

PNSD

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del MIUR che mira ad attivare un percorso di innovazione e digitalizzazione della scuola, che porti ad introdurre nuovi ambienti e dotazioni tecnologiche intese come opportunità e attività quotidiana e a sperimentare nuove prassi per una didattica innovativa più stimolante e più vicina agli stili di vita degli alunni e delle loro famiglie.

ANIMATORE DIGITALE

Il PNSD con l'azione #28 prevede come figura di accompagnamento un Animatore Digitale, un docente che opererà per concretizzare gli obiettivi e le innovazioni del PNSD nella vita scolastica. L'Animatore ha una durata triennale durante la quale seguirà un programma di formazione.

È inoltre tenuto a predisporre un progetto che, una volta approvato, sarà inserito nel piano triennale dell'offerta formativa, sarà pubblicato sul sito della scuola e sarà nel tempo oggetto di monitoraggio.

Il suo profilo (cfr. Azione 28 del PNSD) è rivolto a:

- 1) **Formazione interna:** stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo la partecipazione della comunità scolastica alle attività formative.
- 2) **Coinvolgimento della comunità scolastica:** favorire la partecipazione degli studenti, facilitare il loro passaggio da «fruitori passivi» in utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche, se possibile, in produttori, creatori, progettisti. I docenti dovranno essere messi nelle giuste condizioni per praticare percorsi didattici innovativi basati su contenuti o strumenti che siano «più familiari» ai loro studenti “nativi digitali”. Sensibilizzare le famiglie sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
- 3) **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; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole, laboratori di coding...), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa e avvalendosi dell'esperienza di esperti esterni-

PROGETTO TRIENNALE

Anno scolastico 2018-2019

Formazione interna

- Formazione dell'animatore digitale nelle sedi provinciali e regionali.
- Formazione sulle competenze informatiche di base finalizzata all'uso degli strumenti presenti nei vari plessi.
- Segnalazione di eventi formativi in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali.

Coinvolgimento della comunità scolastica

- Utilizzo del dominio ic.savignanomo.istruzioneer.it per lo scambio di materiale didattico tra docenti e studenti.
- Sensibilizzare le famiglie ad un utilizzo del registro elettronico in grado di garantire una collaborazione con il corpo docente.
- Utilizzo di Google Classroom.
- Collaborazione costante dell'Animatore Digitale con i referenti dei vari plessi e la DSGA al fine di garantire una manutenzione efficiente delle attrezzature digitali e una rapida sostituzione di quelle da sostituire.

Creazione di soluzioni innovative

- Estensione della modalità di lavoro 2.0 attraverso l'acquisto di nuovi laboratori mobili e costruzione di ambienti di lavoro blended.
- Progettazione di un'area di apprendimento innovativa in grado di poter coinvolgere l'intero Istituto Comprensivo.
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali ed internazionali.

Anno scolastico 2019-20

Formazione interna

- Formazione dell'animatore digitale nelle sedi provinciali e regionali.
- Formazione in merito alle competenze informatiche di base finalizzata all'uso degli strumenti presenti nei vari plessi da parte di tutti i docenti.
- Formazione specializzata per piccoli gruppi di docenti finalizzata alla comprensione e al corretto utilizzo delle nuove attrezzature acquistate dalla scuola nell'anno 2018-2019.
- Segnalazione di eventi formativi in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali.

Coinvolgimento della comunità scolastica

- Utilizzo del dominio ic.savignanomo.istruzione.it per lo scambio di materiale didattico tra docenti e studenti.
- Sensibilizzare le famiglie ad un utilizzo del registro elettronico in grado di garantire una collaborazione con il corpo docente.
- Utilizzo di Google Classroom.
- Collaborazione costante dell'Animatore Digitale con i referenti dei vari plessi e la DSGA al fine di garantire una manutenzione efficiente delle attrezzature digitali e una rapida sostituzione di quelle da sostituire.
- Realizzazione di un ambito innovativo di apprendimento digitale finalizzato a robotica e coding, utilizzabile da tutti gli ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo.
- Preparazione degli studenti per il superamento del primo modulo ECDL.

Creazione di soluzioni innovative

- Estensione della modalità di lavoro 2.0 attraverso la sensibilizzazione della comunità scolastica al corretto utilizzo delle attrezzature presenti a scuola.
- Realizzazione di un laboratorio informatico mobile.
- Potenziamento della modalità di lavoro BYOD.
- Potenziamento delle reti wi-fi e acquisto di nuovi materiali nei Plessi Crespellani e Graziosi
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali ed internazionali.

Anno scolastico 2020-21

Formazione interna

- Formazione dell'animatore digitale nelle sedi provinciali e regionali.
- Formazione in merito alle competenze informatiche di base finalizzata all'uso degli strumenti presenti nei vari plessi da parte di tutti i docenti.
- Formazione specializzata per piccoli gruppi di docenti finalizzata alla comprensione e al corretto utilizzo delle nuove attrezzature acquistate dall'Istituto durante l'anno scolastico 2019-2020
- Segnalazione di eventi formativi in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali.

Coinvolgimento della comunità scolastica

- Utilizzo del dominio ic.savignanomo.istruzione.it per lo scambio di materiale didattico tra docenti e studenti.
- Sensibilizzare le famiglie ad un utilizzo del registro elettronico in grado di garantire una collaborazione con il corpo docente.
- Utilizzo di Google Classroom.
- Collaborazione costante dell'Animatore Digitale con i referenti dei vari plessi e la DSGA al fine di garantire una manutenzione efficiente delle attrezzature digitali e una rapida sostituzione di quelle da sostituire.
- Preparazione degli studenti per il superamento del primo modulo ECDL.

Creazione di soluzioni innovative

- Utilizzo sempre più esteso del laboratorio informatico mobile da parte del corpo docente.
- Potenziamento della modalità di lavoro BYOD.
- Partecipazione a bandi e concorsi nazionali ed internazionali.

Savignano sul Panaro, 10/09/2019

Animatore Digitale

f.to* prof. Jacopo Maria Gozzi

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs. 39/1993