

UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA



Triennio 2022-2025

"Il Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) è un documento concepito per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, come previsto nella riforma della Scuola (legge 107/2015 - La Buona Scuola)".

"Il documento ha funzione di orientamento; il cui mandato è quello di introdurre le nuove tecnologie nelle scuole; diffondere l'idea di apprendimento permanente (Life-Long Learning) ed estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazi di apprendimento anche virtuali".

"In attuazione del PNSD, #Azione 28; è prevista per ogni scuola la figura dell'ANIMATORE DIGITALE cioè un docente che, insieme al Dirigente scolastico e al Direttore amministrativo, ha il compito di coordinare la diffusione dell'Innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale".

L'animatore digitale è una figura di sistema e non di supporto tecnico, che potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:

FORMAZIONE INTERNA: fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

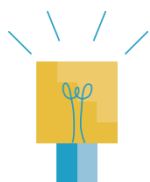
- COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio, per la realizzazione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

- CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili, coerenti con i fabbisogni dell'Istituto, da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso costante ed appropriato di strumenti digitali 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.

PIANO D'INTERVENTO TRIENNIO 2022-2025

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il proprio progetto, da inserire nel PTOF, che si svilupperà nell'arco del triennio. Il Piano sarà rimodulato, aggiornato ed eventualmente ampliato, in base alle esigenze, nonché alle innovazioni che potranno emergere.

AMBITO	TRIENNIO 2022-2025
Condivisione	<ul style="list-style-type: none">✓ Condividere con i docenti dell'Istituto Comprensivo, le Finalità del PNSD e le diverse figure coinvolte.✓ Sondaggio competenze/esigenze in ambiti digitali (utile per comprendere le esigenze del personale)✓ Creazione di Info Point digitale.✓ Socializzazione dei risultati della somministrazione del sondaggio;✓ Attività di sondaggio per analisi dei bisogni in materia di metodologie di didattica digitale e tecnologie nella didattica (piano di formazione)



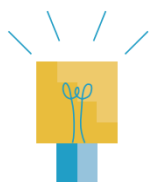
UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA



Formazione Interna	<ul style="list-style-type: none">✓ Formazione specifica per i membri del team e dell'Animatore Digitale;✓ Segnalazione di eventi/iniziative/di attività e opportunità formative in ambito digitale.✓ Aggiornamento in itinere per i docenti all'uso delle funzioni del registro elettronico.✓ Aggiornamento in itinere per l'uso delle Google Apps con le quali è possibile migliorare le competenze informatiche sia dei docenti che degli allievi.✓ Formazione sull'uso di piattaforme e-learning e spazi Drive condivisi: Google Classroom, Socrative, Quizzy, nel rispetto della normativa sulla privacy✓ Avviare progetti pilota per la formazione all'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola come kit Lego Spike Prime.✓ Formazione sulla normativa relativa alla Privacy e al diritto d'autore.
Coinvolgimento della Comunità Scolastica	<ul style="list-style-type: none">✓ Implementazione degli spazi web specifici sul sito della scuola, di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.✓ Sensibilizzazione alla partecipazione a progetti di carattere nazionale "Programma il Futuro"- L'ora del Codice, "Code week", Safer Internet Day, nonché a gare, eventi ed iniziative nell'ambito del PNSD/PNRR.✓ Organizzazione di Incontri con alunni e famiglie, sui temi della cittadinanza digitale, sicurezza, privacy, uso dei social network.✓ Diffusione, tra docenti e alunni, di informazioni per la tutela della sicurezza e privacy online (difesa identità digitale), anche con il supporto di personale esterno qualificato.✓ Eventuale realizzazione di un dipartimento STEAM.
Soluzioni Innovative	<ul style="list-style-type: none">➤ Ricognizione, catalogazione ed eventuale proposta di integrazione /revisione della dotazione tecnologica d'Istituto;➤ Ripristino/implementazione dei laboratori/sala informatica nei tre plessi;➤ Integrazione e/o potenziamento della rete WI - FI nei plessi dell'Istituto.➤ Ampliare l'uso del RE, nell'ottica della rapidità ed efficienza, per i rapporti con le famiglie e per il personale scolastico (messaggi alle famiglie quando i ragazzi sono assenti; prenotazione colloqui con i docenti; servizi al personale quali richiesta di permessi, malattia, ecc.)➤ Adozione di metodologie didattiche e di attività specifiche volte allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE e attività di CODING es. SCRATCH, gara di scacchi.➤ Introduzione alla ROBOTICA educativa.➤ Aderire ad un programma per la costituzione di una biblioteca digitale Azione #24 del PNSD, in collaborazione con le responsabili della biblioteca di Istituto.➤ Progettazione di ambienti di apprendimento innovativi (PNSD _Azione #7 e/o PNRR "Piano Scuola 4.0").➤ Progettazione di ambienti con Realtà virtuale e realtà virtuale aumentata-➤ Studiare la possibilità di accordi con enti esterni per l'Attivazione di corsi per il conseguimento della patente europea del computer, per gli alunni e per i loro familiari.

L'animatore digitale

prof.ssa Anna Giuseppina Gravante



UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA

