

Tutto il Piano Nazionale Scuola Digitale spiegato in 35 punti

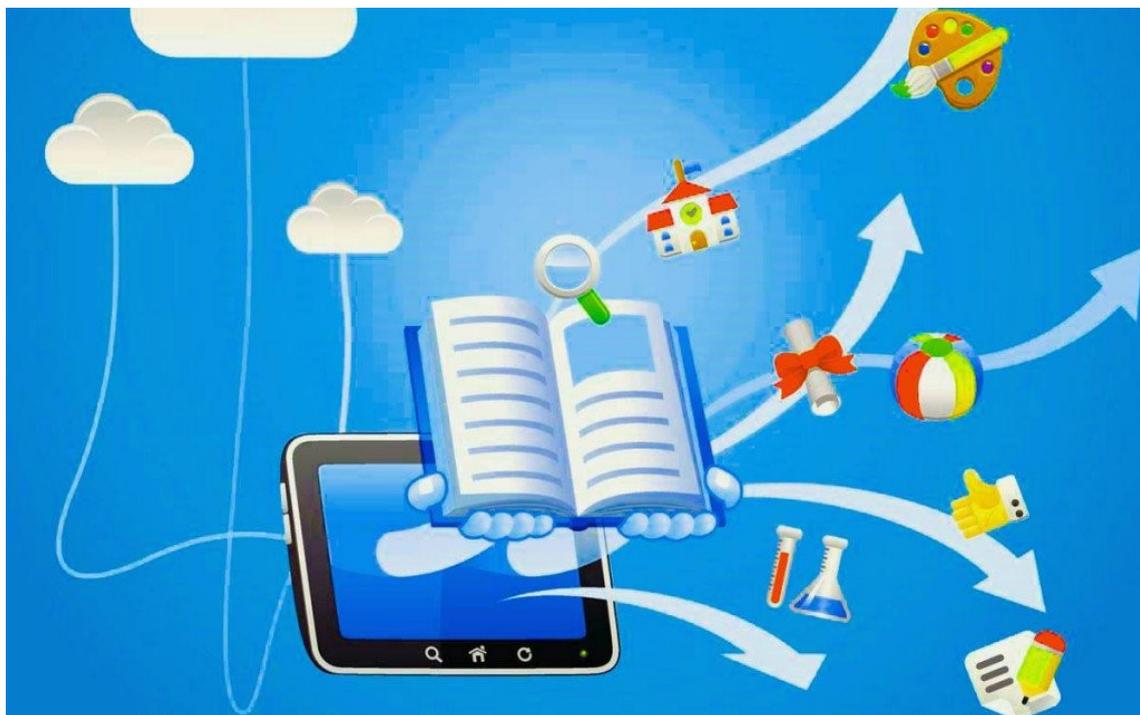
Guida pratica e riassuntiva del Piano Nazionale Scuola Digitale: 35 punti e 9 aree per spiegare i tempi e l'entità dei finanziamenti e per capire cosa cambia nella scuola italiana



Carlotta Balena 29 ottobre 2015

[Facebook](#)[44](#)[Twitter](#)[WhatsApp](#)

Martedì 27 ottobre il ministro dell'istruzione **Stefania Giannini** ha presentato il **Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD)**, un documento pensato per **guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione**, come previsto nella riforma della Scuola approvata quest'anno (legge 107/2015 – La Buona Scuola). Il documento ha funzione di indirizzo; punta a **introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola dal luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali**. Le azioni previste, **(35 punti)**, sono state già finanziate, attingendo alle risorse messe a disposizione dalla legge La Buona Scuola e dai Fondi strutturali Europei (Pon Istruzione 2014-2020) **per un totale di un miliardo di euro**. Il Piano sarà attuato **da qui al 2020**. Abbiamo letto il PNSD per capire quanti soldi verranno spesi sulle singole azioni e come si intende attuarle.



