

Istituto Comprensivo Statale Capena

PIANO SCOLASTICO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA



Il presente documento, ad integrazione del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, individua i criteri e le modalità di attuazione della Didattica Digitale Integrata per l'Istituto Comprensivo di Capena ed ha validità a partire dall'a.s. 2020/2021.

QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

Il presente Piano per la Didattica Digitale Integrata viene delineato secondo le indicazioni contenute nelle [Linee guida sulla Didattica digitale integrata](#), adottate con Decreto Ministeriale 7 agosto 2020 n. 89 e tenendo conto della seguente normativa:

- D.L. 25 marzo 2020, n. 19, recante misure urgenti per fronteggiare l'emergenza epidemiologica da COVID-19;
- D.L. 8 aprile 2020, n. 22, convertito, con modificazioni, in Legge 6 giugno 2020, n. 41, che, all'articolo 2, comma 3, stabilisce che il personale docente assicura le prestazioni didattiche nelle modalità a distanza, utilizzando strumenti informatici o tecnologici a disposizione, ed integra pertanto l'obbligo di attivare la didattica a distanza, definendone tempi, modalità e strumenti di erogazione.
- Decreto del Ministro dell'Istruzione 26 giugno 2020, n. 39 che fornisce un quadro di riferimento entro cui progettare la ripresa delle attività scolastiche nel mese di settembre, con particolare riferimento alla necessità per le scuole di dotarsi di un *Piano scolastico per la didattica digitale integrata*.
- [Ordinanza relativa agli alunni e studenti con patologie gravi o immunodepressi](#) ai sensi dell'articolo 2, comma 1, lettera d-bis) del decreto-legge 8 aprile 2020, n. 22.

DEFINIZIONE

Per didattica digitale integrata (DDI) si intende la metodologia innovativa di insegnamento-apprendimento che supporta e arricchisce la didattica quotidiana con l'ausilio delle nuove tecnologie, quale modalità complementare alla tradizionale esperienza di scuola. La DDI è dunque uno strumento che consente di incrementare l'offerta formativa tramite l'uso di piattaforme digitali e applicazioni appositamente studiate per l'educazione, volte a ottimizzare gli apprendimenti e a favorire lo sviluppo cognitivo, in particolar modo per gli studenti con bisogni educativi speciali.

È inoltre il mezzo che garantisce il diritto all'apprendimento sia in caso di nuovo *lockdown*, sia in caso di isolamento domiciliare di insegnanti e/o di interi gruppi classe.

La DDI è orientata anche alle alunne e agli alunni che presentano fragilità nelle condizioni di salute, opportunamente attestate e riconosciute dalle figure mediche competenti, consentendo loro di fruire della proposta didattica dal proprio domicilio, in accordo con le famiglie.

ANALISI DEL FABBISOGNO E MONITORAGGIO

L'Istituto Comprensivo Capena, attraverso la verifica diretta realizzata dai docenti coordinatori, avvia la rilevazione del fabbisogno di strumentazione tecnologica e connettività dei singoli alunni e del personale docente assunto a tempo determinato e indeterminato. Su tale base, il Consiglio di Istituto approva i criteri di concessione in comodato d'uso delle dotazioni strumentali necessarie.

Per le situazioni di fragilità, a qualsiasi tipologia esse siano riconducibili, la scuola opererà periodici monitoraggi al fine di attivare, in caso di necessità, tutte le azioni necessarie volte a garantire l'effettiva fruizione delle attività didattiche, in particolar modo per gli studenti con cittadinanza non italiana, neo arrivati in Italia, anche con il supporto delle agenzie del territorio. A tal fine sarebbe auspicabile l'individuazione di una figura di mediatore culturale, concordato con l'ente locale, per una corretta ed efficace comunicazione tra scuola e famiglia.

FINALITÀ

Considerato il valore aggiunto rappresentato dalla didattica digitale quale opportunità per gli studenti di potenziare le proprie capacità, il presente Piano contempla la didattica digitale non più solo come didattica d'emergenza, ma come modalità integrata nella quotidianità. La DDI costituisce, dunque, parte integrante dell'offerta formativa dell'Istituto, sia in affiancamento alla normale didattica d'aula, sia in sua sostituzione nelle situazioni di emergenza che rendono impossibile l'accesso fisico a scuola.

