

#PNSD

Piano Nazionale Scuola Digitale

L'Animatore Digitale e il Team per l'innovazione digitale

Per facilitare questo processo di cambiamento in ogni scuola è stato individuato:

- un **Animatore Digitale**, una nuova figura che coordina la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non di un supporto tecnico (su questo, infatti, il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26, le cui modalità attuative saranno dettagliate in un momento successivo).
- Il **Team per l'innovazione digitale**, costituito da 3 docenti, 2 amministrativi e una unità di personale ATA per il supporto tecnico ha la funzione di supportare l'animatore digitale e accompagnare adeguatamente l'innovazione didattica nella scuola con il compito di favorire il processo di digitalizzazione, di diffondere politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di sostegno al Piano nazionale per la scuola digitale sul territorio. Il team lavorerà in sinergia con l'Animatore Digitale per la realizzazione del Piano di intervento triennale d'Istituto nell'ambito del PNSD, inserito nel PTOF.

Il profilo dell'AD (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto ai seguenti ambiti:

FORMAZIONE INTERNA

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

AZIONI PREVISTE IN RELAZIONE AL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Strumenti - Competenze e contenuti - Formazione e accompagnamento

PIANO DI ATTUAZIONE DIGITALE D'ISTITUTO aa.ss. 2019-2022

(Anno di riferimento 2019-2020)

Formazione e accompagnamento		
Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica ad altre attività formative.		
primo anno	secondo anno	terzo anno
Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. #azione28	Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. #azione28	Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. #azione28
Formazione specifica per il Team per l'innovazione digitale come previsto dalla legge	Formazione specifica per il Team per l'innovazione digitale come previsto dalla legge.	Formazione specifica per il Team per l'innovazione digitale come previsto dalla legge.
Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.	Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.	Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale.
Attivazione di percorso di formazione <i>intermedio</i> per docenti sul Registro elettronico. #azione28	Attivazione di percorso di formazione <i>Base</i> per i genitori sul Registro elettronico (comunicazioni, bacheca, voti... #azione28	Formazione <i>continua</i> sul Registro elettronico per genitori e docenti. #azione28

Attivazione di percorso di formazione <i>Base</i> Editing video-immagini. #azione25	Attivazione di percorso di formazione <i>intermedio</i> Editing video-immagini. #azione25	
Attivazione formazione base GSuite e altre piattaforme didattiche. #azione25	Attivazione percorso di formazione intermedio. GSuite e altre piattaforme didattiche. #azione25	GSuite e altre piattaforme didattiche attivazione di formazione livello avanzato. #azione25
Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo se attiva dal PNSD. #azione27	Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo se attiva dal PNSD. #azione27	Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo se attiva dal PNSD. #azione27
	Formazione interna per docenti sull'utilizzo degli <i>ambienti di apprendimento innovativi</i> #azione25 e azione #7 del PNSD, se la candidatura verrà precedentemente accettata.	Formazione interna sull'utilizzo degli <i>ambienti di apprendimento innovativi</i> #azione7 e #azione25 del PNSD, se la candidatura verrà precedentemente accettata

Coinvolgimento della comunità 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.

primo anno	secondo anno	terzo anno
Realizzazione PON-FSE "Pensiero computazionale e creatività digitale" - Azione 10.2.2 #azione15	Sperimentazione di attività laboratoriali di coding e robotica nella didattica curricolare. #azione15	
Implementazione di nuove funzioni previste dal registro elettronico: modulistica on-line per docenti e comunicazioni alle famiglie, upload programmazioni annuali e comunicazioni ai docenti. #azione12.	Implementazione di nuove funzioni previste dal registro elettronico: richiesta colloqui individuali on-line per genitori della scuola primaria.	
Sperimentazione GSuite o altre piattaforme didattiche. #azione4	Diffusione GSuite o altre piattaforme didattiche. #azione4	Diffusione GSuite o altre piattaforme didattiche. #azione4
Educazione ai media per studenti e famiglie sulla cittadinanza digitale. #azione14	Attivazione di percorso di formazione per studenti e famiglie sulla cittadinanza digitale. #azione14	Attivazione di percorso di formazione per studenti e famiglie sulla cittadinanza digitale. #azione14
Sperimentazione Flipped Classroom e metodologie innovative-collaborative.	Diffusione Flipped Classroom e metodologie innovative-collaborative.	Diffusione Flipped Classroom e metodologie innovative-collaborative.

