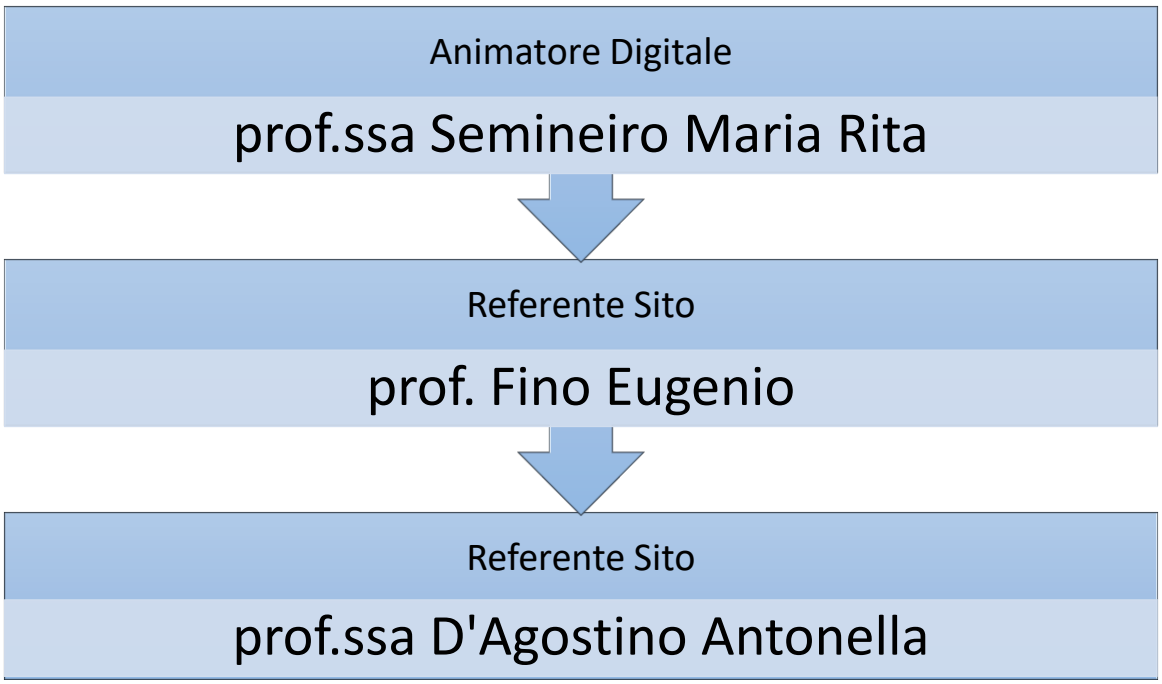
Istituto Comprensivo "TERESA DI CALCUTTA-SANZIO"
Via S. Marco, 3 - 95030 Tremestieri Etneo (CT) - tel. 095496093 codice fiscale 93257520879 - codice meccanografico CTIC8BQ005 email CTIC8BQ005@istruzione.it - PEC CTIC8BQ005@pec.istruzione.it
www.teresadicalcuttasanzio.edu.it

PNSD – TRIENNIO 2025-2028

Approvato dal Collegio dei Docenti con delibera n. 15 del 20 novembre 2025 e con delibera n. 1 del 17/12/2025

Istituto Comprensivo "TERESA DI CALCUTTA-SANZIO"
Via S. Marco, 3 - 95030 Tremestieri Etneo (CT) - tel. 095496093 codice fiscale 93257520879 - codice meccanografico CTIC8BQ005 email CTIC8BQ005@istruzione.it - PEC CTIC8BQ005@pec.istruzione.it
www.teresadicalcuttasanzio.edu.it



PIANO TRIENNALE DI SVILUPPO DIGITALE

RIFERIMENTI NORMATIVI: LEGGE 107/2015

Legge 13 luglio 2015, n. 107: ha previsto l'adozione del Piano nazionale per la scuola digitale al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale;
Decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435: ha stanziato risorse per l'organizzazione, a livello capillare su tutto il territorio nazionale, di percorsi di formazione diretti concretamente a favorire un pieno sviluppo del processo di digitalizzazione delle scuole attraverso l'animatore digitale, un docente individuato sulla base della normativa vigente nell'ambito di ciascuna istituzione scolastica.
Al riguardo, l'art. 31, comma 2, lettera b), del citato 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 Scuola digitale".

IL PROFILO DELL'A.D. (CFR. AZIONE #28 DEL PNSD)

L'Animatore Digitale sarà, per il MIUR, una figura fondamentale per l'accompagnamento del Piano Nazionale Scuola Digitale. Nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale, potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:

FORMAZIONE INTERNA:
Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

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, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

PERSONALE COINVOLTO
L'AD è coadiuvato nella sua azione da un team per l'innovazione (Team Digitale) che seguirà una formazione specifica sui temi del PNSD.

