

Piano Nazionale Scuola Digitale per il PTOF
Istituto Comprensivo "U. Floriani" – Recoaro Terme (VI) –
a cura del docente Domenico Sergi Sergi

Premessa

L'Animatore Digitale, individuato in ogni scuola dal DS, sarà formato in modo specifico 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 nazionale Scuola digitale"*

Si tratta, quindi, di una figura di sistema che ha un ruolo strategico della diffusione dell'innovazione digitale a scuola; il PNSD prevede un'azione dedicata a supporto della formazione e auto-gestione dal punto di vista informatico, la #26 e la #27.

Il profilo dell'AD (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, il sottoscritto presenta il proprio piano di intervento:

FASE PRELIMINARE (a.s. 2015/2016)

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none">➤ Formazione specifica per l'Animatore Digitale – partecipazione ai corsi appositamente predisposti (azione #28 PNSD).➤ Somministrazione di un questionario iniziale ai docenti dell'Istituto per la rilevazione delle competenze possedute e delle esigenze di formazione.
AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipazione al progetto "Reti di comunità – la comunità intera educante", workshop aperti al territorio relativi a sicurezza e cyberbullismo tenuti dal consulente educativo Marco Maggi, in particolare:<ol style="list-style-type: none">1 Incontri rivolti agli studenti delle classi seconde e terze:<ul style="list-style-type: none">▪ Alunni digitali e i problemi delle tecnologie;▪ Bullismo e cyber bullismo.2 Incontri serali per i genitori:<ul style="list-style-type: none">▪ Ragazzi 2.0, dal cortile al cyberspazio;▪ Educazione digitale in famiglia e a scuola;▪ Educare ai media – utilizzo responsabile delle nuove tecnologie;▪ Cyberbullismo, sexting e dipendenza da internet
AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none">➤ Partecipazione al PON-Fondi Strutturali Europei per il cablaggio interno dei due plessi di Recoaro Terme e Rovegliana tramite la costituzione ex novo di una rete W-Lan.➤ Partecipazione al PON-Fondi Strutturali Europei per la realizzazione di ambienti multimediali (dotazione di LIM e relativi pc nelle classi ancora sprovviste della sede centrale dell'IC e di due classi della sede di Rovegliana).

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA

PRIMA ANNUALITA' a.s. 2016/2017

- Formazione dei docenti della Scuola Primaria e di tutti i docenti nuovi arrivati all'uso del registro elettronico.
- In base ai risultati del questionario si prevede la possibilità di istituire i seguenti corsi di formazione:
 - 1 Uso dei software Microsoft (Word, Excel, PowerPoint), in particolare sulle funzioni più strettamente legate alla didattica;
 - 2 uso di software open source (Libreoffice/Google Drive);
 - 3 uso dei software per la Lim;
- Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata. In particolare sull'utilizzo degli hardware e software legati al **Progetto Cariverona** (Microsoft Office 2013 Standard EDU, software di gestione INTEL IES, uso del server di rete, dei tablet Asus T100TA e dei notebook Toshiba Sat. Pro);
- Formazione uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale (Docenti scuola primaria e secondaria);
- Possibile formazione sulla **Flipped Classroom** (per gruppo docenti Scuola Secondaria interessati all'uso del laboratorio itinerante – Progetto Cariverona);
- Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD)
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Possibile creazione di uno sportello permanente per assistenza.
- Pubblicizzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente; pubblicazione sul sito della scuola del PNSD con spazio dedicato al Piano realizzato dalla scuola.
- Possibili workshop aperti al territorio relativi a Sicurezza e cyber bullismo (come già realizzati per l'a.s. 2015/2016)
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

Cosa è stato fatto (fino a Dicembre 2016)

- Corso di formazione sull'uso dei Tablet acquistati col **Progetto Cariverona** (utilizzo del sistema operativo/gestione cartelle, utilizzo strumento video-camera incorporata);
- Corso di formazione sull'uso della piattaforma **EDMODO** come ambiente su cui costruire le classi virtuali da utilizzare per la Flipped Classroom;
- Pubblicazione delle finalità del PNSD sul sito della scuola;
- Brevi workshop aperti anche ai genitori (durante l'evento "Scuola Aperta") dove è stato mostrato l'uso della piattaforma EDMODO come ambiente virtuale sicuro per il lavoro a casa degli studenti;
- Segnalazione delle opportunità formative in ambito digitale rivolte, in particolare, al team per l'innovazione ed al gruppo dei 10 docenti;
- Partecipazione al bando "**Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche**";
- Ciclo di tre incontri con il consulente educativo Marco Maggi, all'interno del progetto "Reti di Comunità", sull'argomento relativo all'affettività ed i social media.

