



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE - Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
IC "ITALO CALVINO" - SCUOLA dell'INFANZIA, PRIMARIA e SECONDARIA DI I GRADO
Via Frigia, 4 - 20126 Milano - C.F. 80127890152 - Cod. mecc. MIIC81900C
tel. 0288448717 / fax 0288448722 / e mail miic81900c@istruzione.it / PEC miic81900c@pec.istruzione.it
SITO WEB www.icsitalocalvino.edu.it

Milano, 29 aprile 2023

Al personale scolastico
Agli atti – Al sito WEB

PNRR – SCUOLA FUTURA

Documento "Strategia Scuola 4.0"

Il presente documento espone il programma che l'IC CALVINO seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR con riguardo all'innovazione didattica. Esso è stato scritto in collaborazione con la docente Animatore Digitale prendendo spunto dal "PIANO SCUOLA 4.0" adottato col D.M. n. 161 del 14 giugno 2022.

Il Piano Scuola 4.0 parte dall'assunto che la creazione di ambienti di apprendimento aumentati dalla tecnologia - e soprattutto la trasformazione delle aule esistenti in ambienti innovativi - può dare un sicuro slancio all'innovazione didattica e sollecitare lo sviluppo della ricerca metodologica nella relazione di insegnamento/apprendimento.

Questo processo necessita della collaborazione di tutta la comunità scolastica, personale scolastico e genitori, chiamati ad essere parte integrante del cambiamento in coerenza con l'effettivo esercizio dell'autonomia didattica e organizzativa della scuola.

Per tale ragione la Dirigenza scolastica, in collaborazione con l'Animatore Digitale, è chiamata a costituire un gruppo di progettazione, coinvolgendo principalmente i docenti a livelli diversi di partecipazione ed interazione, nell'intento di estendere il più possibile, nel biennio di attuazione del Progetto, le nuove pratiche didattiche con le TIC su tutta la Scuola.

La progettazione riguarda 3 aspetti fondamentali:

1. il **design** degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali;
2. la progettazione didattica basata su **pedagogie innovative** adeguate ai nuovi ambienti
3. la previsione di **misure di accompagnamento ed organizzative** per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici a più ampio raggio.

Il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR si articolano nei seguenti punti:

- A. la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento**
- B. l'implementazione delle dotazioni digitali per la didattica**
- C. le innovazioni didattiche e il consolidamento dei cambiamenti nella valutazione**
- D. le innovazioni organizzative**
- E. i traguardi di competenza, gli obiettivi delle varie discipline e le azioni specifiche di educazione civica digitale**
- F. la definizione dei ruoli guida interni alla scuola per la gestione della transizione digitale**
- G. le misure di accompagnamento dell'attuazione del Progetto in coerenza con il quadro di riferimento DigCompEdu e la formazione.**

A) LA TRASFORMAZIONE DEGLI SPAZI FISICI E VIRTUALI DI APPRENDIMENTO

La strategia di trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento dell'Istituto procede lungo tre filoni di intervento che si incanalano nelle principali, omologhe, linee di intervento perseguito a livello ministeriale:

1. revisione della progettazione didattica per adeguarla ai nuovi ambienti
2. digitalizzazione di gran parte dei processi di insegnamento/apprendimento
3. personalizzazione dei percorsi per adeguare l'offerta educativo-didattica al fabbisogno di ciascun alunno.

B) L'IMPLEMENTAZIONE DELLE DOTAZIONI DIGITALI PER LA DIDATTICA

Gli ambienti scolastici sono TUTTI connessi ad Internet e dotati di tecnologie digitali acquisite nel tempo grazie alla partecipazione della Scuola a diversi Bandi PON/PNSD. Occorre **IMPLEMENTARE** tali tecnologie per renderle più funzionali ad una didattica innovativa ed interattiva.

I 26 ambienti da innovare saranno dotati di software atti a costruire contenuti digitali e di piattaforme ed app per lo scambio di informazioni, l'approfondimento, la rielaborazione e la sistematizzazione dei materiali e la verifica degli apprendimenti.

L'area più coltivata sarà quella delle **STEM**, in continuità col passato (nella Scuola è attivo un ATELIER DI ROBOTICA e da un paio di anni si pratica il TINKERING AND MAKING grazie al notevole impegno dell'Animatore Digitale).

