PIANO DIGITALE DI ISTITUTO

IIS BRESSANONE

2025-2028

Il Piano digitale di Istituto è stato approvato

con delibera del Collegio docenti N.9 del 27/11/2024

E con delibera del Consiglio di Istituto N.8 del 30/01/2025

SOMMARIO

Premessa 3
1. Contesto dell'istituto 3
2. Missione Educativa e Obiettivi Strategici 7
3. La struttura Organizzativa 10
4. Risorse e Infrastruttura 10
5. Azioni e Iniziative 12

PREMESSA

La competenza digitale, considerata dall'Unione Europea una delle competenze chiave per la sua rilevanza e diffusione nel mondo odierno, riveste un ruolo fondamentale nell'istruzione. Con l'elaborazione del Piano Digitale d'Istituto (PDI), l'Istituto scolastico si impegna a promuovere l'educazione digitale come leva essenziale per lo sviluppo delle competenze della società contemporanea, incentivando un utilizzo etico e responsabile delle tecnologie digitali. Acquisire competenza digitale non significa solo conoscere le regole e i metodi per usare le nuove tecnologie, ma anche saperle applicare in modo autonomo e consapevole, rispettando gli altri e riconoscendo i rischi connessi e saper utilizzare con dimestichezza spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro il tempo libero e la comunicazione. La competenza digitale è una competenza trasversale quindi tutti i docenti sono chiamati a promuoverla.

Nella stesura di questo documento, si fa riferimento a:

Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD): Introdotto dalla Legge 107/2015 (La Buona Scuola), il PNSD rappresenta la strategia del Ministero dell'Istruzione per la diffusione della cultura e della pratica digitale nel sistema scolastico italiano. Stabilisce le linee guida per l'integrazione delle tecnologie digitali nell'ambito educativo, promuovendo l'innovazione didattica e organizzativa.

Piano Provinciale Scuola Digitale (PPSD) della Provincia di Bolzano: il PPSD fornisce ulteriori linee guida e obiettivi per l'integrazione delle tecnologie digitali nelle scuole, adeguandosi alle esigenze e caratteristiche locali, per il triennio 2023-2026.

1. CONTESTO DELL'ISTITUTO

1.1 Descrizione generale

L'Istituto al suo interno prevede tre diversi percorsi scolastici:

Liceo a indirizzo scientifico-scientifico con curvatura biomedica

Liceo linguistico

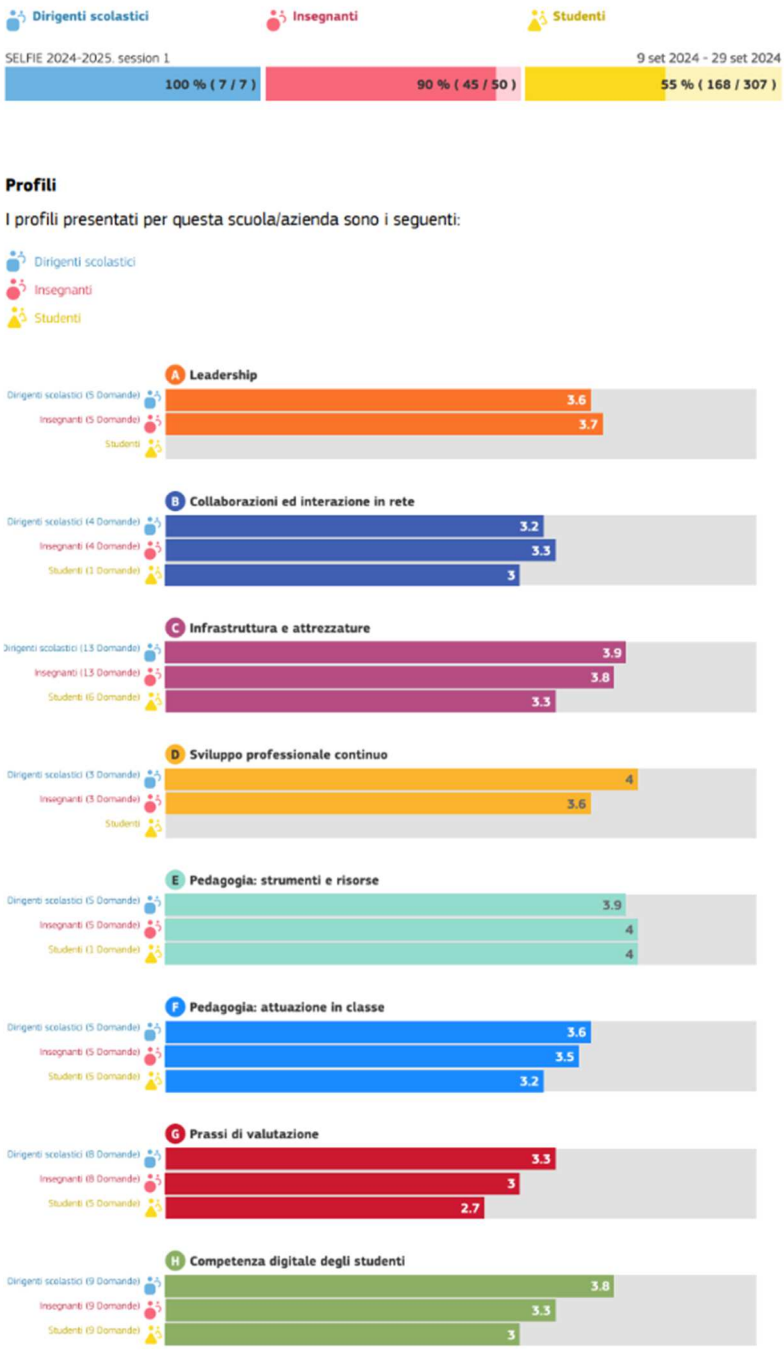
ITE a indirizzo economico, amministrazione, finanza e marketing (corso diurno e serale)

