



BOOSTING

*Digital*

CAPACITY



---

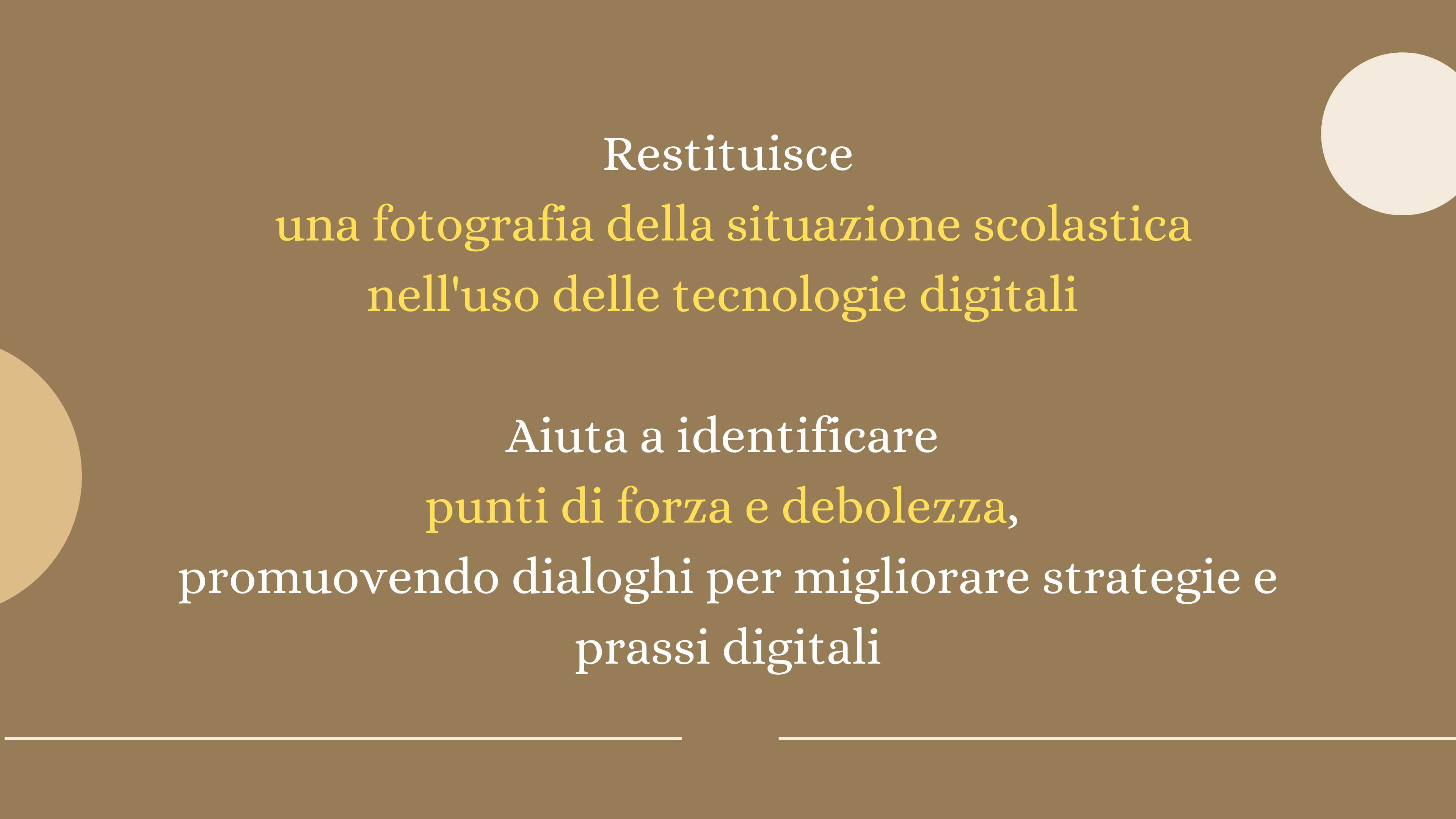
# *Indice*

- *Progetto BOOSTING DIGITAL CAPACITY*
  - *Selfie*
  - *Risultati e commenti*
  - *Le prime risposte strategiche della nostra scuola*
-

# SELFIE

è uno strumento gratuito della Commissione europea per aiutare le scuole a valutare e migliorare l'uso delle tecnologie digitali nella didattica tramite questionari anonimi.



