

Piano Nazionale **SCUOLA digitale**

INCONTRO ANIMATORE DIGITALE e TEAM DIGITALE

Venerdì 10 gennaio 2020

A cura dell'Animatore Digitale
Prof.ssa Giuseppina Di Sisto

- Presentazione del progetto PNSD
- Avvio indagine conoscitiva sulle competenze digitali
- Elaborazione di proposte didattiche digitali
- Calendarizzazione delle attività digitali



Piano Nazionale SCUOLA digitale

PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE

Anno Scolastico 2019-2022

ANIMATORE DIGITALE

DI SISTO GIUSEPPINA



ISTITUTO COMPRESIVO
"SAN TOMMASO D'AQUINO"
GROTTAMINARDA (AV)



Sommario

Premessa
Profilo dell'animatore digitale
Ambiti di progettazione
Piano di intervento
Contesto
Ambiti e azioni
Risultati attesi

4.1 STRUMENTI

ACCESSO

AZIONE : #1 – Fibra per banda ultra-larga alla porta di ogni scuola

AZIONE : #2 - Cablaggio interno di tutte le scuole (LAN/W-Lan)

AZIONE : #3 - Canone di connettività: il diritto a Internet parte a scuola

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

AZIONE : #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata

AZIONE : #5 - Challenge Prize ' per la scuola digitale

AZIONE : #6 - Politiche attive per il BYOD (Bring Your Own Device)

AZIONE : #7 – Piano per l'apprendimento pratico (Sinergie – Edilizia Scolastica Innovativa)

IDENTITÀ DIGITALE

AZIONE : #8 - Sistema di Autenticazione unica (Single-Sign-On)

AZIONE : #9 - Un profilo digitale per ogni studente

AZIONE : # 10 - Un profilo digitale per ogni docente

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

AZIONE : # 11 - Soluzioni abilitanti e Digitalizzazione amministrativa della scuola

AZIONE : # 12 - Registro Elettronico

AZIONE : # 13 - Strategia ' Dati della scuola'

**4.2
COMPETENZE e
CONTENUTI**

LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI

AZIONE : # 14 – Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti

AZIONE : #15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

AZIONE : #16 - Una research unit per le Competenze del 21mo secolo

AZIONE : #17 - Portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria

AZIONE : #18 - Aggiornare il curriculum di 'Tecnologia' alla scuola secondaria di primo grado

DIGITALE, IMPRENDITORIALITA' E LAVORO

AZIONE : #19 - Un curriculum nazionale per l'imprenditorialità (digitale)

AZIONE : # 20 - Girls in Tech & Science

AZIONE : # 21 - Piano Carriere Digitali

CONTENUTI DIGITALI

AZIONE : # 22 -Standard minimi e requisiti tecnici per gli ambienti on line per la didattica

AZIONE : # 23 - Promozione delle Risorse Educative Aperte e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici digitali

AZIONE : # 24 - Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali

PNSD

4.3. FORMAZIONE

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE

AZIONE : # 25 – Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa (alta formazione digitale)

AZIONE : # 26 - Assistenza Tecnica per le scuole del primo ciclo

AZIONE : # 27 - Rafforzare la Formazione iniziale sull'innovazione didattica

4.4 ACCOMPAGNARE LA SCUOLA NELLA SFIDA DELL'INNOVAZIONE

ACCOMPAGNAMENTO

AZIONE : # 28 - Un animatore digitale in ogni scuola

AZIONE : # 29 - Accordi territoriali

AZIONE : # 30 - Stakeholders 'Club per la scuola digitale

AZIONE : # 31 - Una galleria per la raccolta di pratiche

AZIONE : # 32 - Dare alle reti innovative un ascolto permanente

AZIONE : # 33 - Osservatorio per la Scuola Digitale

AZIONE : # 34 - Un comitato Scientifico che allinei il Piano alle pratiche internazionali

AZIONE : # 35 - Il Monitoraggio dell'intero Piano (Sinergie – Legame con il PTOF)

