



PIANO DIGITALE

Premessa

Nell'elaborazione di questo PDI, l'Istituto scolastico intende promuovere l'educazione digitale come strumento fondamentale per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo, integrando le tecnologie digitali in modo etico e responsabile. In un mondo caratterizzato da un'evoluzione tecnologica sempre più accelerata, è necessario sostenere e sviluppare concretamente il *lifelong learning*, l'apprendimento continuo lungo l'arco della vita, come elemento chiave nella preparazione degli studenti per affrontare le sfide del futuro.

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 PPCS 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

La nostra scuola, con due sedi distinte che offrono indirizzi specializzati, rappresenta un buon esempio di come la tecnologia possa essere integrata in contesti educativi diversi. La sede principale, a Merano, si focalizza su indirizzi legati all'industria e al commercio, promuovendo un ambiente in cui l'uso delle risorse digitali arricchisce l'approfondimento teorico delle discipline. La seconda sede, situata a Laimburg, è invece dedicata ai settori dell'agricoltura, dove la tecnologia digitale non solo supporta l'apprendimento teorico ma è anche strumento fondamentale per le attività pratiche e di laboratorio. In entrambe le sedi, l'adozione di strumenti digitali all'avanguardia anche grazie ai fondi del PNRR facilita l'interazione tra studenti e docenti, favorendo un approccio didattico innovativo e collaborativo che prepara gli studenti alle sfide del futuro.

1.2 Autovalutazione con lo strumento SELFIE

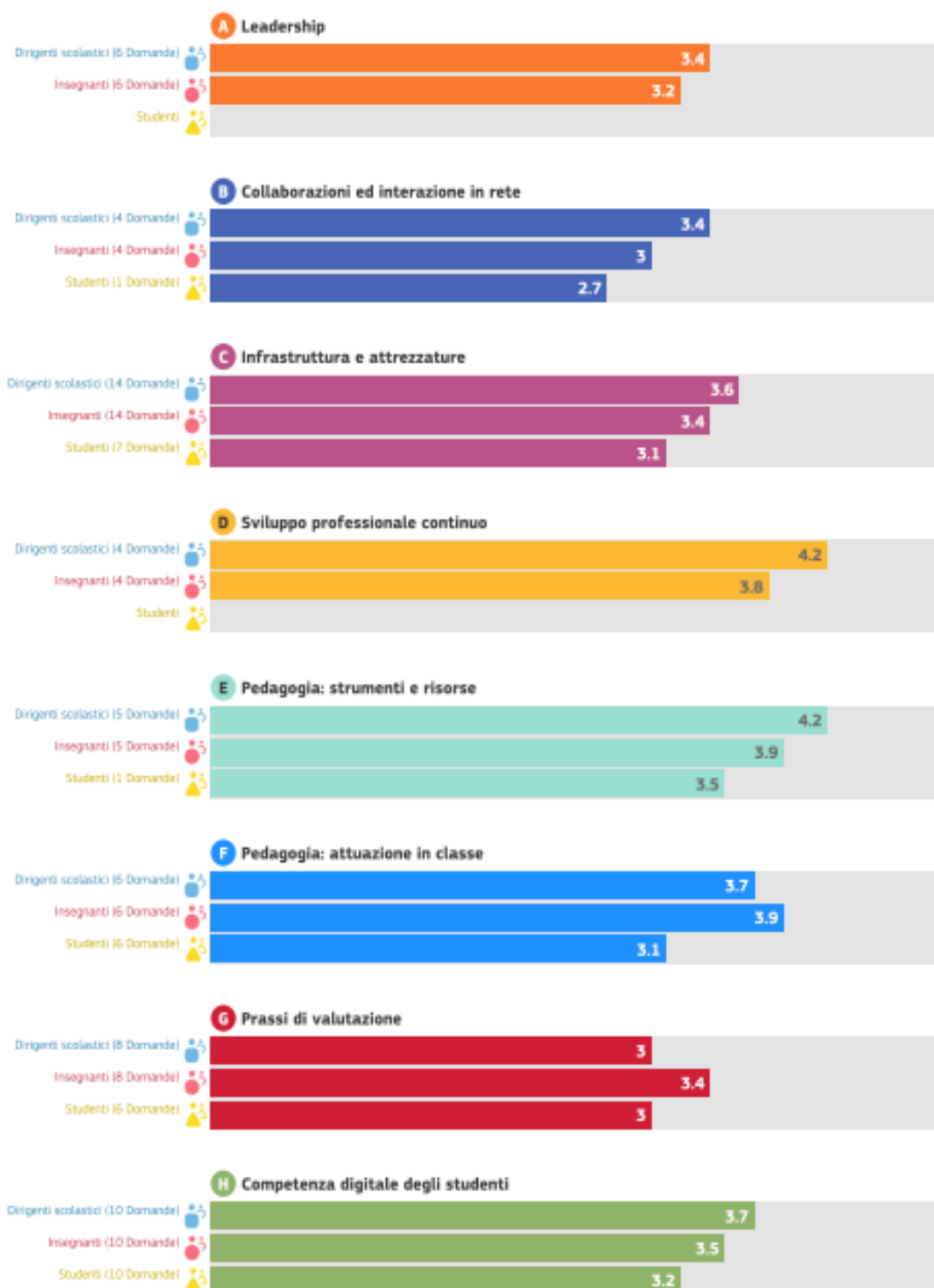
La rilevazione tramite Selfie è stata avviata ad inizio 2024. I risultati del questionario somministrato agli studenti e al personale docente ci hanno permesso di effettuare un'analisi approfondita delle criticità e dei punti di forza delle nostre due sedi. Grazie a questi dati, abbiamo potuto identificare le aree che necessitano di miglioramenti e riconoscere i punti di forza che caratterizzano il nostro istituto, facilitando così lo sviluppo di strategie mirate per potenziare l'esperienza formativa complessiva.

