

**ISTITUTO COMPRENSIVO
"MARTIN LUTHER KING" - ROMA**

**PROGETTO
TRIENNALE
DELL'ANIMATORE
DIGITALE**

Triennio 2025–2028



Docente: Maria Grazia Minati

L'Animatore Digitale, individuato ai sensi del PNSD (Prot. n. 17791 del 19/11/2015), è una figura di sistema che collabora con il Dirigente Scolastico e il Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi per promuovere la cultura dell'innovazione e l'uso consapevole delle tecnologie digitali a supporto della didattica, dell'organizzazione e dell'amministrazione scolastica.

Il triennio 2022–2025 ha rappresentato una fase di consolidamento e crescita tecnologica: la scuola ha potenziato le infrastrutture digitali, ampliato la formazione dei docenti e avviato esperienze di didattica digitale integrata, coding e robotica.

Il nuovo **Progetto Triennale 2025–2028** intende proseguire e rafforzare tale percorso, orientandosi verso:

- l'integrazione dell'**Intelligenza Artificiale (IA)** nella didattica e nei processi scolastici in modo etico e consapevole;
- il ripensamento degli **ambienti di apprendimento** in chiave collaborativa e laboratoriale;
- la promozione di una **cultura digitale diffusa**, partecipata da studenti, docenti e famiglie;
- il consolidamento di competenze digitali e di cittadinanza digitale per tutti i membri della comunità scolastica.

Finalità generali

1. Sviluppare e potenziare le competenze digitali e di cittadinanza attiva degli studenti.
2. Promuovere la formazione dei docenti sull'uso didattico delle tecnologie digitali e dell'IA.
3. Favorire la progettazione di ambienti di apprendimento innovativi e inclusivi.
4. Sostenere la cultura della condivisione, della collaborazione e della sicurezza digitale.
5. Migliorare la governance digitale dell'Istituto e la gestione trasparente dei dati.
6. Favorire il dialogo con famiglie, enti territoriali e reti di scuole per la costruzione di una comunità educante digitale.

Ambiti di intervento dell'Animatore Digitale

Come previsto dal PNSD, il progetto si articola nei tre ambiti fondamentali:

1. Formazione interna

L'Animatore Digitale promuove percorsi di formazione e autoformazione per docenti e personale scolastico, in collaborazione con il Team per l'Innovazione e con le reti territoriali.

Obiettivi specifici:

- Aggiornare e potenziare le competenze digitali dei docenti secondo il DigCompEdu.
- Promuovere l'uso di applicazioni digitali e di strumenti di IA nella didattica quotidiana.
- Supportare i docenti nella progettazione di Unità di Apprendimento digitali e interdisciplinari.
- Formare i docenti alla cittadinanza digitale e all'uso etico dell'IA.

Azioni previste (Unità Formative):

- UF1: *Applicazioni digitali per la didattica collaborativa* (Google Workspace, Canva, Padlet, strumenti interattivi, piattaforme e-learning).(Docenti)
- UF2: *Intelligenza Artificiale per la scuola* – Introduzione agli strumenti generativi, alla valutazione automatica, al supporto alla personalizzazione degli apprendimenti. (docenti)
- UF3: *Didattica innovativa e ambienti di apprendimento digitali* – Flipped classroom, project-based learning, storytelling digitale, laboratori creativi. (docenti, studenti)
- UF4: *Robotica educativa e pensiero computazionale* – Attività con coding, tinkering e laboratori STEM. (studenti)

Modalità: laboratori pratici, workshop, micro-learning online, osservazione tra pari, condivisione nel repository d'Istituto.

Verifica: schede di autovalutazione e attestazione delle UF con riconoscimento ore formative.

2. Coinvolgimento della comunità scolastica

Favorire la partecipazione attiva di studenti, famiglie e personale scolastico attraverso iniziative di sensibilizzazione, eventi e laboratori.

Azioni previste:

- Organizzazione di *Digital Days* e *AI School Days* aperti al territorio, con presentazione dei lavori digitali degli alunni.
 - Realizzazione di laboratori di educazione ai media e all'IA per studenti docenti e genitori.
 - Partecipazione a progetti e bandi nazionali (PNSD, PNRR, PON) e a reti di scuole sull'innovazione.
 - Produzione di video, podcast, e prodotti digitali per la documentazione di attività scolastiche.
 - Creazione di uno spazio web dedicato alla *Cultura Digitale d'Istituto* per la condivisione e la diffusione dei progetti.
 - Promozione della cittadinanza digitale e dell'uso responsabile delle tecnologie.
-

3. Creazione di soluzioni innovative

Sperimentare metodologie e strumenti digitali a supporto della didattica e dell'organizzazione scolastica, in sinergia con il Team per l'Innovazione.

Azioni previste:

- Sviluppo e diffusione di **curricoli verticali di competenze digitali** dalla scuola dell'infanzia alla secondaria.
- Progetti interdisciplinari che integrano **IA, coding e robotica educativa**.
- Creazione di **repository disciplinari digitali** con materiali didattici autoprodotti.
- Introduzione di **classi virtuali e ambienti di apprendimento digitali personalizzati**.
- Attivazione di percorsi di *making, fab-lab scolastici* e spazi creativi per il problem solving.
- Ricerca e sperimentazione di nuove piattaforme e software per la didattica aumentata (es. realtà virtuale, simulazioni, strumenti AI-based).

- Accesso a bandi e partnership con enti e aziende per il potenziamento delle infrastrutture digitali.

Cronoprogramma Triennale 2025–2028

Anno scolastico	Priorità e obiettivi principali	Output attesi
2025–2026	Avvio formazione su IA e strumenti digitali; Audit competenze digitali; Attivazione repository e prime U.F.	Report competenze, repository attivo, policy IA interna
2026–2027	Consolidamento attività formative e laboratori IA; Avvio curriculum digitale verticale; Revisione ambienti di apprendimento	Due ambienti innovativi attrezzati, curriculum IA operativo
2027–2028	Disseminazione buone pratiche; Eventi con territorio; Monitoraggio impatto e aggiornamento PTOF/PNSD	Evento finale “King Digital Festival”, report triennale, piano 2028–2031

Monitoraggio e valutazione

- Rilevazione annuale delle competenze digitali di docenti e studenti.
 - Questionari di gradimento e autovalutazione sulle attività formative.
 - Analisi dei risultati raggiunti rispetto agli obiettivi SMART del piano.
 - Report finale triennale e aggiornamento del Piano Digitale d’Istituto.
-

Team per l’Innovazione Digitale

L’Animatore Digitale coordina il Team dell’Innovazione (docenti referenti per area disciplinare e grado di scuola) che collabora alla realizzazione delle azioni previste.

Il gruppo cura la documentazione delle esperienze e la diffusione delle buone pratiche digitali.

Conclusioni

Il triennio 2025–2028 rappresenta per l’Istituto Comprensivo *Martin Luther King* un periodo di consolidamento e crescita nella transizione digitale.

L’obiettivo è costruire una scuola **inclusiva, partecipata e innovativa**, in cui la tecnologia – e oggi l’Intelligenza Artificiale – siano strumenti quotidiani per la creatività, la collaborazione e il successo formativo di ogni studente.

Roma, 29-10-2025

L’Animatore Digitale

F.to Maria Grazia Minati

Il presente Progetto triennale è stato approvato dal Collegio dei docenti nella seduta del 4/11/2025 con delibera n 8.