

PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE PER IL PTOF A cura di Tundo Annalisa

Premessa

L'Animatore Digitale è un docente che avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività de Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto 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 PNSD”*.

Si tratta quindi di una figura di sistema e NON DI SUPPORTO TECNICO (su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26, le cui modalità attuative saranno dettagliate in un momento successivo).

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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), e dal piano digitale della scuola, in qualità di animatore digitale dell'istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento suddiviso nel triennio e coordinato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa.



INTERVENTI A.S. 2016/2017		tema
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del team per l'innovazione. • Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Studio e progettazione di un protocollo per la Privacy e per la Sicurezza con l'ausilio della partecipazione al progetto "Generazioni connesse". • Gruppo studio di Commissione Informatica sul PNSD e preparazione di una breve presentazione per tutti i docenti. 	PNSD
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. • 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). • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo per l'alfabetizzazione del PNSD e pubblicazione sul sito. 	PNSD
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sperimentazione e utilizzo in alcune classi della piattaforma Classroom di GAXE. • Sviluppo e progettazione di attività di alfabetizzazione civica e cittadinanza digitale 	PON (azioni PNSD) GAXE GEN.CON.



INTERVENTI A.S. 2017/2018		tema
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del team innov. • Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Formazione base per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola nel laboratorio e nelle aule digitali, sui programmi Proprietari e Open per LIM 	UTILITA' LAB. LIM

	<ul style="list-style-type: none"> Formazione per i docenti con il supporto del team per l'innovazione sull'uso di Programmi di utilità e on line per testi cooperativi, presentazioni, video o mappe da utilizzare nella didattica innovativa (classe capovolta, byod, interoperabilità) 	
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'induzione aperta a docenti e genitori . Presentazione e formazione laboratoriale per docenti su GAXE, Classroom, Drive e Sites. Laboratori di formazione per docenti sull'utilizzo della didattica collaborativa con strumenti digitali. 	PROGR. X DID. LIME GAXE
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentazione e utilizzo in alcune classi della piattaforma Classroom di GAXE, dell'utilizzo di Drive e di Sites. Preparazione di lezioni da svolgere in ambienti digitali capovolti o cooperativi con l'utilizzo di diversi device e di tecniche di apprendimento digitale cooperativo. 	PROGR. X DID. GAXE



INTERVENTI A.S. 2018/2019		tema
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> Formazione specifica dell'Animatore Digitale e del team innov. Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. Organizzazione e formazione per i docenti sull'utilizzo del coding nella didattica (in particolare con il linguaggio Scratch) 	CODING
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. Pubblicizzazione e organizzazione di laboratori per genitori e alunni con linguaggio Scratch Monitoraggio e valutazione sulla formazione e sull'apporto dell'animatore digitale e del PNSD per l'Istituzione Scolastica. 	CODING
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> Preparazione di lezioni da svolgere in ambienti digitali capovolti o cooperativi con l'utilizzo di diversi device. Documentazione e sito di classe. Laboratorio extra scolastico sul pensiero computazionale 	CODING

Essendo parte di un Piano Triennale ogni anno potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica.

Tundo Annalisa