Una panoramica generale dei risultati è riportata nell'immagine sottostante:





Risposte medie per ogni gruppo (dirigenti scolastici, insegnanti e studenti) per ciascuno dei 8 ambiti.



Dai risultati del questionario emerge che gli insegnanti sono soddisfatti dell'aspetto legato allo sviluppo professionale continuo. Tuttavia, il gruppo dirigenziale e il gruppo di studenti vedono nella prassi della



valutazione un'area con possibilità di miglioramento. Inoltre, gli studenti, che in generale hanno attribuito punteggi più bassi rispetto agli insegnanti ad ogni sezione, evidenziano come punto critico le collaborazioni in rete della scuola. Un Obiettivo specifico che si prefigge l'istituto è quello di migliorare la percezione degli studenti in merito al feedback fornito dai docenti mediante le piattaforme digitali utilizzate.

2. Missione Educativa e Obiettivi Strategici

2.1 Missione educativa

La nostra scuola si impegna a essere un'istituzione all'avanguardia nell'integrazione delle tecnologie digitali nel processo educativo. La nostra visione è quella di creare un ambiente di apprendimento dinamico e interconnesso, dove la digitalizzazione non solo supporta ma potenzia l'insegnamento e l'apprendimento. Crediamo che l'uso consapevole e innovativo delle tecnologie digitali sia fondamentale per preparare i nostri studenti alle sfide del mondo contemporaneo e futuro.

Attraverso la continua formazione del personale docente, l'aggiornamento delle infrastrutture tecnologiche e l'implementazione di strumenti digitali avanzati, miriamo a rendere l'educazione più accessibile, inclusiva e interattiva. Promuoviamo l'alfabetizzazione digitale come competenza essenziale, incoraggiando gli studenti a sviluppare capacità critiche e creative nell'uso delle tecnologie.

2.2 Obiettivi strategici

Gli obiettivi strategici forniscono una guida generale per l'istituto e stabiliscono le direzioni principali da perseguire. Sono, in generale, chiari, misurabili e orientati al risultato, in modo da aiutare a definire il percorso strategico complessivo dell'istituzione scolastica fornendo un quadro per l'ulteriore sviluppo e la pianificazione delle azioni concrete da intraprendere.