L'Istituto è situato in una zona periferica della provincia, caratterizzata da bilinguismo e da una vivace presenza di diversi gruppi etnici. Senza ripetere quanto già descritto nella sezione "La scuola e il suo contesto" del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, è importante evidenziare che l'istituto di istruzione superiore, attraverso un'attenta analisi degli strumenti e delle pratiche digitali, si impegna a creare un ambiente scolastico sereno, ispirato alla condivisione e all'inclusione. L'obiettivo è sviluppare una progettazione organica e unitaria per le

iniziative digitali, supportata da una struttura organizzativa efficiente. Per facilitare questa condivisione, è previsto un ambiente online dove raccogliere e scambiare pratiche, idee e materiali.

La scuola è dotata di tre laboratori informatici tradizionali, sette laboratori informatici mobili, un laboratorio di simulimpresa e un'aula di sostegno informatizzata, il tutto supportato da una rete ethernet, fibra ottica e connessione Wi-Fi. Ogni aula è attrezzata con un MIM, un notebook e arredi flessibili che permettono una modifica degli spazi in base alle esigenze didattiche.

1.2 Autovalutazione con lo strumento SELFIE



L'autovalutazione condotta con lo strumento SELFIE ha fornito un quadro utile e articolato sull'uso delle tecnologie digitali nella didattica, nelle pratiche di apprendimento e nella gestione complessiva dell'organizzazione scolastica. Di seguito, i punti salienti emersi dall'analisi dei dati raccolti, con riferimento alle aree tematiche del questionario:

Dirigenti scolastici: 100% di partecipazione (7 su 7 rispondenti).

Insegnanti: 90% di partecipazione (45 su 50 rispondenti).

Studenti: 55% di partecipazione (168 su 307 rispondenti). La percentuale degli studenti partecipanti risulta solo del 55% perché inizialmente avevamo previsto erroneamente la partecipazione delle prime classi (circa 100 studenti).

1. Leadership

In generale, i dati indicano un buon livello di integrazione della leadership nelle tecnologie digitali, con gli insegnanti che esprimono maggiore fiducia rispetto ai dirigenti in alcuni aspetti come la collaborazione nella strategia digitale e i nuovi approcci didattici.

2. Collaborazione e interazione in rete

I dati indicano che c'è un livello di implementazione medio-alto delle collaborazioni e interazioni in rete, ma esistono aree di miglioramento significative, soprattutto nei partenariati e nell'inclusione di tutti i gruppi (come dimostrato dai dati sul gruppo giallo nella discussione sull'uso della tecnologia). Potrebbero essere necessari interventi per migliorare la comunicazione e il coinvolgimento di tutti i partecipanti nei processi decisionali e di collaborazione, con un focus su strategie più inclusive.

Una riflessione utile potrebbe riguardare come migliorare le modalità di valutazione dei progressi e l'approfondimento delle discussioni sull'uso della tecnologia, in modo da ottenere un impatto maggiore.

