

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE DELL'ISTITUTO

Animatore digitale: Daniela Smorlesi

PREMESSA

L'Animatore Digitale individuato in ogni scuola sarà formato in modo specifico affinché possa (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015) "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".

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 (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

- **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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Il piano articolato nel triennio prevede:

- 1. FORMAZIONE INTERNA**

- ✓ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione.
- ✓ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ✓ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- ✓ Pubblicizzazione sul sito della scuola del PNSD con spazio dedicato al Piano realizzato dalla scuola.

- ✓ Partecipazione a bandi nazionali ed europei.
- ✓ Formazione specifica per Animatore Digitale – partecipazione a comunità di pratica.
- ✓ Formazione uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- ✓ Formazione dei docenti sulle seguenti aree:

AREE	CONTENUTI	MODULI
DIDATTICA	Metodologie di didattica attiva: flipped classroom, web quest, EAS	Percorso di 9 moduli
DISCIPLINARE/INTERDISCIPLINARE	Discipline scientifiche e TIC	Percorso di 3 moduli
	Lingue straniere e TIC; interazioni con l'estero (ad es. e-twinning)	Percorso di 2 moduli
	Discipline artistiche e TIC	Percorso di 2 moduli
UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM, mirroring di tablet e/o computer, proiettore interattivo, document camera, ecc.)	Percorso di 3 moduli
	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli alunni (ad es. tablet, netbook).	Percorso di 3 moduli

2. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

- ✓ Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.
- ✓ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro", all'ora di coding, attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
- ✓ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti.
- ✓ Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.

3. CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

- ✓ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione
- ✓ Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.
- ✓ Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.
- ✓ Sviluppo del pensiero computazionale.
- ✓ Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch)

- ✓ Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- ✓ Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom...
- ✓ Aggiornamento del curriculum di tecnologia per sviluppare attività che siano incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie