

“Imparare è un’esperienza, tutto
il resto è informazione.”

A. Einstein

Istituto Comprensivo Statale “G. Gamerra”

Via Ximenes n°1, 56121 PISA Tel. 050 982 088 Fax. 050 313 88 49

e-mail: piic81800r@istruzione.it Codice Istituto: PIIC81800R

sito: www.icgamerra.edu.it

Piano scolastico per la

Didattica Digitale Integrata

Sommario

Premessa	2
1. Diritto all'Istruzione	3
2. Gli strumenti	3
3. Gli obiettivi	6
4. Le metodologie	7
5. La valutazione	8
5.1 Criteri di valutazione degli apprendimenti	9
6. DDI: Modalità di attuazione	10
6.1 Scuola dell'infanzia	10
6.2 Scuola primaria e secondaria di I grado	11
7. Computo giorni e ore per la validità dell'anno scolastico	14
8. Alunni con disabilità, con DSA e con BES	14
9. Protezione dati personali	14
10. Dialogo e comunicazione	15
11. Collegialità	15
12. Ruoli di coordinamento	15
13. Formazione e supporto digitale	16
14. Rispetto, correttezza e consapevolezza	16

Premessa

L'art. 1 comma 1 del decreto-legge 111/2021 prevede che, sull'intero territorio nazionale e per l'intero anno scolastico 2021-2022, i servizi educativi e scolastici siano svolti in presenza.

Secondo il comma 4, art.1 del suddetto decreto saranno altresì possibili interventi di deroga all'attività didattica e scolastica in presenza “esclusivamente in zona rossa o arancione e in circostanze di eccezionale e straordinaria necessità dovuta all'insorgenza di focolai o a rischio estremamente elevato di diffusione del virus SARS-CoV-2 o di sue varianti nella popolazione scolastica”.

La Didattica Digitale Integrata sarà attuata anche in risposta ad eventuali quarantene di gruppi classe e singoli alunni nonché in caso di isolamento fiduciario. Eventuali deroghe alla normativa vigente saranno valutate dalla Commissione Covid presieduta dalla Dirigente Scolastica.

La Didattica Digitale Integrata, intesa come metodologia innovativa di insegnamento, viene proposta agli studenti come modalità didattica complementare supportata da strumenti digitali e dall'utilizzo delle nuove tecnologie che integrano e potenziano l'esperienza scuola in presenza, nonché a distanza in caso di nuovo lockdown, secondo le modalità legate alla specificità del nostro Istituto, assicurando sostenibilità alle attività proposte e attenzione agli alunni fragili e all'inclusione.

Inoltre, coerentemente con le politiche BYOD, Azione#6 del PNSD, docenti e studenti possono utilizzare i device di loro proprietà e connettersi con la rete WiFi dell'Istituto con le proprie credenziali. Sono inoltre a disposizione, per le attività da svolgere in presenza a scuola, tutti i laboratori di informatica e i pc/tablet negli appositi carrelli per le classi. Il BYOD potrebbe essere utilizzato per potenziare la didattica, poiché permette di lavorare in gruppo in condivisione costruendo spazi virtuali che dialogano tra loro. Inoltre, l'uso dei dispositivi digitali con la supervisione e la guida da parte degli insegnanti, la collaborazione, lo scambio continuo di idee, contribuisce a creare le condizioni per un corretto comportamento nel mondo virtuale e digitale e per l'educazione dei giovani al tema della sicurezza online e ad un uso critico e responsabile delle tecnologie digitali (digital literacy e digital citizenship).

Alla luce di quanto già sperimentato con la Didattica a Distanza nell'a.s. 2020/21, col presente Piano vengono fissati criteri e modalità per la DDI affinché la proposta didattica dei singoli docenti si inserisca in un quadro pedagogico e metodologico condiviso che garantisca omogeneità e condivisione dell'offerta formativa, rimodulando le progettazioni didattiche al fine di porre gli alunni, in presenza e a distanza, al centro del processo di insegnamento-apprendimento ed evitando che i contenuti e le metodologie siano la mera trasposizione di quanto svolto tradizionalmente in presenza.

Parte integrante del presente Piano è il Regolamento per la DDI, approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n.28 del 20/09/2021 e inserito come Appendice C nel Regolamento di Istituto.

La DDI, sia nella modalità limitata ad alcuni studenti, sia nel caso si debba effettuare nei confronti della generalità degli studenti in conseguenza di nuovi lockdown, si ispira ai seguenti valori:

- Diritto all'Istruzione
- Dialogo e comunicazione
- Collegialità
- Rispetto, correttezza e consapevolezza
- Valutazione in itinere e conclusiva

1. Diritto all'Istruzione

Il sistema scolastico deve assicurare a tutti gli studenti il diritto all'istruzione. Qualora l'andamento epidemiologico dovesse configurare nuove situazioni emergenziali a livello nazionale o locale, sulla base di un tempestivo provvedimento normativo, potrebbe essere disposta nuovamente la sospensione della didattica in presenza e la ripresa dell'attività a distanza, attraverso la modalità di didattica digitale integrata.

Allo scopo di consentire agli studenti sprovvisti di device di seguire le lezioni e le attività proposte, l'I.C. "Gamerra" prevede il comodato d'uso gratuito per fornire agli studenti che ne abbiano necessità pc e sistema di connettività con SIM fornita dalla scuola o con altri supporti informatici (ad es. internet Keys). Il Consiglio d'Istituto il 30 marzo 2020 ha approvato i criteri di concessione dei device in comodato d'uso, dando priorità agli studenti meno abbienti o alle famiglie con più figli in età scolare; tali criteri saranno comunque trasparenti, sempre nel rispetto della disciplina in materia di protezione dei dati personali.

2. Gli strumenti

Il nostro Istituto ha da tempo scelto di utilizzare le nuove tecnologie per la didattica e le scuole dell'Istituto dispongono di una buona dotazione di strumenti tecnologici (computer, LIM, Smart TV, tablet) che verranno messi a disposizione degli studenti e degli insegnanti durante l'anno. È stato cambiato il contratto per la connettività internet, pertanto tutti i plessi dispongono di una rete lan e wireless con fibra ottica che garantisce una banda minima garantita di 15 Mbit/s.

In particolare, è stata individuata G Suite for Education come piattaforma di Istituto, assicurando unitarietà all'azione didattica.

Gli strumenti utilizzati per la DDI sono:

- il sito dell'Istituto;

- il registro elettronico Axios;
- la piattaforma G Suite: dal 2020 tutto il personale scolastico e tutti gli alunni dell'istituto hanno un proprio account con cui accedere ai servizi e alle applicazioni Google; questa scelta garantisce uniformità, condivisione e collaborazione e potenzia la didattica ed è supportata da un piano di formazione interno mirato e gestito dall'Animatore digitale;
- Tinkercad: applicazione online gratuita che consente il design di modelli 3D destinati alla stampa 3D, e la realizzazione di circuiti elettrici con Arduino. È un servizio gratuito per tutti gli utenti, presenta anche una community dedicata nella quale chiunque può condividere i propri progetti per permettere ad altre persone di usufruirne;
- [Scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu): Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del MIT. È reso disponibile in maniera completamente gratuita, e permette di programmare storie interattive, giochi e animazioni che possono essere condivise peer to peer con gli altri membri della comunità; Scratch favorisce il pensiero creativo, il ragionamento sistematico e il lavoro collaborativo;
- video lezioni sincrone con docenti;
- video lezioni sincrone con docenti ed esperti nel caso di progetti;
- attività laboratoriali;
- attività asincrone che gli studenti possono svolgere autonomamente, singolarmente o in gruppo, su consegna e indicazioni dei docenti;
- attività interdisciplinari;
- attività previste da progetti;
- attività extracurricolari di arricchimento didattico e formativo.

Google offre alle scuole un prodotto in hosting G Suite for Education con 14 applicazioni e altri servizi aggiuntivi a disposizione della scuola. È completamente gratuito (sotto i 100 utenti), si utilizza online ovunque, in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo e sistema operativo. La posta degli studenti è limitata al dominio della scuola mentre quella dei docenti è invece aperta anche all'esterno del dominio. Rende disponibile uno spazio cloud illimitato a studenti e docenti e offre un pacchetto editor completamente compatibile con gli altri pacchetti, che in più offre la possibilità di creare e condividere diversi prodotti, in particolare di lavorare in condivisione simultaneamente su un prodotto da dispositivi e luoghi diversi.

I docenti possono visionare in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo il lavoro degli studenti ed eventualmente apporre correzioni e suggerimenti. Rende disponibile l'applicazione Classroom per creare classi virtuali limitate al dominio della scuola. L'account mail è professionale e contiene il dominio della nostra scuola: nome.cognome@icgamerra.edu.it. Per l'utilizzo della piattaforma è stato assegnato

un account personale nel dominio @icgamerra.edu.it al dirigente, a tutti i docenti, a tutti gli alunni, a tutto il personale di segreteria e ATA.

Le applicazioni Google che possono essere utilizzate in DDI sono:

Chrome: browser ottimizzato per tutte le Google App; tramite accesso con il proprio account permette di aggiungere i propri preferiti ed estensioni, ovvero funzioni personalizzate che aumentano le potenzialità di utilizzo di G Suite in tutte le materie.