In questa prospettiva compito dell'insegnante è quello di creare ambienti sfidanti, stimolanti e collaborativi in cui:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni;
- favorire l'esplorazione e la scoperta;
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo;
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere;
- stimolare la motivazione e la creatività degli alunni;
- incentivare l'apprendimento basato su attività didattiche ludiche;

- promuovere attività vincolate alla realtà degli alunni;
- attuare interventi adeguati nei riguardi di alunni con bisogni educativi speciali.

OBIETTIVI

Il seguente piano intende promuovere:

- la realizzazione di attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli alunni;
- il potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche;
- la formazione dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze lavorative, cognitive e sociali degli alunni;
- l'attenzione agli alunni più fragili;
- l'utilizzo degli strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati, nonché lo scambio di informazioni tra dirigente, docenti e alunni;
- informazione puntuale, nel rispetto della privacy: l'Istituto fornirà alle famiglie una puntuale informazione sui contenuti del presente Piano ed agirà sempre nel rispetto della disciplina in materia di protezione dei dati personali raccogliendo solo dati personali strettamente pertinenti e collegati alla finalità che si intenderà perseguire.

ORGANIZZAZIONE DELLA DDI

La progettazione della DDI tiene conto del contesto e assicura la sostenibilità delle attività proposte garantendo una combinazione equilibrata di attività svolte in [modalità sincrona e asincrona](#), al fine di armonizzare l'offerta didattica con i ritmi di apprendimento e prevedendo sufficienti momenti di pausa. Mira inoltre al conseguimento di un generale livello di inclusività nei confronti dei bisogni educativi speciali, ponendo particolare attenzione agli studenti e alle studentesse in situazione di svantaggio e a coloro che presentano fragilità nelle condizioni di salute, opportunamente attestate e riconosciute.

Il team dei docenti e i consigli di classe rivedranno le progettazioni didattiche individuando i contenuti essenziali delle discipline, al fine di porre gli alunni, pur a distanza, al centro del processo di insegnamento-apprendimento per sviluppare quanto più possibile autonomia e responsabilità.

STRUMENTI

Per assicurare unitarietà al processo di insegnamento-apprendimento e semplificare la fruizione del materiale didattico, l'Istituto Comprensivo Capena si avvale delle seguenti piattaforme digitali.

1. Registro elettronico **Axios**: nella scuola primaria e secondaria il registro elettronico viene utilizzato per la rilevazione della presenza in servizio dei docenti, per registrare la frequenza degli alunni e giustificare le assenze, per le comunicazioni scuola-famiglia e per l'annotazione dei compiti giornalieri.
2. **Google Suite for Education**: la piattaforma G-Suite, associata al dominio della scuola, risponde ai necessari requisiti di sicurezza dei dati a garanzia della *privacy*, è accessibile da qualsiasi tipo di dispositivo (smartphone, tablet, PC) e svolge anche la funzione di *repository in cloud* per la raccolta e archiviazione dei diversi materiali prodotti e condivisi. Nello specifico, ad integrazione dell'azione didattica quotidiana, verranno utilizzate le seguenti applicazioni della piattaforma:
 - **Documenti, Presentazioni e Moduli**: per la creazione di file condivisi e per la promozione della scrittura collaborativa; per l'esposizione di idee personali e degli argomenti studiati; per la realizzazione di sondaggi e per la creazione di quiz.
 - **Classroom**: per la gestione digitale delle attività didattiche, per l'organizzazione dei compiti, per la condivisione di materiali didattici, per una valutazione più agile dei lavori degli studenti e l'invio di feedback immediati da parte dell'insegnante.
 - **Gmail**: per una comunicazione più efficace tra scuola e famiglia.
 - **Calendar**: per la calendarizzazione delle attività sincrone e asincrone.
 - **Google Meet**: per la realizzazione di videolezioni in caso di nuovo *lock-down* o di isolamento domiciliare.

