

**PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO
DELL'ANIMATORE DIGITALE
PER IL PNSD
TRIENNIO 2016-2019**

PREMESSA

L'*Animatore Digitale* è un docente che, attraverso la collaborazione con l'intero staff della scuola e in particolare con il Dirigente Scolastico, il Direttore Amministrativo, gruppi di lavoro e soggetti anche esterni alla scuola, 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. Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), l'Animatore Digitale dell'Istituto, ha presentato il progetto, da inserire nel PTOF, che si svilupperà nell'arco di questo triennio scolastico. Nel corso del triennio, tale piano potrà subire correzioni o essere aggiornato secondo le esigenze dell'Istituzione Scolastica anche sulla base dell'avvio di eventuali progetti PON.

FASE PRELIMINARE

Nel periodo Ottobre – Dicembre 2016, per supportare adeguatamente le azioni del piano d'intervento del prossimo triennio, si prevedono i seguenti interventi:

Formazione interna:

1. Pubblicizzazione fra i docenti delle finalità del Piano Nazionale Scuola Digitale, attraverso la pubblicazione sul sito dei documenti relativi al PNSD
2. Somministrazione di questionari per la rilevazione delle conoscenze e competenze in possesso dei docenti, al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc
3. Formazione specifica dell'Animatore e del Team digitale

Coinvolgimento della comunità scolastica:

1. Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato al PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola
2. Coordinamento con le figure di sistema

Creazione di soluzioni innovative:

1. Ricognizione della dotazione tecnologica dell'Istituto e sua eventuale implementazione;
2. Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete Wi-Fi d'Istituto mediante il Progetto PON di cui all'azione #2 del PNSD
3. Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature tecnologiche in dotazione della scuola

PIANO D'INTERVENTO TRIENNIO 2016-2019

AMBITO FORMAZIONE INTERNA

INTERVENTI

A.S. 2016/17

- Formazione specifica per Animatore e Team Digitale;
- Formazione (rif. Azione 10.8.4 PON "competenze e ambienti di apprendimento" 2014-2020) per n. 10 docenti interni dell'Istituto;
- formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola;
- formazione base sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata;
- organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale;
- partecipazione a bandi nazionali, riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.

A.S. 2017/18

- Formazione specifica per Animatore e Team Digitale;
- Formazione avanzata per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola;
- Formazione all'uso del coding nella didattica;
- Coinvolgimento dei docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative;
- utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana;
- organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale;
- partecipazione a bandi riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.

A.S. 2018/19

- Formazione specifica per Animatore e Team Digitale;
- formazione avanzata per tutti i docenti sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata (condivisione e collaborazione in spazi cloud);
- Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.) attraverso l'uso delle tecnologie;
- creazione di reti e consorzi sul territorio;
- partecipazione a bandi riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.

**AMBITO
COINVOLGIMENTO DELLA
COMUNITA' SCOLASTICA**

INTERVENTI

A.S. 2016/17

- creazione di un gruppo di lavoro costituito dal Dirigente, dal DSGA e un piccolo staff (team digitale e funzioni area tecnologica);
- utilizzo di una piattaforma online (Google Drive) per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche;
- partecipazione ad eventi aperti al territorio;
- coordinamento con le figure di Sistema e con gli operatori tecnici

A.S. 2017/18

- utilizzo di una piattaforma online (Google Drive) per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche;
- partecipazione ad eventi aperti al territorio;
- coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici

A.S. 2018/19

- sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative;
- introduzione di nuove modalità di educazione ai media con i media;
- partecipazione ad eventi aperti al territorio;
- coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

INTERVENTI

A.S. 2016/17

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione anche con l'accesso ai fondi PON-FESR;
- Revisione, integrazione, estensione della rete Wi-Fi di Istituto;
- Attività didattica e progettuale relativa alla Cl@sse 2.0 – sperimentazione nuove metodologie.
- selezione e presentazione di siti dedicati alla didattica 2.0, web-app, software e per la didattica;
- coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
- Partecipazione a eventi e concorsi sul territorio

A.S. 2017/18

- presentazione di strumenti di condivisione, di repository di documenti, forum e blog e classi virtuali;
- avvio pensiero computazionale;
- introduzione al coding;
- promozione dell'utilizzo di tecnologie web-based per la didattica;
- coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione;
- educazione ai media e ai social network;
- promozione della collaborazione e della comunicazione in rete: le piattaforme digitali scolastiche come ambienti di collaborazione fra docenti e studenti (es. piattaforma Edmodo);

A.S. 2018/19

- potenziamento del pensiero computazionale;
- costruzione di contenuti digitali da utilizzare in classe o fra classi diverse;
- coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione;
- sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest;
- promozione della collaborazione e della comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca (es. progetti Etwinning)