



ISTITUTO COMPRENSIVO PETRITOLI

Via Agelli, 10 - 63848 Petritoli (FM) - Tel. 0734 658180 Fax 0734659336

Cod. APIC82700Q - Cod.Fisc.: 90030400445 C. U. TF180T



Sito web www.icspetritoli.it – E-mail istituzionale apic82700q@istruzione.it

E-mail: icspetritoli@alice.it – PEC apic82700q@pec.istruzione.it

Prot. N. 1215/c14

Petritoli li 06/04/2016



PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE

A cura della docente Francesca Amurri

(COMMI 56-58 E 59 ART. 1 LEGGE 107/2015)

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 PTOF 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. (cfr. Azione #28 del PNSD)

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.

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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta FRANCESCA AMURRI, in attesa della formazione prevista dalla nota 17791 del 19/11/2015, presenta il proprio piano di intervento coordinato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa.

AMBITO	INTERVENTI A.S 2015-2016- FASE PRELIMINARE
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. • Formazione specifica per Animatore Digitale • Somministrazione di un questionario informativo/valutativo per la rilevazione delle conoscenze/competenze/tecnologie/aspettative in possesso dei docenti e degli alunni per l'individuazione dei bisogni sui 3 ambiti del PNSD (strumenti, curriculum, formazione). • Elaborazione e pubblicazione sul sito della scuola degli esiti dell'indagine conoscitiva e relative considerazioni sulle azioni successive da attuare. • Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato al PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola • Partecipazione al progetto "Programma il futuro" all'ora del codice attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. • Aggiornamento e progettazione del sito istituzionale della scuola ai sensi delle nuove disposizioni vigenti
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione e integrazione, della rete LAN/WLAN di Istituto mediante la partecipazione a progetti PON. • Realizzazione di ambienti didattici innovativi mediante la partecipazione a progetti PON • Ricognizione e mappatura delle attrezzature presenti nella scuola. • Verifica funzionalità e installazione di software autore open source in tutte le LIM della scuola. • Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature della scuola (aula polifunzionale informatica, LIM, computer portatili, computer fissi, tablet).

Interventi Triennio 2016-2019			
Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
FORMAZIONE INTERNA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formazione specifica per Animatore Digitale Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale 2. Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formazione specifica per Animatore Digitale Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale 2. Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formazione specifica per Animatore Digitale Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale 2. Azione di segnalazione di eventi e/o opportunità formative in ambito digitale.

FORMAZIONE INTERNA	3. Formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola	3. Formazione per l'uso di software open source per la Lim.	3. Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz.
	4. Formazione sull'uso della LIM	4. Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione (DSA-BES-H)	4. Formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la didattica (uso del linguaggio Scratch)
	5. Formazione all'uso del coding nella didattica.	5. Formazione all'uso del coding nella didattica	5. Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.
	6. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.	6. Formazione all'utilizzo delle Google Apps for Educational per l'organizzazione e per la didattica .	6. 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)
	7. Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD)	7. Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio	7. Formazione all'utilizzo registro elettronico
	8. Formazione all'utilizzo registro elettronico	8. Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital story telling.	8. Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali, social network.
	9. Formazione di base sulla redazione degli spazi web esistenti sul sito istituzionale per i componenti della commissione web.	9. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.	9. Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
	10. Formazione all'utilizzo di spazi Drive e documentazione di sistema, per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.	10. Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema, per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.	
	11. Coinvolgimento docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative	11. Formazione all'utilizzo registro elettronico	
	12. Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali, social network.	12. 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)	
	13. Formazione sulla metodologia didattica CLIL	13. Formazione avanzata sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali, social network.	
	14. Partecipazione a progetti, bandi nazionali, europei ed internazionali	14. Formazione avanzata sulla metodologia didattica CLIL	
	15. Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali	15. Formazione progetti eTwinning (didattica e gemellaggi elettronici fra scuole)	

	acquisite.	16. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali 17. Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.	
Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal Dirigente, dall' animatore digitale e dal DSGA e progressivamente un piccolo staff in ciascun plesso, costituito da coloro che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi 2. Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. 3. Creazione di una <u>commissione web di Istituto.</u> 4. Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale. 5. Utilizzo sperimentale di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) 6. Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding anche attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. (scuola primaria e secondaria) 7. 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro. 2. Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. 3. Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi e progetti di Istituto. 4. Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale 5. Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) 6. Partecipazione alle iniziative promosse dal progetto Programma il Futuro anche attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio (scuola primaria e secondaria) 7. 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) 8. Utilizzo di cartelle e documenti condivisi (archivi cloud tipo di Google Drive o di altro genere) per la formulazione e consegna di documentazione: programmazioni, relazioni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici 2. Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. 3. Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi e progetti di Istituto. 4. Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale 5. Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) 6. Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti ardware/software 7. Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità, sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso social network, educazione ai media, cyber bullismo) 8. Utilizzo di cartelle e documenti condivisi (archivi cloud tipo Google Drive o di altro genere) per la formulazione e consegna di documentazione: programmazioni, relazioni finali, monitoraggi azioni del PTOF 9. Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<p>media, cyber bullismo)</p> <p>8. Partecipazione a progetti, bandi nazionali, europei ed internazionali , anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/Enti/associazioni/Università</p>	<p>finali, monitoraggi azioni del PTOF</p> <p>9. Implementazione del sito internet della scuola</p> <p>10. Partecipazione a progetti (es eTwinning) , bandi nazionali, europei ed internazionali, anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/Enti/associazioni/Università</p>	<p>10. Partecipazione a progetti (es eTwinning) , bandi nazionali, europei ed internazionali, anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/Enti/associazioni/Università</p>
Ambito	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<p>1. Realizzazione della infrastruttura di rete LAN/WLAN di Istituto</p> <p>2. Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale revisione e integrazione con nuovi acquisti</p> <p>3. Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali</p> <p>4. Costruzione dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali e/o calati nelle discipline</p> <p>5. Sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>6. Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica</p> <p>7. Aggiornamento del curricolo di Tecnologia nella scuola. (cfr. azione #18 del PNSD)</p> <p>8. Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola</p> <p>11. Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD</p>	<p>1. Accesso ad Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola.</p> <p>2. Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale revisione e integrazione con nuovi acquisti</p> <p>3. Creazione di un repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.</p> <p>4. Aggiornamento dei curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali e/o calati nelle discipline</p> <p>5. Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch) con attività rivolte allo sviluppo competenze dell'area computazionale degli alunni</p> <p>6. Attivazione di un Canale Youtube per la raccolta di video delle attività svolte nella scuola</p> <p>7. Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica : webquest, flipped classroom, ITC Lab</p> <p>8. Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature</p>	<p>1. Accesso ad Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola.</p> <p>2. Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale revisione e integrazione con nuovi acquisti</p> <p>3. Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.</p> <p>4. Implementazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.</p> <p>5. Potenziamento delle attività volte all'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 Arduino) con eventuali partecipazioni ad eventi/workshop/concorsi sul territorio</p> <p>6. Utilizzo di classi virtuali (community, classroom)</p> <p>7. Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom,.</p> <p>8. Individuazione e richiesta di possibili</p>

		<p>in dotazione alla scuola</p> <p>9. Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software di nuove metodologie per la didattica: flippednclassroom, ITC Lab, CDD/libri di testo</p> <p>10. Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics)</p>	<p>finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola</p> <p>9. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD</p> <p>10. Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES</p> <p>11. Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics)</p> <p>12. Realizzazione di biblioteche scolastiche come ambienti mediali</p>
--	--	--	---



L'animatore digitale : Francesca Amurri
(doc.Tecnologia)