Cosa si è fatto dal 2007 a oggi per digitalizzare la scuola

Nel 2007 si comincia a discutere di Piano Nazionale per la Scuola Digitale: **si punta a modificare gli ambienti**. Così, dal 2008 al 2012 si introducono le **lim** (lavagna interattiva multimediale) nelle classi, si stilano le prime procedure per realizzare prima le **Classi 2.0** e poi le **Scuole 2.0**. **“Azione lim”** comincia nel 2008 e prevede la diffusione capillare della Lavagna Interattiva Multimediale. Con questa azione sono state assegnate, secondo i dati pubblicati dal Miur, 35.114 lim grazie ad uno stanziamento complessivo di 93.354.571 euro, di cui 80.937.600 euro per l’acquisto di lim e 12.416.971 euro per la formazione di 72.357 docenti all’uso sia tecnico che didattico delle lavagne.

Le classi 2.0 sono partite nel 2009 e prevedevano la realizzazione di laboratori nelle classi, per offrire agli studenti ambienti di apprendimento innovativi. Dal 2009 al 2012 sono state coinvolte 416 classi di ogni ordine per un finanziamento complessivo di 8.580.000 euro per l’acquisto delle dotazioni tecnologiche e di 1.944.857 euro per supporto e formazione. **“Azione Editoria digitale scolastica” comincia nel 2010** per realizzare contenuti digitali in 20 istituti scolastici, ripartiti tra i vari ordini e gradi di scuola, con un finanziamento di circa 4.400.000 euro. Altri accordi sono stati sottoscritti nel **2012** per investimenti ulteriori di **33 milioni di euro**: hanno consentito di assegnare ulteriori 1.931 lim, formare 905 Classi 2.0 e 23 Scuole 2.0.

Digitale tra i banchi: i numeri

L’Osservatorio tecnologico del Miur è stato istituito nel 2000 e si occupa di raccogliere i dati sul processo di digitalizzazione delle scuole. L’ultima analisi conclusa (relativa all’anno scolastico 2014-2015) è stata articolata su 3 assi principali: **dematerializzazione dei servizi** (siti e portali, comunicazione scuola-famiglia, registro elettronico, gestione dei contenuti didattici multimediali); **dotazione tecnologica dei laboratori e delle biblioteche** (connessioni, computer, lim e proiettori interattivi); **dotazioni tecnologiche delle aule** (connessioni, devices fissi e mobili in dotazione a studenti e docenti, LIM e proiettori interattivi). Secondo le sue rilevazioni, nell’anno scolastico 2014-2015, il 70% delle classi è connessa in Rete in modalità cablata o wireless (ma generalmente con una connessione inadatta alla didattica digitale), **il 41,9% è dotata di lim e il 6,1% di proiettore interattivo**. Sono in totale 65.650 i laboratori delle scuole, per una media di 7,8 per istituto. Di questi, l’82,5% è connesso in Rete in modalità cablata o wireless, il 43,6% è dotato di LIM e il 16,9% di proiettore interattivo.

Il 99,3% delle istituzioni scolastiche ha un proprio sito web, il 58,3% utilizza forme di comunicazione scuola-famiglia online, **il 69,2% utilizza una tipologia di registro elettronico di classe** (non è attualmente disponibile un dato accurato di diffusione “per classe”), il 73,6% utilizza il registro elettronico del docente e infine il 16,5% utilizza forme di gestione centralizzata LMS (Learning Management Systems quali ad es. Moodle) per la didattica e i suoi contenuti.