P. T. O. F.
ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL PNSD

STRUMENTI	ATTIVITÀ
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	<p style="text-align: center;">TITOLO</p> <p>AZIONE : #4 - • Ambienti per la didattica digitale integrata</p> <p style="text-align: center;">DESCRIZIONE</p> <p>L'attività in oggetto è protesa a migliorare e incrementare l'utilizzo delle tecnologie digitali presenti in quasi tutte le classi dell'istituto. L'obiettivo principale è, ad ogni modo, rivolto alla ricerca costante di nuovi modelli educativi che insieme alle tecnologie digitali aiutino gli studenti a sviluppare competenze adeguate all'apprendimento permanente. Di fondamentale importanza a tal fine è creare un ambiente di apprendimento "leggero" e flessibile, adeguato all'uso del digitale e formato da spazi continuamente rimodulati. Spazi alternativi per l'apprendimento, dunque, in grado di accogliere attività diversificate per più classi, gruppi classe (verticali, aperti, ecc.), e piccoli gruppi.</p>
COMPETENZE E CONTENUTI	<p style="text-align: center;">ATTIVITÀ</p>
CONTENUTI DIGITALI	<p style="text-align: center;">TITOLO</p> <p>AZIONE : #24 - Biblioteca scolastica come ambiente di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali</p> <p style="text-align: center;">DESCRIZIONE</p> <p>Partendo dal progetto nazionale "io leggo perché", al quale il nostro istituto ha aderito, si vuole avviare un'attività di promozione della lettura grazie anche all'uso di strumenti digitali. Attraverso attività di lettura e scrittura su carta e in digitale si spera di combattere il disinteresse verso la lettura e le difficoltà di comprensione. A titolo indicativo, l'attività in oggetto si struttura attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none">• riqualificazione degli spazi fisici della biblioteca scolastica• fornitura di attrezzature informatiche e tecnologiche da mettere a disposizione degli utenti in forma di ausilio laboratoriale negli spazi della biblioteca scolastica e relativo software.• realizzazione della sezione dedicata alla biblioteca scolastica all'interno del sito d'istituto;• digitalizzazione o catalogazione di risorse informative;• attività di promozione e comunicazione esterna dell'attività della biblioteca scolastica;• organizzazione e comunicazione di attività, incontri, conferenze aperte al territorio;• produzione, autoprodotto e distribuzione di contenuti informativi e didattici aperti

AMBITO	AZIONE	DESCRIZIONE	
FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	ATTIVITÀ		
FORMAZIONE DEL PERSONALE	AZIONE : # 27 - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica	TITOLO DESCRIZIONE In linea con il Piano Annuale di formazione ed aggiornamento del personale docente l'attività in oggetto prevede di rafforzare la preparazione dei docenti in materia di competenze digitali, promuovendo, in tal modo, il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali. L'approfondimento è rivolto nello specifico alla realizzazione di pratiche didattiche quotidiane di: <ul style="list-style-type: none"> • personalizzazione di attività per la didattica • progettazione e realizzazione di video didattici • coding e pensiero computazionale 	

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

OBIETTIVI

- ❑ Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive
- ❑ Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione
- ❑ Passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili
- ❑ Allineare l'edilizia scolastica con l'evoluzione della didattica
- ❑ Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio, all'interno e oltre gli edifici scolastici

AZIONI

- ❑ **Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata** (AULE "AUMENTATE" dalla tecnologia per una visione "leggera" ed economicamente sostenibile di classe digitale; SPAZI ALTERNATIVI per l'apprendimento, in genere più grandi delle aule con arredi e tecnologie per la fruizione individuale e collettiva che permettono la rimodulazione continua degli spazi in coerenza con l'attività didattica prescelta; LABORATORI MOBILI, dispositivi e strumenti mobili in carrelli e box mobili a disposizione di tutta la scuola in grado di trasformare un'aula tradizionale in uno spazio multimediale che può accelerare l'interazione tra persone.)
- ❑ **Azione #5 - Challenge Prize per la scuola digitale (Ideas' Box)** I "Challenge Prizes" (noti anche come "inducement prizes", o premi "incentivo") offrono una ricompensa in denaro a chiunque riesca più efficacemente a rispondere ad una particolare sfida. L'obiettivo è stimolare l'innovazione e trovare soluzioni ancora non esistenti, che rispondano a problemi rilevanti per la società
- ❑ **Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)**
- ❑ **Azione #7 - Piano per l'apprendimento pratico** (laboratori effettivamente potenziati, laboratori "certificati" nel territorio, effettivo utilizzo dei laboratori, mappatura complessiva dei laboratori scolastici)

