



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. UNGARETTI"

Via Campanello, VII traversa, snc, - 81030 TEVEROLA (CE)

Distretto Scolastico 15 AVERSA - Ambito Territoriale CE08

COD. MECC. CEIC87300R - **COD. FISCALE** 90033260614 - **COD. UNIVOCO** UF6BPZ

CONTATTI: SEGRETERIA - D.S -D.S.G.A. Tel. 081 8118197

EMAIL: ceic87300r@istruzione.it - **PEC:** ceic87300r@pec.istruzione.it

SITO WEB: www.icteverola.edu.it

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - -TEVEROLA

Prot. 0015110 del 18/12/2025

I (Uscita)

Piano scolastico per
la Didattica Digitale
Integrata



Piano Nazionale Scuola Digitale

Delibera del Collegio dei Docenti n.74 del 15 dicembre 2025

a.s. 25-26



Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) – adottato con Decreto Ministeriale n. 851 del 27 ottobre 2015 – è una delle linee di azione più ambiziose della legge 107, “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”. Il PNSD prevede tre grandi linee di attività in merito a: miglioramento dotazioni hardware, attività didattiche e formazione degli insegnanti. Inoltre, con nota 17791 del 19 novembre 2015, è stato disposto che ogni scuola avrebbe dovuto individuare un “animatore digitale”, incaricato di promuovere e coordinare le diverse azioni.

Il Miur ai sensi dell’Art.31, comma 2, lettera b), del decreto n.435 del 2015 destina specifiche risorse alle attività di **diffusione e di organizzazione territoriale della formazione rivolta al personale docente**, in particolare *”finalizzate a individuare e a formare in ciascuna istituzione scolastica un animatore digitale che possa favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all’innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuole digitali”*.

L’**animatore digitale**, individuato nella nostra scuola avrà, dunque, un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione digitale a scuola.

Il suo profilo è rivolto a:

- 1) **FORMAZIONE INTERNA**: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l’organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l’animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
- 2) **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell’organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, attraverso momenti formativi aperti 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 (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio informatico/digitale per tutti gli studenti), coerenti con l’analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

L’Animatore, così definito, sarà destinatario di un percorso formativo ad hoc su tutti gli ambiti e le azioni del PNSD inteso a sviluppare le competenze e le capacità dell’animatore digitale nei suoi compiti principali (organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all’interno degli ambienti della scuola).

Il nostro Istituto, grazie soprattutto ai fondi PON, FESR e PNRR, è da anni impegnato in importanti investimenti nel settore informatico e tecnologico, principalmente destinati alla didattica curricolare ma con significativi effetti innovativi anche sul piano della governance.

Rispetto alle “competenze digitali”, genericamente individuate come obiettivo formativo sia dalle norme italiane e che dai programmi europei (strategia di Lisbona), ma non definite nello specifico, la scuola si sta adoperando per arrivare a formulare una programmazione condivisa e per favorire il ricorso sempre meno occasionale a pratiche didattiche che fanno uso di tecnologia e risorse digitali stimolando nei docenti lo sviluppo di una conoscenza, anche se non di tipo specialistico, dell’ampiezza e complessità del mondo digitale.

In relazione al primo campo di attività del Piano nazionale scolastico digitale qui di seguito le azioni promosse per migliorare le dotazioni hardware della scuola:

- [10.8.1.A3-FESRPON-CA-2015-61 - VERSO UNA SCUOLA 2.0](#) - 2015
2 - 12810 del 15/10/2015 - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI
- [10.8.1.A1-FESRPON-CA-2015-95 - LA SCUOLA CONNESSA](#) - 2015
1 - 9035 del 13/07/2015 - FESR - realizzazione/ampliamento rete LanWlan
- [10.8.6A-FESRPON-CA-2020-539 - SOS Didattica a distanza](#) - 2020
4878 del 17/04/2020 - FESR - Realizzazione di smart class per la scuola del primo ciclo
- [13.1.3A-FESRPON-CA-2022-213 - Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo](#) - 2021
50636 del 27/12/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica
- [13.1.3A-FESRPON-CA-2022-213 - Edugreen: laboratori di sostenibilità per il primo ciclo](#) - 2021
50636 del 27/12/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica
- [13.1.1A-FESRPON-CA-2021-373 - Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici](#) - 2021
20480 del 20/07/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole
- [13.1.5A-FESRPON-CA-2022-197 - Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia](#) - 2022
38007 del 27/05/2022 - FESR REACT EU - Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia
- Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi
M4C1I3.2-2022-961. Titolo progetto: Network Educational

Per quanto riguarda le attività didattiche ci si propone di promuovere azioni per l’innovazione digitale ai fini di un’offerta formativa al passo con i tempi.

1. Laboratori di coding e robotica educativa

- Obiettivi: Sviluppare il pensiero computazionale, il problem solving e la collaborazione.
- Strumenti: Scratch, micro: bit, robot (Bee-Bot, mBot, Lego Mindstorms).
- Destinatari: Scuola primaria, secondaria di primo.
- Modalità: Laboratori settimanali, project work, partecipazione a gare (come la CodeWeek).

2. Utilizzo della realtà aumentata (AR) e della realtà virtuale (VR)

- Obiettivi: Rendere l'apprendimento esperienziale e immersivo.
- Attività:
 - Visite virtuali a musei e luoghi storici.
 - Simulazioni scientifiche in VR (es. sistema solare, corpo umano).
- Strumenti: Visori VR.