Gli strumenti: il primo passo è portare fibra e wi-fi

1. FIBRA

Risorse: Le risorse per attuarla fanno parte del Piano Banda Ultra Larga

Tempi: da oggi al 2020

Obiettivi: Ogni scuola deve essere raggiunta da fibra ottica, o comunque da una connessione in banda larga o ultra-larga, sufficientemente veloce per permettere, ad esempio, l'uso di soluzioni cloud per la didattica e l'uso di contenuti di apprendimento multimediali. Gli interventi sono in corso e proseguiranno fino al 2020: l'obiettivo è che entro questa data tutte le scuole saranno raggiunte dalla fibra ottica in via prioritaria rispetto agli altri interventi del Piano Nazionale Banda Ultra Larga, e tutte le scuole potranno ricevere dai diversi operatori un'offerta di connettività in banda larga o ultra larga.

2. CABLAGGIO

Risorse: 88,5 milioni di euro

Tempi: ottobre-dicembre 2015

Obiettivi: Le strutture interne alla scuola devono essere in grado di fornire, attraverso cablaggio LAN o wireless, un accesso diffuso, in ogni aula, laboratorio, corridoio e spazio comune. Gli investimenti prodotti negli anni 2013-2015 sul cablaggio interno delle scuole hanno permesso di raggiungere 1.500 istituti. Si è appena chiuso l'avviso per la realizzazione o il completamento dell'infrastruttura e dei punti di accesso alla rete LAN/WLAN (il cosiddetto bando Wi-fi) con un investimento complessivo di circa 90 milioni di euro ([l'avviso qui](#)). **Hanno risposto 6.109 scuole** per una richiesta complessiva di 88.515.922 euro, di cui l'85% è per la realizzazione della rete LAN/WLAN e il 15% per il completamento o l'ampliamento della stessa già esistente. Ogni scuola avrà a disposizione dai 7.500 euro (in caso di completamento) ai 18.500 euro (in caso di nuova realizzazione) per il cablaggio interno del proprio edificio.

3. CANONE DI CONNETTIVITA'

Risorse: 10 milioni di euro all'anno a decorrere da marzo 2016

Tempi: dal 2016

Obiettivi: Il Miur vuole riconoscere alle scuole un contributo di 10 milioni di euro in più all'anno (per una media di 1.200 euro a scuola) a partire dal 2016, specificamente dedicato al canone per la connessione a Internet, con l'obiettivo di potenziare le connessioni esistenti e mettere le scuole in grado di abilitare l'attività didattica attraverso le tecnologie digitali. Il contributo è destinato a servizi di connettività di base, e a servizi di connettività evoluta.

Rivoluzionare lo spazio: ambienti virtuali, nuovi laboratori e la possibilità di portare il proprio tablet a scuola

4. AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

Risorse: 140 milioni di euro ([l'avviso qui](#))

Tempi: da Novembre 2015

Obiettivi: L'intento di questa azione è mettere al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro tra sapere e saper fare. Al centro di questa visione è l'innovazione degli ambienti di apprendimento. Questo significa che l'aula deve diventare un "luogo abilitante e aperto", dotata di ambienti flessibili pienamente adeguati all'uso del digitale. Questo significa: aule "aumentate", cioè con postazioni per la fruizione individuale e collettiva del web e dei contenuti; spazi alternativi per l'apprendimento, cioè aule più grandi, in grado di accogliere più classi, o gruppi-classe in plenaria; laboratori mobili, ovvero dispositivi in carrelli e box mobili a disposizione di tutta la scuola.

5. CHALLENGE PRIZE PER LA SCUOLA

Risorse: 2 milioni di euro (fondi ricerca) + 0,2 milioni di euro (fondi della Buona scuola)

Tempi: Da dicembre 2015 a dicembre 2016

Obiettivi: I "Challenge Prizes" sono sfide con premi in denaro per chi riesce rispondere a un problema (la sfida) in maniera particolarmente innovativa. Un challenge prize si sviluppa secondo diverse fasi. Si definisce una sfida tecnologica o sociale, e si mette in palio un premio per la realizzazione di una soluzione. [Un primo Challenge lanciato dal Miur è stato il bando di Talent Italy.](#)

6. POLITICHE ATTIVE DI BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)

Risorse: Risorse dal punto 4

Tempi: da dicembre 2015

Obiettivi: A partire da dicembre 2015, si attueranno politiche per aprire le scuole al cosiddetto **BYOD (Bring Your Own Device)**, cioè l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche. Il Miur, in collaborazione con Agid e il Garante per la Privacy, svilupperà

apposite linee guida per promuovere il BYOD identificando i possibili usi misti dei dispositivi privati nelle attività scolastiche.