In abbinamento alle applicazioni di G-Suite, i docenti potranno avvalersi di altre piattaforme che rispettino i requisiti di sicurezza e privacy. A titolo esemplificativo, ne forniamo un elenco:

- Estensioni per la scrittura dei simboli matematici all'interno degli strumenti di G Suite for Education: **Equatio, Math Type**.
- App di simulazioni per le scienze naturali e la biologia: [Phet](#).
- App per la creazione di lezioni o unità di apprendimento digitali interattive: [Nearpod](#).
- App di Google per la creazione di blog educativi (privati): [Blogger](#)
- App per creare tutorial o presentare concetti ed idee tramite la registrazione dello schermo del computer e della propria voce: [Screencastomatic](#).
- App per la creazione da parte del docente di attività ludiche interattive e autocorrettive come cruciverba, giochi a quiz, giochi interattivi, etc: [Educaplay](#), [Quizlet](#), [Kahoot](#).
- App per l'inserimento di domande aperte o a scelta multipla autocorrettive all'interno di un qualsiasi video, rendendolo di fatto interattivo: [Edpuzzle](#).
- Piattaforme per la creazione di prodotti grafici originali come volantini, poster, infografiche, presentazioni animate, linee del tempo, immagini interattive: [Genially](#), [Canva](#), [Adobe Spark](#), [Thinglink](#).
- App per la realizzazione di libri digitali e storie illustrate: [Book Creator](#), [StoryBird](#).

- App per la creazione di fumetti: [Storyboard that](#)
- App per la realizzazione di bacheche collaborative: [Padlet](#).
- App per la creazione di brani musicali: [GarageBand](#).
- Piattaforme per l'apprendimento delle lingue straniere: [Duolingo](#).
- App di realtà aumentata per visite virtuali dei beni culturali.

Infine, per i docenti e per gli alunni, vi è la possibilità di utilizzare **i libri e le risorse digitali** forniti dalle case editrici a corredo dei libri di testo.

TEMPI E MODI

L'azione didattica quotidiana verrà integrata dalla DDI secondo tempi e modi diversi in base all'ordine di scuola.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

La DDI verrà offerta a tutte le classi con modalità che tengano in considerazione l'età e gli stili di apprendimento degli studenti. Verrà applicata usufruendo degli spazi e degli strumenti ad essa destinati: l'aula informatica, l'aula mobile, l'aula virtuale.

Aula informatica e aula mobile

- Ogni classe usufruirà dell'aula informatica o dell'aula mobile con cadenza settimanale e secondo una equilibrata alternanza delle discipline.
- Nell'aula informatica sarà necessario indossare la mascherina durante l'intera lezione e igienizzare le mani prima e dopo l'uso dei dispositivi.
- Le prenotazioni dell'aula verranno effettuate una settimana in anticipo affinché possano essere approvate dal personale preposto.
- Ogni ingresso in aula informatica dovrà essere registrato su apposito modulo.
- Ogni alunno disporrà durante l'intero anno scolastico della postazione o dispositivo che gli verrà assegnato a inizio anno.
- Alunni e docenti avranno accesso a un account istituzionale personale fornito dalla scuola.

Aula virtuale

- La gestione digitale della didattica avverrà tramite **Google Classroom**, che verrà attivato in ogni classe.
- Ogni docente creerà la propria classe e avrà cura di invitarvi gli insegnanti di sostegno o viceversa i docenti curricolari.
- L'aula virtuale sarà utilizzata dai docenti per la condivisione di materiali multimediali volti all'approfondimento degli argomenti trattati in classe o

finalizzati alla successiva realizzazione in classe di attività laboratoriali (v. [Flipped classroom](#)).

- Si impiegherà inoltre per l'assegnazione di compiti o di attività digitali (durante il fine settimana e durante i periodi di vacanza per la Scuola Primaria) e per l'invio di feedback agli alunni.
- Gli alunni potranno avvalersi di Classroom per chiedere eventuali chiarimenti in merito alle attività assegnate e avranno cura di fruire puntualmente del materiale condiviso e di svolgere i compiti assegnati.
- Ad ogni classe verrà assicurata una regolare attività su Classroom, con una equilibrata alternanza delle discipline e rispettando la seguente cadenza:
 - Lettere, Matematica e Scienze, Lingue Straniere: una volta a settimana.
 - Tecnologia, Arte, Musica, Motoria: due volte al mese.
 - Religione: una volta al mese.
- Sarà cura dei singoli docenti annotare la propria attività sul Planning di Axios , garantendo in tal modo regolarità ed evitando sovrapposizioni che possano determinare un eccessivo carico di lavoro per gli studenti.
- Per favorire una certa omogeneità didattica e agevolare la condivisione del materiale tra docenti, verrà creata una *repository* di risorse disciplinari da aggiornare periodicamente. La repository potrà essere sottoposta a verifica durante le riunioni di dipartimento e potrà essere creata e organizzata con [wakelet](#).

