attori principali



	Animatore Digitale e Team per l'Innovazione Digitale: <ul style="list-style-type: none"> <li>saper promuovere e diffondere i percorsi che l'istituto sta percorrendo;</li> </ul>
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare delle azioni di animazione, disseminazione e formazione digitale orientate alla comunità docente e studenti;</li> <li>realizzare dei canali di supporto per i docenti sulle metodologie innovative e sull'utilizzo delle tecnologie digitali che la scuola ha acquistato.</li> </ul>	
<b>Azioni attivate durante gli aa.ss 22-25</b>	
Durante il Collegio docenti del 14 giugno 2024 (Circ. n. 503BIS/23-24), l'Animatore Digitale, supportato dal Team per l'Innovazione, ha presentato al Collegio docenti, attraverso un'attività di disseminazione, i percorsi di lavoro svolti con studenti e docenti in coerenza con il curricolo digitale e i percorsi del PNSD.	
Workshop formativi per studenti e docenti in ambito digitale - "metodologia BYOD, Gamification, Realtà immersiva e aumentata, podcast nella didattica" cfr. circ. n.83/23-24	
<b>Monitoraggio e aggiornamento</b>	abilità e attori principali
	Animatore Digitale e Team per l'Innovazione Digitale: <ul style="list-style-type: none"> <li>saper costituire un osservatorio digitale al fine di aggiornare ed eventualmente riorientare il piano d'intervento e il curricolo digitale;</li> <li>saper realizzare dei sistemi di monitoraggio efficaci.</li> </ul>
Attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare dei modelli di rilevazione per controllare l'impatto del curricolo sulla comunità scolastica;</li> <li>realizzare dei modelli di analisi dei dati al fine di aggiornare e ridefinire i piani di intervento;</li> <li>realizzare dei modelli di analisi dei dati al fine di approntare azioni di animazione nel comparto digitale per la comunità scolastica;</li> <li>creare un gruppo di lavoro dedicato al PNSD che includa non solo l'A.D. e il Team Digitale, ma anche le FF.SS. e i coordinatori di dipartimento.</li> </ul>	

## 6. Indicatori di impatto

		Carente	Base	Intermedio	Avanzato
Efficacia	Efficacia delle azioni di				

	informazione e formazione in ambito digitale attivate dall'Istituto per la comunità scolastica.				
Efficienza	Efficienza della formazione e delle attrezzature di lavoro messe a disposizione per lo sviluppo di linee didattiche ed educative.				
Qualità	Qualità degli spazi, delle attrezzature e dei processi di lavoro.				
Domanda	La disponibilità dei percorsi di formazione e dei posti nei corsi in ambito digitale dell'istituto sono sufficienti?				

## 7. Conclusioni

La struttura del curricolo verticale digitale e le relative competenze, come dimostrato, sono dunque flessibili e adattabili alle singole classi del primo, del secondo biennio e del monoennio conclusivo anche in relazione all'indirizzo scelto dallo studente.

Di seguito alcuni esempi di come il curricolo digitale possa essere adattato alle singole classi.

1. Nel primo biennio le competenze digitali possono essere sviluppate attraverso attività di esplorazione e sperimentazione che consentano agli studenti di acquisire le basi della tecnologia digitale;
2. Nel secondo biennio le competenze digitali possono essere approfondite attraverso attività di progettazione e realizzazione che consentano agli studenti di applicare le conoscenze e le abilità acquisite in contesti concreti;

3. Nel monoennio conclusivo le competenze digitali possono essere ulteriormente sviluppate attraverso attività di approfondimento e specializzazione che consentano agli studenti di acquisire le competenze necessarie per il mondo del lavoro.

La flessibilità del curricolo digitale consente alle istituzioni scolastiche di adattare quest'ultimo alle esigenze specifiche dei propri studenti e del proprio territorio.

In questo modo il curricolo digitale può contribuire a garantire a tutti gli studenti le competenze digitali necessarie per supportare il proprio successo scolastico e professionale.