3. Infrastruttura ed attrezzatura

La scuola mostra una buona capacità nell'integrare infrastrutture digitali e supporti tecnologici, ma ci sono aree critiche, soprattutto in termini di accesso uniforme a queste risorse, in particolare per il gruppo giallo, che rappresenta gli studenti.

La protezione dei dati e le tecnologie assistive sono punti di forza, ma le biblioteche online e l'assistenza tecnica richiedono miglioramenti.

Esiste un divario percepito nell'accesso e nell'utilizzo dei dispositivi scolastici e nel supporto tecnico, che potrebbe riflettere diseguaglianze di risorse tra vari gruppi di utenti.

4. Sviluppo professionale continuo

Questi dati indicano un buon livello di partecipazione dei docenti allo sviluppo professionale, ma evidenziano anche una certa discrepanza tra i bisogni percepiti dai docenti e dai dirigenti, suggerendo che potrebbero esserci aree di miglioramento nella pianificazione delle attività di sviluppo per rispondere meglio alle esigenze di tutti i gruppi.

5. Pedagogia strumenti e risorse

Nel complesso, i dati mostrano una buona adozione delle tecnologie digitali in ambiti come le **risorse educative online** e la **comunicazione** con la comunità scolastica. Tuttavia, ci sono margini di miglioramento nella creazione di risorse digitali e nell'uso di ambienti di apprendimento virtuali, soprattutto per quanto riguarda la percezione e l'adozione da parte dei docenti rispetto ai dirigenti.

6. Pedagogia attuazione in classe

Nel complesso emerge una buona base di implementazione della pedagogia digitale in classe, ma con diversi aspetti su cui si può ancora lavorare. Il coinvolgimento degli studenti sembra essere il punto di forza, mentre c'è una minore efficacia nei progetti interdisciplinari e nella promozione della creatività. Questi ultimi ambiti potrebbero beneficiare di un approccio più integrato e innovativo, specialmente attraverso l'uso mirato delle tecnologie digitali.

7. Prassi di valutazione

La valutazione complessiva dell'uso delle tecnologie in classe evidenzia un buon livello di coinvolgimento degli studenti e un riscontro tempestivo, ma ci sono aree che richiedono miglioramenti. La collaborazione tra studenti e l'uso dei dati per monitorare l'apprendimento sono in una fase discreta, mentre i progetti interdisciplinari e il riscontro tra pari risultano più deboli. Promuovere la creatività e incentivare l'auto-riflessione sono sfide da affrontare, così come migliorare la documentazione dell'apprendimento e la valorizzazione delle competenze acquisite fuori dalla scuola.

8. Competenza digitale degli studenti

Nel complesso, il quadro riflette una discreta alfabetizzazione digitale, con alcune lacune da colmare, in particolare per competenze più tecniche come la programmazione. Emerge un comportamento responsabile nell'utilizzo degli strumenti informatici e nella creazione di contenuti. Le principali aree di debolezza sono legate alla programmazione e alla risoluzione dei problemi tecnici.

Punti di forza e sfide dell'Istituto in materia di digitalizzazione.

La scuola mostra punti di forza significativi nell'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica grazie a una buona infrastruttura con dispositivi e software adeguati, supportati da una leadership che segue una strategia chiara per l'integrazione digitale. È presente una cultura di collaborazione e comunicazione che si estende sia all'interno dell'istituto sia con organizzazioni esterne, e l'impegno nella formazione continua consente agli insegnanti di aggiornare le proprie competenze digitali. Tuttavia, permangono criticità come l'accesso ineguale agli strumenti digitali da casa per gli studenti, le competenze digitali ancora limitate di alcuni insegnanti e studenti, una connessione internet spesso instabile e il tempo insufficiente che i docenti possono dedicare alla preparazione di materiali digitali. Ulteriori fattori ostacolanti sono rappresentati dalla mancanza di fondi e attrezzature adeguate, una connessione inadeguata che limita la didattica digitale, la scarsità di supporto tecnico che rallenta la risoluzione dei problemi, e il tempo limitato per la formazione e l'aggiornamento. Tuttavia, vi sono anche aspetti positivi come la familiarità della scuola con ambienti di apprendimento online, l'accesso a risorse digitali ben organizzate, il lavoro collaborativo tra insegnanti supportato da reti professionali, una comunicazione frequente e ben strutturata con le famiglie e una strategia digitale ben definita. La formazione continua si conferma come elemento essenziale per sviluppare le competenze digitali, attraverso modalità diversificate come l'apprendimento online, frontale e collaborativo, la condivisione di esperienze e il tutoraggio tra colleghi, oltre alla partecipazione a programmi accreditati che agevolano l'adozione di nuove tecnologie in classe. In sintesi, la formazione continua rappresenta un pilastro per favorire l'adozione tecnologica e migliorare le pratiche didattiche digitali.

