



PNSD E L'ANIMATORE DIGITALE: PRESENTAZIONE **E LINEE GENERALI DI PROGETTAZIONE**

L'Animatore Digitale coordina la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale, ivi comprese quelle previste nel Piano triennale dell'offerta formativa.

Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico, come previsto dal PNSD.

Il suo profilo 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 COMUNITA' SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività 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), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, il sottoscritto presenta il proprio piano di intervento, da realizzarsi nel corso del triennio di riferimento del PTOF e passibile di ulteriori modifiche ed aggiornamenti.

L'obiettivo a lungo termine è quello di supportare, agendo su diversi aspetti, l'allontanamento dal modello della lezione tradizionale frontale dell'insegnante, (da indagine del MIUR ancora presente nel 72% delle scuole primarie), per avvicinarsi ad un modello in cui l'alunno è protagonista attivo del processo di apprendimento, in quanto costruisce il sapere attraverso esperienza e indagine.

Il digitale non è da confondersi con l'attrezzatura informatica presente o carente nell'istituto, ma è piuttosto un approccio culturale che si ripercuote sui metodi di insegnamento e apprendimento. L'uso degli strumenti tecnologici aiuta questo tipo di didattica, perché è più motivante, economico in termini di risorse e di tempo. Il cambio di prospettiva nell'insegnamento consente alla scuola di avvicinarsi ed integrarsi con la realtà odierna, che è complessa e "connessa". Tuttavia non si tratta di addestramento all'uso del digitale, ma di sensibilizzare i futuri adulti ad un uso consapevole degli strumenti tecnologici.

Il piano prevede tre vaste aree di intervento: sulle strutture, sulle competenze e la formazione e sullo studio/monitoraggio delle condizioni per realizzarlo.

L'animatore digitale si muoverà su 4 punti fondamentali:

- Programmazione e progetti
- Competenze e aggiornamento
- Contenuti e comunicazioni anche all'esterno della scuola
- Accompagnamento e rendicontazione



INTERVENTI

- Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- Somministrazione di un questionario ai docenti per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli di partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti.
- Formazione per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
- Formazione dei docenti all'uso delle LIM.
- Formazione per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola.
- Formazione sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Coinvolgimento di tutti i 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 delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l’aggiornamento sulle tematiche del digitale.
- Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- Utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi).
- Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

- Nuove modalità di educazione ai media con i media.
- Somministrazione di un questionario a studenti e famiglie per sondare bisogni e aspettative dell'utenza.



INTERVENTI

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione.
- Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica.
- Presentazione di strumenti di condivisione, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
- Educazione ai media e ai social network.
- Sviluppo del pensiero computazionale e introduzione al coding, grazie anche allo svolgimento delle attività proposte dal progetto “Programma il futuro”.
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- E-Safety.
- Costruzione di contenuti digitali.
- Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.