

IIS "S. PERTINI"

IIS "S. PERTINI"

ALATRI

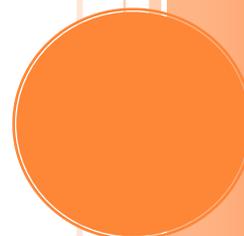


PIANO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE

Triennio 2016/2019

Non è la più forte delle specie che sopravvive, né la più intelligente, ma quella più reattiva ai cambiamenti".C.Darwin

Prof.ssa Gabriella Dell'Unto



PIANO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE

La legge 107 prevede che dall'anno 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per perseguire alcuni obiettivi specifici :



- Lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- il potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- l'adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati,
- la formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- la formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione,
- il potenziamento delle infrastrutture di rete,
- la valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- la definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.



Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

LO STATO DELL'ARTE

L'IIS "Pertini" già da qualche anno è impegnato nella diffusione della cultura del digitale attraverso l'allestimento di innovativi setting didattici (progetto NETCLASS e CL@SSE 2.0) che coinvolgono l'uso delle ICTe l'adozione di nuove metodologie di insegnamento/apprendimento (con l'introduzione di pratiche di cooperative learning, di sistemi di cloud e di piattaforme per l'apprendimento a distanza).

Inoltre partecipa, con i docenti di Storia, Chimica e Scienze e tecnologie applicate, al Progetto Editoriale Nazionale "Book in Progress" per la produzione di materiale didattico autoprodotta al quale si affiancano videolezioni, ed assistenza on line a favore degli alunni.

Anche l'attività progettuale dell'istituto¹ è connotata dall'utilizzo delle nuove tecnologie; per il corrente a.s. è prevista l'attuazione dei seguenti progetti:

- ❖ **“Curvatura multimediale”**, per l'a.s.2016/17: un percorso di studi, per le classi del Biennio dell'indirizzo AFM, che prevede il potenziamento, dell'uso delle ICT (LIM, PC e/o TABLET, software dedicati) e delle piattaforme di e-learning quali “catalizzatori di innovazione” capaci di attivare:
 - nuove pratiche di insegnamento, (cooperative learning, flipped classroom, peer education, LEARNING BY DOING,...)
 - nuovi modelli di organizzazione scolastica (modificazione del setting)
 - nuovi prodotti e strumenti (realizzazione di compiti di realtà- output tangibili)

- ❖ **“Non fumarti la vita”(Progetto in rete con le scuole del territorio)**
Un progetto annuale di prevenzione al tabagismo rivolto agli studenti delle V della scuola primaria, a quelli della scuola secondaria di I grado e a quelli del primo biennio della scuola secondaria di II Grado.(tra le attività del progetto, la realizzazione da parte degli student del nostro istituto di un sito web e di un blog dedicato

- ❖ **Progetto pluriennale “Fiume Cosa Bene Comune”** (progetto in Rete con le scuole della provincia di Frosinone) Tra le attività previste dal progetto, la realizzazione di un sito web e di un blog dedicato

- ❖ **Corso di modellazione 3D** mediante il software SKETCHUP e stampa dei lavori eseguiti con stampante 3D modello Araknia Prosa I3 alimentata con PLA e/o fibre di legno. I materiali utilizzati per la stampa 3D sono biocompatibili, non tossici e biodegradabili. I lavori prodotti (pezzi unici) potrebbero essere esposti e venduti a scopo di beneficenza in occasione di una "mostra - mercato" ospitata dalla scuola.

¹ Per quanto concerne l'attività progettuale che ha coinvolto l'uso delle nuove tecnologie, l'Istituto ha partecipato a diversi progetti: **dall'a.s.2010/11** a tutt'oggi Progetto Editoriale Nazionale “Book in progress”; **a.s. 2013/14** Concorso Scuola +. 15 progetti di didattica integrata con le nuove tecnologie Laboratorio didattico per la realizzazione simulata di un sito web finalizzato all'informazione e alla prevenzione del cyberbullismo; **a.s.2013/14** Progetto “3P”Ponti, percorsi e passerelle. Progetto per iniziative didattiche di prevenzione e di contrasto della dispersione scolastica con l'ausilio di nuove metodologie didattiche in modalità blended; **a.s.2014/15** “A Scuola di Opencoesione” un progetto per la promozione della [cittadinanza consapevole](#) attraverso attività di monitoraggio civico dei finanziamenti pubblici e l'impiego di tecnologie di informazione e comunicazione a partire dai dati aperti (open data) pubblicati sul portale Open Coesione. (per ulteriori informazioni www.istitutopertinialatri.it)

UNA NUOVA FIGURA: L'ANIMATORE DIGITALE

10 COMPETENZE DELL'INSEGNANTE MODERNO



Partendo da tali premesse, viene inserita nella scuola una funzione strategica prevista e definita dalla legge di Riforma (*La buona scuola*) come azione #28 (p. 117), quella dell'animatore digitale, un docente che insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola. 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”*.

Il suo profilo (cfr. Azione #28 del PNSD) è rivolto:

- **alla 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.
- **al 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.
- **alla 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.



PIANO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE (TRIENNIO 2016-2019)

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), di seguito sono elencati gli interventi dell'animatore digitale previsti per il triennio 2016-2019

a.s. 2016/2017	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preparazione di una breve presentazione del PNSD per tutti i docenti e pubblicazione sul sito della scuola. ▪ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi. ▪ Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. ▪ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ▪ Formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. ▪ Formazione sulla sicurezza e la privacy in rete. ▪ Formazione per l'uso di software open source ▪ Formazione per l'uso della Lim. ▪ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. ▪ Formazione all'utilizzo registro elettronico (neoimmessi in ruolo nel nostro istituto) . ▪ Sostegno ai docenti per la redazione di materiale destinato agli spazi web esistenti sul sito istituzionale ▪ Creazione e formazione inerente uno spazio cloud: utilizzo di cartelle condivise e documenti condivisi di Google Drive e/o Microsoft for Education per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. ▪ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 ▪ Creazioni sul sito scolastico di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. ▪ Creazione e formazione inerente uno spazio cloud: utilizzo di cartelle condivise e documenti condivisi di Google Drive e/o Microsoft for Education per la condivisione di attività e la

	<p>diffusione delle buone pratiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale. ▪ Utilizzo sperimentale di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community). ▪ 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. ▪ Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, privacy, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo) ▪ 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).
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisione, integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto attraverso l'azione #2 del PNSD attraverso progetti PON. ▪ Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali creati mediante la partecipazione all'azione #4 del PNSD con attuazione del Progetto PON ▪ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione ▪ Utilizzo della B.Y.O.D. Education per le attività didattiche.(#6) ▪ Preparazione di lezioni da svolgere in ambienti digitali capovolti con l'utilizzo di diversi device e di tecniche di apprendimento digitale cooperativo. ▪ Sperimentazione e utilizzo in alcune classi della piattaforma ▪ Google classroom e delle Google Apps ▪ Creazione di un repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. ▪ Aggiornamento dei <i>curricula</i> verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline ▪ Sviluppo del pensiero computazionale. ▪ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti. ▪ Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. ▪ Selezione e presentazione di ▪ contenuti digitali di qualità, riutilizzo e condivisione di contenuti didattici ▪ siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica ▪ strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum, blog e classi virtuali.

a.s. 2017/2018	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi. ▪ Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale ▪ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ▪ Formazione di secondo livello per: l'uso di software open source per la Lim e per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione. ▪ l'utilizzo delle Google Apps for Educational per l'organizzazione e per la didattica . ▪ l'uso di strumenti per la realizzazione di digital story telling ▪ l'uso del coding nella didattica. ▪ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale anche in ambiti non scientifici. ▪ 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). ▪ Formazione all'utilizzo registro elettronico (nuovi docenti dell'istituto). ▪ Utilizzo di piattaforme di elearning (Edmodo, Fidenia, Moodle, ecc...) per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica. ▪ Introduzione e sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD). ▪ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. ▪ 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. ▪ Utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive e/o Microsoft for Education per la formulazione e consegna di documentazione: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programmazioni ▪ relazioni finali ▪ monitoraggi azioni del PTOF e del PdM ▪ Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community). ▪ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, privacy, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo).
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accesso ad Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola. ▪ Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. ▪ Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. ▪ Sviluppo di attività di alfabetizzazione civica del cittadino digitale. ▪ Attività rivolte allo sviluppo competenze dell'area computazionale degli alunni. ▪ Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch). ▪ Attivazione di un Canale Youtube per la raccolta di video delle attività svolte nella scuola. ▪ sperimentazione di nuove soluzioni digitali <i>hardware</i> e <i>software</i>. ▪ creazione di webinar (hangout) per le attività di recupero. ▪ Attivazione di postazioni per la connessione ad Internet a disposizione delle famiglie per il disbrigo di pratiche amministrative. ▪ Stimolare e diffondere la didattica project-based. ▪ Costruire curricula verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. ▪ Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti. ▪ Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola. ▪ Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD. ▪ Creazione di aule 2.0 o 3.0.
a.s. 2018/2019	
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi. ▪ Utilizzo da parte dei docenti dell'e-portfolio (cfr. azione #10 del PNSD) e 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). ▪ Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. ▪ Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata. ▪ Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz ▪ Formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la

	<p>didattica (uso del linguaggio Scratch)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. ▪ Formazione all'utilizzo registro elettronico (nuovi docenti dell'istituto). ▪ Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali, social network, . ▪ Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD). ▪ Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema ▪ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. ▪ Implementazione degli spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. ▪ 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 ▪ Utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive per la formulazione e consegna di documentazione: ▪ programmazioni ▪ relazioni finali ▪ monitoraggi azioni del PTOF e del PdM ▪ richieste (svolgimento di attività, incarichi, preferenze orario) ▪ Creazione di un Calendario condiviso per il piano delle attività. ▪ Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community) ▪ Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. ▪ Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.
Creazione di soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accesso ad Internet wireless/LAN per tutto il personale della scuola. ▪ Creazione di un laboratorio mobile sfruttando oltre alla tecnologia già in dotazione della scuola, la tecnologia in possesso degli alunni e docenti. ▪ Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. ▪ Implementazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. ▪ Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati ▪ Utilizzo di classi virtuali (community, classroom) ▪ Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES ▪ Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica

	<p>digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: webquest, EAS, flipped classroom, BYOD</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze▪ Realizzazione di biblioteche scolastiche come ambienti mediali▪ creazione di webinar (hangout) per le attività di recupero <p>Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sviluppo e progettazione di attività di alfabetizzazione civica e cittadinanza digitale▪ Creazione di aule 2.0 o 3.0▪ Ricognizione dell'eventualità di 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
--	--

Il piano di intervento triennale proposto, potrebbe subire delle modifiche in itinere, secondo le necessità espresse dal personale della scuola, dagli alunni, dal territorio in cui l'Istituzione Scolastica opera.

L'Animatore Digitale

Prof.ssa Gabriella Dell'Unto