

Piano Digitale 2017-2020

Quando si parla di digitale non si può che fare riferimento a due pilastri: il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) e le DigComp, le competenze di cittadinanza digitali.

Il PNSD ha previsto la figura dell'Animatore Digitale #Azione28, quale esperto nel campo che dall'interno coordina e stimola tutte le attività legate alla digitalizzazione e alla didattica digitale.

Compiti e aree di intervento dell'animatore digitale

- **FORMAZIONE INTERNA**

Stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non essendo necessariamente un formatore), sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre 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 workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e 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.

Nel triennio che sta per concludersi l'animatore digitale ha seguito e segue corsi per l'aggiornamento professionale, come previsto dal PNSD, insieme alla collega referente per le nuove tecnologie ci siamo occupati dei bandi PON "LAN-WAN" e "ambienti digitali".

Piano di azione per il triennio 2016-2019

Formazione interna

Obiettivi:

- formare attraverso corsi organizzati internamente
- formare attraverso gli snodi formativi
- formare attraverso il progetto Riconessioni
- segnalare le iniziative di formazione offerte a livello territoriale

Risultati attesi

- maggiore consapevolezza dell'uso del digitale a scuola
- aumento delle competenze digitali da parte dei docenti
- uso della didattica digitale nel quotidiano

Coinvolgimento della comunità scolastica

Obiettivi:

- coinvolgere gli alunni dell'istituto ad una più attiva partecipazione all'uso del digitale per scopi didattici
- stimolare gli alunni alla curiosità del mondo digitale come fruitori consapevoli
- potenziare le competenze degli studenti migliorando la consapevolezza tecnica e strumentale
- stimolare bambini e ragazzi al coinvolgimento delle famiglie attraverso workshop e momenti formativi.

Risultati Attesi:

- aumento della consapevolezza dell'uso degli strumenti digitali
- uso del digitale come risorsa e non solo come strumento fine a se stesso
- aumento della consapevolezza etica dell'uso di Internet, in particolare dei social network e degli strumenti tecnologici.

Creazione di soluzioni innovative

Obiettivi:

- coinvolgere la comunità scolastica all'adozione di soluzioni tecnologiche vantaggiose per la didattica
- migliorare le performance della strumentazione in dotazione
- sperimentare e fare ricerca nell'ambito delle soluzioni tecnologiche per favorire sempre più l'apprendimento degli studenti con BES
- stimolare all'uso del cloud come spazio per condividere idee e risorse

- stimolare l'uso quotidiano delle risorse tecnologiche attraverso il BYOD (Bring Your Own Device)

Risultati Attesi:

- maggiore soddisfazione dell'uso della strumentazione
- aumento dell'apprendimento e delle competenze da parte degli studenti con BES
- ottimizzazione dei tempi di lavoro
- ottimizzazione dell'uso delle risorse tecnologiche

Previsione degli interventi nel triennio 2017-2020

Formazione interna

- Formazione specifica dell'animatore digitale e attiva partecipazione alla rete con altri animatori del territorio e della rete nazionale.
- Formazione del team per l'innovazione tramite gli snodi formativi
- Segnalazione di eventi/opportunità di formazione in ambito digitale.
- Formare i docenti sull'uso della strumentazione di cui è dotata la scuola (LIM/PC/PERIFERICHE).
- Formazione dell'uso dei principali software open source o freeware.
- Informare e formare sull'utilizzo degli ambienti clouds per la condivisione delle risorse.

Coinvolgimento della comunità scolastica

- Coordinamento del team digitale e dell'innovazione per la promozione di buone pratiche delle uso del digitale.
- Promozione e sviluppo del pensiero computazionale (Progetto Riconessioni, Code week, laboratori di robotica in collaborazione con la Fondazione Agnelli e la Biblioteca Civica di Settimo Torinese "Archimede").
- Promozione di eventi formativi e informativi per le famiglie nell'ambito delle DigComp e dei temi legati all'uso consapevole delle tecnologie, di Internet e dei social network.
- Coinvolgimento attivo degli studenti nella realizzazione di prodotti multimediali a scopo didattico e divulgativo.
- Coinvolgimento attivo degli studenti nell'ambito della formazione peer tutoring di altri studenti dell'istituto o di altri istituti.
- Promozione dell'uso del cloud quale ambiente di lavoro condiviso sia per docenti che per studenti.
- Partecipazione a bandi nazionali ed europei che hanno come fine lo sviluppo e il potenziamento del digitale.

Creazione di soluzioni innovative

- Possibilità per tutto il personale della scuola dell'utilizzo delle risorse Internet e stand alone
- Revisione della dotazione tecnologica e proposta di eventuali soluzioni di miglioramento.
- Istituzione del presidio di pronto soccorso per la soluzione dei problemi tecnici.
- Promozione e sviluppo dell'uso del BYOD (Bring Your Own Device).
- Creazione di uno spazio (Repository) per ambito o area disciplinare per poter condividere materiali e risorse utili alla didattica.
- Aggiornamento e manutenzione del sito istituzionale
- Individuazione di bandi e concorsi utili all'implementazione della dotazione tecnologica della scuola
- Partecipazione ai bandi sulla base del PNSD
- Studio per la realizzazione di nuovi ambienti e spazi di apprendimento che favoriscano l'attuazione di metodologie che implicano il coinvolgimento attivo degli alunni come peer tutoring, cooperative learning, flipped classroom.
- Potenziamento dell'utilizzo del coding attraverso software dedicati come Scratch.
- Sperimentare Software e app per favorire l'apprendimento e il benessere degli alunni con BES.