Qualora lo si ritenesse necessario, si farà uso di dispositivi forniti in dotazione dalla scuola e/o di computer/tablet personali.

Si ribadisce che per l'uso degli strumenti digitali a fini didattici è consentito esclusivamente l'uso dell'account istituzionale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Vista la specificità di approccio ludico-relazionale alla didattica per la fascia tre-sei anni, la DDI arricchirà l'offerta formativa prevalentemente con la realizzazione di racconti, fiabe o esibizioni dei bambini stessi in modalità video (utilizzando ad esempio app quali **VideoMaker**, **InShot**, **Youtube**), e di canzoni o filastrocche in modalità audio.

Si ricorda che saranno utilizzati gli strumenti annessi alla piattaforma d'Istituto e la mail istituzionale per il confronto regolare con le famiglie e tra insegnanti.

QUARANTENA DI STUDENTI E INSEGNANTI

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

- La didattica a distanza in sincrono verrà attivata solo per interi gruppi classe in quarantena oppure per gli alunni in quarantena fiduciaria, certificata dal medico.
- Per le attività sincrone si utilizzerà Google Meet.

- Nell'attivazione della didattica a distanza ci si atterrà all'orario settimanale in vigore a scuola.
- Ogni lezione si svolgerà secondo un'alternanza di attività sincrone e asincrone: i docenti e gli studenti si conetteranno per un incontro iniziale, seguito dallo svolgimento in autonomia di attività asincrone assegnate dal docente (su Classroom o sul libro di testo) e da un incontro finale.
- Le assenze verranno registrate dai docenti e giustificate dai genitori su Axios.
- I docenti firmeranno regolarmente la presenza sul registro elettronico.
- L'insegnante di sostegno, in stretta collaborazione con i docenti curricolari, assicurerà il collegamento degli alunni connessi dal proprio domicilio e avrà cura di promuovere l'interazione tra tutti i compagni di classe, mettendo a punto materiale individualizzato o personalizzato da far fruire all'alunno in incontri quotidiani con il piccolo gruppo.

SCUOLA DELL'INFANZIA

In caso di quarantena, la scuola dell'infanzia adotterà le stesse misure previste per un eventuale nuovo *lockdown*, descritte di seguito.

EVENTUALE NUOVO LOCKDOWN

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

- Saranno assicurate almeno 15 ore settimanali di didattica (10 ore per le classi prime della scuola primaria) in modalità sincrona, con l'intero gruppo classe.
- Le lezioni sincrone verranno realizzate tramite Google Meet.
- Verranno garantite 3 video lezioni al giorno, calendarizzate dal lunedì al venerdì.
- Le 3 ore in sincrono saranno organizzate in maniera flessibile durante l'arco della giornata (con turni ove possibile antimeridiani) dalle ore 9:00 alle ore 17:00, prevedendo anche la possibilità di suddividere la classe in piccoli gruppi.
- Ogni video lezione avrà la durata di massimo 50 minuti, con una pausa di almeno 10 minuti.
- La ripartizione oraria sarà proporzionale al monte ore di ogni disciplina e terrà conto delle singole discipline assegnate ad ogni docente.
- Ciascun docente darà comunicazione dell'orario delle lezioni e avrà cura di avvisare tempestivamente in caso di variazioni.
- La didattica sincrona verrà completata con attività da realizzare in modalità asincrona su Classroom, secondo le metodologie ritenute più idonee.
- L'insegnante di sostegno, in stretta collaborazione con i docenti curricolari, assicurerà il collegamento degli alunni connessi dal proprio domicilio e avrà cura di promuovere l'interazione tra tutti i compagni di classe, mettendo a punto materiale individualizzato o personalizzato da far fruire all'alunno in incontri quotidiani con il piccolo gruppo.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Per la fascia di età tre-sei l'aspetto più importante in caso di isolamento domiciliare o di nuovo *lockdown* è mantenere un contatto in primo luogo relazionale, garantendo continuità e prossimità. Il documento “*Orientamenti pedagogici sui LEAD (legami educativi a distanza)*” raccoglie le buone pratiche da realizzare per instaurare e mantenere relazioni educative a distanza con bambini e genitori, e ad esso ci si riferisce per fronteggiare eventuali situazioni di rinnovata emergenza.