## 8. Bibliografia e sitografia

[https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp\\_2.2\\_italiano.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf)

<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/action-plan>

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu>

[https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu\\_ITA\\_FINAL\\_CNR-ITD.pdf](https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf)

<https://scuoladigitale.istruzione.it/>

<https://www.curricolidigitali.it/>



Piano triennale d'intervento digitale  
Liceo Artistico Statale di Latina  
"Michelangelo Buonarroti"  
AA.SS. 2022 - 2025

# Sommario

1. Premessa
2. Profilo dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale
3. Ambiti di progettazione
4. Piano di intervento per il triennio 2022-2025
5. Bibliografia e sitografia

## 1. Premessa

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione e del Merito per il lancio e la promozione di una strategia complessiva per l'innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del sistema educativo di quest'ultima nell'era digitale.

Il Piano è sempre in fieri ovvero in continuo aggiornamento e costante evoluzione. Esso, dunque, è un pilastro fondamentale della Legge 107/2015 ed incarna una visione operativa rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico. Al centro di questa visione vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità offerte dall'educazione digitale.

Il nuovo PNSD prevede tre macroaree: didattiche, gestione dell'innovazione, azioni di sistema, per ciascuna di esse sono individuate delle priorità, da perseguire per realizzare le connesse finalità generali.



Il nuovo piano definisce gli obiettivi strategici del PNSD, funzionali alla trasformazione digitale delle scuole e rivolti allo sviluppo delle competenze degli studenti, assicurando il loro continuo aggiornamento in linea con i quadri di riferimento europei.

Le finalità cui concorre il nuovo piano del PNSD attingono da una pluralità di fonti: Il D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275; D.P.R. 28 marzo 2013 n. 80; Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027; PNRR - Missione 4, Componente 1 – Istruzione e ricerca – Investimento 1.4; Priorità 2, 8 e 10.

Di seguito sono riportate le finalità del nuovo PNSD:

1. migliorare la qualità dell'offerta formativa e degli apprendimenti;
2. ridurre i divari territoriali;
3. ridurre le disparità fra scuole nell'attuazione dei processi di innovazione;
4. ridurre la dispersione;
5. promuovere processi di innovazione didattica e digitale;
6. valorizzare i processi di insegnamento e di apprendimento;
7. valorizzare il sistema nazionale di istruzione e i suoi attori;
8. valorizzare le azioni intraprese dalle scuole;
9. accompagnare le scuole nella realizzazione degli interventi;
10. favorire la messa a sistema dell'innovazione e la sua integrazione nella quotidianità;
11. semplificare la scuola;
12. promuovere l'attitudine all'innovazione.

Nello scenario normativo precedentemente citato, si inserisce l'atto di indirizzo politico-istituzionale concernente l'individuazione delle priorità politiche del Ministero dell'istruzione e del merito per l'anno 2023, adottato con decreto n. 10 del 25 gennaio 2023.

Il PNSD raccoglie i risultati, gli stimoli e le suggestioni di molteplici fonti in una visione unitaria, concorrendo alla realizzazione degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (Goal 4 e 10), ispirandosi ai quadri europei di riferimento (DigComp.Org, DigComp.Edu e DigComp 2.2), inoltre, il piano è inserito nella strategia nazionale per le competenze digitali e integra le risorse previste dal Piano Scuola 4.0 e da PA digitale 2026.

## **Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite**

### **Goal 4 Istruzione di qualità**

4.1 Entro il 2030, assicurarsi che tutti i ragazzi e le ragazze completino una istruzione primaria e secondaria libera, equa e di qualità che porti a rilevanti ed efficaci risultati di apprendimento.

4.2 Entro il 2030, assicurarsi che tutte le ragazze e i ragazzi abbiano accesso a uno sviluppo infantile precoce di qualità, alle cure necessarie e all'accesso alla scuola dell'infanzia, in modo che siano pronti per l'istruzione primaria.

4.3 Entro il 2030, garantire la parità di accesso per tutte le donne e gli uomini ad una istruzione a costi accessibili e di qualità tecnica, ad una istruzione professionale e di terzo livello, compresa l'Università.

4.4 Entro il 2030, aumentare sostanzialmente il numero di giovani e adulti che abbiano le competenze necessarie, incluse le competenze tecniche e professionali, per l'occupazione, per lavori dignitosi e per la capacità imprenditoriale.

4.5 Entro il 2030, eliminare le disparità di genere nell'istruzione e garantire la parità di accesso a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per i più vulnerabili, comprese le persone con disabilità, le popolazioni indigene e i bambini in situazioni vulnerabili.

4.6 Entro il 2030, assicurarsi che tutti i giovani e una parte sostanziale di adulti, uomini e donne, raggiungano l'alfabetizzazione e l'abilità di calcolo.



