

**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"AUGUSTO RIGHI"**

VIA TRABOCCHETTO II TRONCO – 89126 REGGIO CALABRIA
TEL.: -0965.499455 – SITO WEB: WWW.ITGRIGHI.GOV.IT
COD. MECCAN.: RCIS034004

ALLEGATO N. 3

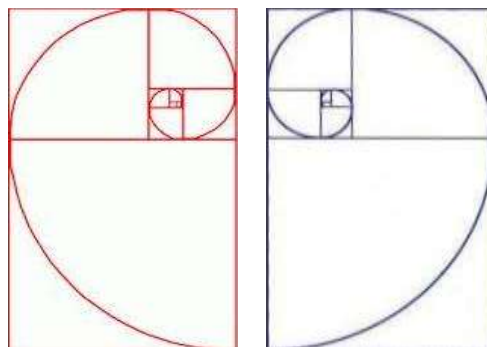
**Piano Nazionale
Scuola Digitale**



TRIENNIO

2016-2019

**Proposta progettuale
Animatore Digitale**

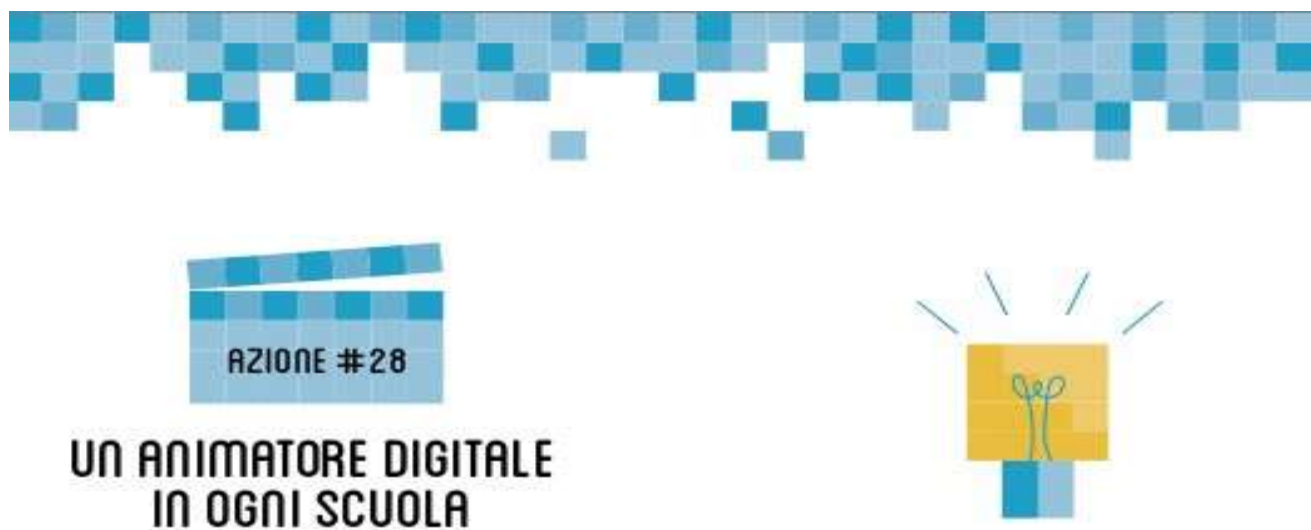


Il Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) è un documento pensato per **guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione**, come previsto nella riforma della Scuola approvata quest'anno (legge 107/2015 – La Buona Scuola). Il documento ha funzione di indirizzo; punta a **introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazi di apprendimento anche virtuali.**

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.



Risorse	8,5 milioni di euro all'anno (a valere sui fondi PNSD legge 107/2015 a decorrere dal 2016)
Strumenti	assegnazione delle risorse alle scuole
Tempi di prima attuazione	Marzo 2016
Obiettivi misurabili	pubblicazione dei progetti costruiti dall'animatore digitale; efficacia delle progettualità, coinvolgimento del personale scolastico e di tutta la comunità

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".

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 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 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.

