

**Risorse Materiali Necessarie:**

❖ **PREVENZIONE PEDAGOGICA DEI FENOMENI DI BULLISMO E CYBER BULLISMO**

Il progetto ha lo scopo di rendere gli alunni capaci di riconoscere gli indicatori del bullismo e cyberbullismo per condurre il gruppo al "pensare positivo", con empatia, attraverso comportamenti e progetti costruttivi. E' rivolto a tutti gli alunni dei tre plessi, con il coinvolgimento di vari insegnanti, tra i quali soprattutto quelli di religione.

**Obiettivi formativi e competenze attese**

Saper riconoscere gli indicatori del bullismo e cyberbullismo Saper condurre il gruppo al "pensare positivo", con empatia, attraverso comportamenti e progetti costruttivi

**DESTINATARI**

**RISORSE PROFESSIONALI**

Gruppi classe

Interno

**Risorse Materiali Necessarie:**

❖ **Laboratori:**

Multimediale

❖ **Biblioteche:**

Classica

❖ **Aule:**

Proiezioni  
Auditorium

**ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL PNSD**

**STRUMENTI**

**ATTIVITÀ**

SPAZI E AMBIENTI PER  
L'APPRENDIMENTO

- Ambienti per la didattica digitale integrata

L'istituto intende adeguarsi alle nuove tendenze didattiche che mettono al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro tra sapere e saper fare. Necessaria è, dunque, l'innovazione degli ambienti di apprendimento per fare in

**STRUMENTI****ATTIVITÀ**

modo che l'aula classe non sia più un limite fisico ma un luogo dotato di ambienti aperti, flessibili ed adeguati all'uso del digitale. Gli spazi presenti nell'Istituto sono costituiti da aule che tendono ad essere utilizzate come ambienti di apprendimento frontali, anche se, con l'introduzione di strumentazioni tecnologiche quali le LIM e il videoproiettore, si è cercato di facilitare approcci didattici attivi e laboratoriali, che risultano invece favoriti nei laboratori e nelle palestre. L'obiettivo a medio - lungo termine che si propone l'Istituto è quello di attivare quanto più possibile ambienti di apprendimento strutturati come spazi di azione laboratoriale, coerentemente con il flusso di informazione, formazione e risorse legato al Piano Nazionale per la Scuola Digitale. L'obiettivo è quello quella di realizzare ambienti di apprendimento adeguati, in grado di porre al centro non la tecnologia - presente, nella misura in cui è necessaria - ma la pratica didattica, a favore dello sviluppo delle competenze, della collaborazione e della didattica attiva, per problemi e progetti. Gli spazi devono inoltre garantire un apprendimento che veda protagonisti tutti i nostri studenti, nessuno escluso. Anzi, le tecnologie abilitanti e le metodologie attive devono diventare agenti inclusivi determinanti per rimuovere gli ostacoli, da quelli relativi ai bisogni educativi speciali, a quelli relativi agli studenti impossibilitati alla normale frequenza scolastica. Questo processo di riorganizzazione degli spazi di apprendimento si muoverà in tre direzioni:

**STRUMENTI****ATTIVITÀ**

1. Progressiva implementazione di aule tecnologicamente aumentate, tali da assicurare ad un maggior numero di aule tradizionali le dotazioni per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, in collegamento wired e wireless;
  2. Allestimento di laboratori mobili a disposizione di tutta la scuola, in grado di trasformare un'aula tradizionale in uno spazio di azione laboratoriale.
  3. Manutenzione e adeguamento tecnologico delle attrezzature già esistenti.
  4. Riorganizzazione della Sala Riunioni (Biblioteca) come spazio alternativo di apprendimento.
- Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)

E' stato pubblicato in questi giorni dal MIUR il decalogo sull'uso dei dispositivi mobili a scuola. Il decalogo è frutto del lavoro di una specifica commissione che ha aggiornato le posizioni assunte nel 2007 dal ministro Fioroni sull'uso del "telefonino" a scuola. Oggi il telefonino non esiste neppure più e per evitare una rapida obsolescenza il decalogo parla più genericamente di dispositivi mobili a scuola (in modalità BYOD). Al Byod è inoltre dedicato un documento specifico ( BYOD POLICY) -accordo per l'utilizzo dei dispositivi personali) che fissa l'accordo d'uso e gli impegni reciproci tra scuola, docenti, studenti, famiglia. Per quanto riguarda la dimensione strutturale l'Istituto è servito da connessione a banda larga ed una discreta rete

