



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Matese"

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO - VINCHIATURO (CB)  
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO - S. GIULIANO DEL SANNIO (CB)  
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO - MIRABELLO SANNITICO (CB)  
SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA - GUARDIAREGIA (CB)  
SCUOLA PRIMARIA DI CERCEPICCOLA (CB)

Corso Umberto I, 55 - Tel.: 0874/34393 e Fax 0874 34393

C.F. 92070470700 - E-mail: [cbic828003@istruzione.it](mailto:cbic828003@istruzione.it) pec: [cbic828003@pec.istruzione.it](mailto:cbic828003@pec.istruzione.it)

Sito Web: [www.icmatese.edu.it](http://www.icmatese.edu.it)



## PIANO DI SVILUPPO STRATEGICO DELL'ANIMATORE DIGITALE



PIANO TRIENNALE  
2025 - 2028

Animatore Digitale &  
Funzione Strumentale Area 6

Prof. Vincenzo FORNARO

# Piano strategico dell'Animatore Digitale per l'innovazione scolastica

## - Piano triennale 2025 - 2028 -

### 1. Il Contesto e la Visione

La scuola contemporanea è pienamente immersa nell'ecosistema digitale che sta dettando i tempi per un cambio di paradigma educativo, la tecnologia non può più essere considerata un accessorio della didattica, ma rappresenta l'ambiente stesso in cui i nostri studenti costruiscono la propria identità e conoscenza. Presentare oggi questo Piano di Sviluppo Strategico non significa semplicemente elencare nuovi software o dispositivi, ma tracciare la rotta per un'evoluzione metodologica profonda. Il Piano prevede un insieme articolato di attività finalizzate a integrare in modo strutturale l'innovazione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica. In tal modo i docenti parteciperanno a momenti di formazione mirata sulle metodologie innovative, come il project-based learning, la flipped classroom, il cooperative learning digitale e l'uso di strumenti per la valutazione formativa. Gli studenti saranno coinvolti in percorsi di didattica attiva che prevedono l'uso di ambienti digitali collaborativi, piattaforme educative, strumenti multimediali ed immersivi per la produzione di contenuti, favorendo un apprendimento esperienziale e partecipato. Saranno attivati laboratori disciplinari e interdisciplinari in cui gli studenti potranno sperimentare attività di coding, robotica educativa, storytelling digitale, podcasting, produzione video, creazione di materiali multimediali esplorazione di mondi immersivi. Il piano prevede inoltre l'implementazione di pratiche inclusive supportate dal digitale, attraverso strumenti compensativi, ambienti personalizzati e risorse accessibili. Verranno organizzati momenti di confronto e condivisione tra docenti, team digitale e studenti per monitorare l'efficacia delle azioni e promuovere una cultura dell'innovazione diffusa. L'intero percorso sarà accompagnato da attività di documentazione, disseminazione e valorizzazione delle buone pratiche, affinché il digitale diventi parte integrante e consapevole dell'identità educativa dell'istituto.

Il Piano così concepito è assolutamente in linea con le indicazioni del **Piano Nazionale Scuola Digitale** (PNSD), in quanto mira a superare la dimensione puramente tecnologica per investire sul capitale umano, promuovendo una "didattica attiva" che metta al centro la produzione e non solo il consumo di contenuti digitali. Seguendo, inoltre, il solco tracciato da diversi anni e che costituisce un punto cardine della nostra offerta formativa, il piano, si pone come naturale declinazione operativa delle priorità definite nel **PTOF**, integrando l'innovazione digitale, non come elemento isolato, ma come trasversale a ogni ambito disciplinare per il potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza.

L'idea ma soprattutto la sfida come istituzione educativa è trasformare la "**scuola della trasmissione**" in una "**scuola dell'esperienza**", dove l'innovazione digitale funge da catalizzatore per l'inclusione, la creatività e il pensiero critico.