Gmail : gestione della posta con account istituzionali (la posta degli studenti è chiusa al dominio).

Calendario: agenda sulla quale inserire eventi, promemoria privati o condivisi.

Drive: spazio di archiviazione su cloud illimitato.

Documenti, Fogli di lavoro, Presentazioni: editor che permettono di collaborare, condividere e lavorare in tempo reale con docenti, studenti, DS e il personale degli uffici di segreteria.

Moduli: applicazione per creare moduli e sondaggi con raccolta delle risposte e grafici, per creare e somministrare quiz e verifiche con punteggi e autocorrezione.

Classroom: applicazione che permette agli insegnanti di gestire le attività, i materiali, la comunicazione e le verifiche delle proprie classi, assegnare compiti e voti, inviare feedback e tenere sotto controllo il lavoro degli studenti a distanza.

Jamboard: la lavagna interattiva di Google, basata sul cloud e disponibile su computer, telefono o tablet, che può essere condivisa in modifica o visualizzazione.

Google Keep: applicazione per creare note, per prendere appunti, inserire un promemoria audio o vocale che verrà trascritto automaticamente, aggiungere testo, foto e immagini, creare elenchi e checklist, recuperare testo (funzione OCR) e altro.

Sites: strumento facile e veloce da utilizzare per realizzare siti web, ospitare programmi di studio, sviluppare competenze di sviluppo e favorire la creatività degli studenti.

Blogger: applicazione per creare blog facile e intuitivo permette di postare, oltre al solo testo e link, anche immagini, audio e podcast e video.

Foto: applicazione che permette di archiviare, organizzare e condividere foto e video e include funzionalità essenziali come gli album condivisi, le creazioni automatiche e una suite di editing avanzato.

Maps: applicazione per la creazione di mappe personalizzate che possono dare vita a itinerari storici, geografici etc.

Google Tour Creator: applicazione per raccontare storie con la realtà virtuale (tour immersivi a 360° da condividere su Esplorazioni).

Tour Builder: strumento interattivo per la narrazione di storie, che collega le persone ai luoghi utilizzando Google Maps e contenuti multimediali.

Google Earth: applicazione per la scoperta, l'esplorazione e la creazione di storie dinamiche dando nuove dimensioni alla narrazione integrando potenziale narrativo, realtà aumentata e realtà virtuale, in percorsi didattici innovativi e coinvolgenti, per sperimentare metodologie didattiche attive.

Google Esplorazioni: applicazione per la didattica immersiva che consente agli insegnanti e agli studenti di esplorare il mondo attraverso più di 1000 tour di realtà virtuale (VR) e 100 tour di realtà aumentata (AR).

Meet: videochiamate e messaggi sicuri per far proseguire l'apprendimento al di fuori della scuola.

Science Journal (su smartphone, tablet): il quaderno scientifico digitale gratuito offerto da Google per conservare appunti, foto e osservazioni delle esperienze di laboratorio permette di utilizzare i sensori del proprio smartphone per misurare e raffigurare graficamente fenomeni come luce, suono e movimento oppure collegare il dispositivo a sensori esterni tramite Bluetooth per condurre esperimenti nell'ambiente circostante.

YouTube: applicazione che permette di iscriversi ai propri canali preferiti, creare playlist, modificare e caricare video e condividerli tramite Classroom.

3. Gli obiettivi

Nel caso in cui si rendesse necessario sospendere nuovamente, anche in parte, le attività didattiche in presenza a causa delle condizioni epidemiologiche, occorrerà rimodulare gli obiettivi didattici; spetta ai consigli di classe individuare i contenuti essenziali delle discipline nonché individuare le modalità per il perseguimento dei seguenti obiettivi:

- favorire una didattica inclusiva a vantaggio di ogni studente, utilizzando diversi strumenti di comunicazione, anche nei casi di difficoltà di accesso agli strumenti digitali;
- garantire l'apprendimento anche degli studenti con bisogni educativi speciali con l'utilizzo delle misure compensative e dispensative indicate nei PDP, l'adattamento negli ambienti di apprendimento a distanza dei criteri e delle modalità indicati nei PEI e PDP, valorizzando l'impegno, il progresso e la partecipazione degli studenti;
- privilegiare un approccio didattico basato sugli aspetti relazionali e lo sviluppo dell'autonomia personale e del senso di responsabilità, orientato all'imparare ad imparare e allo spirito di collaborazione dello studente, per realizzare un'esperienza educativa distribuita e collaborativa che valorizzi la natura sociale della conoscenza;
- contribuire allo sviluppo delle capacità degli studenti di ricercare, acquisire ed interpretare criticamente le informazioni nei diversi ambiti, valutandone

l'attendibilità e l'utilità, distinguendo i fatti dalle opinioni e documentandone sistematicamente l'utilizzo con la pratica delle citazioni;