2. MISSIONE EDUCATIVA E OBIETTIVI STRATEGICI

2.1 Missione educativa

La visione dell'istituto in relazione alla digitalizzazione si basa su un forte impegno nell'integrare tecnologie innovative per migliorare l'apprendimento e favorire lo sviluppo delle competenze digitali. Grazie ai fondi del PNRR, l'istituto ha potuto aggiornare ed ampliare la propria dotazione strumentale, fornendo agli studenti, ai docenti e al personale amministrativo strumenti tecnologici moderni per l'uso quotidiano. Inoltre, sono stati organizzati corsi di formazione per il personale docente ed amministrativo, con l'obiettivo di potenziare le loro competenze digitali e l'uso didattico delle nuove tecnologie e della nuova strumentazione, garantendo un'educazione più inclusiva, interattiva e all'avanguardia. L'istituto mira a incentivare la condivisione di risorse e materiali didattici attraverso repository digitali, incoraggiando una cultura basata sulla collaborazione e sullo scambio di esperienze.

2.2 Obiettivi strategici

Gli obiettivi strategici rappresentano una bussola fondamentale per l'istituto scolastico, tracciando una visione chiara delle priorità e delle aree di miglioramento emerse dall'autovalutazione. Utilizzando lo strumento

SELFIE, che consente di riflettere sulla qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento nell'era digitale, è possibile identificare specifici punti di forza e debolezze su cui concentrare gli sforzi. Gli obiettivi strategici chiave che emergono da questo processo hanno lo scopo di rendere l'istituto più innovativo, inclusivo e capace di affrontare le sfide future. Il lavoro svolto di questi ultimi anni è stato significativo e ha visto l'implementazione di numerosi progetti e miglioramenti infrastrutturali che continueranno a beneficiare la comunità scolastica negli anni a venire

-Migliorare le competenze digitali dei docenti:

La formazione del personale scolastico per la transizione digitale sarà cruciale per allineare le competenze interne alle nuove esigenze tecnologiche. Gli investimenti in formazione, previsti dal Piano Scuola 4.0, "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)" forniranno al personale docente e non docente gli strumenti e le risorse necessarie per utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali, acquistate con i fondi stanziati per Next Generation Class e Next Generation Labs. Questo percorso sarà inserito all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) e del Piano di Formazione d'Istituto, garantendo coerenza e sinergia con gli obiettivi strategici dell'istituto e con i quadri di riferimento europei DigComp 2.2 sulle competenze digitali dei cittadini e al DigCompEdu sulle competenze digitali degli insegnanti.

-Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo e accessibile:

L'adozione di nuove piattaforme e strumenti digitali ha facilitato l'acquisizione di competenze tecnologiche avanzate sia per gli studenti che per il personale docente. L'uso di Google Workspace for education, Microsoft 365 e la rete didattica basata sul sistema operativo Debian - FUSS 12 (Free Upgrade in South Tyrol's Schools) ha migliorato la gestione delle attività scolastiche e la didattica. La sostituzione delle LIM con MIM e l'aggiornamento dei laboratori informatici con nuovi PC e l'adozione di laboratori mobili dotati di chromebook ha notevolmente migliorato l'ambiente di apprendimento. Questi aggiornamenti sono stati fondamentali per creare aule più interattive e coinvolgenti, allineate con i moderni standard educativi.

-Sviluppare pratiche di insegnamento innovative:

- Flipped Classroom (Classe capovolta): Gli studenti studiano i materiali didattici a casa (tramite video o letture) e utilizzano il tempo in classe per attività pratiche, discussioni e risoluzione di problemi.
- Apprendimento basato su progetti (PBL): Gli studenti lavorano su progetti reali o simulati, che richiedono la risoluzione di problemi complessi e collaborativi, sviluppando competenze critiche e creative.
- Gamification: L'uso di elementi di gioco (come punti, badge, sfide) per motivare gli studenti e rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente.