### 2. Obiettivi Cardine del piano

Con esplicito riferimento al PTOF d'Istituto, il piano mira allo sviluppo del pensiero critico e della capacità di problem solving, attraverso attività che richiedono analisi, progettazione, sperimentazione e riflessione, con particolare attenzione all'inclusione educativa, grazie all'uso di strumenti digitali che facilitano la personalizzazione, l'accessibilità e la partecipazione di alunni con disabilità o diversa provenienza culturale. Propone, inoltre, il rafforzamento delle competenze chiave di cittadinanza, con attenzione alla cittadinanza digitale, alla responsabilità online e alla gestione etica delle informazioni. Infine, mira alla crescita della cultura dell'innovazione nella scuola, con un corpo docente più formato, collaborativo e orientato alla sperimentazione metodologica.

Come detto in precedenza il piano considera l'integrazione strutturale del digitale nel PTOF, non come elemento aggiuntivo, ma come dimensione trasversale che sostiene l'intero impianto formativo, con miglioramento della qualità della didattica, grazie a percorsi più dinamici, personalizzati e centrati sullo studente. In definitiva, attraverso il piano, si vuole puntare alla costruzione di un ambiente di apprendimento evoluto, in cui tecnologie, metodologie e relazioni educative concorrono a formare cittadini competenti, responsabili e capaci di affrontare le sfide del futuro.

Perché possa essere utilizzato e reso attuativo, il piano è stato articolato su una serie di punti cardine, riportati di seguito, per rendere la nostra comunità scolastica pronta alle sfide del futuro:

- **Competenze dei Docenti:** Non solo saper usare uno strumento, ma saper progettare attività didattiche aumentate dalla tecnologia.
- **Protagonismo degli Studenti:** Passare dal consumo passivo alla produzione attiva di contenuti digitali (coding, storytelling, robotica, Tecnologie immersive **AR** e **VR**, uso critico dell'**I.A.**).
- **Sostenibilità e Infrastruttura:** Garantire un ambiente digitale sicuro, integrato e accessibile a tutti, abbattendo ogni forma di divario digitale.
- **Supporto metodologico e tecnico:** l'AD insieme ai componenti del Team dell'Innovazione devono contribuire a garantire il supporto metodologico e tecnico nell'utilizzo delle strumentazioni tecnico-informatiche, affinché siano sempre pronte e funzionali in classe rendendo le buone pratiche digitali facilmente accessibili e replicabili da tutti i docenti.

### Piano strategico dell'A.D. in relazione al PNSD e al PTOF.

Azione del Piano Digitale	Riferimento PNSD (Azione/Ambito)	Obiettivo PTOF (Ricaduta Didattica)
<b>Formazione interna (Peer Learning):</b> Workshop su AI generativa, Canva, Classroom.	<b>Azione #25:</b> Formazione in servizio per l'innovazione didattica.	Elevare il set di competenze metodologiche dei docenti.
<b>Curricolo di Educazione Civica Digitale:</b> Sicurezza in rete, fact-checking e netiquette.	<b>Azione #14:</b> Un framework per le competenze digitali degli studenti.	Sviluppo di una cittadinanza consapevole e responsabile.
<b>Potenziamento Laboratoriale:</b> Utilizzo di kit di robotica, coding, stampa 3D, tecnologie immersive AR e VR, uso critico dell'I.A..	<b>Azione #4:</b> Ambienti per l'apprendimento integrato.	Favorire l'apprendimento esperienziale, le discipline STEM e l'uso delle tecnologie AR, VR e uso critico dell'I.A.
<b>Digitalizzazione Amministrativa/Didattica:</b> Registro elettronico e gestione cloud dei materiali.	<b>Azione #11:</b> Digitalizzazione dei processi e dematerializzazione.	Migliorare l'efficienza organizzativa e la comunicazione scuola-famiglia.
<b>Inclusione e BES/DSA:</b> Uso di software compensativi e strumenti per l'accessibilità.	<b>Azione #2:</b> Cablaggio interno e connettività per l'equità.	Garantire il successo formativo attraverso la personalizzazione (Didattica Inclusiva).

### 3. La Chiamata all'Azione

Da oltre un quinquennio svolgo il ruolo di Animatore Digitale per l'I.C. Matese, incarico che mi è stato riconfermato con delibera n. 14 del verbale n.3 del Collegio dei Docenti in data 26.09.2025 per il prossimo triennio 2025/2028. Tale ruolo che ho l'onore di ricoprire, non è quello di un tecnico, ma di un facilitatore di processi che mira ad integrare le tecnologie digitali come elementi naturali e potenzianti della pratica didattica quotidiana.

All'inizio di quest'anno scolastico, come altri colleghi dello staff dirigenziale, ho seguito il percorso di formazione in servizio incentivata - seconda annualità organizzato da Polo Indire e tra i vari moduli proposti, c'era quello relativo a "Processi e azioni di sistema" che suggeriva materiali formativi pensati per accompagnare i docenti nella progettazione e gestione di processi innovativi orientati al miglioramento continuo della scuola.

Tra le diverse attività da sviluppare per il completamento del percorso formativo c'era la compilazione del diario di bordo inteso come strumento strutturato per documentare gli interventi individuati nella prima annualità con riflessione e condivisione in itinere con i colleghi e la comunità scolastica e le azioni da pianificare e mettere in campo relativamente al percorso formativo di questa seconda annualità. Nello specifico bisognava descrivere il passaggio dalla progettazione all'azione definendo:

- i percorsi d'intervento già effettuati e quelli da proporre come figura di sistema (A.D. e F.S. area 6) in ottica di miglioramento all'interno della scuola, punti di forza e di criticità delle azioni intraprese;
- attività per incidere come figura di sistema nel proprio contesto scolastico;
- riflessione guidata rispetto alle azioni intraprese e quelle che si intendono sviluppare.

Con questo spirito è stato approntato il presente piano di sviluppo che riguarderà:

1. Sviluppo di percorsi formativi così come descritti al punto 4;
2. Sostenibilità e supporto tecnologico così come descritti al punto 5.

Si evidenzia come il presente Piano non vuole essere un documento statico, ma dinamico e flessibile, ovvero un percorso corale che richiede non solo la curiosità, l'interesse e la partecipazione di tutti gli attori dell'istituzione scolastica, ma anche la volontà nel voler sperimentare nuove proposte didattiche per una visione comune del domani che non può prescindere, ormai, dall'utilizzo delle nuove tecnologie come supporto attivo della didattica. Insieme, possiamo trasformare l'innovazione in una pratica quotidiana e naturale.

#### **4. Sviluppo di percorsi di potenziamento per docenti e laboratori educativi per studenti**

Come lo scorso anno, l'azione di coordinamento dell'A.D. partirà da una solida analisi dei bisogni formativi dei docenti considerando le reali competenze digitali in loro possesso e successivamente si procederà con la realizzazione di percorsi modulari che siano coerenti con il curricolo così da avere una ricaduta didattica in linea con gli obiettivi del PTOF e del PdM dell'istituzione. Promuovere modelli di formazione attivi e collaborativi, ovvero ibridi combinando momenti **sincroni** (in presenza/online) per la parte teorica e la discussione e attività **asincrone** (piattaforme e-learning) per la pratica autonoma. Monitorare il processo per valutare l'impatto delle attività così da migliorarne l'efficacia e stimolare il cambiamento. Pertanto si continuerà a promuovere percorsi di formazione mirati e rispondenti ai reali bisogni specifici e disciplinari dei docenti.

