



Ministero
dell'Istruzione,
U.S.R. per la Campania
Direzione Generale



**Scuola Secondaria Statale di Primo Grado
MASSIMO D'AZEGLIO**

Via Piave, 51 - 80016 Marano di Napoli (NA) Tel. 0817420423 – Fax 0815864471
E-Mail namm32100n@istruzione.it PEC: namm32100n@pec.istruzione.it Sito web:
www.smsdazeglio.edu.it

C.M.: NAMM32100N - C.F. : 80102040633 – Codice Univoco fatturazione elettr.: UFCNHS



Polo Qualità
di Napoli

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE 2022-2025

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

Questo Piano ha valenza pluriennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, contribuendo a "catalizzare" l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire dalle risorse dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola).

Esso è organizzato in 4 passaggi fondamentali:

- 1) STRUMENTI
- 2) COMPETENZE, CONTENUTI
- 3) FORMAZIONE
- 4) ACCOMPAGNAMENTO

STRUMENTI	ATTIVITA'
ACCESSO	<p>Con i fondi PON-FESR la scuola ha realizzato nel 2016 con il progetto Tutti in rete una rete WLAN per portare la connettività senza fili in tutte le aree interne all'edificio scolastico.</p> <p>Con l'approvazione di un nuovo progetto PON-FESR Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici entro il 2022 la scuola M. D'Azeglio si doterà di un'infrastruttura di rete capace di coprire gli spazi didattici e amministrativi della scuola, nonché di consentire la connessione alla rete da parte del personale scolastico, degli studenti, assicurando, altresì, il cablaggio di tutti gli spazi, la sicurezza informatica dei dati, la gestione e autenticazione degli accessi. La misura prevede il potenziamento e/o la realizzazione di reti negli edifici scolastici di pertinenza con il ricorso a tecnologie sia wired (cablaggio) sia wireless (WiFi), LAN e WLAN.</p>
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa) <p>La scuola ha avuto l'approvazione del bando dell'azione #24 Biblioteche Scolastiche Innovative, ha inoltre utilizzato i fondi dell'azione #28 Un animatore digitale in ogni scuola per acquistare una stampante 3D e formare i docenti sul suo utilizzo e sull'utilizzo in generale di una didattica in cui siano presenti dispositivi digitali.</p> <p>Con il progetto La D'Azeglio digitale la scuola ha ampliato lo spazio alternativo per l'apprendimento utile al potenziamento degli</p>

interventi didattici e all'apprendimento collaborativo. L' ambiente multimediale ha consentito a più classi, contemporaneamente, ad alunni con bisogni educativi speciali, a gruppi di alunni per classi parallele di svolgere attività che richiedono approcci didattici innovativi.

La proposta progettuale ha previsto la realizzazione di due moduli:

- n.1 spazi alternativi per l'apprendimento: 'Aula multimediale'
- n.1 postazioni informatiche e per l'accesso dell'utenza e del personale (o delle segreterie) ai dati e ai servizi digitali della scuola: 'Postazione multimediale'.

Con i fondi messi a disposizione dal MIUR intende incrementare e rinnovare gli ambienti per la didattica digitale integrata e prevede la realizzazione di un ambiente di apprendimento collaborativo, laboratoriale (di sperimentazione nella logica Learning by doing) e in movimento.

Si cercherà di dotare la scuola di uno spazio di apprendimento fisico e virtuale flessibile, adattabile, multifunzionale e mobile dove gli studenti possano osservare, sperimentare e verificare la realtà per dedurre la teoria, realizzare nuovi contenuti digitali stimolando la creatività: tutti gli stili di apprendimento sono coinvolti, in un processo di innovazione e inclusione che prevede la diversificazione delle metodologie da applicare ai diversi stili di apprendimento.

Gli strumenti hardware e software di cui la scuola è in parte già dotata e che intende incrementare porteranno ad una didattica basata su coding, robotica, realtà virtuale, interattività, tinkering, collaborazione, inclusione, creazione di contenuti.

Con il progetto **Smart D'Azeglio** la scuola si è fornita dei supporti strumentali utili a portare la didattica nelle case degli studenti e delle studentesse nei periodi di sospensione delle attività in presenza a seguito delle misure restrittive adottate a causa della diffusione dell'epidemia da Covid 19. Oltre a prevedere il comodato d'uso per studenti e studentesse, il materiale acquistato potrà essere utilizzato nelle attività didattiche della fase post-emergenziale.

- **Piano per l'apprendimento pratico** (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

La scuola ha partecipato al progetto in rete con la scuola "G. Siani" 3°CD di Marano di Napoli per la promozione e la realizzazione di **laboratori creativi** dove sviluppare le competenze proprie della manualità, dell'artigianato, della creatività e delle tecnologie, nonché per favorire la progettazione partecipata e l'apertura al territorio. Il progetto è articolato in cinque laboratori: Teatro digitale; Robotica; Digital Storytelling; Artigianato digitale (riproduzione di oggetti di artigianato napoletano con stampante 3D); Coding.