Cosa si farà entro la chiusura dell'anno scolastico 2016/17

- Corso sull'uso del registro elettronico rivolto ai docenti della Scuola Primaria;
- Corso sull'uso didattico dei video (reperire, editare e condividere video per uso didattico), in particolare a supporto delle attività sulla piattaforma EDMODO per lo sviluppo della Flipped Classroom;
- Brevi incontri con l'animatore digitale per verificare le proprie competenze digitali sull'uso dei dispositivi e applicazioni trattati durante i corsi di formazione;
- Possibili incontri con l'animatore digitale sulla costruzione dell'e-portfolio;
- In merito a corsi di formazione sull'uso del coding a scuola, si prevede che in caso di finanziamento dei progetti presentati relativi al bando "**Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche**", sarà l'insegnante di Tecnologia a sperimentare con gli alunni, nei laboratori pomeridiani, il linguaggio del pensiero computazionale. In base ai risultati ed al riscontro, si potrà programmare un corso di formazione sul coding per il prossimo anno scolastico, rivolto agli insegnanti delle aree tecnico/scientifico della Scuola Primaria e Secondaria;
- Sarà svolto un corso sulla Costruzione del curricolo per Unità di Apprendimento, rivolto ai docenti della Scuola Primaria e Secondaria.

SECONDA ANNUALITA' a.s. 2017/2018

In base a quanto già effettivamente realizzato durante l'anno precedente, alla realizzazione del laboratorio itinerante ed all'installazione delle Lim all'interno di tutte le classi delle sedi dell'Istituto Comprensivo, si potrebbero realizzare:

- Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, web quiz ed in genere per una didattica digitale integrata;
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Mantenimento di uno sportello permanente per assistenza.
- Possibile creazione di un **repository d'istituto** per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica digitale:
 - 1 Approfondimenti sulla **flipped classroom**;
 - 2 Presentazione del modello **TEAL** (Technology Enhanced Active Learning – Tecnologie per l'apprendimento attivo) utilizzando il laboratorio itinerante nel frattempo creato grazie alla partecipazione al progetto Cariverona;
 - 3 l'utilizzo di testi digitali
 - 4 Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana
 - 5
- Aggiornamento/Integrazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio.
- Introduzione alla stesura dell'e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni acquisite.(cfr. azione #9 del PNSD)
- Aggiornamento del curricolo di Tecnologia nella scuola. (cfr. azione #18 del PNSD)
- Possibile formazione e uso di soluzioni tecnologiche da sperimentare per la didattica (uso del **linguaggio Scratch**)
- Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

TERZA ANNUALITA' a.s. 2018/2019

- Eventuale effettuazione dei progetti previsti nei due anni precedenti se non effettivamente realizzati o loro approfondimenti se realizzati;
- Possibile creazione di reti e consorzi sul territorio anche a livello nazionale.
- Possibile sperimentazione di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long)
- Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.
- Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

PRIMA ANNUALITA' a.s. 2016/2017

- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
- Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD (sul sito della scuola).
- Coordinamento e supporto delle Associazioni, Aziende di settore e rete di stakeholders.
- Favorire un utilizzo consapevole delle dotazioni, attraverso l'acquisto di soluzioni sicure e configurabili, associate a funzionalità per la gestione degli accessi e con connessione a servizi aggiuntivi.
- Sperimentazione e possibile apertura delle aree dedicate del registro elettronico ai genitori/tutori degli studenti e agli studenti stessi.

Cosa è stato fatto (fino a Dicembre 2016)

- Coordinamento tra l'Animatore Digitale con la Dirigente Scolastica, il Direttore SGA ed il personale della Segreteria in merito alla formazione del personale con eventi interni ed esterni all'Istituto, partecipazione a bandi ed eventi rivolti al miglioramento delle competenze digitali e l'implementazione degli strumenti didattici di tipo informatico;
- Creazione di uno spazio web, sul sito della scuola, relativo alle azioni del PNSD e della formazione degli insegnanti;
- Sperimentazione delle opportunità offerte da **G suite for education** come soluzione per la comunicazione e collaborazione integrata tra staff dirigenziale / della segreteria e corpo docente;
- Coinvolgimento delle Associazioni ed Aziende locali a supporto logistico ed economico per lo svolgimento di attività curricolari ed extracurricolari a scuola (Associazione Canalete, ULSS4 e ULSS 5, Associazione Nazionale Alpini, Comune di Recoaro Terme).

