



Scheda tecnica

TEAM PER L'INNOVAZIONE

Azioni/ compiti	La sfida della digitalizzazione è in realtà la sfida dell'innovazione, e questa deve rispondere alle domande legate alla necessità di propagare l'innovazione all'interno di un'organizzazione complessa come un istituto scolastico. Il team per l'innovazione tecnologica supporterà l'animatore digitale e la FS Scuola 4.0 accompagnando adeguatamente l'innovazione didattica nella scuola con il compito di favorire il processo di digitalizzazione nelle scuole, nonché quello di diffondere politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno al Piano nazionale per la scuola digitale sul territorio, nonché attraverso la creazione di gruppi di lavoro e il coinvolgimento di tutto il personale della scuola. Obiettivi 1. Approfondimento azioni centrate sull'innovazione didattica e sull'utilizzo integrato del digitale nei processi di apprendimento. 2. Acquisire le competenze in merito alla relazione PNRR/PTOF: 3. Acquisire le competenze in ordine a: a) Organizzazione del lavoro, promozione della collaborazione e realizzazione di modelli di lavoro in <i>team</i>; b) conoscenza e gestione dell'infrastruttura digitale della propria scuola; c) documentazione didattica e valorizzazione di pratiche innovative; d) coinvolgimento della comunità scolastica e territoriale; e) creazione di reti e consorzi sul territorio; 4. Acquisizione e consolidamento competenze in ordine a: a) Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; b) scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile negli ambienti di
----------------------------	---





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
“LUCIANO BIANCIARDI”



Azioni / compiti	apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola (<i>Bring Your Own Device</i> – BYOD); a) digitale per l’inclusione e l’integrazione; b) sviluppo del pensiero computazionale (<i>coding</i>); c) robotica educativa; creatività digitale(<i>making</i>); d) documentazione digitale e biblioteche scolastiche; e) risorse educative aperte (<i>Open Educational Resources</i> – OER) e costruzione di contenuti digitali; f) utilizzo consapevole di <i>internet</i> a sostegno delle attività di apprendimento; g) educazione ai <i>media</i> e ai <i>social network</i>; h) <i>social media policy</i> e uso professionale dei <i>social media</i>, i) collaborazione e comunicazione in rete; j) cittadinanza digitale; k) ricerca, selezione e organizzazione di informazioni; l) <i>copyright</i> e licenze aperte.
Gruppo di lavoro	Animatore Digitale e FS Scuola 4.0



Consorzio Istituti Professionali
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530