**Piano triennale dell’Animatore Digitale PNSD**

**AMBITO FORMAZIONE INTERNA**

**Prima annualità**

* Formazione per utilizzo strumenti di collaborazione e repository online:
  + sessione formativa per tutti i docenti;
  + sessione specifica di approfondimento per docenti di nuova nomina;
  + sessione formativa per personale ATA;
  + sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina.
* Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.
* Partecipazione alla Settimana del Piano Nazionale per la Scuola Digitale: robotica e coding (ITCG e ITIS) http://www.itcniccolini.it/w09/component/content/article/1-ultime/4191-settimana-del-piano-nazionale-per-la-scuola-digitale.html.
* Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze di formazione.
* Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
* Formazione utilizzo spazi web Istituto:
  + formazione tecnica per amministratori spazi web;
  + formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata;
  + formazione Flipped Classroom;
  + uso della piattaforma Learning Management System (LMS) Moodle.
* Coinvolgimento di tutti i docenti all’utilizzo di testi digitali, ricerca di soluzioni sostenibili.
* Workshop relativi a Sicurezza e cyber bullismo.
* Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

**Seconda annualità**

* Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
* Formazione avanzata per l’uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola:
  + aule LIM;
  + aule Cl@ssi 2.0;
  + nuovi spazi flessibili.
* Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
* Formazione per la creazione da parte di ogni studente del proprio e-portfolio, atto anche alla registrazione delle attività svolte nell’ambito di alternanza scuola-lavoro.
* Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
* Formazione utilizzo sito istituzionale di Istituto:
  + formazione base redazione spazi web esistenti;
  + formazione tecnica per amministratori spazi web.
* Workshop per tutti i docenti inerenti:
  + utilizzo di testi digitali;
  + adozione di metodologie didattiche innovative;
  + 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 l’uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).
* Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto.
* Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

**Terza annualità**

* Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
* Creazione di reti sul territorio, a livello nazionale e internazionale.
* Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l’apprendimento lungo tutto l’arco della vita (lifelong learning).
* 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.
* Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

**AMBITO COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**

**Prima annualità**

* Utilizzo di uno spazio cloud d’Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (es. Google apps for Education).
* Partecipazione nell’ambito del progetto “Programma il futuro” a Code Week e all’ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori con gli studenti.
* Partecipazione alla settimana del PNSD dal 7 al 15 dicembre 2015 e relativa socializzazione dell’evento: http://www.itcniccolini.it/w09/component/content/article/1-ultime/4191-settimana-del-piano-nazionale-per-la-scuola-digitale.html.
* Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
* Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.
* Promozione dell’utilizzo della piattaforma di Social Learning Edmodo.
* Promozione dei progetti europei e del relativo uso della piattaforma Twinspace a scopo di diffusione delle buone pratiche.
* Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

**Seconda annualità**

* Condivisione dei risultati e della documentazione relativa alle sperimentazioni in atto di Cl@ssi 2.0 e Netclass.
* Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l’utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, debate.
* FAB-LAB: 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, a contrastare la dispersione, a creare nuove opportunità occupazionali, funzionante in orario scolastico ed extrascolastico, aperto all’intero territorio.
* Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:
  + creazione di video-lab;
  + creazione di spazi didattici per la peer education;
  + giornalino digitale di Istituto.
* Potenziamento tecnologico dello Sportello Studenti e maggiori servizi per l’utenza.
* Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
* Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica.
* Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.

**Terza annualità**

* Ricognizione dell’eventualità di nuovi acquisti e fundraising.
* Avviare progetti in crowdfunding.
* Potenziamento Fab-Lab e laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche atti a:
  + fornire agli utenti del laboratorio competenze di base per la costituzione di imprese innovative, start-up, cooperative;
  + offrire percorsi di inserimento nel mondo del lavoro e aumento dell’occupabilità (servizi al lavoro-Garanzia Giovani);
  + offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per approfondimento competenze nuove tecnologie, opportunità di riconversione lavorativa;
  + costruire un portfolio per certificare le competenze acquisite;
  + ottimizzare il già consolidato rapporto con le aziende per unire le competenze specifiche di istituti diversi collegati in rete per realizzare un nuovo modello pedagogico, basato sull’acquisizione di competenze trasversali;
  + costituire una effettiva simulazione di impresa con scambio dei saperi tra scuole e coinvolgimento di alcune aziende locali per far conoscere e sviluppare attitudini professionali ricercate dal mercato del lavoro;
  + 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;
  + mettere a disposizione di studenti, giovani neet, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book).
* Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
* Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.
* Realizzazione di una comunità anche on line 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.
* 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 annualità**

* Realizzazione della rete WI-FI di Istituto.
* Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione.
* Attività didattica e progettuale relativa alla Cl@sse 2.0 – sperimentazione nuove metodologie.
* Selezione e presentazione di:
  + Reperimento contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici (es. Khan Academy), accesso a piattaforme MOOC, licenze CC e proprietà intellettuale.
  + Siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica.
* Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum, blog e classi virtuali.
* 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 (linguaggio Scratch).
* Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
* Coordinamento delle iniziative digitali per l’inclusione.
* Progettazione di aule 3.0.

**Seconda annualità**

* Stimolare e diffondere la didattica project-based.
* 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[[1]](#endnote-1), debate[[2]](#endnote-2).
* Google apps for Education: utilizzo di Google Classroom.
* Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
* Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics).
* Cittadinanza digitale.
* Costruire curricoli verticali per l’acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
* Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.
* Autorevolezza e qualità dell’informazione, copyright e privacy.
* Azioni per colmare il divario digitale femminile.
* Potenziamento delle aule 2.0 e creazione di aule 3.0.

**Terza annualità**

* Stimolare e diffondere la didattica project-based.
* 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 curricolo 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.
* Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.
* Aule 2.0 e 3.0.

1. Il "TEAL" (Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica progettata nel 2003 dal MIT di Boston che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un’esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. [↑](#endnote-ref-1)
2. Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali che ha come obiettivo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l’attivazione del cooperative Learning e della peer education. Consiste in una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un’affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell’altro (CONTRO). [↑](#endnote-ref-2)