

## UNITÀ FORMATIVA DOCENTI: Didattica digitale innovativa e IA

Con la Legge 107/2015, il MIUR ha previsto l'adozione del Piano nazionale della Scuola Digitale, resa operativa dal DM 851/2015, al fine di sviluppare e migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico per la costruzione delle competenze.

Con la didattica innovativa gli strumenti di comunicazione, condivisione e collaborazione modificano e allargano i confini tradizionali dell'apprendimento, anche grazie all'integrazione, nell'ambito della progettazione e della pratica didattica, dell'Intelligenza Artificiale (IA), il cui uso è passato da fase sperimentale a pilastro operativo del Piano Nazionale Scuola Digitale e del Piano Scuola 4.0 con le "Linee guida per l'introduzione dell'IA" (**DM 166 del 9 agosto 2025**)

Compito della scuola è dunque garantire, tra le competenze europee che gli alunni devono raggiungere, quelle della cittadinanza digitale, del pensiero computazionale, dell'evoluzione tecnologica, delle sue potenzialità ma anche dei rischi, affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo, favorire una didattica più coinvolgente, efficace e in linea con le sfide del mondo contemporaneo, con particolare riferimento alle metodologie didattiche per l'insegnamento delle STEM, includendo l'IA come strumento trasversale alle discipline, al sapere e al saper fare.

### PRIORITÀ E TRAGUARDI RAV

Risultati nelle prove standardizzate nazionali	MIGLIORARE IL LIVELLO DEI RISULTATI NELLE PROVE STANDARDIZZATE NAZIONALI	<p><i>Diminuire di almeno 4-5 punti la media degli alunni posizionati nel livello L.1 in Italiano e Matematica; elevare di 2-3 punti i livelli L.3 - L.4 - L.5 in Italiano e Matematica. Aumentare la percentuale degli alunni posizionati nel livello A1 di Inglese.</i></p> <p><b>MIGLIORARE IL LIVELLO TRA E DENTRO LE CLASSI</b></p> <p>Potenziare l'omogeneità TRA le classi riducendone il divario</p> <p>Potenziare l'eterogeneità DENTRO le classi aumentandone il livello</p>
Competenze chiave europee	RENDERE L'AZIONE DIDATTICA PIÙ INCISIVA CON PERCORSI MIRATI ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE.	<p>Progettare per competenze rafforzando gli obiettivi di cittadinanza, inclusione, intercultura e orientamento.</p>
Risultati a distanza	<i>MIGLIORARE LE COMPETENZE TRASVERSALI IN VERTICALE E RIDURRE LA DISPERSIONE IMPLICITA</i>	<p><i>Potenziare la sistematica messa in atto e l'osservazione dei processi educativo-didattici nella pratica operativa scolastica con interventi mirati sulle criticità, favorendo il benessere personale e sociale degli alunni</i></p>

**Piano di Miglioramento 2025-28**

AREA DI PROCESSO	OBIETTIVO
Curricolo, progettazione e valutazione	<i>Progettare attività educativo-didattiche in cui sia possibile osservare e valutare i processi messi in campo per l'apprendimento</i>
Ambiente di apprendimento	<i>Trasformare le classi in ambienti di apprendimento innovativi, stimolanti e motivanti</i>
Continuità e orientamento	<i>Promuovere l'orientamento formativo continuo e permanente Potenziare la motivazione degli alunni al fine di ridurre la dispersione scolastica. Aggiornare il Curriculum dello studente sulla piattaforma Unica</i>
<b>Finalità: (Linee d'indirizzo dirigenziali - PTOF)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accrescere le competenze dei docenti in modo da migliorare la qualità dell'insegnamento/apprendimento con il supporto di metodologie inclusive (cooperative-learning, tutoring, didattica attiva e laboratoriale)</li> <li>• Promuovere nei docenti la consapevolezza di come paradigmi pedagogici e didattici innovativi rivestano un ruolo fondamentale per il successo formativo degli alunni con particolari bisogni</li> <li>• Realizzare e disseminare attraverso le reti una serie di linee-guida per le "best practices"</li> <li>• Innovare le pratiche didattiche</li> </ul>	
<b>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:</b> individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (diffusione delle buone pratiche - 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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività assistenza tecnica condotta da altre figure	
<b>Obiettivi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e sperimentare attività mirate allo sviluppo delle competenze digitali dei docenti nella pratica scolastica</li> <li>• Potenziare l'uso degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione dei processi di innovazione della didattica</li> </ul>	

- Conoscere il pensiero computazionale, l'IA e gli strumenti di utilizzo nella pratica didattica
- Sperimentare nell'attività d'aula strumenti tecnologici innovativi
- Condividere esperienze significative e buone pratiche
- Sviluppare il “pensiero computazionale” attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.
- Conoscere l'IA e gli strumenti
- Conoscere e condividere le migliori esperienze nazionali, le risorse Curricoli Digitali del Ministero dell'Istruzione e del Merito
- Conoscere strumenti per la diffusione di materiali didattici
- Conoscere la Cyber sicurezza e il portale Generazioni Connesse

Destinatari: docenti dell'IC DD1 Cavour di Marcianise

#### **Attività:**

##### **Lezioni teoriche**

1. Pensiero computazionale
2. Gamification e coding
3. Software didattici e strumenti di presentazione
4. Trasformare l'IA da minaccia a risorsa didattica, migliorando la personalizzazione dell'apprendimento.
5. Uso di strumenti di IA generativa per la creazione di attività didattiche e lo sviluppo di competenze per le professioni digitali del futuro.

**Proposte per una progettazione di percorsi formativi efficaci mediante pratiche didattiche innovative.**

**Gruppi di lavoro** e sperimentazione ricerca/azione: apprendimento tra pari con l'intervento degli animatori digitali

Riunioni dipartimentali n..

#### **Attività in situazione**

Progettazione e pratica didattica innovativa

Unità trasversali

Complessivamente n. **25** ore Presenza/ moduli blended (sincroni e asincroni)

#### **Metodologie didattiche seguite:**

Brainstorming,

Problem Solving,

E-Learning.

Didattica laboratoriale

Cooperative learning

Ricerca/azione

<p><b>Strumenti di lavoro utilizzati:</b> Testi e dispense, materiali reperibili in rete, Lim/Digital Board, PC e software per la costruzione di test e presentazioni multimediali, stampanti, fotocopiatrici, videoproiettore, scanner.</p>
<p><b>Rendicontazione dell'Unità formativa:</b></p>
<p>Progettazioni disciplinari Unità di Apprendimento trasversali Documentazione attività Banca dati buone pratiche</p>