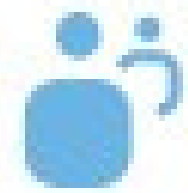


Restituisce  
una fotografia della situazione scolastica  
nell'uso delle tecnologie digitali

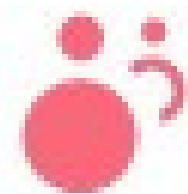
Aiuta a identificare  
punti di forza e debolezza,  
promuovendo dialoghi per migliorare strategie e  
prassi digitali

---

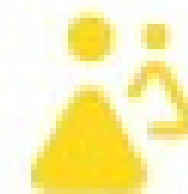
## *Chi ha partecipato ai questionari*



Dirigenti scolastici



Insegnanti



Studenti



*Infanzia  
Primaria  
Scuola Secondaria*

## *Quali i temi?*

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

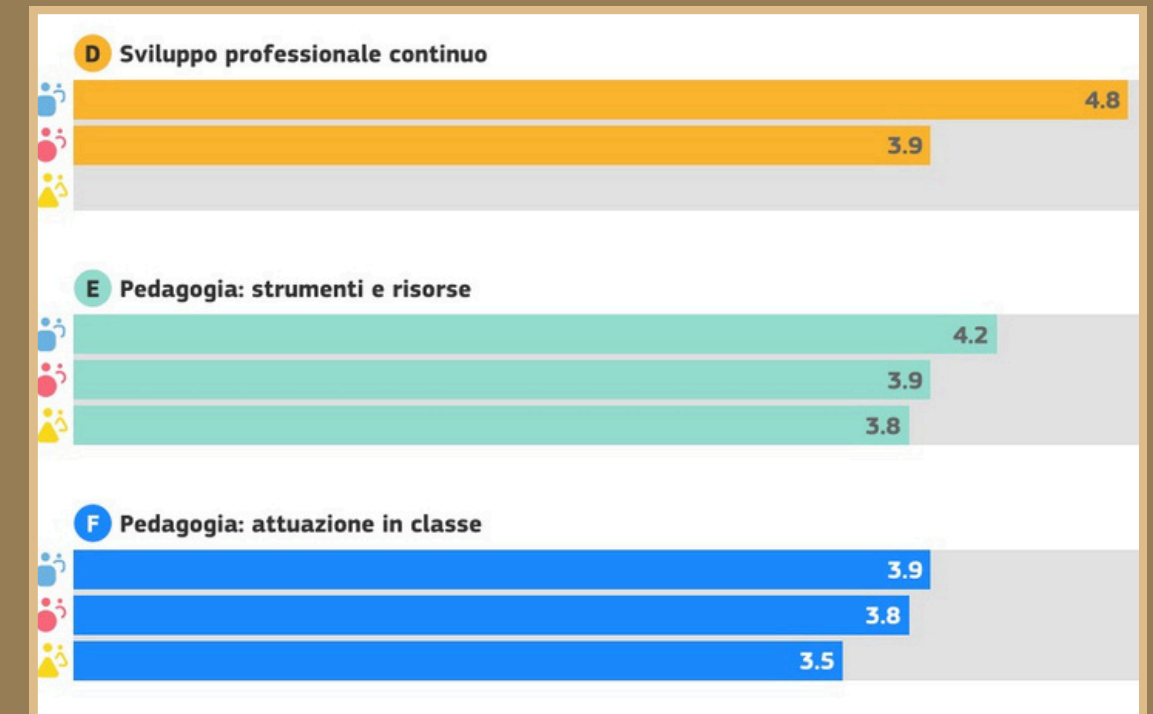
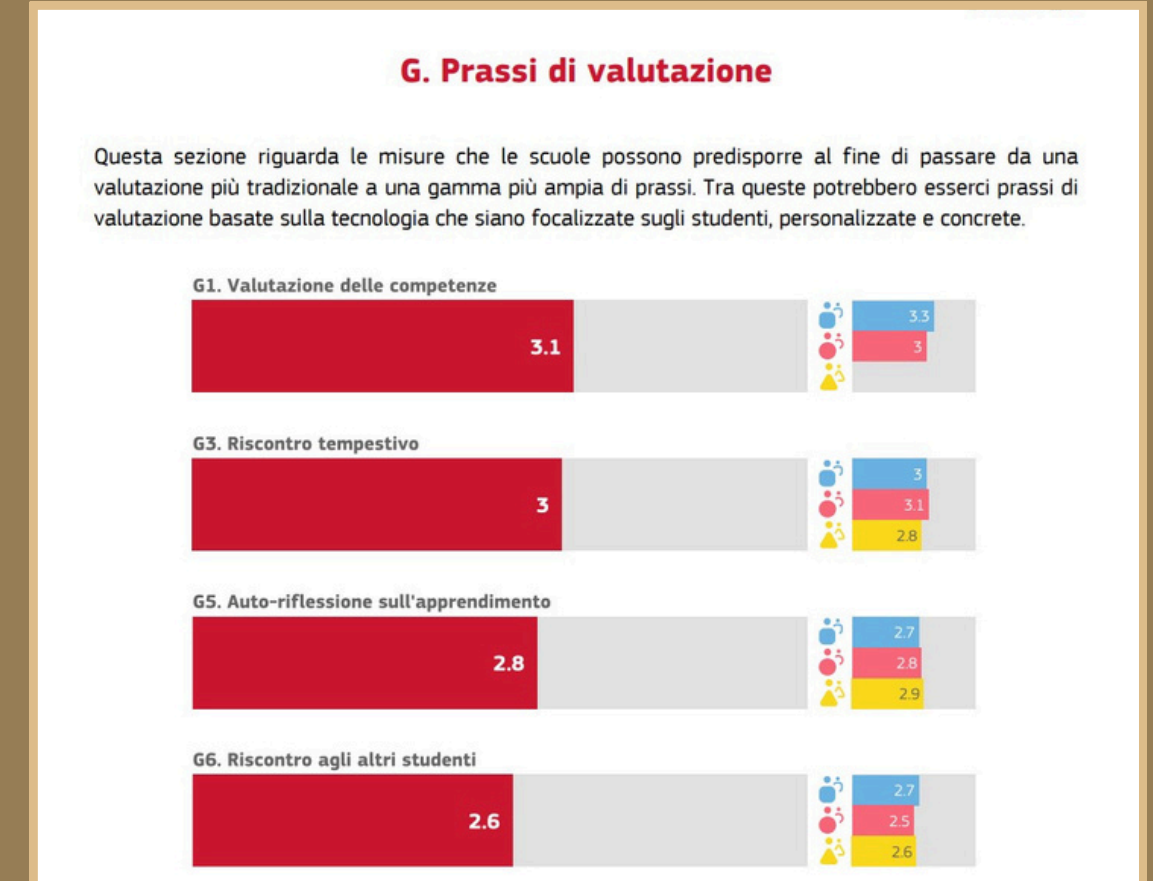
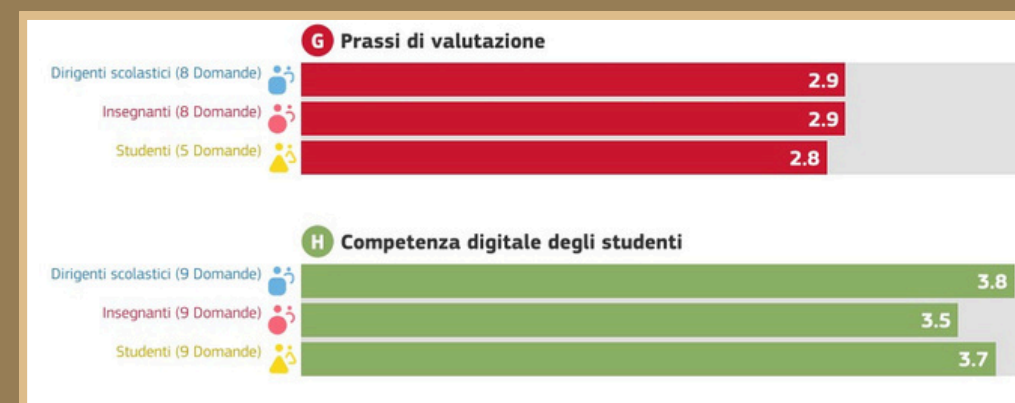