**STRUMENTI****ATTIVITÀ**

wireless che consente di mettere a disposizione di tutti gli studenti dell'Istituto l'accesso wi-fi alla banda larga con i propri device . L'uso responsabile del BYOD significa:

1. Favorire l'integrazione dell'uso del dispositivo nella didattica quotidiana attraverso una loro regolamentazione;
2. Favorire l'attività didattica come guida all'uso competente e responsabile dei dispositivi. Non basta sviluppare le abilità tecniche, ma occorre sostenere lo sviluppo di una capacità critica e creativa.
3. Sostenere un approccio consapevole al digitale nonché la capacità d'uso critico delle fonti di informazione, anche in vista di un apprendimento lungo tutto l'arco della vita valorizzando lo spirito d'iniziativa e la responsabilità di studentesse e gli studenti.
4. Ampliare le possibilità di apprendimento, sia per la frequentazione di ambienti digitali e condivisi, sia per l'accesso alle informazioni, e grazie alla connessione continua con la classe. Occorre regolamentare le modalità e i tempi dell'uso e del non uso, anche per imparare a riconoscere e a mantenere separate le dimensioni del privato e del pubblico.
5. Estendere l'alleanza educativa tra scuola e famiglia alle questioni relative all'uso dei dispositivi personali. Le tecnologie digitali devono essere funzionali a questa collaborazione. Lo scopo condiviso è promuovere la crescita di cittadini autonomi e

**STRUMENTI****ATTIVITÀ**

responsabili.

6. Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso.

- Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie - Edilizia Scolastica Innovativa)

L'Istituto ha ottenuto un finanziamento dal MIUR a seguito della presentazione di un progetto PON sui LABORATORI DIDATTICI INNOVATIVI (Avviso 37944 del 12/12/2017). Alcuni spazi della scuola sono stati ripensati come luoghi di innovazione e di creatività, rendendo ordinamentali quelle pratiche laboratoriali innovative che ancora oggi, troppo spesso, sono relegate all'ambito extracurricolare.

L'investimento nei laboratori non ambisce a riportare una didattica per problemi e progetti fuori dalla classe. Al contrario, in un quadro di nuovi paradigmi educativi, vuole rafforzarla, integrando ciò che avviene in classe abilitando spazi che abbiano un forte orientamento alla creatività per gli studenti e verso progettualità innovative che sfruttino le tecnologie digitali per rendere gli indirizzi della scuola più interessanti e maggiormente aderenti alle richieste del mondo esterno.

In riferimento all'utilizzo delle tecnologie e degli ambienti laboratoriali fondamentale saranno le misure dedicate alla formazione del personale scolastico, con risorse a valere sia su fondi nazionale che su fondi strutturali europei.

**ACCESSO**

- Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole

## STRUMENTI

## ATTIVITÀ

(LAN/W-Lan)

Partecipazione al bando *PON n.9035 del 13/07/2015 - FESR - Realizzazione-ampliamento LAN-WLAN* per la realizzazione della rete cablata e WiFi dei plessi. FINANZIATO.

L'Istituto è fornito di cablaggio per tutti gli spazi (Aule, laboratori, segreteria, presidenza, biblioteca).

- Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

L'Istituto ha potenziato l'accesso alla rete internet, permettendo agli studenti, docenti e personale Ata di abilitare fattivamente l'attività didattica e non attraverso le tecnologie digitali e la Rete.

L'Istituto è stato destinatario di un finanziamento PON FERS n° 9035 del 13 luglio 2015 destinato alla realizzazione, all'ampliamento e all'adeguamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN delle scuole offrendo la possibilità di:

- **trasformare aree e ambienti didattici** in aree e ambienti didattici dotati di connessioni rete LAN/WLAN;
- **portare la connettività senza fili** in aree interne agli edifici scolastici per la fruizione di contenuti digitali;
- permettere a studenti e docenti di **fruire di risorse digitali** nella didattica in classe.