Le attività didattiche a distanza, oltre ad essere accuratamente progettate in relazione ai materiali e agli spazi domestici e alla progettazione didattica annuale, saranno calendarizzate per un massimo di tre proposte a settimana; in tal modo si favorirà il coinvolgimento attivo dei bambini senza gravare eccessivamente sul relativo impegno delle famiglie, che dovranno garantire il necessario e costante affiancamento dei bambini nella fruizione e produzione del materiale didattico. I LEAD richiedono la presenza attiva e fattiva dei genitori, che fungono da mediatori tra il docente e il bambino. Tenuto conto dell'età degli alunni, sono preferibili piccole esperienze, brevi filmati o file audio.

Gli strumenti da utilizzare in modalità didattica a distanza potranno essere:

- il messaggio per il tramite del rappresentante di sezione, da privilegiare per le comunicazioni alle famiglie e l'invio di materiali didattici;
- la videochiamata, in casi specifici di singoli alunni, per esempio in isolamento domiciliare;
- la videoconferenza tramite piattaforma Google MEET, per riunioni con i genitori od occasioni particolari per ravvivare il legame del gruppo-sezione;
- per i *feedback* degli alunni, a scopo di verifica e di autovalutazione, si consiglia di utilizzare la piattaforma di Istituto, ma in ogni caso la modalità di scambio sarà concordata con le famiglie.

La DDI per la scuola dell'infanzia è una pratica necessaria per preservare la centralità della relazione educativa e garantisce il perseguimento delle finalità proprie dello sviluppo delle autonomie personali e della promozione del senso di appartenenza alla comunità scolastica.

Tutti gli **incontri collegiali**, verranno effettuati online con Google Meet, secondo il calendario annuo delle attività proposto dal Dirigente Scolastico.

ANIMATORE DIGITALE

L'Animatore Digitale avrà il compito di incentivare il processo di digitalizzazione della scuola e di garantire il necessario supporto alla realizzazione delle attività digitali, curando gli aspetti di formazione del personale e di sostegno ai docenti. Si occuperà inoltre della gestione della piattaforma G Suite for Education.

REGOLE DI COMPORTAMENTO NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Considerate le implicazioni etiche poste dall'uso delle nuove tecnologie e dalla rete, il regolamento di Istituto viene integrato con le seguenti regole di comportamento da seguire negli ambienti di apprendimento digitali:

1. L'aula virtuale, le videoconferenze, le video lezioni sono didattica a tutti gli effetti, seppur a distanza, quello che non è concesso in classe, non lo è nemmeno lì.
2. Impegnarsi a frequentare le lezioni sincrone in modo responsabile: vestirsi in modo consono, evitare di dedicarsi ad altre attività, disattivare la suoneria del cellulare.
3. Rispettare l'orario indicato: l'ingresso in ritardo disturberà chi sta parlando e costringerà l'insegnante a ripetere.
4. Non è consentito dare il codice della video-lezione ad altri né ammettere la presenza di estranei alla lezione, salvo fasce di età che necessitano dell'affiancamento del genitore.
5. Tenere acceso il microfono e disattivarlo (o riattivarlo) solo su indicazione dell'insegnante.
6. Tenere sempre accesa la webcam.
7. Scegliere un luogo della casa tranquillo ed isolato per partecipare alle video lezioni.
8. Non è consentito fare riprese video, né scattare foto durante le video lezioni, nel rispetto del diritto alla privacy di docenti e alunni.
9. Utilizzare un linguaggio adeguato, sia scritto sia verbale e utilizzare la chat solo su indicazione dell'insegnante.
10. Non è consentito mangiare, né masticare chewing gum durante le lezioni on line.

METODOLOGIE E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La lezione in videoconferenza agevola il ricorso a metodologie didattiche più centrate sul protagonismo degli alunni, consente la costruzione di percorsi interdisciplinari, nonché di capovolgere la struttura della lezione, passando da momento di semplice trasmissione dei contenuti ad *agorà* di confronto, di rielaborazione condivisa e di costruzione collettiva della conoscenza. In questa prospettiva, si potranno utilizzare dunque diverse metodologie e strumenti quali l'apprendimento collaborativo, la *flipped classroom*, la didattica breve, il *debate*, il *brainstorming*, le mappe concettuali, il *commenting* e il *blogging*, le simulazioni on line per scienze, così come le interrogazioni, i prodotti digitali creativi, elaborati, relazioni, etc.