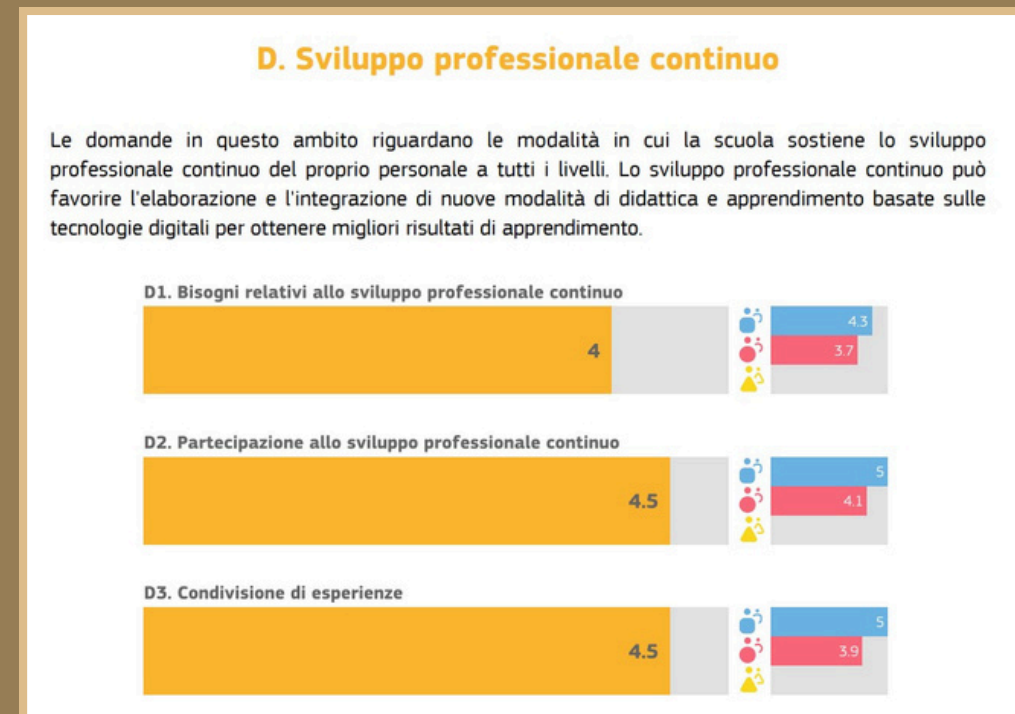
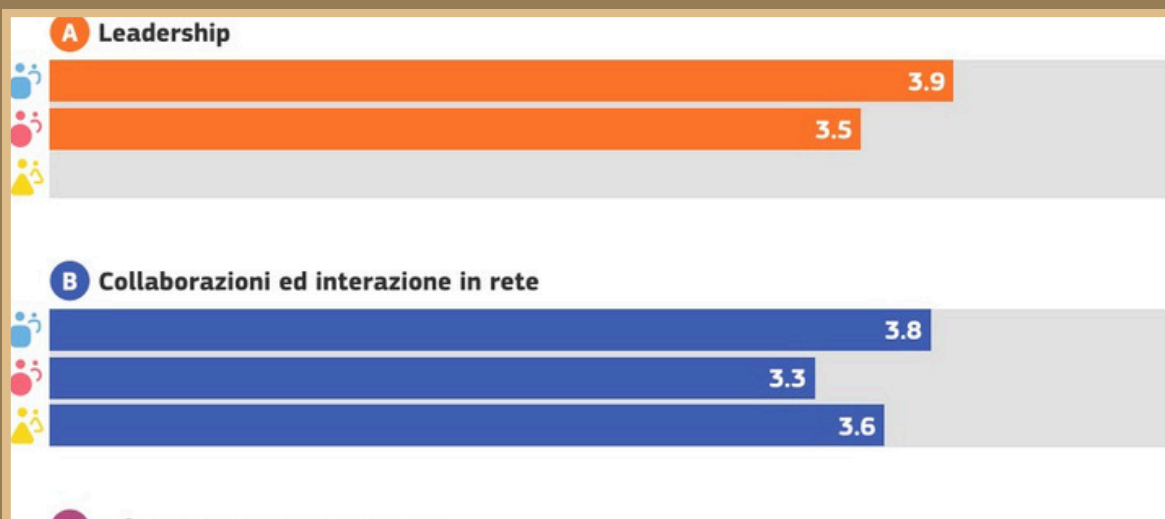
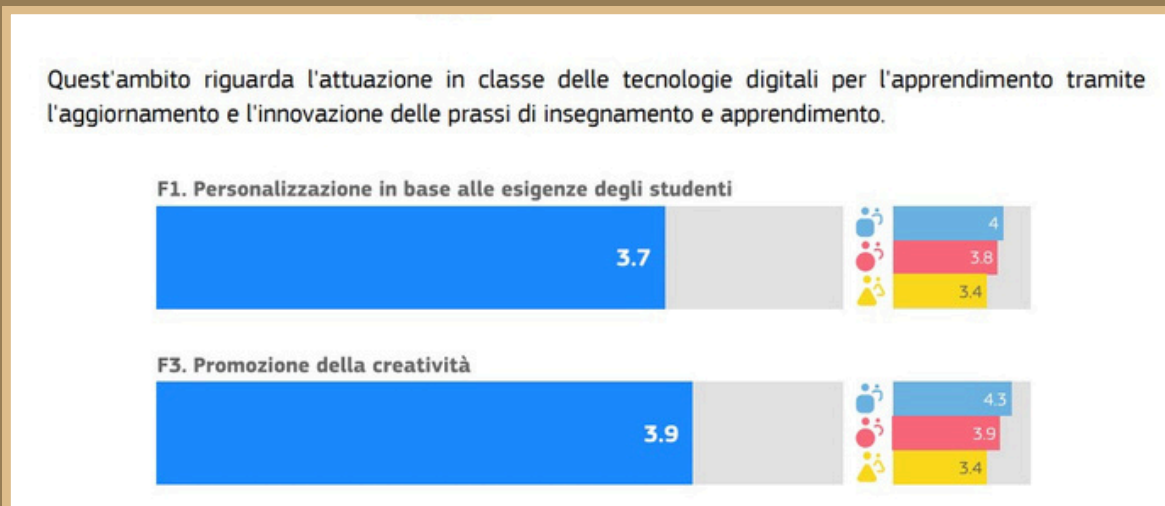
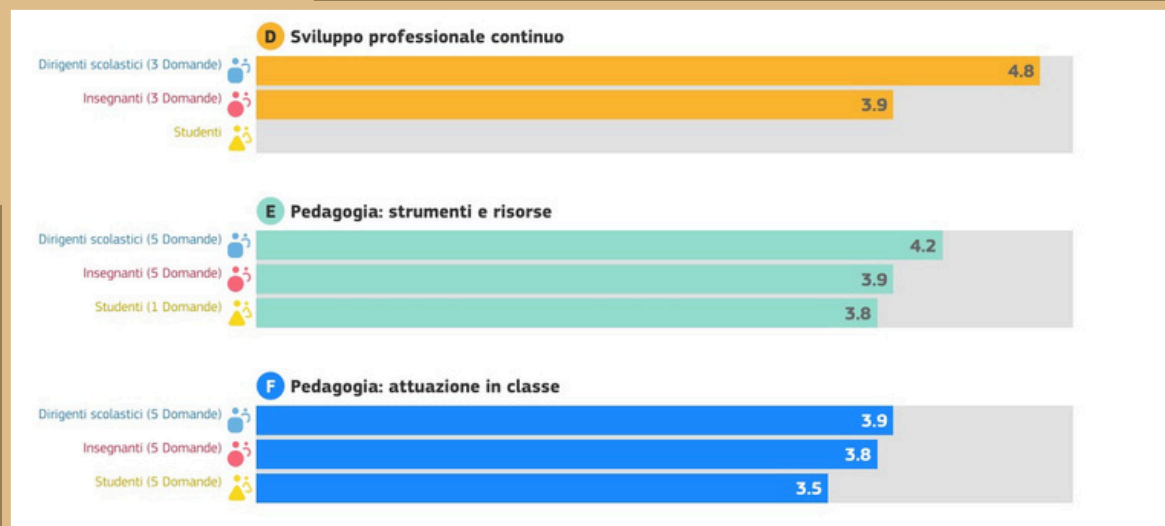
**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