- favorire una costruzione di significati e di sapere fondata sulla condivisione degli obiettivi di apprendimento con gli studenti e la loro partecipazione attiva, attraverso il costante dialogo con l'insegnante;
- privilegiare la valutazione di tipo formativo per valorizzare il progresso, l'impegno, la partecipazione, la disponibilità dello studente nelle attività proposte, osservando con continuità il suo processo di apprendimento e di costruzione del sapere;
- valorizzare e rafforzare gli elementi positivi, i contributi originali, le buone pratiche degli studenti che possono emergere nelle attività a distanza, fornendo un riscontro immediato e costante con indicazioni di miglioramento agli esiti parziali, incompleti o non del tutto adeguati;
- mantenere il rapporto con le famiglie attraverso le annotazioni sul Registro e i colloqui telematici, garantendo l'informazione sull'evoluzione del processo di apprendimento degli studenti.

4. Le metodologie

La progettazione della didattica in modalità digitale deve evitare che i contenuti e le metodologie siano la mera trasposizione di quanto solitamente viene svolto in presenza: a tal fine, sono individuate le seguenti metodologie da utilizzare in DDI, fondate sulla costruzione attiva e partecipata del sapere da parte degli alunni che consentono di presentare proposte didattiche che puntano alla costruzione di competenze disciplinari e trasversali, oltre che all'acquisizione di abilità e conoscenze:

- Lavoro cooperativo.
- Debate.
- Project based learning.
- Flipped classroom: la metodologia consiste nel fornire materiali e tutorial che favoriscano l'avvicinamento dello studente ad un nuovo contenuto. I docenti possono fornire link a video o risorse digitali, presentazioni o tutorial, che gli studenti possono fruire in autonomia. È possibile utilizzare blog dedicati alle singole discipline - consegna di report, compiti ed esercizi da inviare su Classroom di varie tipologie, anche a tempo e con scadenza, con griglia di valutazione.
- Richiesta di approfondimenti da parte degli studenti su argomenti di studio: agli studenti viene richiesto di elaborare contenuti di studio utilizzando presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini.

- Richiesta di approfondimenti da parte degli studenti in forma di compiti di realtà su argomenti di studio, elaborazione di contenuti di studio utilizzando presentazioni, video, testi di vario genere accompagnati da immagini.
- Comunicazione e costruzione attiva di conoscenza da parte degli studenti resa possibile dal blog di classe e/o dalla costruzione di un sito web.
- Digital Storytelling, ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali: consiste nell'organizzare contenuti di apprendimento, anche selezionati dal web, in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.).
- Uso dei video nella didattica: è indispensabile sia per produrre che per fruire di contenuti, utilizzando, ad esempio, Screencast-o-matic: possibilità di registrare il video del pc con un documento e il relativo audio di spiegazione da parte del docente. Condivisione del filmato su Classroom. Diventa l'equivalente di una lezione a distanza in modalità differita. In alternativa, è possibile caricare un documento e separatamente l'audio di spiegazione.
- WebQuest: è un approccio didattico che valorizza le attività collaborative nel web e ben si adatta a situazioni in DDI.

5. La valutazione

Il Ministero si è così espresso sulla valutazione nella Nota n. 388 del 17 marzo 2020: “Le forme, le metodologie e gli strumenti per procedere alla valutazione in itinere degli apprendimenti, propedeutica alla valutazione finale, rientrano nella competenza di ciascun insegnante e hanno a riferimento i criteri approvati dal Collegio dei Docenti”.

Si ritiene importante sottolineare che la valutazione, in presenza e a maggior ragione a distanza, ha sempre e principalmente una finalità formativa. L'obiettivo fondamentale della valutazione delle attività svolte dagli studenti risiede quindi nella valorizzazione, promozione e sostegno del processo di apprendimento.

Pertanto la valutazione si pone come una valutazione per l'apprendimento, in grado di valorizzare tutte quelle attività intraprese dagli insegnanti e rielaborate dagli alunni che forniscono informazioni utili sul percorso intrapreso.

La valutazione degli alunni con disabilità, con DSA o con altri BES tiene conto delle misure previste dai rispettivi Consigli di Classe nei PEI e/o PDP.

5.1 Criteri di valutazione degli apprendimenti

Anche nell'ambito della Didattica Digitale Integrata, la valutazione ha per oggetto il processo di apprendimento, il comportamento e il rendimento degli studenti.