La valutazione sarà formativa e in itinere, terrà conto della qualità dei processi attivati, della disponibilità ad apprendere, a lavorare in gruppo, dell'autonomia, della responsabilità personale e sociale e del processo di autovalutazione. Sarà costante, garantirà trasparenza e tempestività e, ancor più laddove dovesse venir meno la possibilità del confronto in presenza, la necessità di assicurare *feedback* continui sulla base dei quali regolare il processo di insegnamento/apprendimento.

La valutazione degli apprendimenti in DDI potrà prevedere anche la valutazione di prodotti digitali multimediali, da riportare sul registro elettronico. In tal caso, la valutazione dei prodotti digitali concorrerà alla valutazione finale degli apprendimenti dell'alunno.

Le competenze trasversali e digitali negli ambienti di apprendimento online (in caso di *Lockdown*) verranno valutate tramite la [rubrica](#) già in uso dallo scorso anno e approvata collegialmente.

La valutazione degli alunni con bisogni educativi speciali sarà condotta sulla base dei criteri e degli strumenti definiti e concordati nei Piani didattici personalizzati e nei Piani educativi individualizzati.

ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Il Piano scuola 2020, allegato al citato DM 39/2020 prevede che l'Amministrazione centrale, le Regioni, gli Enti locali e le scuole, ciascuno secondo il proprio livello di competenza, operino per garantire la frequenza scolastica in presenza degli alunni con disabilità con il coinvolgimento delle figure di supporto (Operatori educativi per l'autonomia e la comunicazione e gli Assistenti alla comunicazione per gli alunni con disabilità sensoriale). Per tali alunni il punto di riferimento rimane il Piano Educativo Individualizzato (PEI), unitamente all'impegno dell'Amministrazione centrale e delle singole amministrazioni scolastiche di garantire la frequenza in presenza.

Particolare attenzione verrà dedicata alla presenza di alunni in possesso di diagnosi rilasciata ai sensi della Legge 170/2010 e di alunni non certificati, ma riconosciuti con Bisogni educativi speciali dal team docenti e dal consiglio di classe; eventuali opportune compensazioni o integrazioni alla DDI saranno riportate nei rispettivi Piani Didattici Personalizzati (PDP).

[Gli studenti con patologie gravi o immunodepressi](#), certificati dal pediatra di libera scelta (PLS) o dal medico di medicina generale (MMG) in raccordo con il Dipartimento di Prevenzione Territoriale (DdP), o gli studenti beneficiari del servizio "scuola in ospedale", potranno fruire di forme di DDI, in modalità integrata o esclusiva, ovvero di modalità di percorsi di istruzione integrativi predisposti avvalendosi dei docenti già assegnati alla classe di appartenenza. In tal caso, nella certificazione prodotta, dovrà essere comprovata l'impossibilità di fruire delle lezioni in presenza presso l'istituzione scolastica. La didattica digitale integrata, dunque, oltre a garantire il diritto all'istruzione, concorre a mitigare lo stato di isolamento sociale e diventa, pertanto, uno degli strumenti più efficaci per rinforzare la relazione.

Nel caso in cui la condizione di disabilità certificata dello studente con patologie gravi o immunodepresso sia associata a una condizione documentata che comporti implicazioni emotive o socio culturali tali da doversi privilegiare la presenza a scuola, sentiti il PLS/MMG e il DdP e d'intesa con le famiglie, la scuola adotterà ogni opportuna forma organizzativa per garantire, anche periodicamente, lo svolgimento di attività didattiche in presenza. Sulla base delle specifiche comprovate esigenze dello studente e di quanto ritenuto opportuno dagli Organi Collegiali, si garantirà una modulazione adeguata dell'offerta formativa di DDI, in modalità sincrona e asincrona.

SICUREZZA E PRIVACY

Si rimanda alla normativa in vigore e a quanto esplicitato nel GDPR.

RAPPORTI SCUOLA - FAMIGLIA

Anche in rinnovate condizioni di emergenza la scuola assicura tutte le attività di comunicazione, informazione e relazione con la famiglia, avvalendosi dei canali comunicativi a disposizione.

I colloqui con i genitori verranno effettuati online su Google Meet con prenotazione, nel rispetto degli orari di colloquio mensili prestabiliti.