- **Apprendimento cooperativo**: Gli studenti lavorano in gruppi eterogenei per raggiungere obiettivi comuni, promuovendo collaborazione, leadership e problem-solving.
- **Uso di ambienti di realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR)**: Queste tecnologie permettono di creare esperienze immersive che aiutano gli studenti a esplorare concetti complessi in maniera interattiva.
- **Apprendimento personalizzato**: Le tecnologie consentono di adattare il percorso di apprendimento di ciascun studente in base ai loro bisogni, ritmi e stili di apprendimento.
- **Apprendimento misto (Blended Learning)**: Una combinazione di insegnamento tradizionale e online, con studenti che accedono a materiali didattici digitali e svolgono attività sia in presenza che a distanza.
- **Lavoro collaborativo in cloud**: Utilizzo di piattaforme cloud (come Google Workspace o Microsoft Teams) per permettere agli studenti di collaborare su documenti e progetti in tempo reale, anche da remoto.
- **Integrazione delle competenze STEAM**: Approccio interdisciplinare che integra Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica, stimolando il pensiero critico e creativo attraverso progetti pratici.
- **Valutazione formativa digitale**: Utilizzo di strumenti online (quiz interattivi, sondaggi, analisi dati) per monitorare continuamente i progressi degli studenti e fornire feedback immediato.
- **Storytelling digitale**: Gli studenti creano narrazioni utilizzando strumenti multimediali (video, podcast, presentazioni interattive) per esprimere idee e condividere conoscenze in modo creativo.
- **Classroom management con tecnologie digitali**: Uso di piattaforme come Google Classroom per la gestione di compiti, materiali didattici e comunicazioni tra docenti e studenti in modo più efficiente.

Queste pratiche puntano a rendere l'educazione più partecipativa, inclusiva e in linea con le competenze richieste nel mondo digitale attuale.

Nei prossimi anni, ci impegneremo a completare i progetti in corso e a sfruttare al meglio le risorse fornite dal PNRR. Continueremo a promuovere l'innovazione e l'adozione di nuove tecnologie per mantenere la scuola all'avanguardia nell'educazione digitale.

3. LA STRUTTURA ORGANIZZATIVA

3.1 Il gruppo di lavoro per l'innovazione digitale.

L'attuazione del percorso delineato in questo PDI e l'implementazione delle iniziative previste coinvolge l'intera comunità scolastica, coadiuvata dal seguente gruppo di lavoro:

Dirigente scolastico: Maria Concetta Capilupi

Direttore dei servizi generali e amministrativi (DSGA): Marco Smarra

Animatore Digitale: Fabio Cavone

Referente Tecnico: Fabio Cavone

Responsabile laboratorio di informatica: Gianmarco Lunardi

Team per l'innovazione digitale: Capilupi Maria Concetta, Cavone Fabio, Smarra Marco, Di Maggio Alessandro, Lunardi Gianmarco, Ghetti Maria Teresa, Germana Caranzetti, Illia Lanfredi, Samuel Letrari.

Altre figure coinvolte: Alessandro Di Maggio (Assistente di laboratorio), Helmuth Oberhollenzer (Tecnico informatico per Bressanone - Ripartizione 9 Informatica PAB)

4. RISORSE E INFRASTRUTTURA

La rete didattica si basa sul sistema operativo Debian - FUSS 12 (Free Upgrade in South Tyrol's Schools) partito nel 2005 con lo scopo di portare il Software Libero nelle scuole della Provincia di Bolzano.

-Piattaforma "Google Workspace for Education"

-Piattaforma "Microsoft 365 A1 for education"

-Sito web "Madisoft"

-Registro elettronico "Nuvola"

-Connettività: rete ethernet, fibra ottica e connessione Wi-Fi

-Stampante 3D

-4 visori Oculus Quest 2;

Denominazione ambiente	numero	Dotazioni digitali	Finalità didattiche
Spazio apprendimento del gruppo/ Aule standard	19	Monitor interattivo 75 pollici Android; pc postazione docente; 1 Chromebook ogni 2 studenti; collegamento wi-fi	Fasi di input, discussioni, verifiche, approfondimento, lavori individuali/gruppo, presentazioni, ricerche; uso integrato delle tecnologie per ricercare, elaborare, presentare e comunicare.
Spazio esplorazione- aule dedicate- Laboratori STEM (CHIMICA/FISICA/BIOLOGIA)	3	Monitor interattivo 75 pollici Android; pc postazione docente; 19 notebook ACS in laboratorio biologia; un Chromebook ogni 2 studenti; collegamento WI-FI	Gli studenti osservano, sperimentano, manipolano, elaborano, ricercano, discutono, presentano.
Spazio esplorazione-aule dedicate-laboratori informatica	3	Monitor interattivo 75 pollici Android; pc postazione docente; 66 mini-desktop Lenovo monitor 24 pollici cablati	Gli studenti osservano, sperimentano, manipolano, elaborano, ricercano, discutono, presentano.

