



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo Statale di Bagnatica
Via dei Mille – 24060 Bagnatica – (BG) Tel. 035.689540 Fax 035.6669364
e-mail uffici: bgic824009istruzione.it pec : bgic824009@pec.istruzione.it
Codice Distretto n.30 – Codice BGIC824009 – C.F. 95118640168

PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE PER IL PTOF A cura della docente Biancamaria Nozza

Premessa

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 PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto sarà fruitore di una formazione specifica affinché possa (rif. Prot. N° 17791 del 19/11/2015) *“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”*.

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 (cfr. Azione #28 del PNSD)**

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 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 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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), e dal piano digitale della scuola, in qualità di animatore digitale dell'istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento suddiviso nel triennio e coordinato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa.

In esso verrà in particolar modo data rilevanza a tutte le azioni necessarie per lo sviluppo delle competenze digitali (si rimanda al quadro DIGCOMP), necessarie per la realizzazione di una matura e consapevole cittadinanza digitale.



INTERVENTI PRELIMINARI A.S. 2015/2016		Azione
FORMAZIONE INTERNA	Animatore digitale:	# 28
	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione per animatori digitali presso il Liceo Lussana di Bergamo ● Partecipazione “Stati generali scuola digitale” presso Fiera di Bergamo ● Partecipazione a comunità di pratiche in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. 	#29
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Google moduli per questionario gradimento utenza 	
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a bando Atelier Digitale in collaborazione con il Team digitale 	# 7
	<ul style="list-style-type: none"> ● PON ambienti digitali 	#4
	<ul style="list-style-type: none"> ● PON RETI LAN 	#2

INTERVENTI A.S. 2016/2017		Azione
FORMAZIONE INTERNA	Animatore digitale, team, DS, DSGA:	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione per animatori digitali 	#28
	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a comunità di pratiche in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. 	#29
	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione figure di sistema sul PNSD 	#25
	Corpo docente:	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione del PNSD al Collegio Docenti ● Somministrazione di un questionario per la rilevazione dei bisogni formativi in relazione alle nuove tecnologie. ● Formazione base sulle Google apps for educational (mail e drive) ● possibile formazione software open source (open sankorè funzioni avanzate) ● Tutorial per uso registro elettronico ● Regolamento per il corretto utilizzo e cura del materiale tecnologico presente a scuola. ● Partecipazione a reti di supporto tecnico per il primo ciclo di Istruzione ● Accordi di rete per alternanza scuola lavoro con istituto Majorana di Bergamo 	#25 #23 #12 #27
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Dematerializzazione circolari con uso delle Google apps for educational (docenti) ● Condivisione documenti di lavoro con Google Drive ● Allestimento e utilizzo atelier creativo, qualora venisse finanziato da azione #7, con laboratori pomeridiani aperti ad alunni. 	#31 #11 #7
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a bandi PNSD e PON in particolare per ambienti digitali integrati ● Utilizzo atelier creativo, qualora venisse finanziato da azione #7, per la realizzazione di oggetti utili alla didattica, progettati dai ragazzi ● Affiancamento dei colleghi nell'utilizzo delle Google Apps for Educational ● Affiancamento dei colleghi per la creazione di giochi didattici utilizzando open sankorè 	Fondi 107/2015, Pon per la scuola #23

INTERVENTI A.S. 2017/2018		Azione
FORMAZIONE INTERNA	Animatore digitale, team, DS, DSGA:	#28
	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione per animatori digitali ● Partecipazione a comunità di pratiche in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. ● Formazione figure di sistema sul PNSD 	#29 #25
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	Corpo docente:	#23
	<ul style="list-style-type: none"> ● Possibile formazione sul profilo del docente e sul sistema di identificazione (SPID) ● Formazione avanzata sulle Google apps for educational (google moduli, classroom) ● Formazione software open source per l'integrazione degli alunni diversamente abili e bes ● Affiancamento nuovi docenti per uso registro elettronico 	#12
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Corso di formazione per genitori rispetto al PNSD e all'uso consapevole delle nuove tecnologie, prevenzione del cyberbullismo ● Dematerializzazione circolari con uso delle Google apps for educational (modulistica docenti) ● Pubblicazione di dispense sugli strumenti proposti durante la formazione 	#28-29 #11
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a bandi PNSD e PON in particolare per creazione ambienti digitali integrati ● Affiancamento dei colleghi nell'utilizzo delle Google Apps for Educational nella pratica quotidiana in classe ● Affiancamento dei colleghi per l'utilizzo delle applicazione per l'integrazione ● Sperimentazione in alcune classi della metodologia flipped-classroom utilizzando "Classroom" G.A.F.E 	Fondi 107/2015, Pon per la scuola #23

INTERVENTI A.S. 2018/2019		Azione
FORMAZIONE INTERNA	Animatore digitale, team, DS, DSGA:	#28
	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione per animatori digitali ● Partecipazione a comunità di pratiche in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. ● Formazione docenti sul PNSD 	#29 #25
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	Corpo docente:	#18 #17
	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisione curricolo di tecnologia per la scuola primaria e secondaria in base alle direttive che verranno emanate dal MIUR ● Formazione sul pensiero computazionale e il coding: adesione al progetto "Programma il Futuro", linguaggio Scratch, linguaggio Blockly ● Affiancamento nuovi docenti per uso registro elettronico. ● Formazione sulle competenze digitali (da quadro DIGCOMP), e sul diritti autore e utilizzo consapevole delle fonti in internet 	#12 #14#15#16
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Corso di formazione per genitori sulla cittadinanza digitale e identità digitale (SPID) ● Laboratori pomeridiani aperti agli alunni con linguaggio Scratch ● Pubblicazione di dispense sugli strumenti proposti durante la formazione 	#8 #17
CREAZIONE SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Affiancamento ai colleghi per la preparazione di attività didattiche utilizzando un programma con pensiero computazionale. ● Sperimentazione in più classi della metodologia flipped-classroom utilizzando "Classroom" G.A.F.E 	#17 #23

L'animatore digitale inoltre, in collaborazione con il team digitale, il DS e il DSGA parteciperà a bandi nazionali e internazionali per il reperimento di risorse economiche volte al miglioramento degli ambienti di apprendimento e al miglioramento della tecnologia presente nei plessi dell'Istituto, fatta salva la coerenza con gli obiettivi previsti nel PTOF.

Il presente piano potrebbe subire variazioni e venire aggiornato secondo le esigenze dell'Istituzione Scolastica.