Gli obiettivi strategici del piano per la scuola digitale mirano a migliorare l'accessibilità e l'efficacia dei servizi educativi attraverso l'implementazione di soluzioni tecnologiche innovative. In particolare, si prevede l'istituzione di uno sportello informatico per i genitori, finalizzato a fornire supporto tecnico e assistenza nella gestione degli strumenti digitali utilizzati dai loro figli, con l'obiettivo di garantire un accesso equo e inclusivo all'educazione digitale. Parallelamente, per i docenti verrà creato uno sportello dedicato, accessibile su prenotazione, per offrire consulenza e formazione continua sull'utilizzo delle tecnologie didattiche, al fine di migliorare la qualità dell'insegnamento e promuovere l'adozione di metodologie didattiche innovative. Entrambi gli sportelli saranno monitorati tramite indicatori di performance specifici, come il numero di accessi e il grado di soddisfazione degli utenti, per assicurare il raggiungimento di risultati tangibili e misurabili.

A titolo di esempio si allega un esempio di come verranno gestite le richieste di assistenza ai colleghi nelle due sedi.





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: Dott.ssa Diana Palumbo
 - Animatore Digitale: Prof.ssa Stefania Parasiliti Provenza
 - Referente Tecnico: Prof. Artan Shehu
 - Team per l'innovazione digitale: Lozzi Giovanni, Parasiliti Provenza Stefania, Artan Shehu
- Oltre ai membri del gruppo di lavoro, è evidente che l'intera comunità scolastica è coinvolta nel processo di attuazione del piano, contribuendo attivamente alla sua realizzazione e successo.

4. Risorse e Infrastruttura

Entrambe le sedi della nostra scuola sono dotate sia di rete cablata che di connessione Wi-Fi, garantendo un accesso internet stabile. Per quanto riguarda l'accesso alla rete wi-fi era stato deciso che gli studenti non potessero avere accesso alla rete senza fili della scuola. Tuttavia, con gli ultimi sviluppi legati all'implementazione del PNRR il gruppo di lavoro sta pensando di rivedere tale decisione. Le strutture includono laboratori professionalizzanti e aule informatiche che supportano l'apprendimento pratico e l'acquisizione di competenze digitali avanzate.

5. Azioni e Iniziative

5.1 Parte descrittiva

Dall'analisi dei risultati del questionario Selfie è emersa la necessità di organizzare per gli studenti gruppi per l'apprendimento cooperativo, laboriorità sul learning by doing e un ampliamento delle competenze digitali in ambito digicomp 2.2. Per la scuola professionale per la frutti viticoltura e il giardinaggio abbiamo pensato di applicare il learning by doing su un progetto scolastico illustrato meglio in seguito.

Scenario: *Gli studenti desiderano imparare a progettare giardini utilizzando un software professionale di progettazione. Il progetto prevede la creazione di un giardino botanico virtuale.*



Software Utilizzato: NBI Landscape

Obiettivo del Progetto: Progettare e visualizzare un giardino botanico virtuale che incorpori varietà di piante endemiche e strutture paesaggistiche che supportino la biodiversità locale.

Learning by Doing:

1. Formazione Iniziale sull'Uso del Software:

- ☉ Gli studenti partecipano a sessioni introduttive guidate sull'utilizzo del programma per la progettazione paesaggistica. Imparano le basi del software, inclusi strumenti di disegno, layer, scale di misura e modellazione 3D.

2. Ricerca e Pianificazione del Giardino Botanico:

- ☉ Gli studenti utilizzano competenze di **Informazione e Alfabetizzazione Digitale** per raccogliere informazioni sulle piante endemiche locali, le loro esigenze di crescita e le considerazioni per la progettazione paesaggistica sostenibile.

3. Progettazione Dettagliata del Giardino:

- ☉ Utilizzando le competenze di **Creazione di Contenuti Digitali**, gli studenti iniziano a progettare il layout del giardino botanico utilizzando il programma. Dispongono le piante, definiscono le aree di sentieri, aree picnic e altre strutture.

4. Implementazione delle Conoscenze di Paesaggistica:

- ☉ Gli studenti applicano principi di progettazione paesaggistica, come l'uso del colore, la forma e la texture delle piante, nonché la suddivisione dello spazio per creare un ambiente esteticamente gradevole e funzionale.

5. Rifinitura e Presentazione del Progetto:

- ☉ Utilizzando il programma gli studenti completano il disegno dettagliato del giardino botanico virtuale. Creano rendering 3D del progetto per visualizzare come apparirà una volta realizzato.