5. AZIONI E INIZIATIVE

5.1 Parte descrittiva

Sulla base delle necessità emerse e degli obiettivi stabiliti, viene sviluppato un piano di intervento che si estende su più anni e coinvolge sia gli studenti che gli insegnanti. Questo piano funge da documento di riferimento, che potrà essere modificato durante la sua attuazione in risposta a nuove esigenze, tenendo in considerazione le risorse disponibili e le proposte che si presenteranno nel tempo, in modo coerente con gli altri documenti programmatici dell'istituto.

5.2 Quadri delle azioni e delle iniziative previste

Quadro delle azioni 2023/24

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività dell'Istituto	Tempi
#B1	Sviluppare le competenze digitali degli studenti e l'alfabetizzazione ai media, in particolare sui seguenti punti: • ricerca, selezione e valutazione critica delle informazioni on line • consapevolezza della privacy e della sicurezza on line • implicazioni sociali, economiche ed etiche delle tecnologie digitali • produzione responsabile di contenuti • creatività e innovazione	B1.1	Consapevolezza dei rischi della rete: **Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2023-24
		B1.2	Capacità di valutare le fonti: **Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2023-24
			EDUCAZIONE CIVICA. *Nel curricolo quinquennale di educazione civica gli studenti svolgono con i loro docenti e con l'animatore digitale complessive 28 ore (ITE), 32 ore (Liceo): su ricerca e affidabilità delle fonti; su tutela dei dati, sui pericoli della rete, sull'identità digitale e il comportamento responsabile; sulle tecnologie digitali e le forme di comunicazione.*	2021-22
			Laboratori innovativi per la web communication: videomaking, podcast, PARTECIPAZIONE A EVENTI IN STREAMING sui temi dell'attualità: sulle piattaforme UNISONA, EMERGENCY, COSOPOLITES, AMORE PER IL SAPERE	2023-24
#B3	Ridurre la disparità di genere nelle discipline di area STEAM promuovendo la partecipazione	B3.1	**Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2023-24

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività dell'Istituto	Tempi
	delle ragazze ad iniziative scientifico-tecnologiche	LABORATORI STEAM-presso MUSE di Trento		**2023-24**
#C1	Sviluppare e consolidare le competenze digitali degli insegnanti, in particolare, sui seguenti punti: • promuovere la partecipazione attiva degli insegnanti e favorire lo sviluppo di soluzioni innovative basate sulle tecnologie digitali • esplorare le opportunità dell'intelligenza artificiale per l'apprendimento e l'insegnamento, sviluppando competenze pratiche per il suo utilizzo in contesti educativi • approfondire la conoscenza delle risorse digitali e delle strategie per promuovere il benessere degli studenti nell'ambiente scolastico • offrire materiali di apprendimento per consentire ai docenti di acquisire conoscenze e competenze digitali in modo autonomo.	**C1.3**	Partecipazione di alcuni docenti dell'istituto al corso di formazione **n. 6139 - INTELLIGENZA ARTIFICIALE: COS'È E COME FUNZIONA LA TECNOLOGIA CHE STA CAMBIANDO IL MONDO**.	**Dicembre 2023**
#C4	Sviluppare e consolidare le competenze degli animatori digitali, favorirne la partecipazione a eventi formativi, il confronto e il supporto tra pari.	**C4.1**	Partecipazione del docente Animatore digitale e/o di altri docenti al corso di formazione n. **5824 - TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA.**	**2023-24**
#C7	Formare i dirigenti scolastici e i loro collaboratori sull'uso dello strumento SELFIE per l'autovalutazione iniziale dell'Istituto.	**C7.1**	Partecipazione del DS, dell'Animatore digitale e altri docenti del team digitale al corso di formazione **6468 – AUTOVALUTAZIONE CON SELFIE**	**Novembre / dicembre 2023**
#D1	Supportare i docenti che sperimentano pratiche didattiche innovative e favorirne la partecipazione a gruppi di interesse e *community* educative	**D1.1**	Individuazione del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale	**2020-2021**