La valutazione ha sia una dimensione formativa, ovvero in itinere relativamente al processo di apprendimento di ciascuno studente, per capire ciò che è stato appreso, ciò che rimane in sospeso e come migliorare, che una dimensione sommativa, espressa con un voto o un giudizio, che tende invece a verificare se, al termine di un segmento di percorso (un modulo didattico o un'altra esperienza significativa), gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti e a che livello.

La valutazione delle verifiche e delle attività in DDI farà riferimento ai criteri e alle griglie di valutazione delle competenze raggiunte elaborate dai dipartimenti disciplinari della scuola primaria e secondaria di primo grado.

La valutazione sommativa rappresenta una sintesi che tiene conto anche della crescita personale dello studente e della capacità di mobilitare le proprie competenze personali nell'attività di studio.

Nelle condizioni di emergenza di cui in premessa, la valutazione sommativa deve dare un riscontro particolare al senso di responsabilità, all'autonomia, alla disponibilità a collaborare con gli insegnanti e con i compagni, dimostrati da ciascuno studente, tenendo sempre conto delle condizioni di difficoltà personali, familiari, o di divario digitale (mancanza di connessione), in cui lo studente si trova ad operare. Risulta quindi opportuno annotare periodicamente, anche in modo sintetico, l'impegno e l'interesse manifestato dallo studente nel seguire le attività proposte.

Alla luce della normativa vigente, dei principi docimologici consolidati e della pedagogia della valutazione, si ritiene di dover esplicitare che la valutazione consta di feedback che possono consolidarsi in un voto, oppure no. È quindi valutazione, in particolare valutazione formativa, quella che avviene verbalmente tutti i giorni nel lavoro sincrono e per iscritto tramite le annotazioni sul registro elettronico o sulle prove consegnate tramite piattaforma online.

6. DDI: Modalità di attuazione

6.1 Scuola dell'infanzia

La Commissione Infanzia Sistema Integrato Zero-Sei - LEAD (Legami Educativi a Distanza) ribadisce che “l'aspetto educativo a questa età si innesta sul legame affettivo e motivazionale tra bambini e insegnanti, insegnanti e genitori (omissis) per costruire insieme un progetto orientato al futuro e basato sulla fiducia” (D.lgs. 65/2018).

In caso di DDI, il team docenti si attiverà con l'obiettivo di “ricreare” occasioni di didattica dialogante con i bambini mantenendo una relazione viva e positiva. L'intento è quello di non perdere quel contatto fatto di emozioni, sguardi, voci, vicinanza, condivisione e complicità.

Tenuto conto della programmazione didattico-educativa annuale e dell'età degli alunni, saranno privilegiati momenti di insegnamento-apprendimento. Tramite il

caricamento del materiale all'interno del sito dell'Istituto Comprensivo <https://icgamerra.edu.it/> si attiveranno alcune proposte didattiche in modalità asincrona tra cui:

- 🎬 piccole esperienze accompagnate da brevi filmati o file audio
- 🎬 attività di tipo ludico ed esperienziale
- 🎬 percorsi di tipo manipolativo o rappresentativo (realizzazione di disegni, semplici costruzioni, piccoli lavori manuali supportati da tutorial, piccoli esperimenti, giochi, ecc.);
- 🎬 lettura di storie e video letture

Altre attività, invece, si svolgeranno in modalità sincrona, tramite la piattaforma G Suite for Education, come le videoconferenze on-line; quest'ultime potranno consentire di dare un significato particolare alla condivisione delle esperienze.

Sarà erogata una didattica con orari stabiliti dalla scuola in collaborazione con le famiglie, almeno una volta a settimana, in piccoli gruppi o individualmente (a seconda delle necessità) per dare modo ai bambini e alle bambine di poter mantenere un contatto anche visivo con le insegnanti e con i compagni tramite il canale Google Meet.

È preferibile, da parte dell'utenza, l'utilizzo del PC in mancanza del quale sarà comunque possibile accedere dallo smartphone tramite applicazione dedicata.

Durante i collegamenti sarà indispensabile la mediazione dei genitori per favorire un nuovo senso di autonomia per i bambini restando discretamente in disparte, ma intervenendo in caso di necessità. Inoltre il team docente manterrà un legame con le famiglie anche attraverso contatti telefonici.

Sarà privilegiato l'ascolto, la relazione, il confronto con i bambini lasciando loro la possibilità di familiarizzare con il nuovo strumento e la libertà di esprimersi e di raccontare esperienze vissute.

Ai fini della pianificazione delle varie proposte didattiche le insegnanti si incontreranno per sezione e/o team al completo uno o più giorni alla settimana.

L'analisi del feedback all'interno del team guiderà la successiva progettazione degli interventi educativi che dovranno essere quanto più possibile personalizzati e attenti.

Anche la valutazione degli apprendimenti, delle conquiste, dei progressi dei bambini avrà un'accezione formativa di valorizzazione e sarà priva di qualunque pretesa giudicante.