FORMAZIONE DEI DOCENTI E DEL PERSONALE ASSISTENTE TECNICO

Visto il periodo di emergenza vissuto dalla scuola e alla luce dell'esperienza della didattica a distanza attivata, la scuola avrà cura di predisporre all'interno del Piano della formazione del personale, attività che rispondano alle specifiche esigenze formative.

I percorsi formativi a livello di singola istituzione scolastica o di rete di ambito per la formazione potranno incentrarsi sulle seguenti priorità.

1. Informatica (anche facendo riferimento al DigCompEdu), con priorità alla formazione sulle piattaforme in uso da parte dell'istituzione scolastica.
2. Con riferimento ai gradi di istruzione:
 - metodologie innovative di insegnamento e ricadute sui processi di apprendimento (didattica breve, apprendimento cooperativo, *flipped classroom*, *debate*, *project based learning*);
 - modelli inclusivi per la didattica digitale integrata e per la didattica interdisciplinare;
 - gestione della classe e della dimensione emotiva degli alunni.
3. Privacy, salute e sicurezza sul lavoro nella didattica digitale integrata.
4. Formazione specifica sulle misure e sui comportamenti da assumere per la tutela della salute personale e della collettività in relazione all'emergenza sanitaria.

Per il personale Assistente tecnico impegnato nella predisposizione degli ambienti e delle strumentazioni tecnologiche per un funzionale utilizzo da parte degli alunni e dei docenti, si prevedranno specifiche attività formative, anche organizzate in rete con altre istituzioni scolastiche del territorio, al fine di ottimizzare l'acquisizione o il rafforzamento delle competenze necessarie allo scopo.

GLOSSARIO

Modalità sincrona e asincrona

Sulla base dell'interazione tra insegnante e gruppo di alunni, le attività digitali integrate possono essere realizzate secondo due modalità, che concorrono in maniera sinergica al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e allo sviluppo delle competenze personali e disciplinari:

1. Modalità sincrona

Prevede attività svolte con l'interazione in tempo reale tra gli insegnanti e il gruppo di alunni. In particolare, sono da considerarsi attività sincrone:

- le video lezioni in diretta, intese come sessioni di comunicazione interattiva audio-video in tempo reale, comprendenti anche la verifica orale degli apprendimenti;
- lo svolgimento di compiti quali la realizzazione di elaborati digitali o la risposta a test più o meno strutturati con il monitoraggio in tempo reale da parte dell'insegnante, ad esempio utilizzando applicazioni quali Google Documenti o Moduli.

2. Modalità asincrona

Prevede attività svolte senza l'interazione in tempo reale tra gli insegnanti e il gruppo di alunni. Sono da considerarsi attività asincrone quelle strutturate e documentabili, svolte con l'ausilio di strumenti digitali, quali:

- l'attività di approfondimento individuale o di gruppo con l'ausilio di materiale didattico digitale fornito o indicato dall'insegnante;
- la visione di video lezioni registrate, di documentari o di altro materiale video predisposto o indicato dall'insegnante;
- esercitazioni, produzione di relazioni ed elaborati o realizzazione di prodotti digitali creativi.

Flipped classroom

La *flipped classroom* (o classe capovolta) è una metodologia didattica che ribalta l'impianto della lezione tradizionale. Secondo questa metodologia la lezione del docente diventa il compito a casa, mentre il tempo in classe viene utilizzato per attività pratiche, di tipo laboratoriale e collaborativo in cui gli studenti si confrontano fra loro e con il docente. In pratica, a casa si apprende tramite la visione di video, video lezioni e altre risorse digitali selezionate, mentre in classe si sperimenta, si dibatte e si svolgono attività laboratoriali.

Debate

Questo metodo consiste nel fornire agli studenti un tema, solitamente dibattuto dalla società civile, sul quale vi siano posizioni contrapposte. Gli studenti vengono divisi in gruppi e a ciascun gruppo viene affidato il compito di documentarsi per sostenere la tesi a favore oppure contro il tema oggetto del dibattito. Dopo una fase di studio e preparazione svolta autonomamente, durante la lezione i gruppi si confrontano cercando di essere convincenti in merito alla validità della propria posizione. Infine il docente può dare una valutazione al lavoro svolto.