Per quanto concerne gli studenti l'obiettivo prioritario sarà quello di favorire lo sviluppo di percorsi di formazione sull'utilizzo delle tecnologie immersive **AR**, **VR** e **IA** col chiaro intento di trasformare gli studenti da consumatori passivi a creatori e, quindi, utilizzatori consapevoli delle tecnologie immersive **AR** - per un apprendimento potenziato; **VR** - per un apprendimento immersivo; **IA** - per lo sviluppo di un pensiero critico. In definitiva si intendono sviluppare percorsi miranti all'uso delle tecnologie innovative non solo come strumenti ma soprattutto come risorse per la personalizzazione degli apprendimenti e il potenziamento inclusivo, per un'educazione equa e personalizzata, dove le differenze individuali sono la forza motrice per la scoperta e la creatività.

Ovviamente si sfrutteranno gli spazi fisici (aule e laboratori) flessibili, dotati di strumenti digitali, per migliorare l'apprendimento degli allievi utilizzando metodologie didattiche collaborative e laboratoriali, usando le risorse e le strumentazioni digitali a disposizione.

#### **5. Sostenibilità e supporto tecnologico**

Nella nostra istituzione non vogliamo intendere la tecnologia solo come uno strumento di dematerializzazione, ma come un vero e proprio ecosistema abilitante. Implementare soluzioni digitali avanzate significa, da un lato, ottimizzare le risorse e ridurre l'impronta ecologica dell'istituto, dall'altro, voler educare le nuove generazioni a una "cittadinanza digitale consapevole". In questo senso, il supporto tecnologico si configura come un'azione trasversale che tocca tre pilastri fondamentali:

##### **✂ 1. Supporto Tecnico-Logistico e Infrastrutturale (La Tecnologia che Funziona)**

L'innovazione inizia quando gli strumenti smettono di essere un problema. Il team deve agire come primo livello di assistenza tecnica e logistica, attraverso le seguenti attività/azioni:

###### **• 1.1. Istituzione di un *Digital Help Desk* Operativo:**

Come Team dell'Innovazione Digitale proporranno la creazione di un **canale di segnalazione snello e centralizzato** (es. un modulo online o un indirizzo email dedicato). L'obiettivo non è sostituire il tecnico hardware, ma fornire una **risposta rapida e mirata** per problemi comuni legati al software, alla connettività o all'uso base (es. "LIM non si connette al PC", "Problemi di accesso alla piattaforma"). Il Team sarà incaricato di gestire le richieste, risolvere i problemi di

primo livello cioè quelli basali, **così da minimizzare gli interventi esterni**, indirizzando tempestivamente al tecnico esterno le segnalazioni più complesse.

- **1.2. Mantenimento e Ottimizzazione del Parco Macchine:**

Sulla base dei dati della ricognizione, il Team attuerà un piano di **manutenzione software preventiva** sui dispositivi più obsoleti ma ancora in uso. Questo include la pulizia del *disco rigido*, l'aggiornamento dei sistemi operativi e l'installazione delle **dotazioni software standard** (lettori PDF, browser aggiornati, software di base per la DDI) su tutti i PC dei laboratori e delle aule flessibili provviste di LIM. L'obiettivo è garantire un'esperienza d'uso **uniforme e affidabile** in ogni plesso.

- **1.3. Monitoraggio Rete e Connettività:**

Il Team collaborerà con i responsabili di plesso per identificare e testare periodicamente le aree con criticità di connessione Wi-Fi, agendo da raccordo con la Direzione e il fornitore per il **potenziamento mirato** di Access Point e l'attivazione dei punti rete cablati necessari, assicurando che la connessione sia un supporto costante alla didattica.

---

## 💡 2. Supporto Metodologico e Contenuti (La Tecnologia che Serve)

Questa area riguarda la creazione di risorse e *framework* didattici per facilitare l'integrazione della tecnologia nel *curriculum*.

