



## **PNSD PER IL PTOF**

**Animatore Digitale: Prof.ssa Messere Maria**

### **Premessa**

**La legge 107** prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per perseguire obiettivi

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- di potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- di adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati,
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione,
- di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- di 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** 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 (*cf. 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.

***Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento:***

Premesso che la nostra scuola già da diversi anni ha avviato un percorso di digitalizzazione, attenta alla formazione dei docenti e all'uso di pratiche innovative; considerato che in corso d'anno, l'Istituto ha stipulato un contratto con il [Consorzio GARR](#) che garantisce, attraverso la linea in fibra ottica, la fornitura di un livello di connettività efficiente, per un carico fino a 100 Mega Bits e che la scuola dispone di una strumentazione tecnologica tale da permettere, attualmente, alle classi fino al terzo anno di corso di porre in atto la metodologia della didattica con l'i-pad, che grazie ai finanziamenti europei, è stato possibile allestire alcuni

laboratori/aule multimediali e ambienti di lavoro per i docenti; adotta il registro elettronico e utilizza la piattaforma Moodle per l'e-learning; utilizza software e ambienti di apprendimento immersivo, si ritiene, di intervenire principalmente sulla diffusione e sulla condivisione delle pratiche innovative proprie solo di pochi docenti in modo che esse siano adottate in tutte le classi e che diventino sistematiche. In aggiunta si propongono attività meglio specificate nella tabella seguente, organizzate in ambiti e annualità.

<b>PRIME AZIONI DELL' ANIMATORE DIGITALE NEL CORSO DELL' ANNO CORRENTE</b> (in attesa della formazione prevista dalla nota 17791 del 19/11/2015 e dell'approvazione del piano di intervento inserito nel PTOF)	
<b>PUBBLICAZIONE</b>	del <i>Piano Nazionale Scuola Digitale</i> sul sito della Scuola con area dedicata e socializzazione del documento con l'intero corpo docente per avviare una seria riflessione sul merito.
<b>RICOGNIZIONE</b>	Il secondo passo necessario è fare una ricognizione puntuale di tutte le "buone pratiche" (digitali e non) che nel nostro istituto vengono già attuate, magari da anni, senza la giusta visibilità.
<b>ANALISI DEI BISOGNI</b>	Dopo la ricognizione è opportuno capire di cosa abbia bisogno (nell'immediato e su lungo termine) il nostro istituto. Occorre capire, e questo è l'aspetto tra tutti più importante, cosa si vuol fare di innovativo (con le tecnologie ma non solo) nei prossimi tre anni.
<b>INTERVENTI AD HOC</b>	Dopo un'attenta valutazione dei bisogni emersi dall'analisi, l'AD potrà progettare gli interventi di formazione specifici integrando con proposte personali innovative.
<b>VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE</b>	Al termine dell'anno scolastico l'AD potrà già elaborare alcune preliminari conclusioni sui primi interventi ed approcci da lei coordinati. Ad esempio potrà esprimersi sul grado di partecipazione dei propri colleghi in seno alla fase di RICOGNIZIONE e alla fase di INTERVENTO, mediante la compilazione di rubriche ad <i>hoc</i> . Allo stesso modo, per deontologia professionale e per trasparenza, è bene che chieda ai colleghi un giudizio sul suo operato, anche per poter eliminare, per i mesi a venire (non dimentichiamo che l'AD è in carica 3 anni), eventuali criticità motivate da inesperienza e complessità dell'incarico.

## PIANO DI ATTUAZIONE PNSD 2016/19

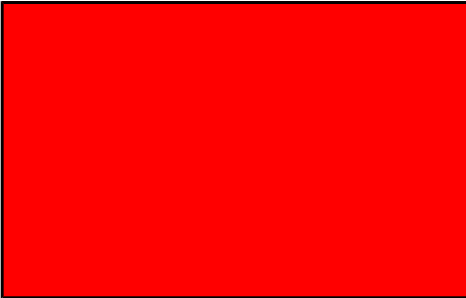
*(suscettibile di variazione e aggiornamento a seguito degli esiti della ricognizione e dei bisogni emersi nell'anno in corso)*

Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Informatica di base</b> Acquisizione di competenze di base per l'utilizzo dei software per la produttività personale, la navigazione in rete e gli strumenti di comunicazione mediata dal computer.</li> <li>● <b>Progettare con strumenti 2.0</b> Progettazione di contenuti didattici digitali, per uso ICT in attività centrate sullo studente e per la progettazione di ambienti di apprendimento e setting tecnologici per la didattica</li> <li>● <b>In classe con i-Pad:</b> <i>(base e avanzato)</i> Acquisizione della conoscenza di base delle applicazioni integrate e delle funzioni di iOS in particolare dell' iPad per</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Analisi dei bisogni</b> Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi</li> <li>● <b>Progettare con strumenti 2.0</b> Formazione di secondo livello per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. In particolare: creazione di videolezioni e di test di verifica.</li> <li>● <b>E-learning e didattica</b> Utilizzo di piattaforme di elearning ( Moodle, Edmodo, Fidenia o iTunes U) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Analisi dei bisogni</b> Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</li> <li>● <b>E-learning e didattica</b> Approfondimento della conoscenza degli applicativi della piattaforma Moodle. Creazione di un corso con materiale autoprodotta.</li> <li>● <b>Didattica nei mondi virtuali</b> Conoscere e operare in ambienti 3D immersivi <i>(Corsi avanzati di building e coding )</i></li> <li>● <b>Didattica per competenze</b> Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze</li> </ul>