Cosa si farà entro la chiusura dell'anno scolastico 2016/17

- Apertura dell'area tutore sul registro elettronico per consentire la visione da parte dei genitori/tutori delle attività svolte in classe, annotazioni e valutazioni finali degli studenti.

SECONDA ANNUALITA' a.s. 2017/2018

- Creazione ed utilizzo di uno **spazio cloud d'Istituto** per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education).
- Apertura delle aree del registro elettronico a studenti e genitori della Scuola Primaria.
- Partecipazione nell'ambito del progetto "**Programma il futuro**" all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
- Possibile introduzione al **Fab-Lab** (*fabrication laboratory*) ed alla sua costituzione all'interno della scuola (previo acquisto di strumenti adatti, quali postazione pc dedicata, stampante 3D e software relativi);
- Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: approfondimenti sulla flipped classroom, teal e debate.
- Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
- Promozione di percorsi formativi in presenza e online per genitori.
- Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica.

- Implementazione del nuovo sito internet istituzionale della scuola.
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.

TERZA ANNUALITA' a.s. 2018/2019

- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising.
- Ricognizione e possibile sperimentazione di progetti in crowdfunding (raccolta fondi piccoli gruppi di persone).
- Possibile potenziamento del Fab-Lab.
- Mettere a disposizione di studenti, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (utilizzando aree riservate del sito scolastico).
- Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.
- Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
- 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' a.s. 2016/2017

- In seguito all'approvazione del progetto presentato alla Fondazione Cariverona (ottobre 2015) si provvederà alla costituzione di un **laboratorio itinerante** (entro 18 mesi), destinato inizialmente alle classi della scuola secondaria di 1° grado, costituito da 20 tablet con armadietto Loom, 28 notebook, un access-point, un proiettore, un server di rete, 48 licenze Microsoft Office 2013 Standard EDU, 48 software di gestione della classe INTEL IES.
- Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.
- Prima sperimentazione della didattica **project-based** (una metodologia orientata al problem solving strutturata e codificata, fortemente connotata in chiave progettuale) una volta terminata la costituzione del laboratorio itinerante e della rete W-Lan.
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
- Selezione e presentazione di:
 - 1 contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici
 - 2 siti dedicati, App, Webware (programmi applicativi che si utilizzano con il browser stando collegati in Rete), Software e Cloud per la didattica.
 - 3 strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog.

Cosa è stato fatto (fino a Dicembre 2016)

- Creazione di un laboratorio itinerante costituito da 24 tablet ed armadietto loom per favorire il lavoro di gruppo o singolo durante le attività curricolari di tutte le discipline;
- Creazione di una nuova aula informatica costituita da 24 notebook con S.O. Windows 10 e pacchetto Microsoft 2016 Home Student, portatile/server, server di rete, programma di gestione della classe Acer Classroom Manager;
- Inizio sperimentazione della piattaforma EDMODO nelle classi prime da parte di tutti gli insegnanti e nelle rimanenti classi in modo facoltativo;
- Uso del pacchetto Microsoft on-line sulla piattaforma EDMODO;
- Creazione di un blog scolastico e di una pagina Facebook a cura dell'insegnante di Potenziamento.

Cosa si farà entro la chiusura dell'anno scolastico 2016/17

- Possibile sperimentazione dell'uso del cloud e di una repository d'istituto per la allocazione e condivisione di materiale didattico;
- Creazione di un giornalino d'istituto come ambiente dove confrontarsi, coinvolgere, informarsi, conoscere.

SECONDA ANNUALITA'

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione
- Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch)
- Sviluppo del pensiero computazionale.
- Stimolare e diffondere la didattica project-based (webquest e problem solving).
- Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: flipped classroom, teal, debate
- Possibile creazione di un fab-lab o digitalizzazione del laboratorio di tecnologia: stampante 3D, robotica educativa, realtà aumentata.

- Potenziamento di Google apps for Education e Microsoft for Education.
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
- Cittadinanza digitale.
- Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.
- Costruzione di curricula digitali.

TERZA ANNUALITA'

- Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
- Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti.
- Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.
- Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
- 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.

L'Animatore Digitale

Prof. Domenico Sergi Sergi