



Via Bellini, 54 – NEMBRO (Bg) – Tel. 035 521 285 – Fax 035 523 513 – C.F. 951 3924 0162
e-mail bgrh020009@istruzione.it – sito internet www.alberghierosonzogni.it

ANNO SCOLASTICO 2017 – 2018

PIANO DIGITALE

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 PNSD e da quelle previste nel Piano triennale dell'offerta formativa di Istituto.

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”.

Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico (su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione finanziata a parte per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, la #26, le cui modalità attuative saranno dettagliate in un momento successivo).

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

FORMAZIONE INTERNA

stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), 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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto presento il seguente piano di intervento:

INTERVENTI A.S. 2017 - 2018	
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none">• Formazione avanzata sull'uso delle Google Apps for Educations per l'organizzazione, la didattica, la condivisione di attività e la diffusione di buone pratiche.• Formazione sull'uso di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni on line per la creazione di classi virtuali: edmodo e google classroom.• Uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale: scratch – livecode.
COINVOLGIMENTO CELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none">• Raccolta e pubblicizzazione sul sito web della scuola di materiali multimediali che documentino le attività svolte dalla scuola attraverso una metodologia innovativa.• Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: google classroom – google sites
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none">• sviluppo del pensiero computazionale: introduzione al coding: scratch - livecode• sperimentazione di nuove metodologie nella didattica utilizzando piattaforme specifiche per la didattica e con utilizzo della realtà aumentata: Kahoot, Nearpod, Aurasma.... Ecc.....• 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 l'utilizzo dei dispositivi elettronici personali.• Costruire curricula per competenze, anche trasversali alle diverse discipline e creazioni di UdA (unità di apprendimento): Curriculum Mapping

Il Docente
Carlo Sebillio