



ISTITUTO COMPRENSIVO G. LA PIRA – D. GENTILUOMO MESSINA

Via Gerobino Pilli - Camaro - Messina tel/fax 090/675843

C.F. 97093530836 - e -mail:meic864003@istruzione.it

Sito web: www.iclapiragentiluomo.it Pec: meic864003@pec.istruzione.it

Piano triennale Animatore Digitale

2019/2022

Legge 107/2015 artt. 56-59

Piano Nazionale Scuola Digitale con D.M. 851/27-10-2015 Nota Ministeriale Prot. n° 17791 del 19/11/2015 Decreto Direttoriale n°50/25-11-2015

(http://www.istruzione.it/scuola_digitale/)

“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”. Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico (su quest’ultimo infatti il PNSD prevede un’azione finanziata a parte per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, la #26, le cui modalità attuative saranno dettagliate successivamente).”

Il Miur chiede alla figura dell’Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti:

- **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 COMUNITA' 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.

FINALITA'

- Diffondere la cultura del digitale a tutta la comunità scolastica: Docenti, ATA, Famiglie;
- Facilitare la trasformazione degli studenti da «fruitori passivi» in utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche in produttori, creatori, progettisti;
- Coinvolgere il personale docente in percorsi didattici innovativi;
- Aderire a reti di scuole come centri di ricerca e formazione.

COMPITI

Il campo operativo dell'A. D. (in collaborazione con i responsabili delle nuove tecnologie dei Plessi) riguarda tre ambiti che diventeranno parte integrante del PTOF della scuola:

☞ **La formazione metodologica e tecnologica dei docenti;**

☞ **Il coinvolgimento degli stakeholders;**

☞ **La progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola.**

In linea con quanto previsto dal PNSD, coerentemente con il PTOF, si presenta il seguente piano di intervento

INTERVENTI TRIENNIO 2019/2021

FORMAZIONE INTERNA

- 🗣️ Formazione continua specifica per Animatore Digitale e il team digitale
- 🗣️ Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
- 🗣️ Formazione continua del docente referente di istituto su bullismo/cyberbullismo
- L'AD e il Team digitale continueranno a sostenere e riproporre momenti di formazione e di condivisione di buone pratiche su:
 - 👤 uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
 - 👤 uso di software open source per la Lim.
 - 👤 uso di applicazioni utili per l'inclusione.
 - 👤 uso di strumenti e ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni online per la creazione di classi virtuali, social network
 - 👤 uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz.
 - 👤 utilizzo delle Google Apps for Educational per l'organizzazione e per la didattica
 - 👤 utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema.
 - 👤 Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
 - 👤 Robotica, realtà aumentata e coding
 - 👤 Creazione di unità di apprendimento digitali
 - 👤 Sportello permanente per assistenza utilizzo registro elettronico.
 - 👤 Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
 - 👤 Segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale, anche in collaborazione con altri IC.
- 🗣️ Valutazione e autovalutazione, conclusioni annuali sui primi interventi e approcci.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

- 👤 Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e con il docente referente di istituto su bullismo/cyberbullismo
- 👤 Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
- 👤 Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi /progetti di Istituto
- 👤 Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale
- 👤 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, cyber bullismo)
- 👤 Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità (preparazione a certificazione informatiche)
- 👤 Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

- 💡 Partecipazione alle attività relative al programma "Generazioni Connesse" sui temi della "Cittadinanza Digitale" e sulla sicurezza nel WEB.
- 💡 Partecipazione al Safer Internet day promosso in Italia da Generazioni Connesse.
- 💡 Incrementare la partecipazione: al progetto eTwinning alla "settimana del codice" e /o "Ora del codice" in tutte le classi della primaria
- 💡 Incrementare la sperimentazione nelle classi di piattaforme digitali per la creazione di classi virtuali e l'attivazione di metodologie flipped classroom
- 💡 Avvio di progetti di digital storytelling
- 💡 Avvio all'utilizzo di programmi per la realizzazione di video animati utili per poter presentare in modo più dinamico progetti e/o percorsi interdisciplinari Powtoon
- 💡 Avvio utilizzo di programmi per la creazione di giochi didattici
- 💡 Avvio utilizzo piattaforme per la collaborazione peer-to-peer
- 💡 Potenziamento dell'utilizzo del coding attraverso il sito www.code.org(Scratch) e/o attraverso attività unplugged
- 💡 Implementazione di repository a cura della comunità docenti e degli studenti.
- 💡 Utilizzo dei Tablet in possesso della scuola in alcune classi per le attività didattiche
- 💡 Utilizzo dei propri dispositivi su richiesta dei docenti (BYOD)
- 💡 Avvio di laboratori curricolari ed extra curricolari di robotica, realtà aumentata e coding
- 💡 Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie
- 💡 Accesso ad Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola.

	<ul style="list-style-type: none">💡 Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione, eventuali nuovi acquisti.💡 Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola💡 Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD
--	---

Tale piano triennale ogni anno potrebbe subire variazioni/venire aggiornato secondo le esigenze dell'istituzione scolastica e le risorse finanziarie disponibili/assegnate.

L'Animatore Digitale

Ins. *Langhi Mariaserena*

Il Dirigente Scolastico
Prof. Luisa Lo Manto