



PIANO DI ATTUAZIONE PNSD 2016/19

ANIMATORE DIGITALE: PROF.SSA A. ALBANESE

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITA'

Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio.

Formazione per una didattica innovativa per Animatore Digitale, Team Digitale e altri docenti.

Formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola (uso registro elettronico, etc.).

Pubblicazione del PNSD sul sito dell'Istituto con area dedicata e socializzazione del documento all'intero corpo docente.

Coinvolgimento di tutti i docenti nell'utilizzo di testi digitali.

Inserimento nel Portale ARGO, utilizzato come repository d'istituto, dei lavori dei dipartimenti e dei risultati delle prove d'ingresso per tutte le discipline d'insegnamento coinvolte, della documentazione relativa all'Alternanza Scuola Lavoro, nell'ottica della comunicazione e condivisione del materiale prodotto.

Installazione e gestione della piattaforma e-learning per la gestione della formazione dei docenti (compiti e attività didattiche).

SECONDA ANNUALITA'

Somministrazione di un questionario ai docenti per analizzare e determinare i diversi livelli di partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti.

Formazione specifica per Animatore Digitale – Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio.

Formazione specifica per Team Digitale.

Formazione base dei docenti per l'uso delle LIM.

Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema.

Formazione di base all'uso delle Google app educational.

Progettazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata.

Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.

TERZA ANNUALITA'

Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale online.

Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising.

Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy.

Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative.

Formazione sull'uso di ambienti apprendimento per la didattica digitale integrata: creazione di classi virtuali, social network.

Formazione sull'utilizzo del coding nella didattica.

Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/enti/associazioni/Università.

Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

PRIMA ANNUALITA'

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

Creazione di un gruppo di supporto all'innovazione.

Coordinamento con le figure di sistema.

Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.

Partecipazione a bandi nazionali, europei.

Raccolta e pubblicazione sul sito delle attività svolte dalla scuola.

Coinvolgimento di tutti i docenti nell'utilizzo di testi digitali.

SECONDA ANNUALITA'

Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale

Utilizzo di cartelle e documenti condivisi sul portale ARGO per la formulazione e consegna di documentazione: programmazioni, relazioni finali, monitoraggi.

Utilizzo di cartelle e documenti condivisi sul portale ARGO per la documentazione relativa alle attività di alternanza scuola lavoro (modulistica e format).

Realizzazione di una sezione sul portale ARGO dedicata all'Amministrazione Trasparente ai sensi del Dlgs 33/2013 con accesso diretto dal sito web istituzionale della scuola.

Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni (gruppi, community).

Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici.

Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy.

Utilizzo del sito web per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche.

Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti di Istituto.

TERZA ANNUALITA'

Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising.

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.

Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata.

Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale on-line.

Coordinamento con le figure di sistema.

Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche/enti/ associazioni/Università.

AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

PRIMA ANNUALITA'

Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua implementazione: potenziamento wi-fi.
Educazione ai media e ai social network.
Sviluppo del pensiero computazionale.
Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.

SECONDA ANNUALITA'

Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
Avviare eventuali progetti in crowdfunding per ampliare la dotazione tecnologica della scuola o potenziare la formazione dei docenti.
Potenziamento di Google Apps for Education.
Progettazione di repository disciplinari per ospitare materiali didattici auto-prodotti dalla comunità docenti.
Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flippedclassroom, debate, etc.

TERZA ANNUALITA'

Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flippedclassroom, debate, etc.
Creazione di repository disciplinari per ospitare materiali didattici auto-prodotti e/o selezionati dalla comunità docenti.
Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Drape, Logo, Scratch), o partecipazione ad

eventi / workshop / concorsi sul territorio.

Educare al saper fare: making, creatività e manualità.

Ricerca e/o sviluppo di risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.

Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.

Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e dispositivi individuali a scuola (BYOD – Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato.

Creazione di aule 2.0 e 3.0.

Il Piano sarà monitorato ed eventualmente rimodulato alla luce di esigenze eventualmente evidenziate.

L'Animatore Digitale e il team