



Istituto Comprensivo Ardea II



Piano Triennale di Intervento dell'Animatore Digitale 2025-2028

A cura del prof. Giustiniano Matteucig

(Rif. Legge 107/2015, art. 1, commi 56-58; Piano Nazionale Scuola Digitale – Azione #28; Linee guida MIM su Intelligenza Artificiale a scuola)

Premessa normativa

La Legge 107/2015 ("La Buona Scuola") ha previsto che tutte le istituzioni scolastiche inseriscano nel PTOF azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), finalizzate a:

- sviluppare le competenze digitali degli studenti;
- potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali;
- adottare soluzioni organizzative e tecnologiche per governance e trasparenza;
- promuovere la formazione dei docenti e del personale ATA;
- valorizzare le infrastrutture digitali e la produzione di materiali digitali condivisi.

L'Animatore Digitale ha il compito di guidare la trasformazione digitale della scuola, favorendo l'uso consapevole e inclusivo delle tecnologie, in sinergia con il Team Digitale, il Dirigente Scolastico e il DSGA. Tali azioni si integrano oggi con le opportunità offerte dal Programma Erasmus+ 2021-2027, che promuove la cooperazione europea in materia di istruzione, formazione, gioventù e sport, e sostiene la transizione digitale delle scuole attraverso la dimensione internazionale della formazione e dello scambio di buone pratiche.

Contesto d'Istituto

L'Istituto Comprensivo Ardea II utilizza come piattaforma istituzionale G-Suite for Education (Google Workspace), integrata in tutte le attività didattiche e organizzative. Sono in uso Touch screen, Chromebook, laboratori informatici e aule STEAM, Wi-Fi d'istituto e ambienti digitali collaborativi, che consentono una didattica innovativa e inclusiva. L'istituto intende inoltre introdurre strumenti di intelligenza artificiale educativa in modo regolamentato, etico e trasparente, nel rispetto della normativa sulla privacy (GDPR) e delle linee guida ministeriali. Parallelamente, l'Istituto partecipa a progetti Erasmus+ e eTwinning, promuovendo l'innovazione didattica e la cittadinanza digitale europea. Nel triennio 2025-2028, l'istituto intende consolidare la propria partecipazione a progetti europei, in sinergia con le azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Finalità generali

- Promuovere una cultura digitale responsabile e inclusiva.
- Sostenere l'uso metodologico, etico e critico delle tecnologie, inclusa l'intelligenza artificiale.
- Rafforzare le competenze digitali e di cittadinanza di studenti e personale.
- Consolidare l'utilizzo integrato di G-Suite for Education come piattaforma didattica e organizzativa.
- Favorire la partecipazione attiva di famiglie e territorio ai processi di innovazione.
- Favorire la partecipazione a programmi Erasmus+ ed eTwinning per lo scambio di buone pratiche e la formazione internazionale.

Aree di intervento e obiettivi operativi

1. Formazione interna

- Percorsi di aggiornamento su G-Suite, sicurezza digitale e IA generativa (Google AI, ChatGPT, strumenti di analisi e creazione contenuti).
- Workshop su didattica digitale integrata, *flipped classroom*, gamification e AI educativa.
- Formazione del personale ATA su gestione documentale digitale e ottimizzazione dei flussi di lavoro.
- Creazione di tutorial interni e risorse formative condivise su Drive.
- Mobilità Erasmus+ (KA121, KA122) per docenti e personale scolastico in scuole partner europee.
- Partecipazione a *Job Shadowing* e corsi di formazione internazionale su innovazione digitale.
- Creazione di tutorial e-learning e risorse formative condivise su Drive e piattaforme Erasmus.

2. Coinvolgimento della comunità scolastica

- Attività laboratoriali per studenti su alfabetizzazione digitale, coding e intelligenza artificiale.
- Incontri informativi con le famiglie su uso consapevole della rete e dell'IA.
- Collaborazioni con enti e università per progetti di innovazione e cittadinanza digitale.
- Eventi annuali ("Digital Day", "Settimana del Coding", "AI for Kids").