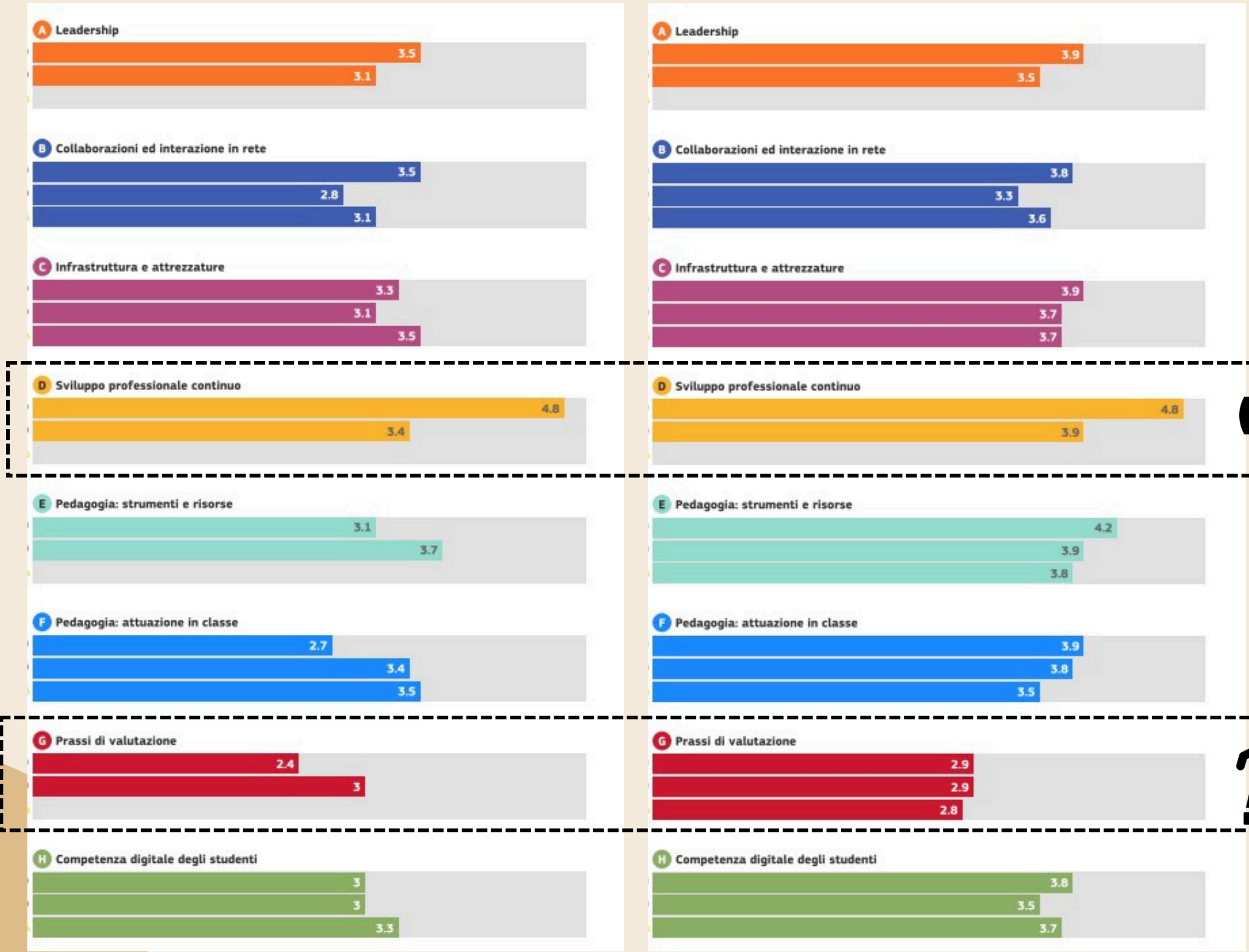
**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**