4.7 Entro il 2030, assicurarsi che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile attraverso, tra l'altro, l'educazione per lo sviluppo sostenibile e stili di vita sostenibili, i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e la valorizzazione della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.

4.a Costruire e adeguare le strutture scolastiche in modo che siano adatte alle esigenze dei bambini, alla disabilità e alle differenze di genere e fornire ambienti di apprendimento sicuri, non violenti, inclusivi ed efficaci per tutti.

4.b Entro il 2020, espandere sostanzialmente a livello globale il numero di borse di studio a disposizione dei paesi in via di sviluppo, in particolare dei paesi meno sviluppati, dei piccoli Stati insulari in via di sviluppo e dei paesi africani, per l'iscrizione all'istruzione superiore, comprendendo programmi per la formazione professionale e della tecnologia dell'informazione e della comunicazione, tecnici, ingegneristici e scientifici, nei paesi sviluppati e in altri paesi in via di sviluppo.

4.c Entro il 2030, aumentare notevolmente l'offerta di insegnanti qualificati, anche attraverso la cooperazione internazionale per la formazione degli insegnanti nei paesi in via di sviluppo, in particolare nei paesi meno sviluppati e nei piccoli Stati insulari in via di sviluppo.

### **Goal 10 Ridurre le disuguaglianze**

10.1 Entro il 2030, raggiungere e sostenere progressivamente la crescita del reddito del 40 per cento più povero della popolazione ad un tasso superiore rispetto alla media nazionale.

10.2 Entro il 2030, potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico o altro.

10.3 Garantire a tutti pari opportunità e ridurre le disuguaglianze di risultato, anche attraverso l'eliminazione di leggi, di politiche e di pratiche discriminatorie, e la promozione di adeguate leggi, politiche e azioni in questo senso.

10.4 Adottare politiche, in particolare fiscali, e politiche salariali e di protezione sociale, e raggiungere progressivamente una maggiore uguaglianza.

10.5 Migliorare la regolamentazione e il controllo dei mercati e delle istituzioni finanziarie globali e rafforzarne l'applicazione.

10.6 Assicurare maggiore rappresentanza e voce per i paesi in via di sviluppo nel processo decisionale delle istituzioni economiche e finanziarie internazionali a livello mondiale al fine di fornire istituzioni più efficaci, credibili, responsabili e legittime.

10.7 Facilitare la migrazione ordinata, sicura, regolare e responsabile e la mobilità delle persone, anche attraverso l'attuazione di politiche migratorie programmate e ben gestite

10.a Attuare il principio del trattamento speciale e differenziato per i paesi in via di sviluppo, in particolare per i paesi meno sviluppati, in conformità con gli accordi dell'Organizzazione Mondiale del Commercio.

10.b Promuovere l'aiuto pubblico allo sviluppo e i relativi flussi finanziari, compresi gli investimenti esteri diretti, agli Stati dove il bisogno è maggiore, in particolare i paesi meno sviluppati, i paesi africani, i piccoli Stati insulari in via di sviluppo e i paesi senza sbocco sul mare in via di sviluppo, in accordo con i loro piani e programmi nazionali

10.c Entro il 2030, ridurre a meno del 3 per cento i costi di transazione delle rimesse dei migranti ed eliminare i corridoi di rimesse con costi più alti del 5 per cento.

Il nuovo Piano definisce in maniera contestuale e applicativa il modello che la scuola vuole modellare sugli stakeholders, i percorsi di lavoro inclusi nelle macroaree offrono nuovi orizzonti progettuali moderni.

## **2. Profilo dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale**

L'Animatore Digitale (azione #28 del PNSD) è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al DSGA, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale

nell'ambito delle azioni previste dal PTOF e progetta le attività del PNSD.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto, l'A.D., dunque, favorisce il processo di digitalizzazione delle scuole e diffonde le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD.

Il MIM chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti:

1. Formazione interna: stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

2. Coinvolgimento della comunità scolastica: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

3. Creazione di soluzioni innovative: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata, uso di software didattici, uso di applicazioni web per la didattica e la professione, pratica di una metodologia comune basata sulla condivisione via *cloud*, informazione su percorsi di innovazione e progetti esistenti in altre scuole e agenzie esterne).