3. Creazione e diffusione di soluzioni innovative

- Introduzione di strumenti di IA educativa per la personalizzazione dell'apprendimento.
- Promozione di pratiche didattiche basate su dati e analisi automatizzate (learning analytics).
- Sperimentazione di strumenti di IA generativa regolamentati, in coerenza con le linee guida del MIM.
- Produzione e diffusione di materiali didattici digitali autoprodotti.
- Laboratori di alfabetizzazione digitale e IA per studenti, con moduli in lingua inglese in sinergia con Erasmus+.
- Progetti eTwinning per la collaborazione tra scuole europee su temi digitali e ambientali.
- Incontri con famiglie e territorio su educazione ai media, sicurezza online e cittadinanza digitale europea.
- Eventi annuali: "Digital Day Europeo", "Settimana del Coding e dell'IA", "Erasmus+ Innovation Week".

Articolazione triennale delle azioni

Anno scolastico 2025–2026

- Formazione di base su G-Suite e strumenti digitali istituzionali.
- Creazione di un protocollo interno sull'uso regolamentato dell'intelligenza artificiale a scuola, in linea con le indicazioni ministeriali.
- Laboratori di coding e pensiero computazionale.
- Avvio di percorsi di educazione all'uso consapevole dell'IA per studenti e docenti.
- Avvio di progetti Erasmus+ di mobilità breve e partenariati eTwinning.
- Realizzazione di moduli didattici multilingue digitali e collaborazioni internazionali.

Anno scolastico 2026–2027

- Formazione avanzata su AI nella didattica (uso di chatbot educativi, strumenti di supporto alla scrittura e alla valutazione formativa).
- Introduzione di attività progettuali interdisciplinari basate sull'intelligenza artificiale (analisi dati, storytelling digitale, simulazioni).
- Implementazione di una biblioteca digitale d'istituto e repository di materiali IA-friendly.
- Attivazione di percorsi di *peer education* digitale tra studenti.
- Job Shadowing in scuole partner Erasmus+ e disseminazione dei risultati in eventi interni.
- Creazione di una biblioteca digitale d'istituto e repository Erasmus+ di buone pratiche.
- Realizzazione di moduli didattici multilingue digitali e collaborazioni internazionali.

Anno scolastico 2027–2028

- Consolidamento dell'uso consapevole dell'IA come strumento di supporto all'apprendimento personalizzato.
- Valutazione d'impatto dell'integrazione dell'IA nella didattica e nella gestione scolastica.
- Diffusione di buone pratiche digitali a livello di rete territoriale.
- Organizzazione del "Festival dell'Innovazione Digitale e dell'Intelligenza Artificiale" dell'Istituto.
- Valutazione d'impatto delle azioni Erasmus+ e digitali sulla scuola.
- Diffusione delle buone pratiche europee tramite Festival dell'Innovazione Digitale ed Erasmus+.
- Redazione del report di sintesi triennale delle attività digitali ed europee

Monitoraggio e valutazione

Il monitoraggio delle azioni avverrà attraverso:

- raccolta di dati e feedback da docenti, studenti e ATA;
- schede di autovalutazione digitale (DigCompEdu);
- analisi dell'impatto delle attività di formazione e dei progetti IA;
- revisione annuale del piano in base ai risultati e ai bisogni emergenti.
- analisi dei risultati formativi dei progetti Erasmus+;
- revisione annuale del piano sulla base dei risultati ottenuti e delle opportunità europee disponibili.

Conclusione

Il Piano Triennale 2025–2028 dell'Animatore Digitale dell'I.C. Ardea II rappresenta una visione strategica e sostenibile per la trasformazione digitale della scuola, basata su formazione, consapevolezza e innovazione. L'intelligenza artificiale, integrata in modo regolamentato e trasparente, diventa uno strumento educativo e non sostitutivo, a supporto della creatività, dell'apprendimento personalizzato e della responsabilità digitale. Inoltre il Piano si propone di consolidare l'identità digitale ed europea della scuola, integrando innovazione tecnologica, intelligenza artificiale ed Erasmus+ in un percorso unitario di crescita culturale e formativa. L'obiettivo è costruire una scuola connessa all'Europa, inclusiva, etica e sostenibile, capace di preparare cittadini competenti e responsabili nel mondo digitale.

Ardea, ottobre 2025

Prof. Giustiniano Matteucig

Animatore Digitale – Istituto Comprensivo Ardea II