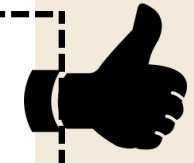
# I risultati



# IN GENERALE - Punto di forza e sfide



Sviluppo  
professionale  
continuo



Prassi di valutazione



# Leadership

Ruolo della leadership nell'integrazione scolastica delle tecnologie digitali per la didattica e l'apprendimento

## A. Leadership

B. Collaborazioni ed interazione in rete

C. Infrastruttura e attrezzature

D. Sviluppo professionale continuo

E. Pedagogia: strumenti e risorse

F. Pedagogia: attuazione in classe

G. Prassi di valutazione

H. Competenza digitale degli studenti



Coinvolgimento dei docenti nello sviluppo della strategia digitale

Sperimentazione su nuovi modi di insegnare



Tempo per esplorare le tecnologie digitali ed educative da utilizzare nelle pratiche

Regole in materia di copyright e licenze



# Collaborazioni ed interazioni in rete

Le misure che le scuole possono prendere per sostenere una cultura di collaborazione e comunicazione ai fini della condivisione di esperienze.

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Confronto su vantaggi e svantaggi delle pratiche di insegnamento e apprendimento con l'utilizzo di tecnologie digitali



Valutazione dei progressi

# Infrastruttura e attrezzature

Infrastrutture, attrezzature, software, connessione internet ecc...

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Accesso ad internet

Dispositivi digitali per le  
pratiche di  
insegnamento e  
apprendimento



Assistenza tecnica

Protezione dei dati

Spazi fisici

Biblioteche e archivi  
online

# Sviluppo professionale continuo

Modalità in cui la scuola sostiene lo sviluppo professionale continuo del proprio personale a tutti i livelli

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Opportunità di partecipazione ad attività di sviluppo professionale

Confronto sui bisogni di sviluppo professionale e condivisione esperienze



# Pedagogia: strumenti e risorse

La preparazione dell'utilizzo delle tecnologie digitali.  
Prassi di insegnamento e apprendimento.

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Ricerca di risorse  
educative online

Creazione di risorse  
digitali online



Uso, con gli studenti, di  
ambienti di  
apprendimento virtuali  
(Primaria)

Uso risorse didattiche  
aperte

# Pedagogia: attuazione in classe

Attuazione in classe delle tecnologie digitali per l'apprendimento.

Divario  
primaria /  
secondaria

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Promozione della  
creatività e collaborazione  
(secondaria)

Coinvolgimento degli  
studenti e  
personalizzazione

Interdisciplinarietà



Promozione della  
creatività (primaria)

Progetti interdisciplinari  
(primaria)

# Prassi di valutazione

Le misure che le scuole possono predisporre al fine di passare da una valutazione più tradizionale a una gamma più ampia di prassi.

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Riscontro agli studenti

Valutazione digitale

Utilizzo dei dati per migliorare l'apprendimento

Auto-riflessione sull'apprendimento

# Competenze digitali degli studenti

Le competenze, le conoscenze e gli atteggiamenti necessari agli studenti per utilizzare le tecnologie con sicurezza, creatività e in modo critico

Divario  
primaria /  
secondaria

**A. Leadership**

**B. Collaborazioni ed interazione in rete**

**C. Infrastruttura e attrezzature**

**D. Sviluppo professionale continuo**

**E. Pedagogia: strumenti e risorse**

**F. Pedagogia: attuazione in classe**

**G. Prassi di valutazione**

**H. Competenza digitale degli studenti**



Creazione di contenuti digitali (secondaria)

Comportamento responsabile

Imparare a comunicare



Creazione di contenuti digitali (primaria)

Citazione delle fonti

Verificare la qualità delle informazioni

# *Le prime risposte strategiche della nostra scuola*

- *Condivisione di buone pratiche tramite momenti strutturati di “sportello” di supporto per docenti meno esperti.*
  - *Predisposizione di VADEMECUM unificati per una migliore fruizione dei dispositivi digitali.*
-





**IC Regio Parco**  
Una comunità che apprende

Plesso:  
**Scuola Secondaria di I Grado**  
**VERGA**

Via Pesaro, 11, 10152 Torino TO

# - VADEMECUM - FRUIZIONE DEI DISPOSITIVI DIGITALI

# VADEMECUM !!!

## INVENTARIO DISPOSITIVI DIGITALI

Plesso: Scuola Secondaria di I Grado VERGA

Posizione	Immagine	Dispositivo	Quantità	Note
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		Document Camera	3	Consente di proiettare l'inquadratura del piano di lavoro sul monitor interattivo
Blindato piano terra		Comunicatore per allievi con disabilità	1	Comunicatore dinamico per la comunicazione e l'apprendimento con immagini e messaggi che si possono registrare
Blindato piano terra		KIT WEB RADIO	1	Mixer analogico 4 canali per podcasting, live streaming, registrazione audio, audio interviste. Interfaccia stereo USB/audio integrata. Alimentato a usb o alimentatore. Completo di software di editing licenza perpetua. Per 2 microfoni. Completo di 2 microfoni ottimizzati per podcasting, 2 aste porta microfono da tavolo, 2 cuffie stereo, 1 diffusore amplificato attivo per ascolto mixaggio, 1 memoria SD per registrazione, 1 scheda audio (adattatore audio USB a Jack 3.5 per cuffie, microfono, stereo, casse, compatibile per Windows). Adattatori, alimentatori, cavi inclusi.