Quadro delle azioni 2024/2025

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
#B1	Sviluppare le competenze digitali degli studenti e l'alfabetizzazione ai media, in particolare sui seguenti punti: • ricerca, selezione e valutazione critica delle informazioni on line • consapevolezza della privacy e della sicurezza on line • implicazioni sociali, economiche ed etiche delle tecnologie digitali • produzione responsabile di contenuti • creatività e innovazione	B1.1	Consapevolezza dei rischi della rete: **Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2024-25
		B1.2	Capacità di valutare le fonti: **Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2024-25
			Per gli studenti: organizzare incontri interattivi dedicati alla sicurezza online, con workshop tenuti da esperti della Polizia postale e della Guardia di finanza. Durante questi incontri verranno simulate situazioni a rischio, come phishing e cyberbullismo, per aiutare gli studenti a identificare i pericoli e reagire in modo appropriato. Laboratori innovativi per la web communication: videomaking, podcast, Laboratori innovativi: I.o.T, robotica PARTECIPAZIONE A EVENTI IN STREAMING sui temi dell'attualità: sulle piattaforme UNISONA, EMERGENCY, COSOPOLITES , AMORE PER IL SAPERE	2024-25
#B3	Ridurre la disparità di genere nelle discipline di area STEAM promuovendo la partecipazione delle ragazze ad iniziative scientifico-tecnologiche	B3.1	**Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana**	2024-25
			LABORATORI STEAM- Un gruppo di 30 studenti hanno partecipato a laboratori STEAM organizzati in forma residenziale per cinque giorni presso una Fondazione di Padova; gli studenti provenivano da tutti gli indirizzi, non solo dal liceo scientifico ed erano per i due terzi donne. STEREOTIPI di genere in campo professionale STEM- Tutte le classi del triennio partecipano al progetto con l'Università di Bolzano che indaga gli stereotipi di genere	2024/25

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
#B5	Promuovere la consapevolezza e la comprensione dell'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, fornendo strumenti e conoscenze per valutare criticamente le implicazioni etiche, sociali ed economiche. Stimolare la riflessione e la partecipazione attiva nella definizione di un utilizzo equo, responsabile e creativo dell'intelligenza artificiale	B5.1	**Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana** dedicati all'IA	2024-25
		Partecipazione a eventi organizzati dalla Piattaforma HUB scuola (Mondadori education; Rizzoli education; Deascuola).		2024-25
C1	Sviluppare e consolidare le competenze digitali degli insegnanti, in particolare, sui seguenti punti: • promuovere la partecipazione attiva degli insegnanti e favorire lo sviluppo di soluzioni innovative basate sulle tecnologie digitali • esplorare le opportunità dell'intelligenza artificiale per l'apprendimento e l'insegnamento, sviluppando competenze pratiche per il suo utilizzo in contesti educativi • approfondire la conoscenza delle risorse digitali e delle strategie per promuovere il benessere degli studenti nell'ambiente scolastico • offrire materiali di apprendimento per consentire ai docenti di acquisire conoscenze e competenze digitali in modo autonomo.	-Giornata Pedagogica: Digital Teach Talent Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023) -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello Base -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello intermedio -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello avanzato -laboratori di formazione sul campo. Podcast - laboratori di formazione sul campo. Videomaking -laboratori di formazione sul campo. Realtà virtuale aumentata -comunità di pratiche		2024-25
#C4	Sviluppare e consolidare le competenze degli animatori digitali, favorirne la partecipazione a eventi	C4.1	Partecipazione del docente Animatore digitale e/o altri docenti al corso di formazione **TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA.**	2024-25

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
	formativi, il confronto e il supporto tra pari.	Partecipazione a eventi organizzati dalla Piattaforma HUB scuola (Mondadori education; Rizzoli education; Deascuola). *Sportello di aiuto e consulenza digitale per docenti da parte dell'animatore e della comunità di pratica*		**2024-25**
#C6	Consolidare e ampliare le competenze digitali dei dirigenti scolastici, in particolare sui seguenti punti: • visione strategica del digitale a scuola • leadership digitale e guida all'innovazione digitale • gestione delle risorse digitali: dalla pianificazione alla gestione dei contratti con i fornitori di servizi digitali • privacy e sicurezza dei dati • sviluppo professionale del personale	**C6.1**	**Partecipazione a iniziative di formazione promosse dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana** e rivolte ai dirigenti scolastici.	**2022-23**
		Giornata Pedagogica: Digital Teach Talent Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023) -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello Base -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello intermedio -Percorsi di formazione sulla transizione digitale Livello avanzato -laboratori di formazione sul campo. Podcast - laboratori di formazione sul campo. Videomaking -laboratori di formazione sul campo. Realtà virtuale aumentata -comunità di pratiche		**2024-25**
#D1	Supportare i docenti che sperimentano pratiche didattiche innovative e favorirne la partecipazione a gruppi di interesse e *community* educative.	**D1.1**	Aggiornamento del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale.	**Settembre 2024**
		D1.2	Condivisione del Piano Digitale d'Istituto.	**Novembre 2024**