Oltre alle STEM, si prevede di potenziare in parallelo l'area delle **competenze in INGLESE**, lingua che accomuna tutti gli studenti di qualunque nazionalità siano originari. Questa lingua facilita la comunicazione corrente tra gli alunni che, peraltro, necessitano pure di acquisire un lessico specifico in Inglese, quando si avvicinano alle TIC. Le famiglie apprezzano l'impegno della Scuola su questo fronte e finanziano i progetti specifici di ampliamento delle competenze in Lingua Inglese presenti nel PTOF.

Coniugare la cultura scientifica con lo sviluppo delle competenze linguistiche è intento specifico dell'Istituto che, con il Progetto **"TECNOLOGIA PER ESPRIMERSI"**, si prefigge di ottenere gradualmente il superamento della frammentarietà del sapere per avvicinarlo sempre più alla realtà. Allo scopo potranno essere utili software digitali in grado di contraddire l'astrattismo della **matematica**, calando nella quotidianità le sue formule; allo stesso modo con il **CODING** e la **ROBOTICA EDUCATIVA** e con **l'esperimento scientifico** condotto in modalità giocosa e divertente, potrà divenire appannaggio comune il **metodo della ricerca**, con le sue fasi di formulazione delle ipotesi da verificare, correggere e riverificare, individualmente o in gruppo, e con le proprietà "orientative" dell'errore.

Nelle varie aule saranno implementate le dotazioni tecnologiche esistenti ed ogni plesso sarà dotato di tecnologie "caratterizzanti" (soluzioni STEM, soluzioni per la creatività digitale ed il making, strumenti per il coding e la robotica, ecc..).

In ogni ambiente saranno presenti software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali; una dotazione di base di dispositivi personali sarà a disposizione di studenti e docenti ed anche i devices personali potranno essere utilizzati a scopo didattico.

Per creare le premesse di un miglioramento delle competenze in **Lingua Inglese** sarà allestito un vero e proprio **Laboratorio linguistico**, con un'area per il *role playing* e dotazione di software utili a rafforzare le competenze del *listening* e del *reading* in misura complementare con lo *speaking*, già molto coltivato grazie alla figura del "conversatore madrelingua inglese" presente a Scuola.

L'apprendimento dell'Inglese con le canzoni è un altro sistema ormai consolidato nell'Istituto ed avere un **Laboratorio Musicale con strumenti MIDI** consentirà di riadattare i testi e le musiche per *attività creative CON la musica*, le quali avranno sicuramente una ricaduta sulla motivazione all'apprendimento.

I due Laboratori descritti (quello LINGUISTICO e quello MUSICALE) nonché la dotazione di **attrezzature per esperimenti scientifici da condurre con l'ausilio delle TIC**, che si prevede di attivare in Primaria, potranno contare su **batterie di PC dotati di software specifici** adeguati anche alla corrispondenza on line, considerando che nell'Istituto si pensa di avviare un **nuovo scambio con E-TWINNING ed un nuovo ERASMUS+ incentrato proprio sull'insegnamento delle discipline STEM**.

Gli interventi che si intende realizzare mirano ad ambienti di apprendimento che permettano di aprire la didattica andando oltre il semplice spazio fisico, verso una dimensione concreta, vicina al vissuto dei ragazzi, relazionale, sociale e comunicativa, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica con la realtà virtuale e interattiva. **In questa prospettiva tutte le aule in questione saranno organizzate in modo da poter funzionare secondo una dimensione laboratoriale.**

C) LE INNOVAZIONI DIDATTICHE E IL CONSOLIDAMENTO DEI CAMBIAMENTI NELLA VALUTAZIONE

L'innovazione didattica costituisce il fulcro del cambiamento, la condizione primaria per utilizzare tutto il potenziale degli ambienti di apprendimento trasformati o semplicemente "aumentati" dalla tecnologia.

Il Gruppo di Progetto dovrà essere capace di dar vita ad una sorta di **"leadership pedagogica"** diffusa, che possa incoraggiare una cultura dell'apprendimento e dell'innovazione in tutta la scuola. Per tale ragione non potrà che essere molto numeroso in quanto i **26 ambienti allestiti in modo innovativo dovranno funzionare stabilmente** ed essere di esempio per la costruzione di buone pratiche da estendere in tutti gli altri ambienti e presso tutti gli altri Team.

