

**PIANO TRIENNALE**  
**PER L'ATTUAZIONE DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE**  
**ANIMATORE DIGITALE & TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE**

A.A.S.S. 2016-2019

**PREMESSA**

Il nostro istituto ***“al fine di sviluppare e di migliorare le competenze digitali degli studenti e di rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale”*** (L. 107 del 13/7/2015 commi 56-57-58-59), promuove l'avvio all'interno del proprio Piano Triennale per l'Offerta Formativa, del Piano Nazionale Scuola Digitale

Lo sviluppo del piano d'intervento riguardo il PNSD sarà promosso dalla figura di sistema dell'animatore digitale d'Istituto coadiuvato dal team per l'innovazione digitale.

Egli coordinerà la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del PNSD, comprese quelle previste nel Piano triennale dell'offerta formativa di Istituto attraverso la collaborazione con l'intero staff della scuola e in particolare con gruppi di lavoro, operatori della scuola, dirigente, DSGA, soggetti rilevanti, anche esterni alla scuola, che possono contribuire alla realizzazione degli obiettivi del PNSD. Inoltre l'animatore potrà coordinarsi con altri animatori digitali del territorio, anche attraverso specifici gruppi di lavoro.

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) potrà essere rivolto a:

- stimolare la formazione interna della scuola rispetto agli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi e la coordinazione della partecipazione della comunità scolastica alle altre attività formative, ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
- coinvolgimento della comunità scolastica sui temi del PNSD, favorendo e stimolando la partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop o di altre attività, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa.

Il Piano d'intervento triennale dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione Digitale d'istituto è descritto di seguito.

## PIANO D'INTERVENTO TRIENNIO 2016-2019

AMBITO	FORMAZIONE INTERNA
<b>Interventi a.s 2016/2017</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del registro elettronico;</li> <li>• Somministrazione questionario per la rilevazione dei bisogni formativi dei docenti;</li> <li>• formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola;</li> <li>• formazione base sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata;</li> <li>• organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale;</li> <li>• partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND;</li> <li>• azioni di segnalazione eventi/opportunità formative in ambito digitale;</li> <li>• creazione di una community di istituto;</li> <li>• elaborazione e condivisione di lavori in team in spazi cloud (docenti, assistenti amministrativi, DS, Direttore SGA)</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2017/2018</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola;</li> <li>• formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata (condivisione e collaborazione in spazi cloud);</li> <li>• coinvolgimento dei docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative;</li> <li>• utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana;</li> <li>• organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità: utilizzo nella scuola primaria delle ore di programmazione per avviare in forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale;</li> <li>• partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND.</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2018/2019</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.) attraverso l'uso delle tecnologie;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale;</li> <li>• studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi;</li> <li>• partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali riguardanti la diffusione del digitale a scuola e le azioni del PSND;</li> <li>• azioni di segnalazione eventi/opportunità formative in ambito digitale.</li> </ul>
--	---

<b>AMBITO</b>	<b>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA</b>
<b>Interventi a.s 2016/2017</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado attraverso laboratori di coding anche con attività unplugged;</li> <li>• utilizzo di una piattaforma online per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche;</li> <li>• coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2017/2018</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" all'Ora del Codice della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado attraverso laboratori di coding anche con attività unplugged anche con laboratori aperti al territorio;</li> <li>• utilizzo di una piattaforma online per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche;</li> <li>• coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2018/2019</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere nuovi acquisti di tecnologie anche attraverso il fundraising;</li> <li>• sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative;</li> <li>• introdurre nuove modalità di educazione ai media con i media;</li> <li>• coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.</li> </ul>

AMBITO	CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE
<b>Interventi a.s 2016/2017</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione anche con l'accesso ai fondi PON-FESR;</li> <li>• Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto;</li> <li>• Attività didattica e progettuale relativa alla Classe 3.0 – sperimentazione nuove metodologie.</li> <li>• selezione e presentazione di siti dedicati alla didattica, web-app, software e soluzioni cloud per la didattica;</li> <li>• presentazione di strumenti di condivisione, di repository di documenti, forum e blog e classi virtuali;</li> <li>• sviluppo del pensiero computazionale: introduzione al coding;</li> <li>• promuovere l'utilizzo di tecnologie web-based per la didattica;</li> <li>• coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2017/2018</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere l'utilizzo di tecnologie web-based per la didattica;</li> <li>• costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline;</li> <li>• promuovere attività di coding utilizzando software dedicati (Scratch);</li> <li>• coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione;</li> <li>• educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.</li> <li>• promuovere la collaborazione e la comunicazione in rete: le piattaforme digitali scolastiche come ambienti di collaborazione fra docenti e studenti (es. piattaforma Edmodo);</li> <li>• sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom.</li> </ul>
<b>Interventi a.s 2018/2019</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potenziamento del pensiero computazionale anche attraverso esperienze di robotica educativa;</li> <li>• costruire contenuti digitali da utilizzare in classe o fra classi diverse;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione;</li><li>• sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom;</li><li>• promuovere la collaborazione e la comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.</li></ul>
--	--