	<p>utilizzo nella didattica. Esplorazione degli elementi di base della navigazione, delle principali funzioni di accessibilità e delle app per la didattica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>E-book : oltre il cartaceo</b> Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione</li> <li>● <b>Coding per le classi prime</b> Introduzione al pensiero computazionale. Indicazioni per la partecipazione alle attività promosse dal ministero: ora del codice e codeweek Applicazioni di Scratch alla didattica</li> <li>● <b>La sicurezza e la privacy in rete</b> La buona scuola: connessione e digitalizzazione, ma la sicurezza?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>FabLab</b> Acquisizione di competenze per l'utilizzo di stampanti 3D, schede programmabili per incoraggiare la collaborazione e la cooperazione e per promuovere la creatività.</li> <li>● <b>Didattica nei mondi virtuali</b> Conoscere e operare in ambienti 3D immersivi (<i>Corso base</i>)</li> <li>● <b>Competenze digitali</b> Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale.</li> <li>● <b>Bring your own device (BYOD)</b> Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali .</li> <li>● <b>Strumenti per la documentazione e condivisione</b> Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>New Book in Progress</b> Realizzazione di learning objects e di e-book autoprodotti Condivisione di materiali didattici prodotti in modalità OER (Open Educational Resources)</li> <li>● <b>Azione #10 del PNSD</b> Creazione di e-portfoli da parte dei docenti 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)</li> <li>● <b>La nuvola del Salvemini</b> Utilizzo del cloud d'Istituto per favorire la condivisione e la comunicazione tra i membri della comunità scolastica - relativa formazione ed implementazione</li> </ul>
--	--	--	---

	<p>Cyber bullismo, rischi della rete.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tecnologia e professioni</b>          corso di rilievo con scanner laser e restituzione grafica con il BIM.  <i>(Solo per docenti delle materie professionalizzanti interessate)</i></li> <li>● <b>Formazione personale ATA</b></li> </ul>		
<p>Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creazione di uno spazio sul sito scolastico dedicato al PNSD ed alle relative attività realizzate nella scuola.</li> <li>● Creazione di un canale con Telegram per la comunicazione di notizie, aggiornamenti e attività formative relative al PNSD</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Moodle d'istituto per la condivisione del materiale didattico e la formazione per gli adulti <i>(per i docenti già formati)</i></li> <li>● 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, cyberbullismo)</li> <li>● Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.</li> <li>● Uso dei social network per la promozione delle attività scolastiche</li> <li>● Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema.</li> <li>● 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 in modalità sincrona e asincrona.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.</li> <li>● Progetti ed eventi nazionali ed internazionali (eTwinning o Erasmus+ ) : incontri in videoconferenza.</li> <li>● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università</li> <li>● Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</li> </ul>
<p>Creazione di soluzioni innovative</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto mediante la partecipazione all'azione #2 del PNSD con attuazione del progetto PON. Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON se la candidatura verrà successivamente accettato dal MIUR.</li> <li>● Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie che favoriscano il miglioramento dei risultati nelle prove INVALSI.</li> <li>● Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.</li> <li>● Utilizzo di un cloud di istituto</li> <li>● Sviluppo del pensiero computazionale.</li> <li>● Creazione di Spazi alternativi: grandi spazi per ospitare progettualità con più classi, classi aperte, verticali, attività differenti per tipologia .</li> <li>● Potenziamento di classi aumentate per favorire una organizzazione didattica che preveda un uso del digitale per supportare l'apprendimento laboratoriale di specifiche discipline o gruppi di discipline.</li> <li>● Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, classe capovolta, eTwinning</li> <li>● Potenziamento di Google apps for Education.</li> <li>● Progetti e attività per promuovere l'Open Source</li> <li>● Creazione di repository disciplinari per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.</li> <li>● Adesione al movimento Avanguardie Educative per l'idea scenari educativi o creazione di materiale didattico autoprodotta</li> </ul>

- 
- Creazione di repository disciplinari a cura della comunità docenti.
  - Utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 , Minecraft, Arduino).
  - Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.
  - Creazione di risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
  - Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.

N.B. L'organizzazione delle attività proposte nella tabella precedente può essere modificata e riformulata entro il mese di ottobre di ciascun anno scolastico a seguito dei risultati del monitoraggio e della rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. Inoltre, le pratiche eseguite nel primo anno, giudicate valide per la crescita della comunità scolastica possono essere riproposte nelle annualità seguenti.

Animatrice digitale

Prof.ssa Maria Messere