

Nota introduttiva

Abitualmente, i progetti e le attività formative possono essere scelti da ogni Consiglio di classe in considerazione della specificità del curriculum, della progettazione didattico-educativa annuale e della peculiarità della classe. In alcuni casi le proposte non sono rivolte alla scelta dei consigli di classe ma sono presentate agli studenti di classi diverse, sia parallele che di anni di corso differenti.

Ogni progetto approvato è accompagnato da una specifica scheda che indica obiettivi, destinatari, durata, calendario di svolgimento, risorse necessarie per la realizzazione. A conclusione del progetto, una relazione finale e un questionario di soddisfazione registrano i riscontri formativi su basi quantitative e qualitative.

Il quadro è parte integrante del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF, quinta parte) ed è pubblicato come estratto sul sito della scuola, nell'apposita sezione "Didattica" della home page.

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

AZIONE	INIZIATIVA	DESCRIZIONE
Azione #14 /#15 Creatività digitale	Costruisci e Gioca – Escape Room digitali per la cittadinanza attiva	Obiettivo del Corso Laboratorio creativo che fornisce ai partecipanti gli strumenti tecnici e metodologici per creare avventure grafiche digitali (Escape Room) che veicolino messaggi legati alla partecipazione democratica, ai diritti umani, alla sostenibilità o alla legalità.
Azione #24 Biblioteche Scolastiche Innovative	Bibliol@b: Storie, Emozioni, Digitale	Trasformazione della biblioteca in un hub intergenerazionale che unisce tradizione umanistica e digitale. Gli studenti creano podcast, prodotti multimediali e svolgono attività di tutoraggio (<i>peer education</i>) dal latino al coding
Azione #17 Pensiero Computazionale e Robotica	First Lego League	Partecipazione alla sfida mondiale di robotica e scienza che coinvolge gli studenti nella progettazione, costruzione e programmazione di robot autonomi.
Azione #17 Creatività Digitale	La fabbrica dei mondi: idee reali, spazi virtuali	Laboratorio creativo dedicato alla costruzione di ambienti narrativi o virtuali, stimolando l'immaginazione attraverso strumenti tecnologici.
Azione #28 Animatore Digitale e Formazione	Sportello Help Digitale	Servizio di supporto tecnico e metodologico per l'utilizzo di strumentazioni e applicazioni digitali, rivolto all'utenza scolastica.

Azione #28 Animatore Digitale e Team	Supporto alla Progettualità Scolastica	Il team digitale cura l'adesione e la gestione tecnica di bandi strategici come PON, Piano Cinema, Piano delle Arti e <i>Next Generation Classroom</i> .
Azione #15 / #17 Scenari Innovativi e Creatività Digitale	Radio LussanaFM (Web Radio d'Istituto)	Creazione di una redazione giornalistica studentesca che gestisce il palinsesto della web radio scolastica. Gli studenti realizzano dirette, interviste, podcast didattici e rubriche di approfondimento culturale e musicale
Azione #15 / #17 Scenari Innovativi e Creatività Digitale	Bando Cinema	percorsi di educazione all'immagine e al linguaggio cinematografico, con particolare attenzione agli strumenti digitali, finalizzati alla promozione e alla produzione della cultura cinematografica attraverso visioni guidate, analisi e attività laboratoriali.