

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

**PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO
DELL'ANIMATORE DIGITALE**

prof.ssa Micolucci Lucia

Premessa

La legge 107/2015 prevede che a partire dall'anno 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa (PTOF) azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) (http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf) per perseguire nel triennio 2016 – 2019 i seguenti obiettivi:

- sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione,
- potenziamento delle infrastrutture di rete,
- valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.

Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

L'Animatore Digitale, secondo l'*Azione #28* del PNSD, è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto, sarà fruitore di una formazione specifica, affinché possa “favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD”.

Il Miur chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti: **FORMAZIONE INTERNA, COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA E CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:**

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione del personale della scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi, sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative; l'animatore digitale, assieme al team per l'animazione digitale, può anche svolgere attività formativa, benchè il suo ruolo sia fundamentalmente di tipo organizzativo.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del

territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola; favorire l'uso delle tecnologie digitali per una didattica attiva, aperta e collaborativa; diffondere una metodologia operativa comune; informare sulle best practices interne ed esterne al nostro Istituto; diffondere la conoscenza sulle nuove frontiere dell'ICT e sulle sue implicazioni sociali ed economiche.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28) e dal piano digitale della scuola, in qualità di animatore digitale dell'istituto, la sottoscritta Micolucci Lucia presenta il piano di intervento per il triennio 2016 – 2019. Tale progetto verrà aggiornato in itinere, in base a eventi, opportunità e necessità interne e/o esterne alla nostra Istituzione Scolastica.

PIANO TRIENNALE 2016-2019 ANIMAZIONE DIGITALE

Ambito	A.S. 2016-2017	A.S. 2017-2018	A.S. 2018-2019
FORMAZIONE INTERNA (PNSD Azioni #25 – #26)	<p><input checked="" type="checkbox"/> Formazione specifica per Animatore Digitale e Team per l'animazione digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Formazione docenti su Risorse educative aperte: i Cloud per la gestione e condivisione di documenti; Edmodo e Questbase per il flipped learning; lo Storytelling.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno al personale scolastico per l'uso delle ICT nella didattica e nell'office automation;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale e del coding nella didattica.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.</p> <p>• Monitoraggio attività e rilevazione dei bisogni e delle competenze digitali acquisite.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Formazione specifica per Animatore Digitale e Team per l'animazione digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Formazione docenti su Software Open Source;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno al personale scolastico per l'uso delle ICT nella didattica e nell'office automation;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale nella didattica.</p> <p>• Monitoraggio attività e rilevazione dei bisogni e delle competenze digitali acquisite. I risultati dei monitoraggi verranno pubblicati sulla pagina dell'animatore digitale, per favorire la trasparenza e la diffusione delle informazioni non sensibili.</p>	<p>• Formazione specifica per Animatore Digitale e Team per l'animazione digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Formazione docenti su Software per la didattica innovativa: il gioco nella didattica;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno al personale scolastico per l'uso delle ICT nella didattica e nell'office automation;</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale nella didattica.</p> <p>• Monitoraggio attività e rilevazione dei bisogni e delle competenze digitali acquisite. I risultati dei monitoraggi verranno pubblicati sulla pagina dell'animatore digitale, ai fini della trasparenza e della diffusione delle informazioni non sensibili.</p>
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	<p><input checked="" type="checkbox"/> Creazione di un gruppo di lavoro costituito dall'animatore digitale e da un piccolo staff, costituito sia dai componenti del Team per l'animazione digitale che</p>	<p>Coordinamento del gruppo di animazione digitale con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con il corpo docente;</p>	<p><input type="checkbox"/> Coordinamento del gruppo di animazione digitale con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con il corpo docente;</p>

	<p>da tutti coloro che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze digitali in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi; tale gruppo farà riferimento alla DS e al DSGA riguardo alle direttive, ai monitoraggi e alle valutazioni delle azioni espresse e collaborerà con gli altri gruppi di staff alla DS (RAV, PTOF, ecc...);</p> <p>☒ Utilizzo di Google Drive per condividere cartelle, moduli e documenti , sia nell'ambito del gruppo di animazione digitale che per attività e progetti inter-pluri-disciplinari tra docenti;</p> <p>☒ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti;</p> <p>☒ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali, in particolare alle Olimpiadi di Informatica, Web Trotter, Policultura e altre gare online o che richiedono la produzione di prodotti multimediali.</p> <p>☒ Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) sia sui social che attraverso piattaforme per il flipped learning</p> <p>☒ Eventi aperti al territorio, con particolare</p>	<p>☒ Creazione di un sito web o di una pagina web nell'ambito del sito d'Istituto, per pubblicare documenti, avvisi, link, progetti afferenti all'animazione digitale;</p> <p>☒ Creazione di una Biblioteca virtuale, con link a ebook scaricabili gratuitamente;</p> <p>☒ Utilizzo di Google Drive per condividere cartelle, moduli e documenti , sia nell'ambito del gruppo di animazione digitale che per attività e progetti inter-pluri-disciplinari tra docenti;</p> <p>☒ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti;</p> <p>☒ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali, in particolare alle Olimpiadi di Informatica, Web Trotter, Policultura e altre gare online o che richiedono la produzione di prodotti multimediali.</p> <p>☒ Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) sia sui social che attraverso piattaforme per il flipped learning</p> <p>☒ Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e</p>	<p>☒ Aggiornamento costante del sito web o della pagina web per l'animazione digitale, con documenti, avvisi, link, progetti afferenti all'animazione digitale;</p> <p>☒ Aggiornamento della Biblioteca virtuale, con link a ebook scaricabili gratuitamente;</p> <p>☒ Utilizzo diffuso e condiviso dei Cloud sia per il cooperative learning che per le attività cooperative e collaborative tra docenti;</p> <p>☒ Partecipazione a bandi e iniziative didattiche nazionali, europei ed internazionali, in particolare: al Code Week e a all'ora di coding, alle Olimpiadi di Informatica, Web Trotter, Policultura e altre gare online o che richiedono la produzione di prodotti multimediali.</p> <p>☒ Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) sia sui social che attraverso piattaforme per il flipped learning</p> <p>•Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media e altri temi in relazione a eventi di attualità o ad argomenti nuovi di interesse diffuso), anche in collaborazione con</p>
--	---	---	---

