

AZIONI FORMATIVE VOLTE ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI (c.56 L. 107)

“L’innovazione del sistema educativo, in particolare attraverso il digitale, è decisiva perché governare il cambiamento, e la complessità che da esso ne deriva, è una delle sfide del nostro tempo. È una sfida che si vince sviluppando spirito critico e responsabilità, si vince investendo con decisione sulla qualità, che riguarda l’organizzazione, la didattica e l’innovazione metodologica. Si vince puntando sulle competenze. Perché il digitale non porta cambiamenti settoriali, ma trasforma la società, l’economia, il mondo del lavoro, le relazioni sociali, e i processi educativi e formativi”.

L'inserimento delle nuove tecnologie multimediali nella didattica è un elemento che si aggiunge a quelli già in uso che:

- Offre strumenti più vicini alle esperienze comunicative degli alunni;
- Amplifica l'efficacia del processo di insegnamento/apprendimento;
- Sviluppa la cooperazione;
- Aiuta i bambini e i ragazzi in situazioni di disagio;
- Scopre abilità altrimenti non evidenti;
- Sviluppa la riflessione metacognitiva.

L'utilizzo dell'informatica lungo tutto il percorso scolastico dà la possibilità a tutti gli alunni di passare dalla condizione di semplici fruitori a quella di fruitori critici ed anche di autori di prodotti multimediali per acquisire padronanza del mezzo comunicativo.

Lo sviluppo tecnologico permette di mettere in campo metodologie che possano meglio affrontare le difficoltà degli alunni con bisogni educativi specifici.

In quest’ottica, ogni scuola si è dotata di strutture informatiche e multimediali, l'Istituto intende investire e ricercare finanziamenti per progetti che portino ad aumentare e migliorare la dotazione di tali attrezzature.

Viene individuata fra i docenti una figura di “animatore digitale”, come previsto dal PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) con il compito di guidare l'Istituto nella digitalizzazione e di promuovere progetti innovativi nelle aule.

PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto e dotato di una formazione specifica, ha il compito di “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 PNSD”.

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).

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

- FORMAZIONE INTERNA
- COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA
- CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del pnsd, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA: favorire la partecipazione e attivare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, anche aprendo i momenti formativi 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.

AZIONI DELLA SCUOLA COME LABORATORIO DI RICERCA E INNOVAZIONE

DIDATTICA	<p>Studio ed analisi delle "buone pratiche" didattiche già presenti nella scuola</p> <p>Didattica basata sul problem solving</p> <p>Favorire lo sviluppo del pensiero critico</p> <p>La ricerca-azione mediata dalle nuove tecnologie</p> <p>Sperimentazione su base volontaria da parte dei docenti della metodologia flipped classroom</p> <p>Sperimentazione delle classi virtuali</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale</p> <p>Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica</p> <p>Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education</p> <p>Uso di testi digitali , attività didattica e progettuale relativa alla CI@sse 2.0</p> <p>Uso di Internet per la ricerca di informazioni, soluzioni e/o approfondimenti</p> <p>Uso consapevole dalla Rete</p>
AMBIENTE E TECNOLOGIA	<p>Revisione e utilizzo degli ambienti di apprendimento digitali</p> <p>Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto</p> <p>Utilizzo delle aule con LIM</p> <p>Implementazione di "ambienti digitali innovativi"</p> <p>Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca</p> <p>Piattaforme di e-learning</p> <p>Utilizzo di piattaforme on-line per la preparazione alla prova INVALSI</p> <p>Utilizzo di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali</p> <p>Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali</p> <p>Partecipazione a progetti internazionali (etwinning)</p> <p>Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione</p>
FORMAZIONE	<p>Formazione specifica dell'Animatore Digitale</p> <p>Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale</p>

	<p>Formazione base per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola e sui programmi Proprietari e Open per LIM</p> <p>Formazione per i docenti sull'utilizzo delle Google Apps per la gestione di spazi condivisi e documentazione di sistema</p> <p>Formazione per i docenti sull'utilizzo della piattaforma e-learning</p> <p>Formazione per i docenti sull'utilizzo di Drive e altri cloud</p> <p>Formazione dei docenti sull'utilizzo di sistemi e programmi per migliorare l'inclusione scolastica (sintesi vocali, creatori di mappe, ...)</p> <p>Formazione per i docenti sull'utilizzo del coding nella didattica</p> <p>Formazione sulle tematiche della cittadinanza digitale</p> <p>Cogliere opportunità che derivano dall'uso della rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze tecnologiche adeguate.</p>
--	---

AZIONI AUSPICABILI

Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD, anche attraverso la creazione di un apposito spazio web sul sito della scuola

Produzione di dispense sia in formato elettronico che cartaceo per l'alfabetizzazione del PNSD e pubblicazione sul sito

Creazione di un'area riservata ai docenti per la formulazione e la consegna di documentazione:

Creazione di un'area riservata ai genitori per la compilazione di monitoraggi on line

Dare visibilità all'esterno delle attività svolte all'interno della scuola tramite un apposito spazio web sul sito della scuola

Organizzazione, di workshop tematici aperti al territorio

Organizzazione di Laboratori Formativi aperti studenti/docenti/ famiglie

Nel triennio è prevista anche la partecipazione ad eventuali progetti PON o bandi regionali, nazionali o internazionali inerenti ad azioni o progetti riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.