PIANO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE 2019/2022

Si riporta di seguito (fonte: www.agendadigitale.eu) una descrizione sintetica del ruolo dell'Animatore Digitale, figura di sistema all'interno della scuola istituita dal Piano Nazionale Scuola Digitale.

Il ruolo di Animatore Digitale di istituto viene nominato annualmente dal Collegio Docenti.

L'animatore digitale è una funzione strategica prevista e definita dalla legge di Riforma (La buona scuola) come azione #28 del Piano Nazionale Scuola Digitale (da ora PNSD): "*Ogni scuola avrà un "animatore digitale", un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola, a partire dai contenuti del PNSD"*. Affianca il Dirigente e il Direttore dei Servizi Amministrativi (DSGA) nella progettazione e realizzazione dei progetti di innovazione digitale contenuti nel PNSD. Per rafforzare il carattere innovativo ma anche istituzionale di questa figura, il MIUR svilupperà modalità di un canale privilegiato con le nuove figure professionali. L'Animatore digitale presenta progetti di campata triennale che, una volta approvati, saranno inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa (PTOF) e pubblicati anche sul sito della scuola e nel tempo saranno oggetto di uno specifico monitoraggio per la valutazione dell'efficacia da parte del Ministero.

Il ruolo dell'animatore digitale

L'animatore digitale è responsabile dell'attuazione dei progetti e delle indicazioni contenute nel Piano Nazionale Scuola Digitale che coordina, promuove e diffonde nella scuola di appartenenza.

Ambiti di intervento

Il campo operativo dell'Animatore digitale riguarda tre ambiti che diventeranno parte integrante del PTOF della scuola:

a. **La Formazione metodologica e tecnologica dei colleghi:** si tratta, insieme alla implementazione della Banda Larga, del tema più rilevante del PNSD. Cioè, quello, di coordinare e sviluppare un piano di formazione dei docenti della scuola all'uso appropriato e significativo delle risorse digitali. L'Animatore digitale svolgerà questo ruolo coerente con le indicazioni del Piano Nazionale Scuola Digitale, promuovendo cioè in particolare piani di formazione sulla didattica laboratoriale, sulle "metodologie attive" di impronta costruttivista, sulle competenze di *new media education*, sui nuovi contenuti digitali per l'apprendimento. Una formazione metodologica, cioè, che possa favorire l'utilizzo consapevole e la comprensione critica delle tecnologie didattiche. Il tutto con l'obiettivo strategico di rendere docenti e studenti "creatori" e utenti critici e consapevoli di Internet e dei *device* e non solo "fruitori digitali" passivi. Non necessariamente l'Animatore digitale dovrà essere un "formatore" ma dovrà essere esperto di metodologie e tecnologie didattiche e avere, soprattutto, la capacità di animare e coordinare la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative ai progetti di innovazione.

b. **Il Coinvolgimento della comunità scolastica**: un compito molto rilevante dell'Animatore digitale è, infatti, proprio quello di favorire la partecipazione e stimolare non solo l'attività dei colleghi ma anche quella degli studenti e dei genitori nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD. La scuola dovrebbe, in questo modo aprirsi a momenti formativi organizzati per le famiglie e per le altre realtà territoriali (Comuni, Biblioteche, Imprese, Fondazioni, Banche ecc.) cercando di promuovere la diffusione di una cultura della cittadinanza digitale condivisa e dell'alternanza scuola lavoro in maniera diffusa sui territori.
c. **La Progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola**: si tratta ad esempio dell'utilizzo di strumentazioni per le didattiche innovative anche specifiche come la robotica educativa, la programmazione (*coding*) in "*Scratch*" (https://scratch.mit.edu), l'utilizzo didattico di stampanti 3D ecc.. Tutto questo implica ovviamente nuove soluzioni per la distribuzione degli spazi fisici della scuola. Soluzione architettoniche che meglio si adattino ad una scuola "aumentata dalle tecnologie" e aperta alle ulteriori trasformazioni che le tecnologie vi porteranno.

Formazione Interna

Prima annualità

- Formazione specifica per Animatore Digitale
- Classe 2.0 e scuola 2.0: integrazione delle ICT nelle pratiche didattiche, il *setting* della Classe 2.0, il ruolo dei docenti nelle Classi 2.0
- Software per la didattica: *App/tool/software* a uso didattico, *Wiki*, Materiali didattici digitali online
- Formazione sull'uso delle LIM
- Concetti, pratiche e attitudini di pensiero computazionale
- *Cyberbullismo*
- Attività di formazione su registro elettronico per neoassunti
- *Google App for Education*
- Strumenti, ausili e software per l'inclusione: il ruolo dello strumento LIM per l'inclusione
- Partecipazione a bandi nazionali e/o europei.
- Uso dell'Atelier digitale
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.

Seconda annualità

- Formazione specifica per Animatore Digitale
- Pratiche d'aula: insegnare le buone pratiche, pratiche d'aula: la funzione didattica, aula virtuale
- Software per la didattica: *App/tool/software* a uso didattico, *RSS*, Materiali didattici digitali online
- Piattaforme per l'*e-learning* e la didattica innovativa: *Docebo, OpenEdu, MOOC e Moodle, WordPress e Altervista*
- *Cyberbullismo*

- Attività di formazione su registro elettronico per neoassunti
- *Google App for Education*
- Formazione sull'uso delle LIM
- Uso dell'Atelier digitale
- Concetti, pratiche e attitudini di pensiero computazionale
- Strumenti, ausili e software per l'inclusione: gestione dei processi inclusivi con le tecnologie digitali, ausili e software per l'inclusione
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.

Terza annualità

- Formazione specifica per Animatore Digitale
- Software per la didattica: *App/tool/software* a uso didattico, *WebQuest*, Materiali didattici digitali online
- Attività di formazione su registro elettronico per neoassunti
- *Google App for Education*
- Strumenti, ausili e software per l'inclusione: le possibilità dell'*enhanced book* (ebook arricchiti) per la didattica inclusiva
- Uso dell'Atelier digitale
- Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
- Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.

Coinvolgimento della Comunità Scolastica

Prima annualità

- Coordinamento del team digitale
- Partecipazione a progetti di laboratori di *coding*
- Organizzazione di eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei *social network*, educazione ai media, *cyberbullismo*)
- *Google App for Education* allargato a alunni e genitori
- Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della *privacy*

Seconda annualità

- Coordinamento del team digitale
- Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata
- Implementazione dell'utilizzo di archivi *cloud*
- Partecipazione a progetti di laboratori di *coding* e pensiero computazionale

Terza annualità

- Coordinamento con la team digitale
- Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti
- 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
- Partecipazione a progetti di laboratori di *coding*