PIANO DI INTEVENTO
Coerentemente con quanto previsto dal PNSD, il presente Piano di Intervento, redatto dall'Animatore Digitale dell'Istituto in collaborazione con il Dirigente Scolastico, intende configurare lo scenario di strategie funzionali e coerenti con la realtà della nostra scuola per la realizzazione di quel cambiamento culturale, metodologico, organizzativo richiesto dalla nuova realtà digitale.
Le linee programmatiche tracciate nel piano sono un primo passo nella direzione di una sua definizione sempre più dettagliata e aderente al contesto, quale emergerà nel corso dei primi concreti interventi previsti, dai quali si raccoglieranno indicazioni e dati utili a ridefinirne i contorni e gli obiettivi realmente perseguibili nella logica della pratica riflessiva e del monitoraggio continuo e trasparente delle azioni

CONTESTO
L'attenzione ai bisogni ed alle esigenze di ciascuno, la valorizzazione dei talenti e del merito, la centralità della persona e la formazione integrale rappresentano i cardini imprescindibili dell'azione educativa dell'Istituto "Teresa di Calcutta-Sanzio".
La sinergia, promossa dalla nostra istituzione scolastica, con il tessuto culturale e socio- economico che ci caratterizza, la necessità di una formazione permanente, la comune volontà di "spendersi" per il miglioramento e la qualità dei servizi da erogare a tutti i fruitori del servizio scolastico, ci prescrivono la predisposizione e l'attuazione di un "Progetto di Scuola Digitale" che, attraverso le sue azioni, possa intervenire fattivamente a dare qualità alla preparazione degli alunni e crescita culturale al territorio.
Nell'ottica del miglioramento generale e nella promozione delle "buone pratiche" scolastiche bisogna stimolare all'interno della scuola, in ogni sua componente, la condivisione delle competenze e delle esperienze e innescare una visione sistemica delle diverse azioni, dei suoi molteplici attori, per dare concretezza ai cambiamenti che si rendono necessari.
Come recita il PNSD: "L'obiettivo è migliorare la scuola, e il compito principale della scuola è fare buona didattica con l'aiuto di buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli

studenti". Questo significa che le attività didattiche dovranno subire un cambiamento, certamente non sui contenuti, bensì nel metodo. Ciò perché il dato digitale, per sua natura più facilmente accessibile e più agevolmente "manipolabile", permette una programmazione didattica flessibile e adattabile alle singole esigenze degli alunni.
La lezione formale e frontale deve allora, in qualche modo, essere accompagnata e, quando possibile, sostituita da contenuti digitali disponibili fruibili in rete o prodotti e adattati dai docenti.
L'alunno, in questo modo, si vedrà più coinvolto nella scelta dei tempi, dei formati e delle risorse, diventando vero protagonista della sua preparazione. Ciò induce anche a dover ripensare e riprogrammare le aule e gli ambienti di apprendimento, per permettere l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati ma anche la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione di un reale miglioramento dei processi didattici.
L'implementazione, l'organizzazione e l'uso consapevole delle risorse e delle tecnologie digitali, deve facilitare e coadiuvare gli attori della nostra scuola nel suo complesso nell'adozione di tutte le innovazioni ritenute utili e necessarie al raggiungimento dei risultati fissati all'interno del quadro complessivo del Piano Triennale dell'Offerta Formativa.

INTERVENTI GIÀ ATTUATI DALLA SCUOLA IN LINEA CON IL PNSD

3.1.1. Rete e connettività (azioni 1, 2 del PNSD)

Attualmente i computer della scuola (laboratori della scuola, laboratori, segreterie, aule) sono tutti in rete. La connettività della rete LAN/WLAN è fornita da connessione in fibra con l'operatore Openfiber.

3.1.2. Aule potenziate (azione 4 del PNSD)

Tutte le aule sono dotate di Digitalboard o LIM. È presente, solo nella sede centrale, un'aula di informatica con laboratorio multimediale; nei plessi di scuola primaria e secondaria sono presenti carrelli mobili di ricarica con pc portatili e tablet per la Smart Class e laboratori mobili per lo studio e l'ascolto delle lingue. In aula magna e in auditorium è presente un proiettore collegato ad un impianto audio.

3.1.3. Segreteria digitale e registro elettronico (azioni 11, 12 del PNSD)

La scuola adotta il registro on-line ARGO - DIDUP per la gestione della didattica e delle comunicazioni personali con le famiglie.
Molte delle operazioni della segreteria amministrativa sono digitalizzate da tempo tramite la suite di prodotti forniti da Argo; dal protocollo al personale alla contabilità.