- **2.1. Creazione di un Repository di Contenuti e Template:**

Il Team dell'Innovazione dovrà diventare il **curatore ufficiale** di una **Banca Dati Digitale d'Istituto**. Questo significa non solo raccogliere le *best practice* dei docenti, ma anche **creare attivamente template** pronti per essere *duplicati e modificati* dai colleghi (es. modelli di presentazioni interattive, schede di valutazione formativa digitale, pianificare una *checklist* a supporto della didattica). L'obiettivo è ridurre la "fatica iniziale" della progettazione digitale.

- **2.2. Co-Progettazione e Affiancamento Strategico:**

Oltre ai corsi frontali, il Team si renderà disponibile per offrire il proprio supporto come **affiancamento one-to-one o per piccoli gruppi** per la realizzazione di progetti complessi o Unità Didattiche di Apprendimento (UDA) che richiedano un'integrazione digitale avanzata (es. simulazioni AR/VR, creazione di un *digital portfolio* per gli studenti). Questo supporto è *intenzionale* e si concentra sulla **trasferibilità della metodologia**, non sullo strumento in sé.

- **2.3. Mappatura e Diffusione degli Strumenti per l'Inclusione:**

Il Team lavorerà in sinergia con i docenti di sostegno e le Funzioni Strumentali per l'Inclusione per **catalogare, testare e diffondere** l'utilizzo delle funzionalità di accessibilità presenti nella piattaforma d'istituto e dei migliori software compensativi. L'obiettivo è garantire che ogni docente sia consapevole e sappia attivare gli **strumenti digitali per BES e DSA** disponibili.

---

## 📣 3. Diffusione e Valorizzazione (La Tecnologia che Motiva)

Questa area mira a costruire una cultura dell'innovazione attraverso la visibilità e il riconoscimento.

- **3.1. Organizzazione di una Vetrina delle Buone Pratiche (Digital Showcases):**

Proporranno la realizzazione di brevi incontri di 15-20 minuti, magari durante le riunioni di dipartimento o collegiali. Questi non saranno momenti di formazione, ma di **presentazione informale di risultati didattici concreti** (es. "Ecco come i miei studenti hanno creato un podcast con canva"). L'obiettivo è generare **ispirazione e curiosità** tra i colleghi, promuovendo *"l'imparare vedendo"* (*learning by seeing*).

- **3.2. Valorizzazione e Marchio (Branding) dell'Innovazione:**

Il Team creerà e curerà la sezione "Innovazione Digitale" del sito web della scuola, che servirà a rendicontare l'uso dei fondi PNRR/PON, mostrare i lavori degli studenti e celebrare i risultati del

personale, costruendo un'immagine positiva e proattiva dell'istituto verso la comunità e le famiglie.

• **3.3. Promozione del Peer-to-Peer (P2P) Informale:**

Sulla base della mappatura delle competenze, il Team creerà un elenco interno dei "**Punti di Riferimento Digitali**" per disciplina o grado, incoraggiando i docenti che necessitano di supporto a rivolgersi direttamente ai colleghi designati. L'AD e il Team si limiteranno a facilitare la combinazione di questi incontri e a riconoscere, magari tramite attestati di merito interni, l'impegno di chi svolge attività di mentoring.

**✂ 1. Area Sviluppo: Supporto Tecnico-Logistico e Infrastrutturale**

Ottimizzare l'uso degli strumenti informatici in dotazione e a migliorare l'ambiente digitale di lavoro.

