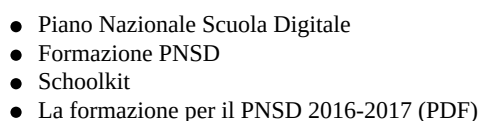


Scuola... *digitale*



Animatore Digitale: insegnante *Saverio Quattrocchi*

L'Animatore Digitale è un docente esperto individuato dal Dirigente Scolastico che ha 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.

L'Animatore Digitale è una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola.

Il suo profilo è rivolto a :

FORMAZIONE INTERNA: organizzare laboratori formativi , favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle 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 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.

PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE PER IL PNSD

Il Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) è un documento pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, come previsto nella riforma della Scuola approvata quest'anno (legge 107/2015 – La Buona Scuola). Il documento ha funzione di indirizzo; punta a introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazi di apprendimento anche virtuali.

Cosa si è fatto fino ad oggi per digitalizzare la nostra scuola Nel corso degli ultimi anni, il nostro istituto ha realizzato l'allestimento di un Laboratorio informatico; ha avviato l'uso delle Lim ; garantisce la repentina informazione e comunicazione interna ed esterna attraverso il sito della scuola; ha promosso l'accesso alla Rete Internet con il cablaggio wifi interno di tutti gli spazi della scuola; ha attivato per i docenti un primo approccio al registro elettronico per gli scrutini; ha promosso e realizzato nel corso degli anni per il personale docente e non docente diversi corsi base per l'uso delle Nuove tecnologie .

La legge 107 prevede che dal 2016 tutte le scuole inseriscano nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale, per perseguire obiettivi

- di sviluppo delle competenze digitali degli studenti,
- di potenziamento degli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche,
- di adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione di dati,
- di formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale,
- di formazione del personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nella amministrazione,
- di potenziamento delle infrastrutture di rete,
- di valorizzazione delle migliori esperienze nazionali,
- di definizione dei criteri per l'adozione dei testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole.

Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

PROGETTO CODING

Il MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. Leggi la circolare MIUR del 2018 (notizia sul sito del MIUR).

Il progetto è stato riconosciuto come iniziativa di eccellenza europea per l'istruzione digitale nell'ambito degli European Digital Skills Awards 2016.

Partendo da un'esperienza di successo avviata negli USA nel 2013 che ha visto sino ad ora la partecipazione di circa 200 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo, l'Italia è stato uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. L'iniziativa, con la partecipazione nell'a.s. 2016-17 di oltre 1.600.000 studenti, 25.000 insegnanti e 5.800 scuole in tutta Italia, colloca il nostro Paese all'avanguardia in Europa e nel mondo. Nel corso dei primi due anni di progetto gli studenti hanno complessivamente svolto più di dieci milioni di ore di informatica.

Perché sperimentare il coding nelle scuole italiane

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Gli strumenti a disposizione delle scuole

Partendo da queste premesse di natura didattica e culturale, il MIUR in collaborazione con il CINI, rende disponibili alle scuole mediante questo sito una serie di lezioni interattive e non, che ogni istituzione scolastica potrà utilizzare compatibilmente con le proprie esigenze e la propria organizzazione didattica. Leggi la circolare MIUR del 2016.

Gli strumenti disponibili sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia. Non è necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica. Il materiale didattico può essere fruito con successo da tutti i livelli di scuole. Raccomandiamo soprattutto alle scuole primarie di avvicinare i propri studenti allo sviluppo del pensiero computazionale.

Percorso di base e percorsi avanzati

Il progetto prevede due differenti percorsi: uno di base e cinque avanzati. La modalità base di partecipazione, definita L'Ora del Codice, consiste nel far svolgere agli studenti un'ora di avviamento al pensiero computazionale.



Proposta del piano di intervento 2016/2019 dell'Animatore Digitale

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITÀ

- Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente.
- Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
- Formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola.
- Utilizzo del registro elettronico.

SECONDA ANNUALITÀ

- Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
- Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale.
- Formazione per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola.
- Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- 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 di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana.
- Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).
- forma di ricerca – azione l'aggiornamento sulle tematiche del digitale.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

TERZA ANNUALITÀ

- Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).
- Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- 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.
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

PRIMA ANNUALITÀ

- Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal dirigente, dall'animatore digitale, dalla DSGA e dal team dell'innovazione digitale, progressivamente estensibile a coloro che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di crescita condivisa con i colleghi.

SECONDA ANNUALITÀ

- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro.
- Aggiornamento costante del sito internet della scuola.
- Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata.
- Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività.
- Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo)

TERZA ANNUALITÀ

- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli assistenti tecnici e del gruppo di lavoro.
- Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative.
- 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.
- Nuove modalità di educazione ai media con i media. .
- Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.

AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

PRIMA ANNUALITÀ

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione.
- Selezione e presentazione di Siti dedicati, Software e Cloud per la didattica.

- Presentazione di strumenti di condivisione : area riservata, social
- Favorire, supportare e accompagnare le sperimentazioni dei docenti attraverso canali di comunicazione che permettano l'interazione reciproca (gruppi mail)
- Educazione ai media e ai social network.
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

SECONDA ANNUALITÀ

- Promozione dell'uso di software per tutte le attività didattiche (sistemi operativi, applicazioni).
- Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica.
- Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, blog e classi virtuali.
- Fare coding utilizzando software dedicati
- Costruire curricula verticali per la costruzione di competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline.

TERZA ANNUALITÀ

- Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.
- Supportare i processi di digitalizzazione dell'istituto implementando servizi del sito scolastico
- Risorse educative aperte (contenuti didattici:, strumenti: software per la creazione, risorse per l'operatività, corsi e costruzione di contenuti digitali.
- Creazione di aule 2.0

Ins. Saverio Quattrocchi

1 descrizione-progetto-programma-il-futuro.pdf

258.44 KB

URL (modified on 28/11/2018 - 11:51): <https://www.icgalvani.edu.it/0drupal/didattica/p-n-s-d-animatore-digitale?mini=2026-03>