Brainstorming

Si tratta di una tecnica attivata in gruppo, che fa leva sul meccanismo dell'associazione di idee affinché emergano diverse possibili alternative per la risoluzione di un problema. Può essere utilizzata anche per attivare conoscenze pregresse in merito a un nuovo argomento da affrontare in classe.

Commenting

Consiste nel commentare testi digitali inserendo note a margine.

Blogging

Consiste nella creazione di un blog didattico al fine di stimolare la condivisione della conoscenza, alimentare la discussione sugli argomenti affrontati durante le lezioni, favorire il dibattito, verificare e monitorare in tempo reale i progressi degli studenti.

RUBRICA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE NELLA DIDATTICA A DISTANZA

AREA	COMPETENZA	LIVELLI			
	COMPETENZE TRASVERSALI	A	B	C	D
Partecipazione e motivazione	Prende parte alle attività sincrone e asincrone, rispettando l'orario di lezione.				
	Partecipa alle lezioni online attivamente, mostrando motivazione e interesse.				
	Interagisce negli ambienti digitali in modo adeguato, rispettando i turni di parola e scegliendo la modalità e il momento opportuni per intervenire. Rispetta la visibilità durante le lezioni in sincrono, attivando microfono e webcam in modo corretto.				
Perseveranza e fiducia	Svolge i compiti assegnati su classroom, utilizzando i materiali digitali forniti dall'insegnante. Lavora in modo autonomo e originale.				
	Mantiene la concentrazione e il ritmo durante le attività sincrone.				
IMPARARE AD IMPARARE					
Gestione del tempo	Rispetta i tempi di consegna, organizza e pianifica i propri impegni in modo autonomo.				
Organizzazione delle informazioni	Ricerca, seleziona e organizza informazioni in rete in modo consapevole, utilizzando fonti attendibili. Individua collegamenti e relazioni tra le informazioni.				
COMPETENZA DIGITALE					
Produzione	Utilizza in autonomia software di diverso tipo per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti, risolvere problemi e realizzare prodotti originali.				
Comunicazione e collaborazione	Interagisce in modo autonomo utilizzando correttamente diversi strumenti di comunicazione.				

A - Avanzato: L'alunno ha partecipato alle attività sincrone e asincrone attivamente, mostrando motivazione e interesse. Ha interagito negli ambienti digitali in modo responsabile, rispettando i modi e i tempi della comunicazione. Ha lavorato in modo autonomo e originale, mantenendo alta la concentrazione. Ha svolto i compiti assegnati su classroom con padronanza, rispettando sempre i tempi di consegna, organizzando e pianificando i propri impegni in modo autonomo. Ha dimostrato di saper selezionare e organizzare le informazioni in modo pertinente. Ha realizzato prodotti digitali originali e utilizzato regolarmente strumenti di comunicazione di diverso tipo in completa autonomia.

B - Intermedio: L'alunno ha partecipato alle attività sincrone e asincrone, mostrando interesse. Ha interagito negli ambienti digitali adeguatamente, rispettando i modi e i tempi della comunicazione. Ha lavorato in modo consapevole, mantenendo una buona concentrazione. Ha svolto i compiti assegnati su classroom, rispettando i tempi di consegna e pianificando i propri impegni in modo autonomo. Il processo di apprendimento è bene avviato, ha dimostrato di saper selezionare le informazioni in modo pertinente. Ha realizzato prodotti digitali di diverso tipo e ha utilizzato spesso strumenti di comunicazione in autonomia.

C - Base: L'alunno ha partecipato alle attività sincrone e asincrone. Ha interagito negli ambienti digitali, rispettando generalmente i modi e i tempi della comunicazione. Con la guida dell'insegnante, ha lavorato in modo consapevole, mantenendo un'adeguata concentrazione. Ha svolto i compiti assegnati su classroom, rispettando i tempi di consegna. Il processo di apprendimento è avviato. Ha realizzato semplici prodotti digitali e ha utilizzato a volte strumenti di comunicazione.

D - Iniziale: L'alunno ha partecipato poco alle attività sincrone e asincrone. Ha interagito negli ambienti digitali, rispettando raramente i modi e i tempi della comunicazione. Ha lavorato, solo se guidato, in situazioni semplici. Ha svolto i compiti assegnati su classroom in modo discontinuo. Il processo di apprendimento è generalmente avviato. Ha utilizzato raramente strumenti di comunicazione.