



# IIS "MORELLI-COLAO"



## Dal Libro all'e-book, dallo spazio-aula all'ambiente virtuale.

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 107/2015. Il documento punta a **introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola dal luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali. Un processo, in realtà, iniziato con il Digi scuola nel 2006/07**: progetto nato in risposta al variegato panorama delle modalità di comunicazione ed interazione in ambito formativo, rivoluzionato in seguito all'introduzione delle ICT. Nel 2007 si comincia a discutere di Piano Nazionale per la Scuola Digitale: si **punta a modificare gli ambienti**. Così, dal 2008 al 2012 si introducono le **lim** (lavagna interattiva multimediale) nelle classi, si stilano le prime procedure per realizzare prima le **Classi 2.0** e poi le **Scuole 2.0**. **"Azione lim"** comincia nel 2008 e prevede la diffusione capillare della Lavagna Interattiva Multimediale.

L'attenzione al cambiamento del Liceo classico "Morelli" inizia proprio in quegli anni e oggi può definirsi una Scuola 2.0 dal punto di vista degli ambienti e delle dotazioni tecnologiche. Dal 2012/13 il liceo classico "Morelli" ha accorpato il liceo artistico "Colao" ed è diventato un Istituto di Istruzione superiore con indirizzo classico e artistico. Oggi l'obiettivo principale è di parificare le due scuole dal punto di vista delle dotazioni tecnologiche, si stanno utilizzando i fondi europei in tal senso, senza, tuttavia, tralasciare l'evoluzione tecnologica dell'indirizzo classico. Al Morelli la "rivoluzione" delle aule scolastiche ha avuto inizio nel 2007 con il **bando Dotazioni tecnologiche e laboratori multimediali per le scuole del secondo ciclo**, che ha consentito, grazie ai fondi europei, di dotare tutte le aule di LIM e PC ed è proseguita con **"l'Agenda digitale" e il progetto "classic@mente 2.0"** che ha arricchito il liceo di otto classi 2.0 fornendo, in comodato d'uso, tablet agli studenti del biennio anno e scegliendo come tipologia di libro di testo, l'e-book. L'intento di questa azione è nato dall'esigenza di mettere al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro tra sapere e saper fare. Al centro di questa visione è l'innovazione degli ambienti di apprendimento. Questo significa che l'aula è un "luogo abilitante e aperto", dotato di ambienti flessibili pienamente adeguati all'uso del digitale: aule "aumentate", cioè con *postazioni per la fruizione individuale e collettiva del web* e dei contenuti interattivi degli e-book; spazi alternativi per l'apprendimento, cioè aule più grandi, in grado di accogliere più classi, o gruppi-classe. L'idea è quella di creare laboratori che non siano solo contenitori di tecnologia, ma piuttosto "luoghi di innovazione".

### Individuazione e nomina dell'animatore digitale

In data 10 dicembre 2015 la prof.ssa Maria Giuseppina Marino è stata nominata Animatore Digitale dell'IIS Morelli-Colao al fine di organizzare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

La prof.ssa Marino, ha seguito nel corso degli anni l'intero processo di trasformazione degli ambienti scolastici da aula ad ambiente virtuale/laboratorio, nonché la trasformazione della didattica tradizionale in didattica digitale e laboratoriale, attraverso la scelta dei libri di testo digitali (e-book). Il libro elettronico, nell'imitare quello cartaceo, approfitta ovviamente dei vantaggi offerti dalla sua natura digitale, che risiedono principalmente nelle possibilità di essere un ipertesto e inglobare elementi multimediali, e nella possibilità di utilizzare dizionari o vocabolari contestuali. Quando questa evoluzione degli eBook in senso multimediale arriva a

particolari livelli di complessità, ovvero eBook "arricchiti" come possono esserlo i libri digitali per le materie scientifiche e non solo.

Il Compito principale dell'Animatore digitale, in questo triennio del nuovo piano dell'Offerta formativa, sarà incentrato, come previsto dal PNSD, su tre grandi linee di attività in merito a miglioramento dotazioni hardware e software, attività didattiche e formazione degli insegnanti.

**Azioni promosse per l'anno scolastico 2015-16 o che si conta di promuovere per migliorare le dotazioni hardware e software dell'Istituzione scolastica: digitalizzare la burocrazia**

1. Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione, l'ampliamento o l'adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN. ( Autorizzato)
2. Fondi Strutturali Europei 2014-2020 Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento”. Avviso pubblico Prot. AOODGEFID-12810 del 15/10/2015. Asse II - Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) - Obiettivo specifico - 10.8 – “Diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione e adozione di approcci didattici innovativi” – Azione 10.8.1 Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori professionalizzanti e per l'apprendimento delle competenze chiave.
3. L'IIS “Morelli –Colao” utilizza il registro elettronico nella quotidianità sia per l'area didattica ma anche del personale della scuola (segreteria: area alunni, personale, contabilità). Il registro elettronico consente alle famiglie un' informazione continua, tempestiva e trasparente sull'andamento didattico e disciplinare del proprio figlio/a, nonché sulle assenze, le uscite anticipate, le entrate a scuola in ritardo e lo svolgimento dei programmi. Un'attenzione particolare sarà rivolta all'acquisto di nuovi software per il miglioramento dell' organizzazione della vita scolastica ai fini della trasparenza e della comunicazione tempestiva tra l'Istituzione scolastica, la famiglia e il territorio.
4. Implementare l'amministrazione digitale della scuola