Posizione	Immagine	Dispositivo	Quantità	Note
2P - Aula B4 - Informatica		PC Portatile	20	17 Lenovo, 1 Chromebook, 1 Acer, 1 HP + caricatori
Blindato piano terra		PC Portatile	7	4 HP, 1 Lenovo, 2 HP meno recenti + caricatori
2P - Aula B4 - Informatica		Stampante 3D	1	
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		Cuffie auricolari	12	
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		Microscopio	3	Microscopio digitale tetraVIEW inclusa borsa trasporto 2, 1 Optika, 1 Notik

Posizione	Immagine	Dispositivo	Quantità	Note
2P - Biblioteca - carrello di ricarica		PC Portatile	19	19 Dell + caricatori
2P - Biblioteca - carrello di ricarica		Tablet	12	12 tablet android + caricatori
2P - Biblioteca - carrello di ricarica		Mouse	21	Mouse Logitech
2P - C4 - Aula di musica		Tastiera digitale	2	
Blindato piano terra		Microfono ambientale	1	Microscopio digitale tetraVIEW inclusa borsa trasporto 2, 1 Optika, 1 Notik

Posizione	Immagine	Dispositivo	Quantità	Note
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		SET robotica	1	Makeblock
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		Fotocamera compatta 360	1	Theta sc2
2P - Aula B4 - Informatica		Sistema audio Logitech	1	1 subwoofer + 2 casse
2P - Biblioteca		Carrello di ricarica	1	36 postazioni totali. Presenti: 19 PC, 12 Tablet, 21 Mouse
Blindato piano terra		SCANNER DOCUMENTI	1	



# INVENTARIO DISPOSITIVI DIGITALI

Plesso: Scuola Secondaria di I Grado VERGA

Posizione	Immagine	Dispositivo	Quantità	Note
2P - Aula B4 - Informatica - Armadio blindato		Document Camera	3	Consente di proiettare l'inquadratura del piano di lavoro sul monitor interattivo
Blindato piano terra		Comunicatore per allievi con disabilità	1	Comunicatore dinamico per la comunicazione e l'apprendimento con immagini e messaggi che si possono registrare
Blindato piano terra		KIT WEB RADIO	1	Mixer analogico 4 canali per podcasting, live streaming, registrazione audio, audio interviste. Interfaccia stereo USB/audio integrata. Alimentato a usb o alimentatore. Completo di software di editing licenza perpetua. Per 2 microfoni. Completo di 2 microfoni ottimizzati per podcasting, 2 aste porta microfono da tavolo, 2 cuffie stereo, 1 diffusore amplificato attivo per ascolto mixaggio, 1 memoria SD per registrazione, 1 scheda audio (adattatore audio USB a Jack 3,5 per cuffie, microfono, stereo, casse, compatibile per Windows). Adattatori, alimentatori, cavi inclusi.

# REGOLE FRUIZIONE DISPOSITIVI DIGITALI

Plesso: Scuola Secondaria di I Grado VERGA

 <p>La prenotazione dei dispositivi è obbligatoria. Si effettua a questo <a href="#">link</a></p>	 <p>I dispositivi non si possono prenotare per più di due settimane</p>	 <p>Le chiavi dei laboratori, degli armadi e del carrello di ricarica si chiedono ai collaboratori</p>
 <p>Assicurarsi che gli alunni entrino ed escano correttamente nei/dai loro account</p>	 <p>Assicurarsi che gli alunni non installino giochi o altre applicazioni sui dispositivi</p>	 <p>Accendere, mettere in funzione e spegnere i dispositivi in modo adeguato</p>
 <p>Riporre i dispositivi <b>SEMPRE</b> nella loro postazione di appartenenza e metterli in sicurezza</p>	 <p>Al termine dell'utilizzo mettere i dispositivi che lo necessitano <b>SEMPRE</b> sotto carica</p>	 <p>Attenzione a non portare a casa i dispositivi e le chiavi dei laboratori e del carrello!</p>
 <p>La responsabilità della corretta fruizione dei dispositivi è del docente</p>	 <p>Assicurarsi che i dispositivi vengano riposti sempre assieme ai loro accessori (caricatori, microfoni, mouse ecc...)</p>	 <p>Assicurarsi che si rispettino le norme in materia di privacy</p>

GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