7. PIANO PER I LABORATORI

Risorse: 45 milioni di euro (**laboratori territoriali**) + 40 milioni di euro (**atelier creativi** per le competenze di base del primo ciclo) + 140 milioni di euro (**laboratori professionalizzanti** in chiave digitale). Risorse dagli avvisi della Programmazione operativa nazionale (Pon “Per la Scuola” 2014-2020) e altri bandi che verranno pubblicati tra ottobre e dicembre 2015 e verranno attuati dal 2016

Tempi: dal 2016

Obiettivi: L’idea è quella di creare laboratori che non siano solo contenitori di tecnologia, ma piuttosto “luoghi di innovazione”: finora le pratiche laboratoriali sono state relegate alle ore extra-scolastiche, mentre a riforma le vuole mettere al centro dell’attività didattica curricolare.

- **atelier creativi** per le scuole del primo ciclo: vengono definiti come “scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling”.
- **Gli istituti superiori verranno “rafforzati” in chiave digitale.** In quest’ottica, un istituto a indirizzo moda potrebbe, ad esempio, aggiornare la propria pratica didattica attraverso la stampa 3D dei modelli; un liceo artistico (o classico), potrebbe aggiornare i propri percorsi formativi integrandoli con elementi di creatività digitale e multimediale.
- **Laboratori per i Neet**, o “laboratori territoriali per l’occupabilità”: spazi a disposizione delle scuole del territorio, dove i ragazzi che non studiano e non lavorano possono realizzare i loro progetti creativi.
- **Laboratori “School-friendly”:** mappatura dei laboratori aperti alle scuole o disponibili all’apertura alle scuole presenti nel territorio, presso musei, enti di ricerca, parchi tecnologici, fondazioni, associazioni e altri spazi **come ad esempio i Fab Lab**. Gli enti locali possono certificare i laboratori sul proprio territorio.

7. EDILIZIA SCOLASTICA INNOVATIVA

Risorse: 300 milioni di euro da La Buona Scuola + 30 milioni di euro dalla Programmazione operativa nazionale (Pon)

Tempi: periodo dal 2015-2017

Obiettivi: Il fondo unico per l’edilizia scolastica per il periodo dal 2015-2017 consentirà da un lato di mettere a norma e in sicurezza gli edifici già esistenti, e dall’altro di costruire nuove scuole innovative dal punto di vista architettonico, tecnologico, dell’efficienza energetica e della sicurezza strutturale e antisismica.

Carta d’identità digitale per ogni studente e docente

8. SISTEMA DI IDENTIFICAZIONE UNICA (SINGLE SING-ON)

Risorse: Ordinari stanziamenti di bilancio per lo sviluppo del sistema informativo Miur

Tempi: anno scolastico 2015-2016

Obiettivi: Effettiva razionalizzazione degli accessi e delle autenticazioni alle piattaforme Miur

9. ID DIGITALE STUDENTE

Risorse: Ordinari stanziamenti di bilancio per lo sviluppo del sistema informativo Miur

Tempi: anno scolastico 2015-2016

Obiettivi: La Buona scuola prevede che ogni studente abbia una identità digitale. Finora è stata attivata solo la Carta dello Studente “IoStudio”, una tessera nominativa attestante lo status di studente frequentante con cui il ragazzo può accedere a un’area personale online dove può accedere a servizi e informazioni varie. Sono 2.7 milioni le “Carte dello Studente” attive in circolazione (e 8 milioni quelle distribuite negli anni), sulle quali sono state attivate 47 mila convenzioni con partner pubblici e privati. La Carta dello Studente è stata finora attribuita nella forma di tessera nominativa a cui si sono associati un profilo digitale, e un borsellino elettronico, opzionale.