## STRUMENTI

## ATTIVITÀ

### AMMINISTRAZIONE DIGITALE

- Digitalizzazione amministrativa della scuola

Utilizzo e consolidamento dell'uso Registro Elettronico sia per il registro personale docente che del registro di ogni classe.

- Digitalizzazione amministrativa della scuola

La vita digitale della scuola, come per una amministrazione pubblica di dimensioni simili, passa da una migliore gestione dell'organizzazione scolastica, e dal rafforzamento di servizi digitali innovativi che la scuola offre al territorio, alle famiglie, agli studenti, al proprio personale, o anche dalla maggiore collaborazione con altre scuole. .  
L'Istituto è in grado di creare le giuste condizioni di lavoro, combinando efficacemente interventi dal centro e a scuola.

## COMPETENZE E CONTENUTI

## ATTIVITÀ

### COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

Definizione di **COMPETENZA DIGITALE** : la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni

**COMPETENZE E CONTENUTI****ATTIVITÀ**

nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

L'Istituto metterà in atto strumenti e metodologie per sviluppare una didattica per competenze che, invece di semplicemente "trasmettere" programmi di studio attiverà i processi cognitivi degli studenti promuovendo le dinamiche relazionali ed inducendo alla consapevolezza. Le competenze non si insegnano ma si fanno acquisire e in questo contesto grande importanza hanno i nuovi ambienti di apprendimento e la didattica laboratoriale intesa come progettazione che mette al centro la trasversalità, la condivisione, la cocreazione, il problem solving. Questa metodologia didattica porterà lo studente a sperimentare una azione didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione della propria capacità progettuale. Attualmente tutte le discipline si avvalgono dell'adozione di libri di testo anche in formato digitale e a discrezione del docente gli studenti possono condividere ulteriore materiale su piattaforme social. Nell'azione didattica è stato inserito l'utilizzo di programmi Open Source ed una serie di risorse on line disponibili in rete. Inoltre rientra come attività curriculare la preparazione al ECDL in quanto l'Istituto è Test Center Aica accreditato.

- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate



**COMPETENZE E CONTENUTI****ATTIVITÀ**

L'Istituto ha partecipato in rete con la Regione Molise, Polo Museale del Molise, Rete DiCulther, Provincia di Campobasso, Comune di Campobasso, Convitto Nazionale M.Pagano, Itas Pertini, ITIS Marconi, Istituto Comprensivo Petrone, alla progettazione dei CURRICOLI DIGITALI favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutti i partners nuovi Curricoli digitali innovativi, aperti, strutturati e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata. Gli ambiti che concorrono a promuovere le nuove competenze digitali sia degli studenti che dei docenti possono ritrovarsi nella strutturazione di ambienti on line per la didattica, la promozione di Risorse Educative Aperte e le esperienze di ASL. Inoltre l'Istituto ha attivato i percorsi di Interazione digitale, Making, Robotica educativa, Internet delle cose Arte digitale, Gestione digitale cultural Heritage, lettura e scrittura in ambienti digitali misti Digital Storytelling, FAB LAB. Gli strumenti saranno forniti dai progetti PON - Laboratori didattici innovativi e Pon - Cittadinanza e creatività digitale per i quali l'Istituto ha ottenuto i finanziamenti e dalle competenze digitali che alcuni docenti già possiedono e che permetteranno di far crescere le dinamiche di lavoro in gruppo e di peer learning e di potenziare lo scambio professionale già esistente tra le varie competenze diffuse e di ottimo livello presenti tra i docenti dell'Istituto. Viene utilizzata da parte dei docenti e degli studenti la SUITE GOOGLE, Microsoft

## COMPETENZE E CONTENUTI

## ATTIVITÀ

365, Piattaforme didattiche (Nearpod, Kahoot, Treccani, Etc.). Inoltre l'Istituto fa parte della rete del progetto GENERAZIONI CONNESSE per un uso più consapevole dei nuovi strumenti.