3. Creazione di contenuti digitali multimediali

- Obiettivi: Favorire la creatività digitale e la produzione attiva.
- Attività:
 - Realizzazione di podcast didattici.
 - Video-lezioni create dagli studenti.
 - Storytelling digitale (es. Book Creator, Canva).
- Competenze: Digital storytelling, montaggio video/audio, copyright.

4. Educazione alla cittadinanza digitale

- Obiettivi: Promuovere l'uso consapevole e critico delle tecnologie.
- Attività:
 - Percorsi su sicurezza online, cyberbullismo, identità digitale.
 - Role play e discussioni su temi etici legati all'uso del web.
- Strumenti: Piattaforme come Generazioni Connesse, WeSchool, DigCompEdu.

5. Didattica con strumenti collaborativi online

- Obiettivi: Abilitare ambienti di apprendimento cooperativi.
- Strumenti: Google Workspace for Education, Microsoft 365, Padlet, Jamboard.
- Attività:
 - Co-creazione di documenti.
 - Brainstorming digitali.
 - Peer review tra studenti.

6. Gamification e apprendimento basato sul gioco

- Obiettivi: Aumentare la motivazione e il coinvolgimento.
- Attività:
 - Quiz interattivi con Kahoot, Quizizz, Blooket.
 - Escape room digitali su tematiche disciplinari.
- Competenze: Lavoro di squadra, logica, creatività.

7. Sviluppo di e-Portfolio e auto-valutazione digitale

- Obiettivi: Potenziare l'autovalutazione e la documentazione del percorso di apprendimento.
- Attività:
 - Creazione di un portfolio digitale con Seesaw, Google Sites.

- Riflessioni metacognitive e monitoraggio delle competenze.

8. Formazione tra pari (peer education digitale)

- Obiettivi: Rendere gli studenti protagonisti nell'apprendimento digitale.
- Attività:
 - “Studenti tutor” che aiutano i compagni nell'uso delle tecnologie.
 - Mini-corsi organizzati dagli studenti su app o strumenti digitali utili.

9. Progetti interdisciplinari con le STEAM

- Obiettivi: Integrare scienze, tecnologia, ingegneria, arte e matematica.
- Attività:
 - Progettazione di oggetti con stampa 3D.
 - Creazione di modelli matematici o artistici con strumenti digitali.
- Strumenti: Tinkercad, GeoGebra, app di disegno digitale.

10. Utilizzo dell'intelligenza artificiale in classe

- Obiettivi: Familiarizzare con le nuove tecnologie emergenti.
- Attività:
 - Analisi e riflessione critica su strumenti AI (es. ChatGPT, Canva AI).
 - Attività creative supportate dall'AI (scrittura, sintesi testi, generazione immagini).
- Educazione etica: Discussione sui rischi e benefici dell'AI.

Queste attività possono essere integrate nel curriculum scolastico o offerte come laboratori extracurricolari, anche in collaborazione con enti esterni (scuole aperte al territorio, biblioteche, aziende tech, musei digitali, ecc.).

La chiave è formare studenti competenti, critici e creativi nell'uso del digitale, pronti ad affrontare le sfide del futuro.

- ***Si prevede così un incremento significativo delle attività laboratoriali direttamente in aula con strumenti efficaci per lo svolgimento delle lezioni perché in grado di catturare l'attenzione degli studenti, lo sviluppo di competenze digitali e un sostanziale miglioramento della dialettica educativa, che può concretamente essere centrata sullo studente.***

- **Lezioni on line**

Ogni docente può pubblicare materiali, lezioni e test on line a proprio nome, a beneficio degli studenti. Le lezioni devono risiedere sull'account/sito istituzionale della scuola.

L'email istituzionale degli studenti può variare a seconda che sia un'email scolastica di grado inferiore o un'email universitaria. Per le scuole, il formato è spesso cognomenome@dominioscuola.it. L'accesso avviene tramite servizi online come Google Workspace, (GSuite) e le credenziali iniziali vengono fornite dalla scuola.

Il docente può utilizzare la classroom a sua scelta, essa facilita il reperimento e la condivisione del materiale da parte degli studenti della scuola.

Le lezioni sono classificate per materia e possono essere condivise secondo due modalità, a discrezione del docente che le pubblica:

1. destinate solo a studenti della propria classe, tramite codice di invito dedicato e comunicato dal docente stesso agli studenti;
2. a studenti e docenti del consiglio di classe;

La scuola potrà essere intestataria di pagine ufficiali in ciascuno di questi social dove viene pubblicata la documentazione dei progetti didattici svolti

- Piattaforme tipo: Padlet, Facebook, Instagram; Tiktok;
- WhatsApp (Scuola secondaria I grado)

Riguardo al posizionamento del PTOF nell'area digitale si riconoscono, dunque, le seguenti linee di intervento:

- l'incremento dei contenuti digitali nella prassi curricolare;
- la produzione di contenuti e di lezioni digitali che possono rimanere in archivio o essere condivise per lavori multidisciplinari;
- la didattica laboratoriale realizzabile attraverso la produzione (e successive lavorazioni) di contenuti digitali;
- laboratori di coding;
- momenti di condivisione nell'uso dei contenuti digitali dei libri di testo;
- la ricerca di una definizione condivisa delle "competenze digitali";
- formazione dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento.
- formazione del personale ATA per l'innovazione digitale nell'amministrazione e la dematerializzazione.

Animatore digitale

Docente F. Ciccone