

Piano di intervento dell' animatore digitale: Festa Consolata Liliana

Premessa

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

Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico (su questo, infatti, il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26).

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, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative..

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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il **proprio piano di intervento:**

FASE PRELIMINARE

Azioni dell' animatore digitale nel corso dell' anno scolastico 2015/2016

AMBITO	ATTIVITÀ	MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none">• Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente, con gli alunni e con i genitori.• Somministrazione di un questionario ai docenti per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli	Pubblicazione degli esiti dei questionari.

	<p>partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Somministrazione di un questionario conoscitivo delle risorse tecnologiche possedute agli alunni e ai genitori. • Formazione specifica per Animatore Digitale e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori. 	
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato al PNSD. • Realizzazione di una comunità on line tra docenti e con famiglie e territorio, attraverso servizi digitali che potenzino il ruolo del sito web della scuola e favoriscano il processo di dematerializzazione del dialogo scuola-famiglia. • Incontro informativo, in assetto collegiale, sugli aspetti salienti del PSND. • Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal Dirigente Scolastico, dall'animatore digitale e dal DSGA per mettere a punto delle strategie che avviino il processo della dematerializzazione. 	Questionario di monitoraggio sulle azioni informative.
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione e revisione. • Revisione e integrazione, della rete wi-fi dei vari plessi con l'attuazione del progetto PON. 	Pubblicizzazione del PON.

FASE ATTUATIVA TRIENNALE

Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2016/2017

AMBITO	ATTIVITÀ	MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori. • Percorsi di formazione e/o autoformazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. • Percorsi di formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata. • Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</p> <p>–Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore</p>

	<p>individuali a scuola (BYOD).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale. • Creazione di uno sportello permanente di assistenza. 	<p>Digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione e con le figure di sistema. • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. • Adesione al progetto EIPASS, finalizzato all'alfabetizzazione ragionata delle competenze digitali dei bambini delle Scuole Primarie e delle Scuole Secondarie di primo grado. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Aggiornamento costante del sito internet della scuola, anche in riferimento alle azioni svolte per il PNSD. • Pubblicizzazione delle azioni svolte per il PNSD anche attraverso i Social Network (spazio Facebook). • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di almeno una classe per ogni corso, a partire dalla terza classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, MovieMaker, Game Maker, Powtoon), con pubblicazione sul sito. 	<ul style="list-style-type: none"> -Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni. –Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. –Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso ad Internet wireless per tutte le classi dell'istituto. • Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. • Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali. • Educazione ai media e ai social network. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Introduzione al coding. • Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione 	<ul style="list-style-type: none"> -Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione. –Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.

Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2017/2018

AMBITO	ATTIVITÀ	MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori. • Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola. • Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata. • Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale. • Creazione da parte di ogni docente del proprio e-portfolio. • 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 nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale. 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</p> <p>– Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale.</p> <p>– Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.</p>
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. • Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. • Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. • Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud. • Implementazione del sito internet della scuola. • Coordinamento con le figure di sistema • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di almeno due classi per ogni corso, a partire dalla quarta classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, Movie Maker, Game Maker, Powtoon), con pubblicazione sul sito. 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni.</p> <p>– Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale.</p> <p>– Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.</p>

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento per le carriere digitali. • Cittadinanza digitale. • Costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • E-Safety. • Qualità dell'informazione, copyright e privacy. • Azioni per colmare il divario digitale femminile. • Costruzione di curricula digitali. 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.
--	--	--

Azioni dell'animatore digitale nel corso dell'anno scolastico 2018/2019

AMBITO	ATTIVITÀ	MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). • Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale. • Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. • Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. • 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. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale. • Mantenimento di uno sportello permanente di assistenza. 	<p>--Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.</p> <p>– Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale.</p> <p>– Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.</p>
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti • Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy. • Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative. • Nuove modalità di educazione ai media con i 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite dagli alunni.</p>

	<p>media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con le figure di sistema. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo dei corsi svolti e pubblicazione sul sito della scuola. • Produzione di alcuni elaborati multimediali da parte degli alunni, facenti parte di tutte le classi, a partire dalla terza classe primaria, con l'utilizzo di software specifici online e non (Didapages, Movie Maker, Game Maker, Powtoon) e altre soluzioni Open Source, con pubblicazione sul sito della scuola. • Introduzione al digitale di tutte le sezioni di scuola dell'infanzia. 	<p>–Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di soddisfazione del lavoro svolto dall'Animatore Digitale. –Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.</p>
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla robotica educativa. • Aggiornare il curriculum di tecnologia. • Fare coding utilizzando software dedicati (Scratch) • Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali. • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. • Creazione di aule 3.0. 	<p>-Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione. –Pubblicizzazione degli esiti dei questionari.</p>

Essendo parte del PTOF, ogni anno, potrebbe subire variazioni o venire aggiornato a seconda delle esigenze e i cambiamenti dell'istituzione Scolastica.