10. ID DIGITALE DOCENTE

Risorse: Ordinari stanziamenti di bilancio per lo sviluppo del sistema informativo Miur

Tempi: dal 2016

Obiettivi: La “Carta del Docente” è un profilo personale del docente che conterrà le molteplici informazioni e interazioni amministrative (fascicolo del docente), oltre che quelle relative alla crescita professionale.

Digitalizzare la burocrazia: il registro elettronico in tutte le scuole e open data

11. DIGITALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA DELLA SCUOLA

Risorse: Finanziamenti dal Piano ICT 2015 e 2016

Tempi: a partire dall’anno scolastico 2015-2016

Obiettivi: L’amministrazione digitale della scuola consiste: nella fatturazione e pagamenti elettronici; nella procedura di dematerializzazione dei contratti del personale (supplenze brevi); nell’estensione alla formazione professionale (delle Regioni interessate) già a partire dall’anno scolastico 2015-2016.

12. REGISTRO ELETTRONICO

Risorse: Circa 48 milioni di euro, per attrezzare le oltre 141 mila aule delle scuole primarie: i bandi fanno parte dei fondi Pon 2014-2020

Tempi: 2016

Obiettivi: Pur essendo obbligatorio (DL 95/2012), non tutte le scuole lo hanno adottato. L'obiettivo è estenderlo al 100% delle classi.

13. STRATEGIA “DATI DELLA SCUOLA”

Risorse: 1 milione di euro + 100 mila euro all'anno (Fondi previsti dalla legge 107/2015 per il portale open data)

Tempi: da settembre 2016

Obiettivi: A partire da settembre 2016 si procederà con la pubblicazione online dei dati relativi a: i bilanci delle scuole, i dati pubblici afferenti al Sistema nazionale di valutazione, l'Anagrafe dell'edilizia scolastica, i dati in forma aggregata dell'Anagrafe degli studenti, i provvedimenti di incarico di docenza, i piani dell'offerta formativa, i dati dell'Osservatorio tecnologico, i materiali didattici e le opere autoprodotte dagli istituti scolastici e rilasciati in formato aperto.

Passare dalle materie alle competenze

14. FRAMEWORK COMUNE PER LE COMPETENZE DIGITALI

Risorse: non previste per la tipologia di intervento

Tempi: novembre 2015

Obiettivi: Il tavolo tecnico per le linee guida sarà avviato a novembre 2015. La definizione delle competenze verrà fatta a partire da esperienze di mappatura come il framework Web Literacy curato da Mozilla Foundation e il lavoro effettuato da Media Smarts per il Governo Canadese. Ad ulteriore sostegno per la costruzione di un modello concettuale, esistono framework come DIGICOMP (A framework for developing and understanding digital competence in Europe, 2013) che individua una lista di 21 competenze descritte per conoscenze, abilità e atteggiamenti, comprese in 5 aree: Informazione, Comunicazione, Creazione di contenuti, Sicurezza e Problem solving. Tali framework sono la cornice che verrà usata per realizzare le linee guida.

15. SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE

Risorse: 1,5 milioni di euro + fondi Pon 2014-2020

Tempi: da novembre 2015

Obiettivi: Quanto alle competenze degli studenti, l'Italia è 25ma in Europa per numero di utenti Internet (59%) e 23ma per competenze digitali di base (47%). Questo divario è visibile anche nel caso delle competenze specialistiche sull'ICT (Italia 17ma) e nel numero di laureati in discipline Scientifiche o Tecnologiche (STEM), per cui l'Italia è 22ma, con 13 cittadini ogni 1.000.

