



ISTITUTO COMPRENSIVO
"S.GIOVANNI BOSCO – BENEDETTO XIII - POGGIORSINI"

70024 Gravina in Puglia - C.so V. Emanuele, 32/34
Tel./Fax: 080-3221229

E-Mail: baic88100c@istruzione.it

Il nostro PNSD



Anno Scolastico 2016/19

"La creatività e l'innata facilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche possono innescare meccanismi di trasformazione sociale a livello globale". (Rita Levi Montalcini)


In materia di ambiente di apprendimento la legge 107/2015 è molto chiara; bisogna estendere il concetto di scuola dal luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

La Legge prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano 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 dei 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 nell'amministrazione;
- ✚ di potenziamento delle infrastrutture di rete;
- ✚ di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali;
- ✚ di definizioni dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.

Come previsto dal [Piano Nazionale Scuola Digitale \(PNSD\)](#), a partire dal 2016, nelle scuole italiane nasce la figura dell'**animatore digitale**.

Il nostro Istituto ha individuato un docente quale  digitale, che ricoprirà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola i cui compiti principali saranno l'organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e l'individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola.

Con l'**Animatore digitale** collabora il **Team per l'innovazione** e l'intero corpo docenti della scuola, compreso il dirigente ed il DSGA ed i soggetti esterni rilevanti che possano contribuire a realizzare gli obiettivi del PNSD e sarà destinatario di un percorso formativo ad *hoc* su tutti gli ambiti e le azioni del PNSD inteso a sviluppare le competenze e le capacità dell'animatore digitale nei suoi compiti.



Il **TEAM per l'innovazione**, composto da tre docenti, viene costituito all'interno di ciascuna istituzione scolastica al fine di potenziare l'importante *mission* innovatrice dell'Animatore digitale e coadiuvare le sue attività di diffusione delle azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale all'interno della comunità scolastica.













Al fine di favorire il processo di innovazione, l'**Animatore digitale** programma un triennio di azioni e iniziative, integrate nel PTOF, che vengono descritte nel presente **Piano triennale di attività dell'Animatore digitale**.

Azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale


AMBITO FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITA'

FORMAZIONE INTERNA


-  Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione.
-  Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
-  Area riservata PNSD sul sito della scuola.
-  Formazione specifica per DS, DSGA, Animatore Digitale, TEAM dell'Innovazione, Docenti, Personale Amministrativo.
-  Formazione uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
-  Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata. (cfr. azione #25 del PNSD)
-  Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione. (vedi Piano Formazione docenti/Miur)
-  Formazione per l'insegnamento delle lingue per docenti di Lingue (Clil) e docenti di altre discipline (certificazioni B1 – B2). (vedi Piano Formazione docenti/Miur)
-  Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD)
-  Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema:
 -  sessione formativa per tutti i docenti
 -  sessioni specifiche di approfondimento per docenti di nuova nomina

- 🕒 sessione formativa per personale ATA
- 🕒 sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova - nomina funzionalità base.

 Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, web quiz.


 Workshop aperti al territorio relativi a:


- 🕒 Sicurezza e cyberbullismo
- 🕒 Introduzione al Fab-Lab


 Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.


 Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.


SECONDA ANNUALITA'

 Formazione avanzata per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata.

 Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

 Creazione di un repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.

 Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.

 Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.


 Aggiornamento del curriculum di Tecnologia nella scuola. (cfr. azione #18 del PNSD)




 Formazione utilizzo nuovo sito istituzionale di Istituto:

- 🕒 Formazione tecnica per amministratori spazi web
- 🕒 Formazione base redazione spazi web esistenti per componenti commissione web.

 Workshop per tutti i docenti inerenti:







- 🕒 l'utilizzo di testi digitali
- 🕒 l'adozione di metodologie didattiche innovative
- 🕒 la creazione e validazione di object learning
- 🕒 utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana
- 🕒 strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali
- 🕒 strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera.

 Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e dispositivi individuali a scuola (BYOD - Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato. (cfr. azione #6 del PNSD)

-  Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto.
-  Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
-  Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

TERZA ANNUALITA'









FORMAZIONE INTERNA

-  Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
-  Creazione di reti e consorzi sul territorio a livello nazionale.
-  Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long).
-  Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.
-  Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
-  Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.












AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

PRIMA ANNUALITA'








COINVOLGIMENTO COMUNITA' SCOLASTICA


-  Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.
-  Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
-  Workshop aperti al territorio relativi a:
 -  Sicurezza e cyberbullismo
 -  Introduzione al Fab-Lab
-  Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
-  Favorire un utilizzo consapevole delle dotazioni, attraverso l'acquisto di soluzioni sicure e configurabili per ogni classe, associate a funzionalità per la gestione degli accessi e con connessione a servizio aggiuntivi.
-  Sito della scuola: cura dei contenuti per la sezione dedicata al PNSD sul sito della scuola.

SECONDA ANNUALITA'**COINVOLGIMENTO COMUNITA' SCOLASTICA**

-  Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate.
-  Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale (uso delle risorse informative digitali). (cfr. azione #24 del PNSD)
-  Potenziamento del FABLAB: spazio aperto, per portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi si possono mescolare liberamente.
-  Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica-gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima e a contrastare la dispersione.
-  Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra- scolastico:
 -  Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab
 -  Creazione di spazi didattici per la peer education
-  Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
-  Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica.
-  Implementazione del nuovo sito internet istituzionale della scuola.
-  Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema.

TERZA ANNUALITA'**COINVOLGIMENTO COMUNITA' SCOLASTICA**












-  Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti.
-  Potenziamento Fab-Lab e laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche atti a offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per approfondimento competenze nuove tecnologie.
- Cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito ICT e Web.
-  Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.
-  Realizzazione di una comunità anche online con famiglie e territorio, attraverso servizio digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia in modalità sincrona e asincrona.
-  Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione.
-  Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema.

-  Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE









PRIMA ANNUALITA'

CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE

-  Revisione, integrazione, della rete wi-fi di Istituto.
-  Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione.
-  Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.
-  Uso delle tecnologie per la creazione di lezioni interattive e multimediali (presentazioni multimediali, test on line, uso di libri digitali....)
-  Utilizzo delle tecnologie a supporto delle disabilità (registratori vocali, sintetizzatori vocali, app apposite per discalculia e disgrafia...)
-  Utilizzo delle tecnologie nelle singole discipline (app per la creazione di mappe concettuali, app specifiche, siti dedicati, software, libri digitali....)
-  Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.
-  Sviluppo del pensiero computazionale.
-  Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (es. linguaggio Scratch)
-  Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
-  Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

SECONDA ANNUALITA'

CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE

-  Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).
-  Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.
-  Potenziamento di Google apps for Education e Microsoft for Education.
-  Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
-  Introduzione alla robotica educativa.
-  Cittadinanza digitale.
-  Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
-  Uso sempre più efficiente dei servizi offerti dal Registro Elettronico (come ad esempio per le comunicazioni alle famiglie, prenotazione

colloqui settimanali...)



Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.



Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy.



Costruzione di curricula digitali.



Creazione di aule 3.0.

TERZA ANNUALITA'

CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE



Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.



Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.



Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti.



Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch - Scratch 4 - Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.



Educare al saper fare: making, creatività e manualità.



Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. (cfr. azione #23 del PNSD).



Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.

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

Animatore digitale

prof. Agostino Capone