	<p>riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo, robotica, smart city e altri), anche in collaborazione con altri gruppi dello staff alla DS quali quello per l'inclusione e quello per l'orientamento.</p>	<p>agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo, robotica, smart city e altri), anche in collaborazione con altri gruppi dello staff alla DS quali quello per l'inclusione e quello per l'orientamento.</p>	<p>altri gruppi dello staff alla DS quali quello per l'inclusione e quello per l'orientamento.</p>
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostegno alla produzione e diffusione di materiale didattico digitale autoprodotta dai docenti (<i>Azione #23</i>); • Supporto ai docenti nell'uso progressivo e completo del registro elettronico (<i>Azione #12</i>); • Uso dei social nella didattica (<i>Azione #15 - #22</i>); • Uso di Internet per la ricerca di informazioni, soluzioni e/o approfondimenti (<i>Azione #15 - #23</i>); • Uso consapevole della Rete (<i>Azione #15 - #23</i>); • Sviluppo e progettazione di attività di alfabetizzazione civica e cittadinanza digitale (<i>Azione #15</i>); • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca (<i>Azione #22</i>); • Uso di piattaforme di e-learning (<i>Azione #22</i>); • Sperimentazione delle nuove metodologie didattiche Flipped 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali (<i>Azione #4</i>); • Sostegno alla produzione e diffusione di materiale didattico digitale autoprodotta dai docenti (<i>Azione #23</i>); • Diffusione dell'uso di testi digitali o misti per la didattica (<i>Azione #22 - #23</i>); • Potenziamento dell'utilizzo di software open source per la didattica (<i>Azione #23</i>); • Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali – BYOD (<i>Azione #6</i>); • Creazione di repository di classe e disciplinari; • Attivazione di un Canale Youtube per la raccolta di video didattici e delle attività svolte nella scuola (<i>Azione #23</i>); • Avvio di progetti di imprenditoria digitale al fine di valorizzare il 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali (<i>Azione #4</i>); • Sostegno alla produzione e diffusione di materiale didattico digitale autoprodotta dai docenti (<i>Azione #23</i>); • Potenziamento della biblioteca scolastica come ambiente multimediale: catalogazione digitale e messa in rete con altre biblioteche scolastiche/comunali/provinciali (<i>Azione #24</i>); • Realizzazione di progetti di imprenditoria digitale al fine di valorizzare il rapporto tra scuola e lavoro (in collaborazione con il team per l'Alternanza Scuola – Lavoro) (<i>Azioni #19 - #20 - #21</i>); • Gestione di un Canale Youtube per la raccolta di video didattici e delle attività svolte nella scuola (<i>Azione #23</i>); • Gestione del sito web o delle pagine web per l'animazione digitale

	<p>Classroom, EAS, BYOD e di tecniche di apprendimento digitale cooperativo (<i>Azione #22</i>);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione delle classi virtuali (<i>Azione #22</i>); • Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education (<i>Azione #15 - #22</i>); • Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola, fondi PON 2014-2020; • Partecipazione a bandi sulla base delle azioni del PNSD. 	<p>rapporto tra scuola e lavoro (in collaborazione con il team per l'Alternanza Scuola – Lavoro) (<i>Azioni #19 - #20 - #21</i>);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diffusione aggiornata dell'uso della rete, dei social nella didattica e dei software per l'e-learning, il cooperative learning, la flipped classroom (<i>Azione #15 - #22</i>); • Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola, fondi PON 2014-2020; • Partecipazione a bandi sulla base delle azioni del PNSD. 	<p><i>Azione #23</i>);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diffusione aggiornata dell'uso della rete, dei social nella didattica e dei software per l'e-learning, il cooperative learning, la flipped classroom (<i>Azione #15 - #22</i>); • Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola, fondi PON 2014-2020; • Partecipazione a bandi sulla base delle azioni del PNSD.
--	--	--	---

Firma