3.1.4. Strumenti di comunicazione e condivisione delle informazioni (azioni 11, 13 del PNSD)

Con ARGO - DIDUP, il registro elettronico, ogni fase dell'attività scolastica (assenze, ritardi, uscite anticipate), così come la fase di comunicazione scuola-famiglia e la riorganizzazione innovativa della didattica, è gestita in modo innovativo ed efficiente utilizzando al meglio le tecnologie.
L'applicazione del registro elettronico offre la possibilità di condivisione dei documenti e di distribuzione delle pagelle.

3.1.5. Sito web della scuola (azioni 11, 13 del PNSD)

La scuola attualmente è proprietaria del sito istituzionale *www.teresadicalcuttasanzio.edu.it*. Il sito web è luogo privilegiato di comunicazione di tutte le iniziative della scuola, nonché strumento di condivisione, comunicazione e interazione tra le varie componenti dell'Istituto.

3.1.6. Piattaforma Google Workspace for Education (azioni 4, 13, 23 del PNSD)
Tutti i docenti e studenti sono dotati di mail istituzionale con dominio *@teresadicalcuttasanzio.edu.it* con la quale accedere alla G-Suite. Tutti gli applicativi sono utilizzati per agevolare la collaborazione, la didattica e la sicurezza dell'ambiente di apprendimento. Le classi virtuali si mostrano molto utili per il lavoro con gli studenti. Alcune riunioni e formazioni per docenti si svolgono a distanza con la piattaforma Google Classroom e l'applicativo Google Meet.

3.2.1. Libri e contenuti digitali (azioni 14, 15, 23 del PNSD)
Tutte le discipline si avvalgono dell'adozione di libri di testo anche in formato digitale; a discrezione del docente gli studenti possono ulteriore materiale su piattaforme social o specifiche per e-learning (come il registro elettronico, Google Classroom). Alcuni docenti sperimentano l'autoproduzione di unità didattiche multimediali (presentazioni, videolezioni, forme iniziali di flipped classroom e di cooperative learning).

L'Istituto Comprensivo ha compiuto negli ultimi anni, grazie alle risorse del PNRR, un importante investimento per la didattica, che comprende la seguente strumentazione:

- l'acquisizione di **visori VR** e di una **aula immersiva**;
- la diffusione di una **didattica digitale di base** in tutti gli ordini di scuola.

L'obiettivo del triennio 2025–2028 è **maturare un uso integrato, consapevole e pedagogicamente fondato** delle tecnologie digitali, affinché diventino parte ordinaria della pratica didattica. Il percorso segue una progressione realistica e sostenibile, con enfasi su:

- competenze digitali dei docenti;
- utilizzo semplice e guidato di AR, VR e aula immersiva;
- rinnovamento dei laboratori;
- impiego dell'IA generativa in modo etico e formativo;
- coinvolgimento delle famiglie nella cultura digitale;
- ricaduta diretta sugli apprendimenti.

Il Piano si fonda su quattro assi:

1. **Didattica digitale integrata**: il digitale non sostituisce la lezione, ma la arricchisce con strumenti concreti, replicabili e accessibili.
2. **Inclusione e accessibilità**: tecnologie al servizio degli studenti con BES e DSA, con attività personalizzate e materiali differenziati.
3. **Sostenibilità pedagogica**: le tecnologie sono introdotte con gradualità, in modo da non sovraccaricare docenti e alunni.
4. **Responsabilità digitale e IA**: educare studenti e famiglie a un uso della tecnologia consapevole, critico e rispettoso.

- Consolidare l'uso di strumenti digitali quotidiani (monitor, classroom management, materiali interattivi).
- Garantire che **tutti i docenti** sappiano utilizzare **in modo di base**:

  - esperienze VR preinstallate,
  - semplici attività di AR,
  - l'aula immersiva mediante contenuti già pronti.
- Realizzare unità didattiche integrate e interdisciplinari.
- Rinnovare il laboratorio informatico della secondaria e attivarne uno nella primaria.
- Introdurre l'IA generativa come supporto a docenti e studenti con protocolli chiari anti-copia.
- Rafforzare il coinvolgimento delle famiglie nel percorso digitale degli studenti.

OBIETTIVO 2026: UNIFORMARE LE COMPETENZE DI BASE E AVVIARE UN USO GUIDATO

3.1 Formazione docenti – livello base

Percorso di 12 ore:

- uso didattico del monitor interattivo;
- creazione e gestione risorse digitali semplici;
- IA generativa: uso responsabile, creazione esercizi, sintesi, feedback;
- **AR di base** tramite app intuitive (GeoGebra AR, Quiver);
- **VR di base**: uso dei visori con esperienze già configurate e protocolli di sicurezza;
- **aula immersiva – base**: avvio di presentazioni immersive pronte.