Si tratta quindi di una "figura di sistema" e non di supporto tecnico, portavoce di un progetto digitale, che vuole essere espressione delle esigenze di tutte le componenti scolastiche e che diventa la risultante della collaborazione e dell'apporto di tutto il personale scolastico, dei rappresentanti dei genitori e del personale ATA.

Il Team per l'Innovazione Digitale ha la funzione accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche, supportando l'attività dell'Animatore Digitale, (come previsto nelle note n. [4604](#) e [4605](#) del 03/03/2016).

### 3. Ambiti di progettazione

Nell'ambito dell'implementazione delle azioni previste nel PTOF triennale, l'Animatore Digitale propone lo sviluppo di progettualità sulle macroaree e i percorsi: di lavoro previsti nel nuovo PNSD

Cfr. doc. Curricolo Digitale D'Istituto

### 4. Piano di intervento per il triennio 2022-2025

Coerentemente con quanto previsto dal nuovo PNSD e dal PTOF d'Istituto, il Piano di Intervento, redatto dall'A.D. in collaborazione con il Team dell'Innovazione, intende promuovere un percorso condiviso con la comunità scolastica di innovazione digitale, culturale, di coesione e organizzazione sociale e istituzionale, fondato sui percorsi di lavoro inclusi nelle macroaree del PNSD.



Le azioni del piano di intervento sono volte a conferire al Liceo Artistico M. Buonarroti nuove energie, connessioni e capacità progettuali fondate sulle metodologie innovative attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali menzionate nel PNSD e nel PNRR.

In questo progetto la tecnologia “digitale” diviene uno strumento di fondamentale importanza, connettore e volano di cambiamento e crescita. Essa, unita alle strumentazioni laboratoriali già in essere nell’istituto, potrà potenziare ulteriormente le competenze didattiche dei docenti e dare vigore alle linee progettuali innovative della Scuola.

Le linee programmatiche tracciate nel Piano si ispirano alle innovazioni richieste dal PNSD. Gli interventi che verranno messi in atto concorreranno al raggiungimento graduale di obiettivi realmente perseguibili, senza trascurare il monitoraggio continuo delle azioni e la pratica riflessiva / autovalutativa.

Il Piano d’intervento d’Istituto si articolerà su un triennio suddiviso in varie fasi di attuazione dei percorsi di lavoro previsti nelle macroaree (cfr.curricolo digitale).

Una delle fasi vedrà il coinvolgimento dei dipartimenti delle materie caratterizzanti gli indirizzi di studio, al fine di intercettare i reali bisogni formativi di alunni e docenti. In questo modo verranno proposte idee e formulate soluzioni adeguate ai profili in uscita dell’Istituto.

Successivamente verranno realizzate dai dipartimenti (supportati dall’A.D. e dal Team per l’Innovazione Digitale) delle U.d.A. formato “*small*” da sviluppare in classe con l’utilizzo di metodologie innovative e tecnologie digitali, in linea con i percorsi di lavoro previsti dal nuovo PNSD.

Durante lo svolgimento dei percorsi di lavoro, l’A.D. e il Team per l’Innovazione organizzeranno dei *workshop* incentrati sulle metodologie didattiche innovative, sull’impiego di nuove strumentazioni digitali nella didattica e sugli ambienti di apprendimento innovativi che sono alla base dei percorsi di lavoro del nuovo PNSD.

A completamento dell’asse progettuale, l’A.D. e il Team per l’Innovazione realizzeranno dei sistemi di comunicazione, formazione e supporto al fine di perseguire la realizzazione di una comunità per l’innovazione e di creare un benessere digitale diffuso e inclusivo nella comunità scolastica.

L'Animatore Digitale e il Team per l'Innovazione Digitale perseguiranno prioritariamente i percorsi di lavoro approfonditi nel curriculum digitale previsti dal nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale.

Di fondamentale importanza sarà il compito di creare delle misure di monitoraggio e accompagnamento allo svolgimento dei percorsi di lavoro inclusi nelle macroaree.