- **Ambienti per la didattica digitale integrata**

Il progetto prevede la possibilità di realizzare aule laboratoriali corredate di strumenti digitali finalizzati **all'insegnamento delle**

	<p>STEM. L'obiettivo del progetto è quello di migliorare l'approccio multi e interdisciplinare tra scienze, tecnologia, ingegneria e matematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambienti per la didattica digitale integrata Il progetto Dotazione di attrezzature per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione scolastica è finalizzato alla dotazione di attrezzature basilari per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione della scuola. L'obiettivo è quello di consentire la dotazione di monitor digitali interattivi touch screen, che costituiscono oggi strumenti indispensabili per migliorare la qualità della didattica in classe e per utilizzare metodologie didattiche innovative e inclusive.
AMMINISTRAZIONE DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • Registro elettronico per tutte le scuole primarie La SSPG Massimo D'Azeglio utilizza il registro elettronico in tutte le classi dell'istituto e per tutti i docenti, si prefigge per il prossimo triennio di ampliare l'utilizzo, sfruttando al massimo le possibilità offerte dallo strumento in uso e consentendo alle famiglie di visualizzare le valutazioni quadrimestrali direttamente dall'interfaccia del registro elettronico messa a disposizione per le famiglie. <p>L'obiettivo del progetto Dotazione di attrezzature per la trasformazione digitale della didattica e dell'organizzazione scolastica è anche quello di adeguare le attrezzature e gli strumenti in dotazione alle segreterie scolastiche per accelerare il processo di dematerializzazione e digitalizzazione amministrativa delle scuole.</p>
COMPETENZE E CONTENUTI	ATTIVITA'
COMPETENZE DEGLI STUDENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate La scuola ha già avviato l'utilizzo del Coding nella didattica. I docenti del team digitale si sono fatti promotori di attività che possano accrescere il "pensiero computazionale" degli studenti e a tale scopo hanno promosso e continueranno a promuovere: <ul style="list-style-type: none"> ✚ la partecipazione a alla settimana nazionale del Coding "Code week" ✚ la partecipazione alla comunità di pratica "Programma il tuo futuro" ✚ la partecipazione a "Generazioni Connesse" <p>Ciò comporterà, in linea con gli obiettivi del PNSD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ la comunicazione e l'interazione digitale; ○ le dinamiche di generazione, analisi , rappresentazione e riuso dei dati (aperti e grandi); ○ il making, la robotica educativa, l'internet delle cose; ○ l'arte digitale, la gestione digitale del cultural heritage; ○ la lettura e la scrittura in ambienti digitali e misti, il digital storytelling, la creatività digitale.

CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione <p>La scuola è risultata vincitrice del bando Biblioteche scolastiche innovative, i fondi verranno utilizzati saranno utilizzati per rinnovare l'esistente biblioteca scolastica sia dal punto di vista degli arredi che per la dotazione libraria esistente.</p> <p>La biblioteca sarà riqualificata e riprogettata secondo le esigenze di una BIBLIOTECA INNOVATIVA.</p> <p>Si consentirà la promozione dell'educazione all'informazione e della lettura e della scrittura creativa anche in ambiente digitale. L'ambiente biblioteca, con attrezzature e arredi leggeri e confortevoli, garantirà uno spazio riservato ai più piccoli nella zona centrale e vari punti audio e desk WEB con l'utilizzo di risorse multimediali.</p> <p>L'offerta sarà tale da soddisfare tutto il territorio grazie ai servizi online e di abbonamenti digitali per riviste e quotidiani. La biblioteca continuerà comunque a fornire i supporti cartacei dislocati su passerelle in modo da garantire la fruizione libera a quota pavimento. L'illuminazione sarà modificata con lampade LED a luce diffusa.</p> <p>Si eviterà la dispersione scolastica perché la biblioteca sarà strutturata con attività coinvolgenti e aggreganti per formare e sviluppare le competenze chiave dell'apprendimento permanente, quali in particolare la comprensione del testo e la competenza "imparare ad imparare".</p> <p>La biblioteca rappresenterà per la comunità uno spazio vivo, attivo, aperto, colorato, organizzato e capace di garantire a tutti sia l'autonomia della scelta dei contenuti sia il supporto richiesto per l'accesso ai servizi offerti. La biblioteca diverrà il centro per la fruizione piacevole e condivisa della cultura. Gli studenti saranno coinvolti nella gestione della biblioteca attraverso attività di catalogazione e informatizzazione.</p>
FORMAZIONE	ATTIVITA'
FORMAZIONE DEL PERSONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Alta formazione digitale <p>La scuola Massimo D'Azeglio ha formato l'animatore digitale e il team digitale attraverso l'adesione ai corsi proposti dal MIUR e dall'ambito territoriale a cui la scuola appartiene (Ambito17). Le competenze acquisite sono state socializzate all'interno dell'istituto con attività di auto formazione in presenza, inoltre la scuola ha attivato dei corsi di alta formazione digitale utilizzando i fondi a disposizione dell'azione #28.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo <p>La scuola ha attivato un servizio di manutenzione per tutti i dispositivi in uso nell'istituto.</p> <p>L'assistenza prevede una visita di tecnico specializzato almeno una volta al mese, e la possibilità di inoltrare una richiesta di intervento a seguito di una specifica problematica riscontrata su un qualsiasi dispositivo dell'istituto.</p>

	L'assistenza tecnica attivata permette un uso corretto e continuo delle dotazioni tecnologiche della scuola, in modo da non interferire con le attività didattiche programmate ed in corso di esecuzione.
ACCOMPAGNAMENTO	ATTIVITA'
ACCOMPAGNAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Un animatore digitale in ogni scuola Con i fondi disponibili dell'azione #28 "un animatore in ogni scuola" la scuola ha attivato la formazione specifica su coding e robotica per tutto il personale della scuola e ha acquistato kit arduino, stampante 3D per promuovere il making e la "didattica delle cose" ed in modo da inserirle nel curriculum d'istituto in forma stabile.