- Una research unit per le competenze del 21mo secolo

L'Istituto per adeguare le competenze di studenti e docenti a alla nuova rivoluzione che sta coinvolgendo e cambiando le nostre vite si avvarrà di esperti che li aiuteranno a orientarsi nei nuovi trend della mediatizzazione e della digitalizzazione

- Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)

L'imprenditorialità, vale a dire la capacità di tradurre idee progettuali in azione, grazie a creatività e iniziativa, è considerata una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente da parte della Commissione Europea. Promuoverne lo sviluppo non rappresenta una iniziativa sporadica, ma richiede la creazione di un curriculum strutturato. Un percorso che faccia proprie le manifestazioni più attuali e tipiche dell'imprenditorialità e della creatività digitale, e che sia in grado di accompagnare gli studenti lungo tutto il corso dell'anno. L'Istituto in seno al progetto di Alternanza Scuola Lavoro ha attivato alcuni percorsi di IMPRESA SIMULATA .

Puntare su questa competenza non implica che tutti gli

DIGITALE, IMPRENDITORIALITA'  
E LAVORO

**COMPETENZE E CONTENUTI****ATTIVITÀ**

studenti debbano dare vita a un'impresa. Significa offrire a tutta la comunità studentesca competenze di base per risolvere accuratamente problemi, assumere decisioni ponderate, saper calcolare rischi, costi, benefici e opportunità, organizzare le azioni in base alle priorità, ideare e gestire progetti o iniziative, agire in modo flessibile in contesti mutevoli che conducano verso una cultura della sperimentazione e dall'imparare facendo (approccio "learning by doing"), verso nuovi metodi pedagogici laboratoriali e pratici (ad es. hacklab, ecc.) e un costante scambio con l'esterno (nazionale e internazionale). Per poter raggiungere questo obiettivo l'Istituto ha previsto una serie di accordi per promuovere percorsi territoriali e camp itineranti, anche in collaborazione con enti pubblici e locali, università, associazioni, fondazioni, imprese private, e i principali attori del mondo dell'imprenditoria digitale e dell'ecosistema startup (Concorso MEET no NEET della Microsoft). È fondamentale avviare attività di contaminazione tra percorsi di formazione e filiere locali, con particolare attenzione ai settori tematici e agli asset che contraddistinguono il territorio molisano. Anche per questo motivo l'Istituto ha partecipato all'Hackaton STEM durante la manifestazione FUTURA MOLIBYTE 4.0. L'Istituto inoltre si propone la partecipazione ai CONTAMINATION LAB in collaborazione con l'Università del Molise .

che conducano verso una cultura della sperimentazione e dall'imparare facendo (approccio "learning by doing"), verso nuovi metodi pedagogici laboratoriali e pratici (ad es. hacklab, ecc.) e un costante scambio con l'esterno (nazionale e internazionale).

- Girls in Tech & Science

Le nostre ragazze, più delle loro coetanee in altri paesi, vivono in un contesto che porta a minori aspettative di risultato e quindi di carriera negli

**COMPETENZE E CONTENUTI****ATTIVITÀ**

ambiti collegati alle scienze, alla tecnologia, all'ingegneria e alla matematica (le cosiddette discipline STEM). L' Istituto favorirà una azione didattica per stimolare nelle studentesse la proatica delle discipline scientifiche anche attraverso la partecipazione a competizioni nazionali come gli Hackaton.

- Piano Carriere Digitali (Sinergie con alternanza Scuola Lavoro)

L'Istituto , ogni anno, vede impegnati docenti e studenti in una esperienza educativa, co-progettata finalizzata ad offrire agli studenti una formazione di alto e qualificato profilo attraverso l'esperienza dell'Alternanza Scuola Lavoro. Le iniziative si basano su progetti di esigenze reali provenienti dal territorio sia da imprese private che da amministrazioni pubbliche (NEUROMED, POLO MUSEALE DEL MOLISE, COMUNE DI CAMPOBASSO, COMUNI DEL TERRITORIO, ASSOCIAZIONI PRIVATE , IMPRESE PRIVATE , ETC...) progettati ed implementati dagli studenti che stimolati dal nuovo ambiente ed opportunamente stimolati dal corpo docente si vedono coinvolti nella realizzazione di un prodotto finito di cui si sentiranno i legittimi creatori. Molti di questi progetti portano a scuola manager e professionisti per fornire competenze tecniche ,su materie non incluse nei programmi ministeriali , e competenze soft , le più richieste dal mondo del lavoro. Per esempio public speaking, sviluppo di casi pratici,lavoro in gruppo guardando a vari campi della vita sociale, lavoro

**COMPETENZE E CONTENUTI****ATTIVITÀ**

con il digitale e orientamento professionale.