Si riporta una breve indicazione delle prime azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno corrente in attesa della formazione prevista dalla nota 17791 del 19/11/2015 e dell'approvazione del piano di intervento inserito nel PTOF:

1. **PUBBLICAZIONE** del *Piano Nazionale Scuola Digitale* sul sito della Scuola con area dedicata e socializzazione del documento con l'intero corpo docente per avviare una seria riflessione sul merito.
2. **RICOGNIZIONE.** 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.
3. **ANALISI DEI BISOGNI e PEDAGOGIE.** 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. Dopo aver chiarito questo sarà molto più agevole capire quale tecnologia sia più adatta allo scopo. Ma mai anteporre le tecnologie alle strategie (possibilmente di lungo corso) che si ha in mente di perseguire.
4. **INTERVENTI AD HOC.** Chiarite le "pedagogie" che si vogliono perseguire e i mezzi idonei a farlo, l'AD potrà progettare gli interventi di formazione specifici. Sarà opportuno, anche per una questione di economie di scala, lavorare per interventi trasversali, almeno in una fase iniziale e poi calarli, in una ipotetica fase 2, nei singoli ambiti disciplinari.
5. **VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE.** Al termine dell'anno scolastico l'AD potrà già elaborare alcune preliminari conclusioni sui primi interventi ed approcci da lui 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 form *ad hoc*. 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. Questa fase potrebbe essere svolta nel mese di giugno 2016.

Proposta del piano di intervento 2016/2019 dell'Animatore Digitale

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITÀ

- ✓ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- ✓ Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
- ✓ Formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
- ✓ Formazione base dei docenti all'uso delle LIM.
- ✓ Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- ✓ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- ✓ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ✓ Utilizzo del registro elettronico.
- ✓ Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali.
- ✓ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- ✓ Creazione di uno sportello permanente di assistenza.

SECONDA ANNUALITÀ

- ✓ Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
- ✓ Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale.
- ✓ Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola.
- ✓ Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- ✓ Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
- ✓ Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- ✓ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ✓ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- ✓ Mantenimento di uno sportello permanente per assistenza.

TERZA ANNUALITÀ

- ✓ Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
- ✓ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- ✓ Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- ✓ Formazione all'uso del coding nella didattica.
- ✓ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- ✓ 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.
- ✓ Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
- ✓ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- ✓ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- ✓ Mantenimento di uno sportello permanente per assistenza.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

PRIMA ANNUALITÀ

- ✓ Creazione di una commissione web di Istituto.
- ✓ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro.
- ✓ Aggiornamento costante del sito internet della scuola.
- ✓ Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud.
- ✓ Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività.
- ✓ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
- ✓ 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 al territorio.

SECONDA ANNUALITÀ

- ✓ Creazione di una commissione web di Istituto.
- ✓ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro.
- ✓ Aggiornamento costante del sito internet della scuola.
- ✓ Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud.
- ✓ Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività.
- ✓ Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
- ✓ 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 al territorio.
- ✓ 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)

TERZA ANNUALITÀ

- ✓ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Nuove modalità di educazione ai media con i media.
- ✓ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora del Codice attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
- ✓ Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.

AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

PRIMA ANNUALITÀ

- ✓ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione.
- ✓ Sviluppo del pensiero computazionale.
- ✓ Rafforzare la conoscenza e la pratica del coding sia all'interno dell'istituto che nel territorio attraverso la partecipazione all'iniziativa "Programma il futuro" con attività con il computer e analogiche.
- ✓ Selezione e presentazione di Siti dedicati, Software e Cloud per la didattica.
- ✓ Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
- ✓ Favorire, supportare e accompagnare le sperimentazioni dei docenti attraverso canali di comunicazione che permettano l'interazione reciproca (gruppi mail)
- ✓ Educazione ai media e ai social network.
- ✓ Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- ✓ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

SECONDA ANNUALITÀ

- ✓ Promozione dell'uso di software libero/open source per tutte le attività didattiche (sistemi operativi, applicazioni) anche mediante diffusione della consapevolezza dell'importanza del tema in un'ottica di inclusione e di rispetto della legalità.
- ✓ Qualità dell'informazione, copyright e privacy.
- ✓ Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica.
- ✓

- ✓ Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, blog e classi virtuali.
- ✓ Fare coding utilizzando software dedicati (Scratch)
- ✓ Costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline.
- ✓ Cittadinanza digitale.
- ✓ Azioni per colmare il divario digitale femminile.

TERZA ANNUALITÀ

- ✓ Introduzione alla robotica educativa.
- ✓ Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
- ✓ Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.
- ✓ E-Safety.
- ✓ Supportare i processi di digitalizzazione dell'istituto implementando servizi di raccolta di istanze on-line attraverso il sito scolastico
- ✓ Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
- ✓ Creazione di aule 2.0 e 3.0.