



PNSD per il PTOF Istituto Comprensivo "Via P. Stabilini", Roma

Animatore Digitale: Chicca Giuseppina

La legge 13 luglio 2015, n. 107 ha previsto l'adozione del Piano Nazionale per la scuola digitale (PNSD) al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale.

L'*Animatore Digitale* si configura come una figura di sistema che, insieme al DS e al DSGA, e in collaborazione con il Team Digitale, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale a scuola nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. Il suo profilo (cfr. azione # 28 del PNSD) è caratterizzato essenzialmente da azioni rivolte a promuovere:

- la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, stimolando l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative organizzando laboratori formativi, anche senza essere necessariamente un formatore, coordinando la partecipazione della comunità scolastica alle altre attività formative organizzate per esempio attraverso gli snodi formativi;
- il coinvolgimento della comunità scolastica favorendo la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- la 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.

Il documento descrive le Azioni per l'attuazione del PNSD dell'Istituto. Per ogni Azione vengono descritti gli Obiettivi dell'Azione in oggetto, gli interventi previsti mediante i quali l'Istituto, nel corso del triennio, intende raggiungere gli obiettivi dell'azione in oggetto.

	AZIONE	OBIETTIVI	INTERVENTI	COSA FARE	TEMPI
SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	#4. AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA	La necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare. Al centro di questa visione è l'innovazione degli ambienti di apprendimento. Ogni scuola deve avere un numero sufficiente di ambienti e dotazioni abilitanti alla didattica digitale, scelti ed adeguati rispetto alle esigenze di docenti e studenti nonché delle realtà in cui si realizzano.	<b>AULE "AUMENTATE"</b> della tecnologia per una visione "leggera" ed economicamente sostenibile di classe digitale. Si tratta di assicurare ad un maggior numero di aule tradizionali le dotazioni per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, per un'integrazione quotidiana del digitale nella didattica, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento, in collegamento wired e wireless.	▪ Dotare e potenziare di connessione a Internet tutte le aule di tutti i plessi	Triennio
				▪ Dotare la maggior parte delle classi di un kit LIM (Lim + videoproiettore + casse + PC)	2018-2019
				▪ Sviluppare un protocollo per l'utilizzo semplice ed efficace delle apparecchiature	Triennio
				▪ Divulgare informazione sul corretto utilizzo della LIM quale sistema touch screen	2018-2019
				▪ Stanziare fondi per eventuali interventi per riparazioni e sostituzioni di elementi danneggiati	Triennio
				▪ Utilizzare software gratuiti e non	Triennio
			<b>LABORATORI MOBILI</b> dispositivi e strumenti mobili in carrelli e box mobili a disposizione di tutta la scuola per varie discipline, in grado di trasformare	▪ Analisi dei bisogni: tramite Google form si realizza un questionario sull'analisi dei fabbisogni e successivamente proposte e scelta di eventuali corsi di	2016-2017

			<p>un'aula tradizionale in uno spazio multimediale. I laboratori mobili sono composti tipicamente da tablet e armadietti di ricarica su ruote e possono essere trasportati in tutti gli ambienti della scuola. Bisogna poi individuare software che convivono tra loro per accompagnare ogni attività didattica, tecnologicamente e coerente con le metodologie, l'età e i diversi bisogni degli studenti.</p>	<p>formazione</p>	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acquisto di laboratori mobili: acquisto di un laboratorio mobile (24 tablet con pc) + lavagna touch screen mobile per la scuola primaria; acquisto di un laboratorio mobile (24 tablet con pc) per la scuola secondaria.</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formazione dei docenti sull'utilizzo dei laboratori mobili</li> </ul>	2016-2017
			<p><b>USO DI AULE VIRTUALI</b> Sono ambienti online protetti in cui docenti e studenti possono</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Attivazione della piattaforma Edmodo per le classi terze della Scuola Secondaria di Primo grado</li> </ul>	2016

			condividere materiali, opinioni, realizzare attività di supporto alla didattica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Attivazione della piattaforma Edmodo per tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo grado</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Attivazione della piattaforma e-twinning per alcune classi della Scuola Secondaria di Primo grado</li> </ul>	2016-2017
	#7 Piano per l'apprendimento pratico	La Buona Scuola sancisce la necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento. L'investimento nei laboratori vuole rafforzare la didattica integrando ciò che avviene in classe attraverso la creatività per gli studenti e verso progettualità innovative che sfruttino le tecnologie digitali.	<b>ATELIER CREATIVO</b> Spazio innovativo e modulare dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo. Si creeranno scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, storytelling in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Partecipazione al PON per la realizzazione dell'Atelier creativo</li> </ul>	2016
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizzazione degli interventi strutturali per l'ambiente dell'Atelier creativo</li> </ul>				2017	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acquisto del materiale (stampante 3D con taglio laser, lego we-do 2.0, robotica arduino, strumenti per lo storytelling, LIM)</li> </ul>				2017-2018	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Corso di formazione per l'utilizzo dei macchinari e della robotica presente nell'Atelier</li> </ul>				2018	
AMMINISTRAZIONE	# 11. Digitalizzazione	Al fine di intensificare l'azione di		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fatturazione e pagamenti elettronici,</li> </ul>	

DIGITALE	e amministrativa della scuola	semplificazione e dematerializzazione amministrativa		<p>miglioramento dei servizi, trasparenza dell'azione amministrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dematerializzazione della documentazione</li> </ul>	
	# 12. Registro elettronico	Il registro elettronico è uno strumento che semplifica e velocizza i processi interni alla scuola. È strumento di comunicazione immediata per le famiglie, grazie alla messa a disposizione di tutte le informazioni utili per raggiungere la piena consapevolezza della vita scolastica dei propri figli.	<p><b>ATTIVAZIONE DEL REGISTRO ELETTRONICO</b> L'obbligo del registro elettronico è stato sancito dal DL 95/2012.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Potenziamento della linea wi-fi in tutti i plessi dell'IC</li> <li>▪ Acquisizione e attivazione del registro elettronico classeviva</li> <li>▪ Formazione per tutti i docenti sull'utilizzo e sulle potenzialità del registro elettronico</li> <li>▪ Attivazione nella scuola Primaria e Secondaria in parallelo con quello cartaceo</li> <li>▪ Attivazione nella scuola Primaria e Secondaria</li> <li>▪ Pagella in formato elettronico</li> <li>▪ Scrutinio in formato elettronico</li> <li>▪ Prenotazione on-line dei colloqui tra genitori e docenti</li> <li>▪ Attivazione di tutte le potenzialità del registro elettronico</li> </ul>	<p>2016</p> <p>2016-2017</p> <p>2016-2017</p> <p>2016-2017</p> <p>2017-2018</p> <p>2016-2017</p> <p>2016-2017</p> <p>2017-2018 2018-2019</p> <p>2018-2019</p>

LE COMPETENZ E DEGLI STUDENTI	#15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate	La sfida delle competenze digitali è quella di sostenere l'attività del docente come facilitatore, abbassando la soglia d'ingresso su temi ritenuti, a torto o ragione, estranei al suo background.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il making</li> <li>• la robotica educativa</li> <li>• l'internet delle cose;</li> <li>• la lettura e la scrittura in ambienti digitali e misti</li> <li>• il digital storytelling</li> <li>• la creatività digitale</li> <li>• il coding: pensiero computazionale e programmazione informatica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del programma Tinkercad, programma free con aiuto di esperto esterno, al fine della realizzazione di elementi tramite stampante 3D</li> </ul>	2016-2017  3017-2018
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione di Digit-giornalino (giornalino d'Istituto in formato digitale)</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coding tramite scratch: programma free con aiuto di esperto esterno con applicazione finale ad elementi di robotica</li> </ul>	2017-2018  2018-2019
LA FORMAZION E DEL PERSONALE	#25 Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa	Lo scopo è 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. E' necessario passare dalla dinamica dei singoli corsi di formazione a quella della formazione	Progetto di Autoformazione:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuazione dei bisogni formativi: questionario sui bisogni formativi questionario per l'individuazione delle competenze informatiche tra le risorse interne</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuazione di uno o più docenti formati per condurre</li> </ul>	2017-2018