L'obiettivo di questa azione è creare e certificare **almeno 20 format di percorsi didattici** a cui i docenti possano attingere e utilizzare in classe. I percorsi saranno su: l'economia digitale; la comunicazione e l'interazione digitale; le dinamiche di generazione, analisi, rappresentazione e riuso dei dati (aperti e grandi); il making, la robotica educativa, l'internet delle cose; l'arte digitale, la gestione digitale del cultural heritage; la lettura e la scrittura in ambienti digitali e misti, il digital storytelling, la creatività digitale.

Esperienze del genere già sono state avviate: un esempio è il recente programma di “**Generazioni Connesse**” per un uso consapevole e sicuro dei nuovi media, oppure l’iniziativa “**A Scuola di OpenCoesione**”, in cui gli studenti sono chiamati a competere attraverso un progetto di monitoraggio civico e data-journalism.

16. UNA RESEARCH UNIT PER LE COMPETENZE DEL 21MO SECOLO

Risorse: in corso di valutazione

Tempi: da gennaio 2016

Obiettivi: Il programma è chiedere la collaborazione di ricercatori ed esperti, per la costruzione di progetti di ricerca, anche nell’ottica di valorizzare iniziative già esistenti, per diffondere le competenze del 21esimo secolo ([di cui vi abbiamo parlato qui](#)). Si tratta soprattutto di competenze trasversali e della capacità di muoversi nell’ambiente digitale: alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy). Per competenze trasversali si intendono: problem solving, il pensiero laterale e la capacità di apprendere.

17. PORTARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Risorse: fondi compresi nel punto 15

Tempi: in corso

Obiettivi: Già da un anno è attiva l’iniziativa congiunta Miur-Cini “**Programma il Futuro**”, per l’introduzione del pensiero computazionale nella scuola. Nell’anno scolastico 2014-2015, il progetto ha coinvolto oltre 305 mila studenti in 16 mila classi e oltre 2 mila scuole ([ve ne abbiamo parlato qui](#)).

18. AGGIORNARE IL CURRICOLO DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Risorse: fondi compresi nel punto 15

Tempi: da novembre 2015

Obiettivi: L’insegnamento di Tecnologia nelle scuole medie deve essere aggiornato per includere nel curriculum le tecniche e applicazioni digitali.

Diffondere l’imprenditorialità, colmare il divario di genere nei settori tech e promuovere le carriere digitali

19. UN CURRICOLO PER L’IMPRENDITORIALITÀ’ (DIGITALE)

Risorse: 3 milioni di euro (fondi PNSD + fondi Pon 2014-2020 + stanziamenti ordinari del Ministero)

Tempi: da gennaio 2016

Obiettivi: In ogni scuola verranno creati curricoli brevi per praticare l'imprenditorialità tra i banchi, sviluppati in collaborazione con imprese vere. Inoltre verranno promosse su base nazionale le "olimpiadi dell'imprenditorialità". Ispirate ad esperienze già condotte dal Ministero, come ad esempio l'**H-ack School**, il primo hackathon completamente dedicato al mondo della scuola (di cui [vi avevamo parlato qui](#)).

Il Ministero ha già condotto sperimentazioni per promuovere l'imprenditorialità tra gli studenti: è il caso dei **Contamination Lab**, creati in seguito allo stanziamento di un milione di euro con il Decreto Direttoriale n. 436 del 13 marzo 2013 ([qui un articolo per capire cos'è un CLab](#)).

20. GIRLS IN TECH & SCIENCE

Risorse: risorse dal Pon 2014-2020

Tempi: anno scolastico 2015-2016

Obiettivi: Azioni specifiche per colmare il "divario di consapevolezza" tra ragazzi e ragazze sulle proprie possibilità in ambito scientifico-tecnologico.

