

PARTE INTEGRANTE DEL PTOF

PREMESSA

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) ha l'obiettivo di modificare gli ambienti e gli stili di apprendimento per rendere l'offerta formativa di ogni istituto coerente con i cambiamenti della società della conoscenza e con le esigenze e gli stili cognitivi delle nuove generazioni.

L'Animatore Digitale è un docente esperto che, individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto, 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.

L'Animatore 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 nazionale Scuola digitale"* (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015)

Si tratta, quindi, di una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola; il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26.

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a:

FORMAZIONE INTERNA:

- stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA:

- favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad 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 (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti, una FabLab d'istituto), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure presenti nella scuola o in rete con altre scuole.

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA	
Prima annualità	
INTERVENTI	❖ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. ❖ Formazione specifica per Animatore Digitale. ❖ Somministrazione di un questionario ai docenti per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc finalizzati ad acquisire nuove competenze informatiche e/o potenziare quelle già esistenti. ❖ Formazione di base sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. ❖ Formazione sull'uso delle LIM. ❖ Coordinamento partecipazione al progetto Avanguardie Educative da parte dei docenti che hanno aderito alle idee: Spazi 3.0, Flipped classroom, ICT Lab, CCD/Libri di testo. ❖ Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata. ❖ Pubblicizzazione sul sito della scuola del PNSD con spazio dedicato al Piano realizzato dalla scuola. ❖ Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema: ○ sessione formativa per tutti i docenti ○ sessioni specifiche di approfondimento per docenti di nuova nomina ○ sessione formativa per personale ATA ❖ sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina ❖ Consulenza sull'utilizzo del registro elettronico. ❖ Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
Seconda annualità	
INTERVENTI	❖ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite ❖ Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola. ❖ Creazione di un repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. ❖ Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata. ❖ Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. ❖ Creazione da parte di ogni docente del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD) ❖ Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. ❖ Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. ❖ Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana. ❖ Monitoraggio sull'applicazione delle idee adottate in AE. ❖ Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD). ❖ Organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: ❖ utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca - azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale. ❖ Utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi). ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Terza annualità	
INTERVENTI	❖ Elaborazione di lavori in <i>team</i> e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). ❖ Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale. ❖ Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. ❖ Introduzione alla stesura dell' e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni acquisite (cfr. azione #9 del PNSD) ❖ Utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi). ❖ Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	
Prima annualità	
INTERVENTI	❖ Utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google Apps for education). ❖ Partecipazione a Europe Code Week e nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. ❖ Workshop aperti al territorio relativi a: - Sicurezza e cyberbullismo - Introduzione al Fab-Lab ❖ Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema ❖ Aggiornamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD.

Seconda annualità	
INTERVENTI	❖ Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: stampante 3D, robotica educativa, prototipazione rapida, realtà aumentata. ❖ Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. ❖ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. ❖ Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud. ❖ Implementazione del sito internet della scuola. ❖ Avviare progetti in crowdfunding. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università

Terza annualità	
INTERVENTI	❖ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising. ❖ Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy. ❖ Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative. ❖ Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. ❖ Realizzazione di una comunità anche on line con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia. ❖ Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/Enti/ Associazioni / Università.

AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	
Prima annualità	
INTERVENTI	❖ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione. ❖ Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. ❖ Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. ❖ Educazione ai media e ai social network. ❖ Sviluppo del pensiero computazionale. ❖ Introduzione del coding nella didattica ❖ Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni. ❖ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

Seconda annualità	
INTERVENTI	❖ Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: flipped classroom, ICT Lab, CDD/ Libri di testo. ❖ Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics) ❖ Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate, ICT Lab. ❖ Introduzione alla robotica educativa ❖ Costruzione di curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. ❖ Sviluppo di percorsi e-Safety. ❖ Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.

Terza annualità

INTERVENTI

- ❖ Aggiornare il curriculum di tecnologia.
- ❖ Diffondere il coding utilizzando software dedicati
- ❖ Diffondere la sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: flipped classroom, ICT Lab, CDD/ Libri di testo, teal e debate,.
- ❖ Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
- ❖ Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali in ogni ordine di scuola.
- ❖ Cittadinanza digitale
- ❖ Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.
- ❖ Ampliamento del numero delle aule 3.0.
- ❖ Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch - Scratch 4 Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.