PROGETTAZIONE PNSD

AMBITO	AZIONE	DESCRIZIONE	ATTIVITA'
<p>STRUMENTI:</p> <p style="text-align: center;">SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO</p>	<p>AZIONE #4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambienti per la didattica digitale integrata 	<p>L'attività in oggetto è protesa a migliorare e incrementare l'utilizzo delle tecnologie digitali presenti in quasi tutte le classi dell'istituto. L'obiettivo principale è, ad ogni modo, rivolto alla ricerca costante di nuovi modelli educativi che insieme alle tecnologie digitali aiutino gli studenti a sviluppare competenze adeguate all'apprendimento permanente. Di fondamentale importanza a tal fine è creare un ambiente di apprendimento "leggero" e flessibile, adeguato all'uso del digitale e formato da spazi continuamente rimodulati. Spazi alternativi per l'apprendimento, dunque, in grado di accogliere attività diversificate per più classi, gruppi classe (verticali, aperti, ecc.), e piccoli gruppi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della LIM come software didattico • Utilizzo delle piattaforme come potenziamento dell'attività didattiche: <ul style="list-style-type: none"> - Programma il Futuro - LearningApp - Google App - H5P • Personalizzazione di attività per la didattica • Progettazione e realizzazione di video didattici • Coding e pensiero computazionale • Rimodulazione dello spazio di apprendimento per attività diversificate per più classi, gruppi classe (verticali, aperti, ecc.), e piccoli gruppi. • Realizzazione da parte di docenti e studenti di video utili alla didattica da inserire nel repository d'Istituto.

CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI

- ❑ Incentivare il generale utilizzo di contenuti digitali di qualità, in tutte le loro forme, in attuazione del Decreto ministeriale sui Libri Digitali
- ❑ Promuovere innovazione, diversità e condivisione di contenuti didattici e opere digitali
- ❑ Bilanciare qualità e apertura nella produzione di contenuti didattici, nel rispetto degli interessi di scuole, autori e settore privato

AZIONI

- ❑ Azione #22 - Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica (incremento nell'utilizzo di contenuti e piattaforme digitali per la didattica;
- ❑ Azione #23 - Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- ❑ **Azione #24 - Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali** (attività di promozione alla lettura; formazione alla produzione e alla comprensione di contenuti informativi complessi, che integrano canali e codici comunicativi diversi)

AMBITO	AZIONE	DESCRIZIONE	ATTIVITA'
COMPETENZE E CONTENUTI: - CONTENUTI DIGITALI	AZIONE #24 Biblioteca scolastica come ambiente di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali	<p>Partendo dal progetto nazionale <i>“io leggo perché”</i>, al quale il nostro istituto ha aderito, si vuole avviare un'attività di promozione della lettura grazie anche all'uso di strumenti digitali. Attraverso attività di lettura e scrittura su carta e in digitale si spera di combattere il disinteresse verso la lettura e le difficoltà di comprensione</p>	<p>L'attività in oggetto si struttura attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riqualificazione degli spazi fisici della biblioteca scolastica • fornitura di attrezzature informatiche e tecnologiche da mettere a disposizione degli utenti in forma di ausilio laboratoriale negli spazi della biblioteca scolastica e relativo software. • realizzazione della sezione dedicata alla biblioteca scolastica all'interno del sito d'istituto; • digitalizzazione o catalogazione di risorse informative; • attività di promozione e comunicazione esterna dell'attività della biblioteca scolastica; • organizzazione e comunicazione di attività, incontri, conferenze aperte al territorio; • produzione, autoproduzione e distribuzione di contenuti informativi e didattici aperti

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE

OBIETTIVI

- Rafforzare la preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti gli attori della comunità scolastica
- Promuovere il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali
- Sviluppare standard efficaci, sostenibili e continui nel tempo per la formazione all'innovazione didattica
- Rafforzare la formazione all'innovazione didattica a tutti i livelli (iniziale, in ingresso, in servizio)

AZIONI

- Azione #25 - Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa
- Azione #26 - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica**
- Azione #27 - Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo
Sinergie - La nuova formazione per i neoassunti

AMBITO	AZIONE	DESCRIZIONE	ATTIVITA'
FORMAZIONE E ACCOMPAGNA MENTO: FORMAZIONE DEL PERSONALE	AZIONE : # 27 Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica	In linea con il Piano Annuale di formazione ed aggiornamento del personale docente l'attività in oggetto prevede di rafforzare la preparazione dei docenti in materia di competenze digitali, promuovendo, in tal modo, il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali.	Realizzazione di pratiche didattiche quotidiane di: <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti. • Partecipazione a webinar e diffusione del materiale ai colleghi. • Formazione sull'utilizzo di strumenti per una didattica digitale integrata. • Formazione sull'utilizzo di strumenti per la realizzazione di test, web quiz. • Formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la didattica (uso del linguaggio Scratch). • Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.