Diverse le pedagogie innovative che potranno essere sperimentate, nei nuovi ambienti, da docenti disposti a raccogliere le sfide del nuovo modo di apprendere degli alunni.

L'apprendimento esperienziale, il pensiero computazionale, il "multiliteracies" (alfabetizzazione molteplice), il debate, la gamification ecc..., trasformeranno la classe in un ecosistema di interazione, condivisione, cooperazione, capace di integrare l'utilizzo proattivo delle tecnologie con il patrimonio culturale personale e collettivo.

Per un uso stimolante delle nuove tecnologie digitali, alle quali gli alunni si avvicinano con grande facilità, **i docenti dovranno divenire professionisti creativi del processo di apprendimento**, favorire la motivazione e l'impegno attivo delle studentesse e degli studenti con modelli educativi progettati a misura della loro inclinazione naturale verso il gioco, la creatività, la collaborazione e la ricerca.

Gli ambienti innovativi e le tecnologie permetteranno di **mettere realmente AL CENTRO l'alunno**, lasciando al **docente il ruolo di guida ed organizzatore dei percorsi di apprendimento**. Spazi e dotazioni tecnologiche potranno così rappresentare una importante occasione di cambiamento di metodi e modalità di valutazione degli apprendimenti in chiave formativa e motivazionale.

In Primaria i recenti aggiornamenti nelle modalità di valutazione si pongono perfettamente in linea con il **concetto della valutazione**, nella scuola di base, come "registrazione oggettiva" delle conoscenze ed abilità via via conseguite. In Secondaria la valutazione si fa più rigorosa, pur restando sostanzialmente una **valutazione formativa**.

Ambienti e tecnologie avranno l'effetto di contribuire, in entrambi gli ordini di Scuola coinvolti nel PNRR 4.0, a **rafforzare tale concetto di valutazione**, intesa come momento che **dà valore** al processo di insegnamento/apprendimento attraverso il costante monitoraggio dei progressi degli allievi e dell'efficacia degli interventi didattici.

D) LE INNOVAZIONI ORGANIZZATIVE

La Scuola ha già sperimentato **modelli organizzativi originali e molto coraggiosi**, per far fronte alle esigenze di distanziamento tra gli studenti durante la pandemia.

Anche in precedenza, alla Scuola Media sono stati attuati periodi di didattica "a classi aperte" con l'obiettivo di lavorare in modo intenso su fasce di livello omogenee in Italiano e Matematica e spingerle in avanti, ciascuno partendo dai propri risultati, rispetto agli standard Invalsi ottenuti fino ad allora.

In Secondaria mescolare gli alunni ha avuto effetti positivi per la socializzazione con riguardo alla responsabilizzazione nell'uso degli spazi scolastici; dal lato dei docenti i benefici si sono avuti in relazione allo scambio di esperienze ed alla costruzione di buone pratiche, con un incremento della conoscenza e della collaborazione reciproca.

Quest'ultimo aspetto è stato rilevato anche in **Primaria** ove, durante la pandemia, sono state reintrodotte in parte le "compresenze", potendo godere della suddivisione in due gruppi delle classi più numerose, con vantaggio in termini di cura dei singoli alunni e di inclusione dei disabili. Il rovescio della medaglia, dovendo tenere le classi divise per tutto l'anno scolastico, è stato un ritardo nella creazione del gruppo classe.

Per quanto detto, la Scuola ha scelto un modello organizzativo "ibrido" con periodi di didattica "tradizionale", che vede le scolaresche lavorare nelle proprie classi, alternati a periodi in cui le scolaresche utilizzeranno i nuovi ambienti *secondo una turnazione a giorno fisso oppure per "moduli" temporali/tematici*.

Infatti, se alla Secondaria si può far conto sulla graduale autonomia degli alunni nel raggiungere gli spazi innovativi nei momenti in cui ciò sarà previsto, in Primaria non è altrettanto facile – ed a volte è poco proficuo - far muovere gli alunni dalle loro aule.