Quadro delle azioni 2025/2026

Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
#A1	Miglioramento del livello di benessere percepito di docenti e studenti; Rivisitazione degli spazi in funzione dell'innovazione didattica	A1.1	**Partecipazione di alcuni docenti dell'istituto** al percorso di ricerca-formazione nelle scuole sul tema del benessere a scuola.	2025-26
#B1	Sviluppare le competenze digitali degli studenti e l'alfabetizzazione ai media, in particolare sui seguenti punti: • ricerca, selezione e valutazione critica delle informazioni on line • consapevolezza della privacy e della sicurezza on line • implicazioni sociali, economiche ed etiche delle tecnologie digitali • produzione responsabile di contenuti • creatività e innovazione	B1.3	Uso creativo delle risorse digitali: **condivisione di progetti o esperienze realizzate nelle scuole**	2025-26
			Per gli studenti: organizzare incontri interattivi dedicati alla sicurezza online, con workshop tenuti da esperti della Polizia postale e della Guardia di finanza. Durante questi incontri verranno simulate situazioni a rischio, come phishing e cyberbullismo, per aiutare gli studenti a identificare i pericoli e reagire in modo appropriato. Laboratori innovativi per la web communication: videomaking, podcast, Laboratori innovativi: I.o.T, robotica Laboratori innovativi: radio scolastica PARTECIPAZIONE A EVENTI IN STREAMING sui temi dell'attualità: sulle piattaforme UNISONA, EMERGENCY, COSOPOLITES , AMORE PER IL SAPERE	2025-26
#B5	Promuovere la consapevolezza e la comprensione dell'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, fornendo strumenti e conoscenze per valutare criticamente le implicazioni etiche, sociali ed economiche. Stimolare la riflessione e la partecipazione attiva nella definizione di un utilizzo equo, responsabile e creativo dell'intelligenza artificiale	B5.2	**Partecipazione a eventi, manifestazioni e seminari organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana** dedicati all'IA	2025-26
		B5.4	**Partecipazione a eventi, manifestazioni e seminari organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana** dedicati all'IA e alla robotica	2025-26

#C1	Sviluppare e consolidare le competenze digitali degli insegnanti, in particolare, sui seguenti punti: • promuovere la partecipazione attiva degli insegnanti e favorire lo sviluppo di soluzioni innovative basate sulle tecnologie digitali • esplorare le opportunità dell'intelligenza artificiale per l'apprendimento e l'insegnamento, sviluppando competenze pratiche per il suo utilizzo in contesti educativi • approfondire la conoscenza delle risorse digitali e delle strategie per promuovere il benessere degli studenti nell'ambiente scolastico • offrire materiali di apprendimento per consentire ai docenti di acquisire conoscenze e competenze digitali in modo autonomo.	**C1.1**	**Partecipazione di alcuni docenti dell'istituto** al nuovo percorso di ricerca partecipata per le scuole della Provincia.	**2025-26**
#C4	Sviluppare e consolidare le competenze degli animatori digitali, favorirne la partecipazione a eventi formativi, il confronto e il supporto tra pari.	**C4.1**	Partecipazione del docente Animatore digitale e/o altri docenti al corso di formazione **TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA.**	**2024-25**
		Partecipazione a eventi organizzati dalla Piattaforma HUB scuola (Mondadori education; Rizzoli education; Deascuola). Sportello di aiuto e consulenza digitale per docenti da parte dell'animatore e della comunità di pratica		**2025-26**
#C5	Sviluppare e mantenere aggiornate le competenze dei referenti tecnici di istituto per la gestione delle reti e degli applicativi.	**C5.1**	Partecipazione del docente Referente tecnico al corso di formazione **6462 – CORSO PER REFERENTI TECNICI.**	**Settembre 2025**
#D1	Supportare i docenti che sperimentano pratiche didattiche innovative e favorirne la partecipazione a gruppi di interesse e *community* educative.	**D1.1**	Aggiornamento del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale, se necessario.	**Settembre ottobre 2025**