		<p>continua, in cui l'evento formativo è di volta in volta accompagnamento, aggiornamento e compimento di rapporti e reti sul territorio per una più efficace diffusione di pratiche didattiche fondate sull'interazione tra metodologie, contenuti, dispositivi e ambienti.</p> <p>Per questo motivo saranno favoriti, all'interno dei poli, percorsi formativi che promuoveranno una molteplicità di modelli di innovazione didattica attraverso le tecnologie digitali.</p>		<p>l'autoformazione sull'uso delle nuove tecnologie. (AD, team digitale, ...)</p>	
				<p>Percorsi proposti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>alfabetizzazione informatica - a cura del team digitale verso la scuola primaria</li> </ul>	2017-2018
				<ul style="list-style-type: none"> <li>software di produttività personale (per l'elaborazione di testi, di presentazioni, di fogli di calcolo, ecc...) - a cura del team digitale e AD</li> </ul>	2017-2018 2018-2019
				<ul style="list-style-type: none"> <li>piattaforme per aule virtuali (Edmodo, ecc...) a cura del team digitale e AD verso la scuola Secondaria</li> </ul>	2017-2018 2018-2019
				<ul style="list-style-type: none"> <li>piattaforme per la condivisione e per il cloud (Google Drive);</li> </ul>	2017-2018 2018-2019
				<ul style="list-style-type: none"> <li>coding - programma scratch</li> </ul>	2018-2019
				<ul style="list-style-type: none"> <li>tinkercad a cura del team digitale, AD, altri docenti formatori</li> </ul>	2017-2018 2018-2019

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso del registro elettronico a cura del team digitale, AD,</li> </ul>	2017-2018 2018-2019
			Progetto di Formazione:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del registro elettronico a cura di un esperto esterno</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del laboratorio mobile a cura di un esperto esterno</li> </ul>	2016-2017
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso della LIM e software correlati a cura di un esperto esterno</li> </ul>	2017-2018
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coding - programma scratch a cura di un esperto esterno</li> </ul>	2017-2018
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinkercad a cura di un esperto esterno</li> </ul>	2016-2017

**Nomina dell'Animatore Digitale per il triennio:** Chicca Giuseppina.

Nomina del **Team Digitale**, figure a supporto dell'Animatore Digitale: De Sena Marianna, Surfaro Barbara, Mancini Sandra



**Altre figure a supporto del Team Innovazione:** Ventura Paola, Lamia Maria, Del Campo Filomena, Fabbro Angela, Scarselletti Chiara, Agosta Daniela, Marangoni Simonetta, Mazzocco Romina, Petrucci Domenica, Smirne Lucia.

Tutti le figure sopraindicate hanno partecipato e/o parteciperanno ai corsi di formazione loro proposti

L'Istituto ha partecipato al progetto in Rete **A.U.RE.US DIGITALE** (Arte, tUtela, Restauro e USo responsabile del patrimonio artistico). La Rete composta dagli Istituti Liceo Classico Augusto (capofila), l'Ist. Comprensivo Parco degli Acquedotti, l'Istit. Comprensivo "Via Ferraironi", l'Istit. Comprensivo Stabilini (Cinecittà est) hanno presentato un progetto di collaborazione che si fonda sulla condivisione degli obiettivi, delle risorse umane, delle metodologie didattiche e dei materiali prodotti.

L'Animatore Digitale