21. PIANO CARRIERE DIGITALI

Risorse: risorse dal Pon 2014-2020

Tempi: dal 2016

Obiettivi: Politiche per avvicinare gli studenti alle carriere in ambito del digitale, con collaborazioni con gli attori dell'ecosistema dell'innovazione, sul modello americano dell'iniziativa "Tech Hire".

Portare la scuola fuori dalle aule: alternanza scuola-lavoro e collaborazioni con le aziende

22. STANDARD MINIMI E INTEROPERABILITA' DEGLI AMBIENTI ONLINE PER LA DIDATTICA

Risorse: non necessarie per la tipologia di strumento

Tempi: da dicembre 2015

Obiettivi: A partire da dicembre 2015 è previsto l'insediamento di un tavolo tecnico in collaborazione con Agid per la definizione di linee guida per l'utilizzo delle piattaforme tecnologiche in ambito didattico. I requisiti minimi sono tesi ad evitare discriminazioni di ogni genere e in particolare quelle dovute a diversa disponibilità economica da parte delle famiglie, o di particolari bisogni educativi degli studenti (BES e individui diversamente abili).

23. PROMOZIONE DELLE RISORSE EDUCATIVE APERTE (OER) E LINEE GUIDA SU AUTOPRODUZIONE DEI CONTENUTI DIDATTICI

Risorse: non previste per la tipologia di strumento

Tempi: dicembre 2015 a marzo 2016

Obiettivi: Da dicembre 2015 a marzo 2016 sarà strutturato un tavolo di confronto per definire una guida che distingua le varie tipologie di risorse digitali disponibili, i criteri e le possibili forme del loro uso, in particolare per quanto riguarda l'autoproduzione di contenuti.

24. BIBLIOTECHE SCOLASTICHE COME AMBIENTI DI ALFABETIZZAZIONE ALL'USO DELLE RISORSE INFORMATIVE DIGITALI

Risorse: 1,5 milioni di euro

Tempi: da febbraio 2016

Obiettivi: A partire da febbraio 2016 ci sarà un'azione di riqualificazione degli ambienti di apprendimento e un potenziamento della missione delle biblioteche scolastiche. Al liceo il 35% usa per la maggior parte del tempo il libro cartaceo, il 63,9% lo integra con il libro digitale. Solo l'1,1% utilizza esclusivamente materiali digitali.

Formare i docenti (e mandarli a studiare all'estero)

25. FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

Risorse: 10 milioni di euro all'anno (a valere su risorse Formazione della legge 107/2015 + risorse Pon-Fse + "Per la Scuola" 2014- 2020 + stanziamenti ordinari del ministero)

Tempi: da dicembre 2015

Obiettivi: La Buona Scuola ha introdotto per la prima volta la formazione obbligatoria in servizio per il personale docente. La formazione è rivolta a docenti, dirigenti scolastici e direttore dei servizi generali. E' previsto lo sviluppo di una rete di almeno 300 "snodi formativi" (le sedi dove avverrà la formazione) che dovranno assicurare la copertura territoriale.

I dati dell'indagine OCSE TALIS 2013 vedono l'Italia al primo posto per necessità di formazione ICT dei propri docenti: almeno il 36% ha infatti dichiarato di non essere sufficientemente preparato per la didattica digitale, a fronte di una media del 17%. L'Italia è inoltre il primo Paese dell'OCSE, con distanza rispetto agli altri, per percentuale di docenti oltre i 50 anni – il 62%, rispetto a una media OCSE del 35% nella scuola secondaria (Fonte: OECD Education at a glance, 2014).

Dall'estate 2016 è previsto per 1.000 docenti **con forte propensione all'innovazione e alla cultura digitale un'esperienza di formazione digitale all'estero** presso i migliori centri e università del mondo.