6.2 Scuola primaria e secondaria di I grado

Nel caso in cui, a seguito di eventuali nuove situazioni di lockdown, si dovesse ricorrere alla DDI quale strumento unico di espletamento del servizio scolastico, nel corso della settimana sarà offerta agli studenti una combinazione equilibrata di

attività in modalità sincrona e asincrona, per consentire di ottimizzare l'offerta didattica con i ritmi di apprendimento, avendo cura di prevedere sufficienti momenti di pausa nella combinazione tra attività in modalità sincrona e attività in modalità asincrona e ferma restando l'importanza di tener sempre conto dell'età dei più piccoli nell'attivazione del progetto pedagogico, di mantenere costante il contatto con gli alunni e con le famiglie e di favorire il coinvolgimento attivo degli studenti.

Per la scuola primaria, la programmazione in modalità sincrona seguirà un quadro orario settimanale delle lezioni che prevede un monte ore settimanale di 10 unità orarie per le classi prime e 15 per le classi dalla seconda alla quinta della durata massima di 45 minuti. Le unità orarie saranno così suddivise:

Classi prime

AMBITO	ORE PROPOSTE
LINGUISTICO	3
LOGICO-MATEMATICO	3
ALTRE DISCIPLINE	2
L2	1
IRC	1

Classi seconde, terze, quarte e quinte

AMBITO	ORE PROPOSTE
LINGUISTICO	4
LOGICO-MATEMATICO	4
ALTRE DISCIPLINE	4
L2	2
IRC	1

Per tutte le classi della scuola secondaria di I grado si seguirà il normale quadro orario settimanale di 30 unità orarie (34 per la sezione a tempo prolungato); queste ultime dureranno 30/40 minuti, che potranno essere o consecutivi o divisi in due tranches, a seconda delle esigenze didattiche; nella pausa tra un collegamento e il successivo, sarà opportuno assegnare agli alunni un compito da svolgere

individualmente (attività asincrona), che sarà poi corretto durante l'attività sincrona. Saranno previste ulteriori attività in piccolo gruppo nonché attività in modalità asincrona secondo le metodologie proprie della DDI.

Le video lezioni in diretta e le altre attività sincrone dovranno svolgersi all'interno delle ore di lezione dei docenti in base all'orario vigente. Saranno garantiti almeno 15 minuti di pausa tra un'attività sincrona e la successiva.

Resta ferma la possibilità di svolgere in orario pomeridiano, entro le ore 17:00, attività online di sportello, sostegno o recupero individuali o per piccoli gruppi, da concordare con gli studenti, ma da non utilizzarsi per interrogazioni o spiegazione di nuovi argomenti.

Per ciascuna classe e per ciascuna disciplina, gli impegni che richiedono la permanenza al computer degli studenti, tra lezioni da seguire e compiti da svolgere, dovranno essere bilanciati con altri tipi di attività da svolgere senza l'ausilio di dispositivi; è pertanto necessario che circa un terzo del monte ore settimanale consista in attività offline, tra studio autonomo, letture da supporti cartacei, svolgimento di esercizi sul quaderno/libro di testo, revisione di appunti, scrittura manuale, disegno, progettazione, compiti di realtà, costruzione di progetti di robotica, realizzazione di esperienze scientifica su scheda laboratoriale etc. Questo monte ore settimanale potrà, eccezionalmente, essere utilizzato anche per rispondere a domande di chiarimento da parte degli studenti.

Sarà cura dei Consigli di Interclasse e di Classe strutturare il piano di lavoro settimanale sulla base dei suddetti principi e avendo cura di:

- 🕒 formulare una proposta di lavoro coerente (per criteri, approcci, metodi, strumenti, ecc.), organica (comprendente tutte le discipline), sostenibile (in termini di impegno da parte degli alunni e delle famiglie), orientata agli obiettivi trasversali del curriculum (seppur necessariamente rimodulata nelle conoscenze e nelle abilità specifiche delle discipline);
- 🕒 orientare e agevolare l'organizzazione del lavoro da parte degli alunni;
- 🕒 per la scuola primaria: mettere i genitori nella condizione di poter gestire il lavoro scolastico dei figli e di svolgere i seguenti compiti:
 - 📄 scaricare dalla piattaforma i materiali didattici;
 - 📄 caricare sulla piattaforma le consegne richieste;
 - 📄 monitorare e sostenere il lavoro dei figli;
 - 📄 gestire la relazione con la scuola e con i docenti.