Azione Principale	Attività del Team di Innovazione	Impatto sulla Didattica
<b>1.1. Gestione Help Desk Interno</b>	<b>Definizione:</b> Creazione di un canale centralizzato (es. Modulo Google o sezione dedicata del registro elettronico) per la segnalazione di problemi tecnici (LIM/Pannelli digitali non funzionanti, problematiche relative all'utilizzo di visori VR ecc.).	<b>Riduzione dei tempi morti:</b> I docenti non perdono tempo a gestire problemi tecnici in autonomia
<b>1.2. Inventario Continuo e Manutenzione Leggera</b>	<b>Implementazione:</b> Sulla base della ricognizione delle attrezzature, il Team individua i dispositivi critici (es. PC troppo lenti, software mancanti) e compie interventi di <b>manutenzione software</b> (aggiornamenti, pulizia) prima dell'intervento tecnico esterno.	<b>Affidabilità:</b> Strumenti sempre pronti all'uso e riduzione del <i>gap</i> tra strumenti nuovi e vecchi.
<b>1.3. Ottimizzazione delle Postazioni Didattiche</b>	<b>Standardizzazione:</b> Il Team definisce e configura una "dotazione software standard" per tutte le postazioni fisse (laboratori, aule LIM) garantendo uniformità e compatibilità di base.	<b>Usabilità:</b> Eliminazione del tempo speso per installare software o adattare i materiali in aule diverse.
<b>1.4. Supporto alla Connettività</b>	<b>Testing:</b> Monitoraggio periodico della qualità del Wi-Fi nei plessi critici (basato sulla ricognizione) e supporto al tecnico esterno per l'identificazione di aree <i>ombra</i> .	<b>Flessibilità:</b> Possibilità di usare app e risorse online in qualsiasi momento e luogo della scuola.

**💡 2. Area Sviluppo: Supporto Metodologico e Contenuti**

Invece di formare, il Team supporta la creazione di materiali didattici pronti all'uso e l'applicazione delle metodologie.

Azione Principale	Attività del Team di Innovazione	Impatto sulla Didattica
<b>2.1. Creazione di Template Didattici</b>	<b>Sviluppo:</b> Il Team progetta e condivide modelli pre-impostati per attività ricorrenti (es. <i>Template</i> per Lezione Capovolta, <i>Template</i> per Scheda di Valutazione Digitale, <i>Template</i> per Mappe Concettuali).	<b>Efficienza:</b> Docenti meno esperti possono creare rapidamente materiali di qualità con una guida strutturata.
<b>2.2. Cura e Sviluppo del Repository Istituzionale</b>	<b>Organizzazione:</b> Il Team gestisce e aggiorna l'archivio centralizzato delle "Buone Pratiche Digitali", classificando i materiali per grado, disciplina e metodologia (es. tutti i quiz su Kahoot! sul <i>repository</i> ).	<b>Condivisione:</b> I docenti trovano facilmente risorse già testate e approvate dai colleghi.

<b>2.3. Co-Progettazione Guidata</b>	<b>Affiancamento:</b> Un membro del Team affianca un docente che deve realizzare una specifica <b>Unità Didattica di Apprendimento (UDA)</b> complessa che richieda l'uso del digitale (es. un progetto di <i>Storytelling</i> con video-editing o podcasting).	<b>Qualità:</b> Miglioramento della qualità didattica attraverso l'integrazione efficace e mirata della tecnologia.
<b>2.4. Promozione del Digitale Inclusivo</b>	<b>Mappatura Strumenti BES/DSA:</b> Il Team cataloga e testa i migliori software compensativi e gli strumenti di accessibilità presenti sulla piattaforma d'istituto, fornendo guide operative specifiche.	<b>Inclusione:</b> Supporto concreto ai docenti di sostegno e curricolari per l'utilizzo degli strumenti dedicati ai bisogni speciali.

### 3. Area Sviluppo: Diffusione e Valorizzazione

Questa area mira a rendere l'innovazione un elemento visibile e partecipato all'interno e all'esterno della scuola.