26. ASSISTENZA TECNICA PER LE SCUOLE DEL PRIMO CICLO

Risorse: 5,7 milioni di euro all'anno (1.000 euro per ognuna delle 5709 istituzioni scolastiche di primo ciclo)

Tempi: marzo 2016

Obiettivi: Da marzo 2016 il Ministero finanzia la creazione di “Presidi di Pronto Soccorso Tecnico”, formati tra scuole del primo ciclo e scuole secondarie, con lo scopo di gestire piccoli interventi di assistenza tecnica per le scuole. A ciascuna delle 5709 istituzioni scolastiche primarie sarà erogata una quota di 1.000 euro. Tale quota potrà essere utilizzata dalle scuole, individualmente o in rete, per coprire parte dei costi di assistenza tecnica.

27. RAFFORZARE LA FORMAZIONE INIZIALE SULL’INNOVAZIONE DIDATTICA

Risorse: non necessarie per l’attività di indirizzo

Tempi: da novembre 2015

Obiettivi: Rafforzare le iniziative di formazione per sviluppare soprattutto quelle che sono le “competenze di innovazione e sperimentazione didattica”.

Dall’animatore digitale negli istituti agli ‘azionisti’ della scuola: così verrà attuato (e monitorato) il Piano Nazionale per la Scuola Digitale

28. UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA

Risorse: 8,5 milioni di euro all’anno

Tempi: da marzo 2016

Obiettivi: L’animatore digitale è un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, ha un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione a scuola. Ad ogni scuola saranno assegnati 1.000 euro all’anno, che saranno vincolati alle attività dell’animatore nell’ambito della formazione interna del personale, del coinvolgimento della comunità scolastica e nella creazione di soluzioni innovative.

29. ACCORDI TERRITORIALI

30. STAKEHOLDERS’ CLUB PER LA SCUOLA DIGITALE

Associata a una idea di life-long learning, cioè di un apprendimento permanente, che avviene nell’arco di tutta la vita, c’è anche l’idea che la scuola debba estendersi al di fuori delle aule ed aprirsi ad attori esterni. Lo Stakeholders’ Club ideato dentro il PNSD comprende, quindi, tutte le collaborazioni del Miur con l’esterno, dall’impresa alla società civile.

Un esempio di queste collaborazioni è la piattaforma “**Protocolli in rete**”, un canale dove si possono stipulare accordi operativi tra aziende e il mondo dell’istruzione ([ve ne avevamo parlato qui](#)).

31. UNA GALLERIA PER LA RACCOLTA DI PRATICHE

Il PNSD avrà un sito dove si potranno trovare tutti i dati relativi all’attuazione del Piano stesso, corredato da una galleria di esempi.

32. DARE ALLE RETI INNOVATIVE UN ASCOLTO PERMANENTE

Le reti innovative saranno censite e mappate, per formare la “Rete per l’innovazione nella scuola”, che verrà formalizzata attraverso una chiamata pubblica aperta a tutte quelle organizzazioni che fanno dell’innovazione e della scuola digitale la loro ragion d’essere.

33. OSSERVATORIO PER LA SCUOLA DIGITALE

Il nuovo Osservatorio per la Scuola Digitale raccoglierà l’eredità del vecchio Osservatorio Tecnologico, e servirà per misurare il grado di innovazione digitale nella scuola. I dati che raccoglierà serviranno a capire come si muoveranno le scuole e come verrà attuato il Piano.

34. UN COMITATO SCIENTIFICO CHE ALLINEI IL PIANO ALLE PRATICHE INTERNAZIONALI

Il Piano avrà un comitato scientifico che servirà come “organo di garanzia” sulla sua attuazione. Verrà nominato entro la fine del 2015 e sarà convocato almeno 2 volte all’anno, con lo scopo di: monitorare l’andamento del Piano, proporre modifiche, e allineare l’azione del Miur alle pratiche internazionali nella sfera educativa.

35. IL MONITORAGGIO DELL’INTERO PIANO

Risorse: Le risorse per il monitoraggio del primo triennio non sono ancora state precisate e saranno individuate a partire dall’anno 2016.

@carlottabalena