In entrambi gli ordini di Scuola, peraltro, gli insegnanti hanno bisogno di essere accompagnati gradatamente all'innovazione, considerando le varie età ed i diversi livelli di competenza nell'uso delle tecnologie.

Gli ambienti innovativi permetteranno sia di creare spazi "dedicati" - in particolari momenti dell'anno scolastico - sia di utilizzare stabilmente le tecnologie ivi presenti per organizzare con la propria classe, e durante la stessa lezione, attività diverse per i vari gruppi, preparando i devices con i necessari software.

Da una parte si prevede il potenziamento e/o l'integrazione dei dispositivi tecnologici nelle comuni aule didattiche, dall'altra la realizzazione di **ambienti "polifunzionali"** come possono esserlo i **LABORATORI** descritti e **L'AULA IMMERSIVA** che si prevede di realizzare per favorire in particolare l'apprendimento degli alunni con BES.

Gli ambienti "polifunzionali" devono poter essere adattabili a diverse discipline, da sviluppare con le nuove metodologie didattiche all'interno di apposite Unità di Apprendimento Pluridisciplinari. La progettazione didattica e metodologica sarà dunque fortemente legata all'ambiente di apprendimento.

Così, ad esempio, nel **Laboratorio digitale di Musica** si potranno effettuare studi di fisica del suono oppure si potranno creare colonne sonore per letture, podcast, cortometraggi ecc... Nel **Laboratorio digitale di Lingue Straniere** si potrà praticare lo *Storytelling* da affidare ai Robot (come già si fa nell'ATELIER DI ROBOTICA, attivo e funzionante grazie all'Animatore Digitale) oppure *pieces teatrali / dialoghi in role playing*, da riprodurre per sviluppare le capacità di memorizzazione e di espressione linguistica.

In linea di massima, si prevede una rotazione nell'uso degli ambienti polifunzionali in determinati periodi dell'anno scolastico.

Nella Secondaria, dove è adottata da anni la flessibilità oraria, si pensa ad una “giornata dedicata”, in cui le classi saranno smembrate dando luogo a gruppi di alunni, eterogenei al loro interno, che si recheranno autonomamente nelle aule polifunzionali per svolgere attività con le tecnologie ivi presenti. Anche i Consigli di Classe in questa fase si smembreranno e saranno creati piccoli gruppi di docenti che avranno scelto di svolgere insieme le Unità Didattiche Pluridisciplinari da essi stessi progettate.

In **Primaria** si stimolerà il ritorno alla flessibilità oraria, sperimentata durante la pandemia, per creare compresenze che permettano di lavorare a classi aperte. Intanto si partirà individuando due o tre pomeriggi alla settimana, a seconda delle disponibilità di organico, per avviare la realizzazione di unità didattiche mono o pluridisciplinari progettate appositamente da parte dei Team che sceglieranno di innovare la propria didattica sul fronte delle discipline STEM, su cui è incentrato il Progetto. L'intento è anche quello di **estendere la pratica della Robotica e del coding, già diffuso nell'Istituto, fino ad arrivare alla realizzazione di un CURRICOLO VERTICALE di Robotica**, di cui si parla da tempo nell'Istituto.

E) LE AZIONI SPECIFICHE DI EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE

Si fa sempre più urgente la necessità di strutturare azioni di educazione civica digitale per prevenire spiacevoli dipendenze ed approcci alla rete assai rischiosi da parte degli alunni. L'intento è di attingere, con l'ausilio dei docenti Referenti per l'area del Bullismo e Cyberbullismo, ai materiali OER (Open Educational Resources) presenti sulla piattaforma **“Generazioni connesse”** tenendo conto in particolare delle sezioni che diano spunto a trattazioni trasversali. Si ritengono di primaria importanza le seguenti:

1) EDUCAZIONE AI MEDIA

Questa sezione è rivolta a chiarire le implicazioni che i cambiamenti originati dal digitale hanno prodotto sulla nostra dimensione individuale e sociale. Affronta non solamente i rischi di una società iper-mediatizzata, ma mira a sviluppare le competenze per mettere a punto strategie comportamentali positive e costruttive attraverso le tecnologie.

2) EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE

Questa sezione affronta l'educazione all'informazione (information literacy), sia attraverso lo sviluppo delle competenze necessarie alla ricerca, raccolta, utilizzo e conservazione di dati informazioni raccolti in rete, sia attraverso la comprensione delle dinamiche legate al profondo cambiamento in atto nell'ecosistema della produzione e distribuzione della conoscenza.

3) CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Questa sezione sviluppa infine la connessione tra cittadinanza e creatività digitale: è infatti anche attraverso l'appropriazione creativa delle tecnologie in quanto "oggetti culturali" che gli studenti possono sviluppare una maggiore consapevolezza riguardo alle potenzialità e le conseguenze dell'essere produttori di contenuti, applicazioni e servizi al tempo della Rete.

G) LA DEFINIZIONE DEI RUOLI GUIDA INTERNI ALLA SCUOLA PER LA GESTIONE DELLA TRANSIZIONE DIGITALE

La Scuola negli ultimi anni ha compiuto una profonda revisione dei propri strumenti di programmazione e di valutazione: i CURRICOLA sono stati tutti rivisti nell'atto della costruzione di un CURRICOLO VERTICALE di Istituto nelle varie discipline, e su quest'ultimo aspetto è stato creato ex novo il curriculum verticale di EDUCAZIONE CIVICA con il contributo di docenti di Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado.

Il PNRR 4.0 si innesta su una Progettazione GIA' rinnovata e presente nel PTOF, ma non completamente e pariteticamente attuabile in Secondaria ed in Primaria a causa delle problematiche di discontinuità dei docenti, molto accentuate in Primaria.

Considerando la durata del Progetto, l'ampiezza dell'Istituto (che tra Primaria e Secondaria cumula ben 46 classi), il numero di ambienti che dovranno essere innovati (26) e tenuto conto dell'urgenza di cambiare le metodologie di insegnamento rendendole più accattivanti ed efficaci, si prevede di costituire un **Gruppo di Progettazione** piuttosto numeroso.

Questo sarà formato da **diversi TEAM della Primaria e da alcuni Consigli di Classe della Secondaria** i quali avranno il compito di elaborare e sperimentare le "*microprogettualità*" da attuare negli ambienti innovativi e di fare fa traino, l'anno seguente, ad altrettanti Team offrendo materiali, supporto, accompagnamento ai futuri colleghi.

Si tratterà di non meno di **28-30 docenti**, che risponderanno agli AVVISI interni emanati entro la fine dell'anno scolastico, cui si aggiungeranno l'Animatore Digitale, le Funzioni Strumentali per l'Internazionalizzazione della Scuola e per la Formazione dell'Istituto nonché il docente collaudatore delle tecnologie che si andranno ad acquistare. Occorrerà coinvolgere un'unità di personale ATA col ruolo di coadiutore del DS/RUP ed alcuni collaboratori scolastici, per la sistemazione dei materiali in aula.

E' necessario che il personale coinvolto sia titolare e che si impegni a non chiedere trasferimento in altra Scuola per gli anni scolastici di attuazione del Progetto, onde poter seguire tutto il processo di innovazione.

La **progettazione delle Unità Didattiche**, da realizzare nei nuovi ambienti aumentati dalla tecnologia, dovrà prevedere metodologie innovative ed un'organizzazione originale e dinamica. Ogni team elaborerà strumenti di autovalutazione dei propri interventi e, **TUTTI INSIEME, come gruppo di progettazione**, i docenti si riuniranno ad intervalli regolari per espletare le azioni necessarie alla valutazione ed all'AUTOVALUTAZIONE COMPLESSIVA DEL PROGETTO.

Le Unità Didattiche messe a punto dal Gruppo di Progettazione saranno oggetto di specifica approvazione da parte del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto all'atto della revisione annuale del PTOF 2022-2025 vigente. Il PROGETTO 4.0 con l'articolazione sopra sommariamente descritta sarà attuabile entro il 2026.

H) LE MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO PER L'ATTUAZIONE DEL PROGETTO IN COERENZA CON IL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMPEDU.

La formazione alla didattica digitale dei docenti è uno dei pilastri del PNRR Istruzione. Essa rappresenta la principale misura di accompagnamento per l'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi realizzati nell'ambito di "Scuola 4.0" e dev'essere quindi pianificata sin dalla fase di progettazione di tali ambienti per proseguire lungo tutta la fase di allestimento e realizzazione.