Formazione degli insegnanti

Un elenco delle iniziative di formazione per i docenti sarà consultabile sempre alla pagina del portale della scuola dove nella sezione “Attività formative > PNSD”, saranno inserite tutte le attività di formazione del personale docente.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento:

## AMBITO

### FORMAZIONE INTERNA

#### Prima annualità

- Sessione formativa per tutti i docenti
- Sessioni specifiche di approfondimento per docenti di nuova nomina
- Sessione formativa per personale ATA
- Sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina –
- Funzionalità base
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze di formazione.
- Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- Pubblicizzazione e socializzazione delle azioni formative nell'ambito del Piano Nazionale Competenze Digitali – 2015/16 .
- Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata anche in relazione all'adesione alle linee della rete Avanguardie Educative.
- Formazione Flipped Classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati).
- Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali, ricerca di soluzioni sostenibili.
- Formazione specifica per Animatori Digitali
- Workshop aperti al territorio relativi a:
  - ✓ Sicurezza e cyberbullismo
  - ✓ Introduzione al Fab-Lab ( fabbricazione digitale- stampa 3D)
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

#### Seconda annualità

- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola:
  - ✓ Aule LIM
  - ✓ Fab-Lab
  - ✓ Aule Cl@ssi 2.0
  - ✓ Nuovi spazi flessibili
- Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- Formazione per la creazione da parte di ogni studente del proprio e-portfolio, atto anche alla registrazione delle attività svolte nell'ambito di alternanza scuola-lavoro.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Workshop per tutti i docenti inerenti:
  - ✓ l'utilizzo di testi digitali
  - ✓ l'adozione di metodologie didattiche innovative
  - ✓ utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana.
- Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
- Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).

- Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

#### Terza annualità

- Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale.
- Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long)
- Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.
- Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.
- Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.

#### AMBITO

#### COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

#### Prima annualità

- Partecipazione alla settimana del PNSD dal 7 al 15 dicembre 2015 e relativa socializzazione dell'evento: <http://www.iismorellicolao.gov.it/cl-sse-2-0.html>

Workshop aperti al territorio relativi a:

- ✓ Sicurezza e cyberbullismo
- ✓ Introduzione al Fab-Lab
- ✓ Partecipazione comunità E-twinning
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
- Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom

#### Seconda annualità

- Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica-gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima, a contrastare la dispersione, a creare nuove opportunità occupazionali, funzionante in orario scolastico ed extrascolastico, aperto all'intero territorio
- Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:
  - ✓ Creazione di video-lab
  - ✓ Creazione di spazi didattici per la peer education ("prevenzione tra pari")
  - ✓ Il giornalino digitale di Istituto.
- Potenziamento tecnologico dello Sportello Studenti e maggiori servizi per l'utenza.
- Partecipazione comunità E-twinning.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

### Terza annualità

- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti
- Potenziamento Fab-Lab e laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche.
- offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per approfondimento competenze nuove tecnologie;
- costruire un portfolio per certificare le competenze acquisite;
- costituire una effettiva simulazione di impresa con scambio dei saperi tra scuole e coinvolgimento di alcune aziende locali per far conoscere e sviluppare attitudini professionali ricercate dal mercato del lavoro;
- individuare, attraverso uno studio capillare del territorio, della sua vocazionalità, della realtà imprenditoriale esistente, dei vecchi mestieri in via di estinzione, le possibilità di sviluppo e di integrazione con le nuove tecnologie digitali, sostenendo così il made in Italy;
- Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione.
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

### AMBITO

### CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

#### Prima annualità

- Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione
- Attività didattica e progettuale relativa alla Cl@sse 2.0 – sperimentazione nuove metodologie.
- Diffusione della didattica project-based
- Siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica.
- Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
- Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.
- Sviluppo del pensiero computazionale.
- Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
- Progettazione di aule 3.0

#### Seconda annualità

- Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom
- Potenziamento dell'utilizzo delle piattaforme digitali per la didattica
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti

- Orientamento per le carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)
- Cittadinanza digitale.
- Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
- Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education (educazione tra pari)
- Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy.
- Costruzione di curricula digitali.
- Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0

#### Terza annualità

- Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom
- Potenziamento dell'utilizzo delle piattaforme digitali per la didattica
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti
- Orientamento per le carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)
- Cittadinanza digitale.
- Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
- Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.
- Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy.
- Costruzione di curricula digitali.
- Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0