Interventi A.S. 2022 - 2023	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale.</li> <li>• Supporto alla progettazione di pratiche didattiche innovative con i dipartimenti disciplinari.</li> <li>• Formazione base per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici e dei software già presenti nella scuola.</li> <li>• Segnalazione ai docenti di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</li> <li>• Formazione personale ATA all'utilizzo della piattaforma Google Workspace.</li> </ul>
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento degli spazi web specifici per la diffusione di documentazione e delle azioni relative al PNSD anche tra gli studenti e le famiglie.</li> <li>• Coinvolgimento dei dipartimenti disciplinari nella creazione e progettazione di un curriculum digitale d'Istituto.</li> <li>• Utilizzo di strumenti per la condivisione dei contenuti didattici tra docenti e allievi.</li> <li>• Partecipazione a bandi regionali, nazionali ed internazionali.</li> </ul>
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto ed eventuale potenziamento.</li> <li>• Motivare la comunità scolastica all'utilizzo di siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica</li> <li>• Allestimento di nuovi ambienti di apprendimento digitali.</li> </ul>

Interventi A.S. 2023 - 2024	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale.</li> <li>• Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</li> <li>• Supporto alla progettazione di pratiche didattiche innovative con i dipartimenti disciplinari.</li> <li>• Formazione per i docenti per l'uso consapevole degli strumenti tecnologici già presenti nella scuola e sull'uso di programmi di utilità didattica on line free per la realizzazione di testi cooperativi, presentazioni (ppt, ecc...), audio e video montaggio, creazione di mappe concettuali, programmi di lettura da utilizzare nella didattica inclusiva etc.</li> <li>• Sperimentazione e diffusione di nuove metodologie didattiche: classe capovolta, didattica attiva e collaborativa.</li> <li>• Formazione in ambito digitale del personale ATA.</li> </ul>

Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento degli spazi web specifici per la diffusione di documentazione e delle azioni relative al PNSD anche tra gli studenti e le famiglie</li> <li>• Coinvolgimento dei dipartimenti disciplinari nella creazione e progettazione di un curriculum digitale d'Istituto.</li> <li>• Utilizzo di strumenti per la condivisione dei contenuti didattici tra docenti e allievi.</li> <li>• Partecipazione a bandi regionali, nazionali ed internazionali sulla base delle azioni PNSD.</li> <li>• Sperimentazione e diffusione del BYOD</li> </ul>
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione.</li> <li>• Creazione di repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto e delle buone pratiche.</li> <li>• Sperimentazione e utilizzo di classi virtuali e di Drive.</li> <li>• Aggiornamento continuo da parte del Team Digitale, di una classroom dedicata ai docenti del Liceo, con contenuti specifici sulla didattica Digitale, i software e gli strumenti innovativi da poter utilizzare durante la lezione.</li> <li>• Aggiornamento degli ambienti di apprendimento innovativi.</li> </ul>

Interventi A.S. 2024 - 2025	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale.</li> <li>• Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</li> <li>• Supporto alla progettazione di pratiche didattiche innovative con i dipartimenti disciplinari.</li> <li>• Formazione per i docenti per l'uso consapevole degli strumenti tecnologici già presenti nella scuola e sull'uso di programmi di utilità didattica on line free per la realizzazione di testi cooperativi, presentazioni (ppt, ecc...), audio e video montaggio, creazione di mappe concettuali, programmi di lettura da utilizzare nella didattica inclusiva etc.</li> <li>• Formazione in ambito digitale del personale ATA.</li> </ul>
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenziamento degli spazi web specifici per la diffusione di documentazione e delle azioni relative al PNSD anche tra gli studenti e le famiglie</li> <li>• Coinvolgimento dei dipartimenti disciplinari nella creazione e progettazione di un curriculum digitale d'Istituto.</li> <li>• Utilizzo di strumenti per la condivisione dei contenuti didattici tra docenti e allievi.</li> <li>• Partecipazione a bandi regionali, nazionali ed internazionali sulla base delle azioni PNSD.</li> </ul>
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione.</li> <li>• Creazione di repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto e delle buone pratiche.</li> <li>• Sperimentazione e utilizzo di classi virtuali e di Drive.</li> <li>• Aggiornamento continuo da parte del Team Digitale, di una classroom dedicata ai docenti del Liceo, con contenuti specifici sulla didattica Digitale, i software e gli strumenti innovativi da poter utilizzare durante la lezione.</li> <li>• Aggiornamento degli ambienti di apprendimento innovativi.</li> </ul>

## 5. Bibliografia e sitografia

[https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp\\_2.2\\_italiano.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf)

<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/action-plan>

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu>

[https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu\\_ITA\\_FINAL\\_CNR-ITD.pdf](https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf)

<https://scuoladigitale.istruzione.it/>

<https://www.curricolidigitali.it/>