Più che la **linea di investimento** "Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico" è quella riguardante le "**Nuove competenze e i nuovi linguaggi**" ad essere fortemente interconnessa con "Scuola 4.0". Questa risulta perfettamente adatta alle necessità della Scuola di formare i docenti sull'utilizzo delle TIC nei processi di apprendimento-insegnamento delle discipline STEM e sull'orientamento alla "computer science" e alle competenze multilinguistiche.

L'Animatore Digitale, sulla base della propria pluriennale esperienza, potrà predisporre Unità Formative per entrambe le AREE, a seconda delle esigenze dei docenti: dal mero ausilio sull'uso degli strumenti digitali alla vera e propria progettazione di percorsi a supporto delle *microprogettualità* che si vorranno realizzare negli ambienti innovativi,

Di certo attiverà ed inserirà sulla Piattaforma FUTURA **Unità Formative di ROBOTICA EDUCATIVA o di TINKERING & MAKING**, per le quali potrà guidare direttamente i Team che sceglieranno di dedicarsi a quest'area delle STEM e coordinare le eventuali altre Unità Formative legate alle Tecnologie che saranno acquistate dalla Scuola in ambito scientifico-tecnologico.

La docente con **Funzione Strumentale per la Formazione**, che appartiene all'organico della Scuola Primaria, potrà redigere le Unità Formative che emergeranno dalle necessità più strettamente legate all'area della matematica e delle scienze, dove le esigenze di coordinamento sono molto elevate, dato l'alto numero di classi di quest'ordine di Scuola.

Alla docente con **Funzione Strumentale per l'Internazionalizzazione della Scuola il compito di coordinare alcuni Team in grado di dar vita ad un confronto**, con alcune Scuole estere, ad esempio, proprio sull'insegnamento delle STEM nella Scuola di base oppure quello di stimolare i docenti verso l'insegnamento in Inglese dei più semplici contenuti oggetto delle Unità Didattiche da realizzare negli ambienti innovativi (**piccoli moduli di Insegnamento in CLIL**): questa esperienza di crescita professionale potrebbe coniugarsi bene con l'uso delle Nuove Tecnologie.

Potranno essere particolarmente stimolanti gli scambi epistolari con l'estero attraverso la piattaforma **e-Twinning** oppure la partecipazione a esperienze di mobilità internazionale con il programma **Erasmus+**.

Una volta costituito, il Gruppo di Progetto dovrà formulare **proposte per la redazione di percorsi di formazione/accompagnamento** necessari per la realizzazione delle progettazioni didattiche negli ambienti innovativi.

Detti percorsi potranno essere elaborati tenendo presenti le SEI aree del **Quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti**, il DigCompEdu, scegliendo tra esse:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale,
2. Risorse digitali,
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento,
4. Valutazione dell'apprendimento,
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti,
6. Sviluppo delle competenze digitali degli studenti)

Per una corretta programmazione delle attività formative, e conseguentemente anche delle *"microprogettualità"* da attuare, occorrerà **appurare i livelli iniziali di competenza in ambito digitale**, anche questi messi a punto dal DigCompEdu:

- A1 Novizio,
- A2 Esploratore,
- B1 Sperimentatore,

- B2 Esperto,
- C1 Leader,
- C2 Pioniere.

Il gruppo di Progetto dovrà orientare le attività di formazione in rapporto alle attività che concretamente saranno attuate negli ambienti innovativi e favorire soprattutto la creazione di **comunità di pratiche**, per promuovere lo scambio e l'auto riflessione sulle nuove metodologie di insegnamento all'interno del Collegio.

Ciascun docente, e collettivamente il Gruppo di Progetto nel suo complesso, sarà chiamato altresì a svolgere un'autoriflessione ed un'autovalutazione sull'efficacia dei propri interventi. Tale analisi potrà essere svolta utilizzando la piattaforma della Commissione europea, SELFIE for teachers, uno strumento importante per comprendere il livello di competenza digitale finalizzato all'uso delle tecnologie nella propria pratica professionale e per poterla progressivamente accrescere e sviluppare.

La Docente Animatore Digitale
Annalisa Carriero

La Dirigente Scolastica
Dorotea M. Russo