OBIETTIVI

- AMMINISTRAZIONE DIGITALE
- Completare la digitalizzazione dell'amministrazione scolastica e della didattica e diminuire i processi che utilizzano solo carta
 - Potenziare i servizi digitali scuola - famiglia - studente
 - Aprire i dati e servizi della scuola a cittadini e imprese

AZIONI

Azione #11 - Digitalizzazione amministrativa della scuola Azione

- Fatturazione e pagamenti elettronici
- Procedura di dematerializzazione dei contratti del personale (supplenze brevi)
- Estensione alla formazione regionale professionale (delle Regioni interessate)

Azione #12 - Registro elettronico

Azione #13 - Strategia "Dati della scuola" (Pubblicazione del portale; numero e qualità dei dataset pubblicati,)

AVVIO INDAGINE CONOSCITIVA SULLE COMPETENZE DIGITALI DEI DOCENTI DELL' IC SAN TOMMASO D'AQUINO

Questionario Animatore Digitale

Indagine conoscitiva IC "San Tommasa D'Aquino" - Grottaminarda (AV) a.s. 2019-2020

*Campo obbligatorio

Qual è il tuo livello di conoscenza generale delle TIC e del loro utilizzo nella didattica? *

- Iniziale
- Base
- Intermedio
- Avanzato

Utilizzi tecnologie digitali nelle lezioni in classe? *

- No
- A volte
- Spesso
- Sempre

Utilizzi tecnologie digitali nella preparazione delle lezioni per la classe?
Programmi office, foto e video, siti internet, libri digitali, app e/o altro *

- No
- A volte
- Spesso
- Sempre

Hai mai prodotto e distribuito contenuti didattici da te elaborati? *

- No
- Sì, in forma cartacea
- Sì, in forma digitale

Qual è il tuo livello di competenza nelle tecnologie digitali? *

- Insufficiente
- Sufficiente
- Discreto
- Buono
- Ottimo

L'uso della tecnologia digitale nell'ambito dell'insegnamento ritieni sia:

- Inutile
- A volte utile
- Indispensabile

Quali modalità di innovazione didattica hai già sperimentato? *

- Cooperative Learning in formato digitale
- Uso sistematico della LIM
- Uso di tablet e smartphone in classe
- Uso di Open Educational Resources
- Altro: _____

Quali corsi hai frequentato con attestazione? *

- ECDL (European Computer Driving Licence)
- EUCIP (European Certification of Informatics Professional)
- EIPASS 7 moduli(European Informatics Passport) zione 3
- EIPAS LIM
- EIPAS Animatore Digitale
- MOUS (Microsoft Office User Specialist)
- CISCO (Cisco Systems)
- Altro: _____

Invia

PROPOSTE ATTIVITA' DIDATTICHE DIGITALI

seminario online gratuito per docenti

"CREAZIONE DI REPOSITORY PER LA DIDATTICA"

Lunedì 8 Luglio - ore 18

seminario online gratuito per docenti

"Creazione di attività didattiche con H5P"

(tipologia: Find Multiple Hotspot)

Venerdì 7 Giugno - ore 18

seminario online gratuito per docenti

Sperimentazione delle App di Google in ambiente Classroom

Mercoledì 10 Aprile - ore 18

seminario online gratuito per docenti

LEARNINGAPPS E ITALIANO L2

Lunedì 18 Marzo - ore 18

Webinar GRATUITO di presentazione

Didattica in ambiente Google V EDIZIONE

Venerdì 15 Febbraio - ore 18:00

seminario online gratuito per docenti

Webinar gratuito «Formule e Grafici in Excel»

Giovedì 31 Gennaio - ore 18:00

seminario online gratuito per docenti

Crea video e schede didattiche con Scratch

Mercoledì 17 Aprile - ore 18

Webinar GRATUITO di presentazione

SCRATCH

UTILIZZO PRATICO DI SCRATCH PER LA DIDATTICA INNOVATIVA

V EDIZIONE

Lunedì 4 Febbraio - ore 18:00



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Prof.ssa Giuseppina Di Sisto