3.2 Didattica in classe

Ogni classe sperimenta:

- **1 attività AR** (visualizzazione di oggetti 3D);
- **1 esperienza VR** guidata;
- **1 lezione in aula immersiva** con materiali predisposti.

3.3 Infrastrutture

- Avvio **rinnovo laboratorio informatico** della secondaria con PC aggiornati, software didattico e rete potenziata.
- Progettazione del **laboratorio digitale della primaria** (coding unplugged, robotica elementare, AR semplice).

3.4 IA nella didattica

Uso controllato:

- brainstorming controllato;
- generazione esercizi;
- spiegazioni semplificate;
- divieto di utilizzo per testi completi (per prevenzione del copia-incolla).

Creazione di un **protocollo anti-IA passiva** per gli studenti.

3.5 Coinvolgimento famiglie

- sportelli digitali mensili;
- guide su sicurezza online, uso dell'IA e controllo del copia-incolla;
- incontri informativi con esperti.

OBIETTIVO 2027: INTEGRARE PROGRESSIVAMENTE DIGITALE, AR/VR E AULA IMMERSIVA NELLE DISCIPLINE

4.1 Formazione docenti – livello intermedio
Percorso di 15 ore:

- creazione risorse digitali interattive (mappe, presentazioni dinamiche, quiz);
- IA per differenziazione dei materiali;
- **AR intermedia**: creazione di oggetti 3D semplici e hotspot;
- **VR intermedia**: organizzazione di mini-percorsi tematici;
- **aula immersiva intermedia**: uso di immagini 360° e template didattici.

4.2 Didattica integrata
Team docenti per ogni classe realizzano:

- **2 attività AR** integrate nel curricolo;
- **2 moduli VR** collegati a materie specifiche (storia, scienze, geografia);
- **2 lezioni immersive** in aula immersiva;
- produzione di materiali multimediali.

4.3 Laboratori

- Conclusione rinnovamento laboratorio secondaria, attivo per coding e ricerca.
- Attivazione laboratorio primaria con:
  - robotica semplice,
  - app AR,
  - prime attività di scrittura digitale e multimedia.

4.4 IA nella didattica

- revisione testi senza sostituzione della scrittura;
- creazione scenari per realtà aumentata;
- supporto metacognitivo;
- attività guidate di riconoscimento di testi generati da IA.

4.5 Coinvolgimento famiglie

- workshop: "Capire AR, VR e IA utilizzate dai figli";
- introduzione **Patto Digitale Famiglia–Scuola**;
- accesso a tutorial video prodotti dai docenti.

OBIETTIVO 2028: RAGGIUNGERE UNA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA E AUTONOMA

5.1 Formazione docenti – livello base avanzato
Percorso di 10 ore:

- progettazione di unità didattiche integrate;
- **AR autonoma** (attività semplici, già testate);
- **VR autonoma** (uso guidato dei visori con contenuti pronti);
- **aula immersiva autonoma** (creazione lezioni usando modelli preimpostati).

5.2 Didattica digitale matura
Ogni docente realizza:

- **1 unità didattica digitale integrata**;
- **1 attività AR semplice** costruita in autonomia;
- **1 esperienza VR** organizzata in classe;
- **1 lesson kit in aula immersiva**.

Gli studenti presentano i loro lavori in forma digitale o immersiva.

5.3 IA per studenti

- uso responsabile (prompt semplici, verificatori, strumenti di analisi del testo);
- sviluppo del pensiero critico;
- attività di revisione, riformulazione, autovalutazione;
- uso dell'IA per creare materiali di supporto, non per sostituire gli elaborati.

5.4 Famiglie

- open day digitale con presentazione dei lavori degli studenti;
- incontri finali su cittadinanza digitale e sicurezza in adolescenza;
- valutazione condivisa delle competenze digitali maturate.

TARGET DI FINE TRIENNIO

Docenti

- 80% utilizza strumenti digitali con regolarità.
- 70% realizza in autonomia un'attività AR di base.
- 60% guida un'attività VR seguendo protocolli di sicurezza.
- 60% usa l'aula immersiva in modo autonomo con materiali predisposti.
- 100% conosce e applica l'uso etico dell'IA.

Studenti

- hanno competenze digitali di base consolidate;
- utilizzano strumenti AR e VR in attività guidate;
- conoscono rischi e potenzialità dell'IA generativa;
- producono materiali multimediali e presentazioni immersive.

Famiglie

- partecipano ad almeno 2 iniziative digitali annuali;
- comprendono le dinamiche di AR, VR e IA utilizzate dai figli;
- collaborano nel monitoraggio dello studio e delle competenze digitali.

Il presente Progetto essendo parte di un piano triennale potrebbe subire variazioni o venire aggiornato a seconda delle esigenze e i cambiamenti annuali dell'istituzione scolastica