Azione Principale	Attività del Team di Innovazione	Impatto sulla Didattica
<b>3.1. Digital Showcases e Vetrine Digitali</b>	<b>Organizzazione:</b> Eventi mensili brevi ( <i>Showcases</i> ) in cui i docenti più innovativi (o i membri del Team) mostrano un risultato didattico raggiunto con la tecnologia, non come corso, ma come esempio pratico.	<b>Ispirazione:</b> Promozione di un modello di apprendimento tra pari meno formale e più motivante.
<b>3.2. Progetti di Mentoring P2P (Non Formale)</b>	<b>Accoppiamento:</b> Il Team identifica i "punti di riferimento" per disciplina e li mette in contatto con i colleghi che necessitano di un supporto <i>on-demand</i> informale.	<b>Cultura della Collaborazione:</b> La tecnologia diventa un argomento di confronto quotidiano e non solo di formazione.
<b>3.3. Comunicazione e Marchio Istituzionale (Branding)</b>	<b>Contenuti:</b> Il Team cura la sezione "Innovazione Digitale" sul sito web (es. galleria dei lavori, <i>case studies</i> , utilizzo dei fondi PNRR) e sui canali social della scuola.	<b>Visibilità:</b> Promozione dell'immagine innovativa dell'Istituto, coinvolgimento delle famiglie e rendicontazione delle attività.
<b>3.4. Open Badge e Riconoscimento Interno</b>	<b>Valorizzazione:</b> Sviluppo di un sistema interno (non formale) di riconoscimento (es. <i>Open Badge</i> o attestati di merito) per i docenti che integrano con successo le metodologie digitali proposte dal Team.	<b>Motivazione:</b> Incentivazione all'adozione di nuove pratiche attraverso il riconoscimento formale del merito e dell'impegno.

## 6. Sviluppo di percorsi formativi per docenti A.S. 2025/2026

I percorsi formativi che vengono presentati per questo anno scolastico, nascono da un ascolto attivo della nostra comunità scolastica. In un'epoca di trasformazioni accelerate, la scuola non è solo chiamata ad aggiornare i propri strumenti, ma anche a ripensare i propri linguaggi per rimanere un punto di riferimento significativo per le nuove generazioni.

Accogliendo le istanze e le necessità pervenute da molti docenti, si è pensato di progettare un itinerario di crescita professionale focalizzato su tre pilastri fondamentali della didattica contemporanea:

- 1. Creatività Visiva e Comunicazione con Canva:** Per trasformare la progettazione didattica in un'esperienza estetica e funzionale, semplificando la creazione di contenuti inclusivi, coinvolgenti e di alto impatto comunicativo.

Per l'utilizzo di Canva sono stati scelti due percorsi o moduli da 10 ore ciascuno:

- 1.1. Canva Start: Alfabetizzazione Visiva per la Didattica con focus sulla padronanza dello strumento didattico e comunicazione essenziale;**

1.2. **Canva Pro-Active:** *Progettazione Avanzata e Storytelling Digitale Focus: Automazione, collaborazione e contenuti multimediali complessi.*

2. **L'Immersione come Frontiera dell'Apprendimento** (modulo da 10 ore): Un'esplorazione delle tecnologie immersive (Realtà Virtuale e Aumentata) per superare i confini dell'aula fisica, permettendo agli studenti di "vivere" il sapere attraverso esperienze sensoriali dirette e memorabili.
3. **Intelligenza Artificiale: Verso un Uso Critico e Consapevole** (modulo da 10 ore):  
Una sfida etica e metodologica per integrare l'IA nella quotidianità scolastica, non come sostituto del pensiero, ma come potente acceleratore della personalizzazione dell'apprendimento e supporto alla produttività del docente.

L'obiettivo non è la semplice alfabetizzazione tecnica, ma la costruzione di una postura critica e creativa verso il digitale. Vogliamo fornire ai docenti le chiavi per governare l'innovazione, trasformando le sfide tecnologiche in reali opportunità di inclusione, partecipazione e successo formativo per i nostri studenti.

I percorsi si svolgeranno attraverso laboratori esperienziali, dove l'apprendimento avverrà attraverso il fare condiviso, adottando un approccio "**learning by doing**", in tal modo i partecipanti saranno loro protagonisti di **esperienze immersive e laboratori creativi** per tradurre le innovazioni in strumenti didattici pronti all'uso.

Vinchiaturò, 08/01/2026

Animatore Digitale

Prof. Vincenzo FORNARO