6. Valutazione e Riflessione:

- ☉ Gli studenti riflettono sull'esperienza, valutano le sfide incontrate durante il processo di progettazione e identificano miglioramenti possibili. Questo processo li aiuta a sviluppare competenze di **Problem Solving** nel contesto della progettazione paesaggistica.

Benefici del Learning by Doing: Questo approccio permette agli studenti di acquisire competenze pratiche e concrete nell'uso di un software specifico per la progettazione paesaggistica. Essi non solo imparano le funzionalità del software, ma anche applicano conoscenze teoriche in un contesto pratico, migliorando così la loro capacità di progettare e problem-solving in situazioni reali.

5.2 Quadri delle azioni e delle iniziative previste

I quadri qui riportati contengono tutte le azioni previste dal PPSD per gli istituti scolastici divise per gli anni 2023-24, 2024-25 e 2025-26 e sono un semplice suggerimento su come può essere impostata questa sezione. Se si ritiene opportuno utilizzarle nel proprio PDI, è necessario personalizzarle eliminando tutte le azioni che non si prevede di attuare nel piano digitale di istituto; è prevista la possibilità di inserire le attività organizzate dall'istituto con riferimento alla specifica azione, che possono integrare o sostituire del tutto le articolazioni delle azioni indicate nel PPSD.



È possibile anche optare per un elenco descrittivo delle azioni, purché siano chiaramente indicati obiettivi, attività previste e tempistiche.

Setting di Apprendimento Orientato agli Studenti

Nel contesto educativo contemporaneo, il concetto di setting di apprendimento sta evolvendo per rispondere alle esigenze di una didattica più inclusiva, dinamica e orientata allo studente. Una delle innovazioni più significative riguarda l'approccio in cui sono gli studenti stessi a cambiare aula per adattarsi alle diverse esigenze delle discipline e delle attività educative. Questo modello si contrappone al tradizionale sistema in cui gli insegnanti sono soliti spostarsi tra le aule.

Aule Specializzate per Diverse Discipline

In aggiunta all'aula STEM e al laboratorio di lingue, il modello prevede l'utilizzo di aule-laboratorio dedicate alle materie professionalizzanti:

- **Aula STEM** : Questo ambiente è progettato per incoraggiare l'apprendimento pratico e l'esplorazione scientifica. È dotato di strumenti e attrezzature che consentono agli studenti di applicare concetti teorici in contesti reali. L'ambiente promuove la collaborazione tra gli studenti e stimola lo sviluppo di competenze critiche come il problem solving e la creatività.
- **Laboratorio di Lingue**: Questo spazio è concepito per facilitare l'apprendimento delle lingue attraverso l'interazione verbale, l'ascolto e la pratica delle abilità linguistiche. È attrezzato con dispositivi audiovisivi, software per l'apprendimento delle lingue, e può essere configurato per supportare attività di role-playing, conversazioni in gruppo e sessioni di pratica individuale. L'ambiente stimola la fiducia degli studenti nella comunicazione linguistica e favorisce la sensibilizzazione culturale.
- **Aule-Laboratorio per Materie Professionalizzanti**: Questi spazi sono dedicati alle materie professionalizzanti e sono equipaggiati con strumenti e attrezzature specializzati che consentono agli studenti di acquisire competenze pratiche direttamente correlate al loro futuro professionale. Gli studenti possono lavorare su progetti reali ed esercitazioni pratiche, sviluppando competenze tecniche e applicative nel contesto di laboratori moderni e ben attrezzati.

Implementazione e Sostenibilità

Per implementare con successo questo modello, è essenziale:

- **Pianificazione Infrastrutturale**: Progettare o adattare spazi fisici in modo che rispondano alle esigenze specifiche delle discipline e promuovano l'efficacia dell'insegnamento.
- **Formazione degli Insegnanti**: Offrire supporto e formazione continua agli insegnanti per utilizzare efficacemente gli ambienti di apprendimento specializzati e integrare metodologie innovative nella loro pratica educativa.

In conclusione, l'approccio in cui sono i ragazzi a cambiare le aule rappresenta un avanzamento significativo nel design educativo, creando un ambiente più dinamico, personalizzato e stimolante per il processo di apprendimento degli studenti. Questo modello non solo risponde alle esigenze contemporanee



dell'istruzione, ma prepara anche gli studenti con le competenze necessarie per affrontare le sfide globali del futuro.