**CONTENUTI DIGITALI**

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica

Gli studenti e gli insegnanti dell'Istituto nella loro attività didattica si servono, oltre che degli strumenti tradizionali, anche delle risorse che la rete mette a disposizione ogni giorno . I docenti dell'Istituto ampliano la propria aula con gli “ambienti di apprendimento” che sono l’approccio didattico adeguato quando si vuole promuovere un “apprendimento significativo” piuttosto che uno meccanico, quando si persegue la comprensione e non la memorizzazione, la produzione di conoscenza invece che la sua mera riproduzione, l'utilizzo dei contenuti didattici piuttosto che la loro ripetizione. Adottare una didattica di questo tipo può aiutare ad affrontare alcuni dei problemi di apprendimento che si creano nelle classi, come, per esempio, la difficoltà degli studenti a “seguire” le lezioni tradizionali, a mantenere un impegno prolungato, ad approfondire i temi, a percepire la significatività dei contenuti didattici, e la dimenticanza già nel breve periodo degli apprendimenti che sembravano essere stati acquisiti a una prima valutazione. Con questi presupposti i docenti dell'Istituto utilizzano varie piattaforme quali TRECCANI, LA SUITE DI GOOGLE, NEARPOD,KAHOOT, ETC...). In questo modo gli studenti , anche quelli in difficoltà, sono

## COMPETENZE E CONTENUTI

## ATTIVITÀ

stimolati a costruire la conoscenza attraverso le attività, i lavori di gruppo, la condivisione che a sua volta comporta una padronanza del problema o dell'argomento trattato.

## FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

## ATTIVITÀ

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

### OBIETTIVI

- Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti gli attori della comunità scolastica
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali
- Sviluppare standard efficaci, sostenibili e continui nel tempo per la formazione all'innovazione didattica
- Rafforzare la formazione all'innovazione didattica a tutti i livelli (iniziale, in ingresso, in servizio)
- Promuovere la formazione in riferimento alla prevenzione del bullismo e cyberbullismo
- Favorire la formazione sulle competenze dell'inclusività

## FORMAZIONE DEL PERSONALE

L'Istituto ha in previsione di effettuare i seguenti corsi rivolti sia agli studenti che ai docenti:

- Corso di formazione: Coding e Robotica

**FORMAZIONE E  
ACCOMPAGNAMENTO****ATTIVITÀ**

- Educativa
  - Corso di grafica digitale

- Un animatore digitale in ogni scuola

Nell'Istituto è presente la figura dell'animatore digitale che, insieme al dirigente scolastico, al direttore amministrativo e al team digitale (formato da docenti e tecnici di laboratorio), ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola, a partire dai contenuti del PNSD. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico (su questo, infatti, il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26, le cui modalità attuative saranno dettagliate in un momento successivo).

**ACCOMPAGNAMENTO**

La sua funzione prevede tre attività:

**FORMAZIONE INTERNA:** fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività

**FORMAZIONE E  
ACCOMPAGNAMENTO**

**ATTIVITÀ**

formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;

**COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:** favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

**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; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

I docente designato come animatore digitale ha, pertanto, il compito di



**FORMAZIONE E  
ACCOMPAGNAMENTO**

**ATTIVITÀ**

coinvolgere l'intera comunità scolastica, ovvero studenti, docenti e genitori, al processo di digitalizzazione e di innovazione tecnologica; egli, inoltre, dovrà trovare e proporre nuove soluzioni metodologiche e tecnologiche adatte al contesto in cui opera.

Il progetto sviluppato da questa nuova figura professionale, sarà legato al **Piano triennale** per l'offerta formativa della scuola e avrà anch'esso durata triennale.

VEDERE SUL SITO IL PROGRAMMA TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE.

- Accordi territoriali

L'Istituto ha attivato protocolli in rete con Enti del territorio : POLO MUSEALE DEL MOLISE, UNIVERSITA' DEGLI STUDIE DEL MOLISE, ACCORDO DI RETE PER PON AVVISO PUBBLICO N° 4427 DEL 22 MAGGIO 2016 Patrimonio culturale artistico e paesaggistico.

**VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI**

ORDINE SCUOLA: SCUOLA SECONDARIA II GRADO