Tutte le attività proposte, le verifiche previste e i compiti assegnati dai docenti nell'arco della settimana dovranno essere indicate nel Registro Elettronico, così da garantire agli studenti e ai colleghi dello stesso Consiglio di Interclasse e di Classe una visione d'insieme di quanto viene svolto, evitando sovrapposizioni e sovraccarichi di lavoro e rendendo più chiara e diretta la consultazione e la comunicazione.

Tutti i docenti continueranno a garantire, attraverso le attività didattiche a distanza, il diritto di apprendimento degli studenti anche offrendo la propria disponibilità a collaborare con i colleghi dei vari consigli di classe/interclasse per realizzare attività di recupero e sostegno.

In particolare, ciascun docente:

- ridefinirà, in sintonia con i colleghi di dipartimento, gli obiettivi di apprendimento e le modalità di verifica delle proprie discipline condividendo le proprie decisioni con gli studenti;
- cercherà di strutturare e pianificare gli interventi in modo organizzato e coordinato con i colleghi di dipartimento e dei consigli di classe/interclasse, anche al fine di richiedere agli studenti un carico di lavoro non eccessivo e adeguato, che bilanci opportunamente le attività da svolgere con l'uso di strumenti digitali o con altre tipologie di studio, garantendo la loro salute e la loro sicurezza;
- individuerà le modalità di verifica degli apprendimenti più adeguate condividendole nei rispettivi dipartimenti, tenendo conto, in sede di valutazione finale, anche dei progressi, del livello di partecipazione e delle competenze personali sviluppate da ciascuno studente;
- comunicherà tempestivamente al Coordinatore di classe i nominativi degli studenti che non seguono le attività didattiche a distanza, che non dimostrano alcun impegno o che non hanno a disposizione strumenti per prenderne parte, affinché il Coordinatore concordi con la Dirigente scolastica le eventuali azioni da intraprendere per favorirne il reintegro e la partecipazione;
- continuerà a mantenere i rapporti individuali con i genitori attraverso le annotazioni sul Registro elettronico e, su specifica richiesta delle famiglie, anche via mail e/o tramite videoconferenza;
- pianificherà l'attività lavorativa preservando la propria salute e il proprio tempo libero, rispettando al contempo le normative in materia di sicurezza sul lavoro, in particolare quelle riguardanti, per analogia, lo smart working.

Sarà inoltre possibile attivare corsi extracurricolari a distanza utilizzando la piattaforma Google Meet.

7. Computo giorni e ore per la validità dell'anno scolastico

La mancata partecipazione alle lezioni online viene rilevata sul Registro elettronico ai fini di una trasparente comunicazione scuola-famiglia e concorre al computo delle assenze. Le famiglie sono tenute a controllare con attenzione il Registro per una piena consapevolezza della partecipazione dei propri figli alle lezioni e alle attività.

8. Alunni con disabilità, con DSA e con BES

Per gli studenti con disabilità, con DSA e, più in generale, per tutti gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), le azioni didattiche messe in campo terranno conto di quanto previsto dai rispettivi piani educativi e didattici personalizzati e saranno mirati a curare il loro coinvolgimento e la partecipazione attiva, favorendo per quanto possibile la didattica in presenza.

I referenti per gli alunni con disabilità, alunni con DSA e con BES, attivano e mantengono la comunicazione e il dialogo con studenti e famiglie per verificare anche eventuali problemi durante la Didattica Digitale Integrata e trovare soluzioni con la collaborazione dei singoli Consigli di Classe/Interclasse.

I docenti di sostegno, in raccordo con gli altri componenti dei consigli di classe/interclasse, metteranno a punto materiale individualizzato o personalizzato da far fruire, se possibile in presenza a scuola, agli studenti con disabilità in incontri quotidiani anche con piccoli gruppi.

9. Protezione dati personali

Gli strumenti proposti per la Didattica Digitale Integrata sono stati scelti tenendo conto della ricchezza e versatilità delle funzioni offerte dalle applicazioni e web tool per l'education, nonché delle garanzie offerte per la protezione dei dati personali: sugli aspetti relativi al trattamento dei dati personali si resta in attesa di un apposito documento di dettaglio contenente indicazioni specifiche predisposto dal Ministero dell'istruzione, in collaborazione con l'Autorità garante per la protezione dei dati personali come riportato nelle Linee Guida DDI ministeriali.

10. Dialogo e comunicazione

L'I.C. G. Gamera mantiene aperti tutti i canali di comunicazione per favorire il dialogo e il confronto con le famiglie, anche in caso di lockdown.

La Dirigente è disponibile all'indirizzo oriana.carella@icgamera.edu.it e i docenti possono essere contattati tramite indirizzo e-mail istituzionale: nome.cognome@icgamera.edu.it.