Quadro delle azioni 2023/2024

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
		<i>Fa parte dei piani di lavoro la realizzazione di elaborati digitali volti alla sensibilizzazione degli studenti sui temi del cyberbullismo e della sicurezza in rete</i>		2023-2024
#B4	Promuovere e incentivare l'utilizzo di software libero nelle scuole.	B4. 1	Partecipazione a eventi organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione Italiana	2023-24
		<i>Utilizzo di piattaforme libere (Scratch, Geogebra, Gimp, Canva, book-creator) da parte di alcuni docenti.</i>		2023-2024
#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
		L'animatore digitale ha svolto questo corso.		2023-2024
#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/o altri docenti del team digitale al corso di formazione 6468 – AUTOVALUTAZIONE CON SELFIE	Novembre / dicembre 2023



Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività dell'Istituto	Tempi
		Il team digitale ha svolto questo corso.		2023-2024
#D1	Supportare i docenti che sperimentano pratiche didattiche innovative e favorirne la partecipazione a gruppi di interesse e <i>community</i> educative	D1. 1	Individuazione del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale	Settembre / ottobre 2023
		D1. 2	Stesura del Piano Digitale d'Istituto	2023-24
		<i>Individuato il team digitale ed iniziata la stesura del piano i docenti che hanno partecipato al corso 5824 e hanno condiviso con i colleghi le piattaforme utilizzate durante il corso sebbene non attraverso un percorso strutturato. Diversi colleghi ne hanno utilizzate per le attività didattiche nell'anno 2023/2024. Dall'anno 2024/2025 sarà prevista una mini-sessione per i nuovi insegnanti</i>		2023-24 In corso
#D5	PER LE SCUOLE PROFESSIONALI: Portare a scuola l'esperienza e la competenza delle imprese promuovendo il confronto sulle seguenti tematiche: • cittadinanza digitale e cultura della responsabilità • contrastare la disparità di genere proponendo modelli e casi di successo relativi al ruolo delle donne nell'innovazione digitale • sostenere esperienze sul campo da parte di studentesse e studenti con finalità di orientamento e accompagnamento • sostenere l'apprendimento delle studentesse e degli studenti con disabilità attraverso tecnologie digitali avanzate sviluppate da startup e imprese innovative • dare visibilità alle competenze nel digitale degli studenti con iniziative e progetti orientati alla comunità locale e al sistema scuola	D5. 1	Promozione di attività informative, formative, workshop e seminari co-progettati con esperti di impresa da proporre nelle scuole	2023-24
			Durante l'anno sono stati svolti workshop e seminari co-progettati con esperti di impresa proposti a diverse classi.	2023-24



Quadro delle azioni 2024/2025

Azio ni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
#A2	Promuovere l'uso del dispositivo Personale.	A2. 1	Regolamento BYOD d'Istituto (inserito nel regolamento per l'accesso alla rete d'istituto del 2024/2025 approvato nel collegio docenti)	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
			<i>Saranno proposte attività volte ad un maggior coinvolgimento delle ragazze ad iniziative scientifico-tecnologiche.</i>	2024-2025
#B4	Promuovere e incentivare l'utilizzo di software libero nelle scuole.		<i>L'utilizzo di alcuni software liberi tra cui Scratch, GIMP, GeoGebra, Freemind è già in uso in entrambe le sedi. Nei prossimi anni si cercherà di estendere l'utilizzo di altre piattaforme</i>	In corso
#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
			<i>E' previsto nella realizzazione dei percorsi di formazione per docenti un corso specifico sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale orientato all'utilizzo consapevole nella didattica.</i>	2024-2025
#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	C1. 5	Partecipazione di alcuni docenti dell'istituto al corso di formazione PROGETTARE E REALIZZARE OGGETTI INTERATTIVI.	2024-25
			<i>I docenti hanno svolto un corso sull'utilizzo delle lavagne digitali. È previsto un corso base per i docenti sull'utilizzo delle principali piattaforme per la didattica. Prima di erogare i corsi verrà effettuata un'analisi dei bisogni e</i>	2024-25



Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
	• 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.		<i>del livello attuale. Verranno formati più gruppi in modo da rispondere al livello formativo di tutti i docenti.</i>	
#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.	2024-25
#D1	Supportare i docenti che sperimentano pratiche didattiche innovative e favorirne la partecipazione a gruppi di interesse e <i>community</i> educative.	D1.1	Aggiornamento del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale, se necessario.	Settembre / ottobre 2024
		D1.2	Aggiornamento del Piano Digitale d'Istituto, se necessario.	2024-25
#D5	PER LE SCUOLE PROFESSIONALI: Portare a scuola l'esperienza e la competenza delle imprese promuovendo il confronto sulle seguenti tematiche: • cittadinanza digitale e cultura della responsabilità • contrastare la disparità di genere proponendo modelli e casi di successo relativi al ruolo delle donne nell'innovazione digitale • sostenere esperienze sul campo da parte di studentesse e studenti con finalità di orientamento e accompagnamento • sostenere l'apprendimento delle	D5.1	Promozione di attività informative, formative, workshop e seminari co-progettati con esperti di impresa da proporre nelle scuole	2024-25
		D5.2	Promozione di incontri, seminari e workshop con donne che operano nel campo dell'innovazione, della scienza e nelle ICT	2024-25
		D5.3	Promozione di tirocini di esperienza in imprese del territorio	2024-25
		D5.4	Incontri con le imprese ed esperti del settore ICT, con la partecipazione di orientatori e specialisti delle risorse umane	2024-25
		D5.	Promuovere la co-progettazione	2024-25



Azioni	Obiettivo/i	Art.	Attività di Istituto	Tempi
	studentesse e degli studenti con disabilità attraverso tecnologie digitali avanzate sviluppate da startup e imprese innovative • dare visibilità alle competenze nel digitale degli studenti con iniziative e progetti orientati alla comunità locale e al sistema scuola	5	con imprese specializzate di attività di sperimentazione e applicazione pratica delle tecnologie digitali per bisogni educativi speciali	
		D5.6	Progettazione di attività e iniziative rivolte a studentesse e studenti che abbiano una ricaduta nella comunità locale (es. Service Learning) e sul sistema scuola	2024-25

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. Nella nuova sede a Merano gli spazi sono già pensati in un'ottica di innovazione didattica. Nella sede di Laimburg dall'anno 2024-2025 gli spazi saranno progettati per aree tematiche. In questo modello, ogni aula è dedicata per quanto possibile ad una specifica materia e gli studenti si spostano da un'aula all'altra in base all'orario delle lezioni, piuttosto che rimanere in una singola aula per tutte le materie. Questo tipo di organizzazione permette di personalizzare le aule con materiali e risorse specifici per ogni disciplina, creando un ambiente di apprendimento più mirato e stimolante per gli studenti.	2024-2025 2025-26
#B5	Promuovere la consapevolezza e la comprensione dell'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, fornendo strumenti e	B5.2	Partecipazione a eventi, manifestazioni e seminari organizzati e/o promossi dalla Direzione Istruzione e Formazione	2025-26



	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		Italiana dedicati all'IA	
		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
#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 <i>community</i> educative.	D1.1	Aggiornamento del team digitale per l'innovazione e dell'animatore digitale, se necessario.	Settembre / ottobre 2025
		D1.2	Aggiornamento del Piano Digitale d'Istituto, se necessario.	2024-25
#D5	PER LE SCUOLE PROFESSIONALI: Portare a scuola l'esperienza e la competenza delle imprese promuovendo il confronto sulle seguenti tematiche: • cittadinanza digitale e cultura della responsabilità	D5.1	Promozione di attività informative, formative, workshop e seminari co-progettati con esperti di impresa da proporre nelle scuole:	2025-26
		D5.2	Promozione di incontri, seminari e workshop con donne che	2025-26



• contrastare la disparità di genere proponendo modelli e casi di successo relativi al ruolo delle donne nell'innovazione digitale • sostenere esperienze sul campo da parte di studentesse e studenti con finalità di orientamento e accompagnamento • sostenere l'apprendimento delle studentesse e degli studenti con disabilità attraverso tecnologie digitali avanzate sviluppate da startup e imprese innovative • dare visibilità alle competenze nel digitale degli studenti con iniziative e progetti orientati alla comunità locale e al sistema scuola		operano nel campo dell'innovazione, della scienza e nelle ICT:	
	D5. 3	Promozione di tirocini di esperienza in imprese del territorio:	2025-26