Tutto il personale degli uffici di segreteria collabora per l'organizzazione logistica delle attività didattiche a distanza, curando i rapporti con le famiglie e con i docenti e predisponendo i documenti necessari per il regolare svolgimento della DDI, anche attraverso modalità di lavoro a distanza. La Segreteria può essere contattata telefonicamente allo 050982088 o via e-mail all'indirizzo piic81800r@istruzione.it.

Il rapporto con le famiglie è favorito attraverso attività formali di informazione e condivisione della proposta progettuale della didattica digitale integrata (organizzazione attività, orari, strumenti, materiali didattici). Per quanto riguarda i

colloqui tra genitori e docenti, essi si svolgeranno in videoconferenza su appuntamento.

11. Collegialità

Comunicazione, condivisione, cooperazione e collaborazione sono fondamentali per realizzare e offrire una scuola di qualità. Saranno pertanto garantite riunioni, incontri collegiali a più livelli, anche in caso di lockdown utilizzando Meet, per consentire un dialogo e un confronto costante con il Dirigente, i Docenti, il Consiglio di Istituto, i Rappresentanti di Istituto, il personale amministrativo, con gli studenti e con i genitori e per mantenere la sinergia necessaria per un lavoro sereno e proficuo.

12. Ruoli di coordinamento

- Il Team di Presidenza affianca il Dirigente nella pianificazione e organizzazione del lavoro scolastico.
- L'Animatore Digitale e il Team per l'Innovazione accompagnano l'innovazione didattica nella scuola con il compito di favorire il processo di digitalizzazione e quello di diffondere politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno al Piano Nazionale per la Scuola Digitale a tutto il personale e agli studenti.
- Le Commissioni PTOF e DDI hanno predisposto la revisione del presente Piano in vista dell'avvio dell'a.s. 2021-2022.
- La Commissione Covid ha operato per l'applicazione e verifica delle regole del protocollo di regolamentazione per il contrasto e il contenimento della diffusione del virus.
- Il Referente d'Istituto Covid-19 costituisce l'interfaccia tra scuola e Servizio Sanitario Nazionale, in particolare con il Dipartimento di Prevenzione.
- I Coordinatori di Classe condividono con i rispettivi Consigli di Classe/interclasse la programmazione della classe, curando la progettazione di percorsi interdisciplinari, si confrontano con la Dirigente e con i rappresentanti di classe su eventuali criticità e proposte, monitorano strumenti, metodologie e strategie adottate.

13. Formazione e supporto digitale

La formazione del personale della scuola in materia di competenze digitali mira a garantire una efficace e piena correlazione tra l'innovazione didattica e organizzativa e le nuove tecnologie. Obiettivo fondamentale è quello di rafforzare la preparazione del personale docente e non docente all'utilizzo del digitale. Non si tratta solo di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche

di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre), con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali.

L'Istituto "Gamera", da sempre attento all'innovazione didattica e digitale, si impegna, quindi, a fornire incontri di formazione e laboratori mirati alla formazione del proprio personale. Nei mesi di settembre e ottobre 2020 tutti i docenti hanno seguito una formazione sui principali strumenti messi a disposizione dalla GSuite for Education e una sulla valutazione della DDI.

Altrettanto importante è, allo stesso tempo, la formazione volta a far acquisire anche agli studenti le necessarie e indispensabili competenze digitali, seguendo in particolare le indicazioni di DigComp 2.1.

14. Rispetto, correttezza e consapevolezza

Per migliorare le attività di Didattica Digitale Integrata a distanza sono fissate regole, chiaramente delineate nel Regolamento di Istituto per la DDI, nell'ottica del rispetto reciproco e nella consapevolezza del proprio e dell'altrui lavoro e che dunque coinvolgono studenti e docenti. In particolare si richiede:

- il giusto setting, ovvero predisporre prima della lezione tutto il materiale necessario per connettersi con la scuola e per poter lavorare in modo proficuo;
- puntualità e ordine, proprio come se si fosse in classe, non solo nel presentarsi agli orari convenuti, ma anche nel rispetto dei tempi di consegna stabiliti;
- silenziare il proprio microfono e attivarlo su richiesta del docente;
- tenere accesa la webcam e disattivarla su richiesta del docente: la relazione tra insegnante e alunno è in questo modo decisamente più ricca e interattiva, favorisce il dialogo e la possibilità di interventi fattivi nonché lo scambio di idee e l'interazione anche se attraverso uno schermo. È importante infatti stabilire un rapporto di fiducia e correttezza, comunicazione e collaborazione reciproca per lavorare in modo sereno e proficuo;
- conoscenza delle regole della privacy cui le lezioni online e la condivisione di materiali devono attenersi; violare la privacy comporta le sanzioni penali e pecuniarie previste ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 679/2016 (di seguito G.D.P.R.).