#azione15	#azione15	#azione15
Sperimentazione Calendario Google: organizzazione e pianificazione degli impegni scolastici in modalità condivisa.	Implementazione Calendario Google: organizzazione e pianificazione degli impegni scolastici in modalità condivisa.	Calendario Google: organizzazione e pianificazione degli impegni scolastici in modalità condivisa.
Byod: elaborazione del regolamento di utilizzo dei dispositivi personali degli alunni per una didattica attiva e innovativa. #azione6	Byod: sperimentazione di utilizzo dei dispositivi personali degli alunni per una didattica attiva e innovativa. #azione6	Byod: sperimentazione di utilizzo dei dispositivi personali degli alunni per una didattica attiva e innovativa. #azione6
Digitalizzazione amministrativa della scuola. #azione11	Digitalizzazione amministrativa della scuola. #azione11	Digitalizzazione amministrativa della scuola. #azione11
Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. #azione4	Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. #azione4	Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. #azione4
Sperimentazione del progetto "Coding nella scuola primaria" attraverso l'uso delle piattaforma "code.org". Partecipazione al progetto "L'ora del codice". #azione17	Diffusione del progetto "Coding nella scuola primaria" attraverso l'uso delle piattaforma "code.org". Partecipazione al progetto "L'ora del codice". #azione17	Diffusione del progetto "Coding nella scuola primaria" attraverso l'uso delle piattaforma "code.org". Partecipazione al progetto "L'ora del codice". Utilizzo di Scratch. #azione17
Segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale.	Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.	Segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale
Costante aggiornamento del sito istituzionale della scuola relativamente alle attività svolte dagli alunni.	Costante aggiornamento del sito istituzionale della scuola relativamente alle attività svolte dagli alunni.	Costante aggiornamento del sito istituzionale della scuola relativamente alle attività svolte dagli alunni.
Educazione ai media e ai social network. #azione15	Educazione ai media e ai social network. #azione15	Educazione ai media e ai social network. #azione15
Consulenza per acquisti di materiale informatico: software e hardware #azione28	Consulenza per acquisti di materiale informatico: software e hardware. #azione28	Consulenza per acquisti di materiale informatico: software e hardware. #azione28
Attivazione di uno sportello digitale : l'animatore digitale si metterà a disposizione dei colleghi che vorranno sviluppare nelle loro classi percorsi didattici specifici con l'ausilio di strumenti digitali, per individuare le risorse migliori da poter utilizzare. #azione28	Sportello digitale : l'animatore digitale si metterà a disposizione dei colleghi che vorranno sviluppare nelle loro classi percorsi didattici specifici con l'ausilio di strumenti digitali, per individuare le risorse migliori da poter utilizzare. #azione28	Sportello digitale : l'animatore digitale si metterà a disposizione dei colleghi che vorranno sviluppare nelle loro classi percorsi didattici specifici con l'ausilio di strumenti digitali, per individuare le risorse migliori da poter utilizzare. #azione28

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.

primo anno	secondo anno	terzo anno
	Realizzazione di <i>spazi e ambienti di apprendimento innovativi</i> #azione7 del PNSD, se la candidatura verrà precedentemente accettata scuola Zanon.	
Potenziamento di Google apps for Education o altre piattaforme didattiche. Attivazione account GSuite per tutto il personale; attivazione GSuite per gli alunni delle classi che ne fanno richiesta. #azione4	Potenziamento di Google apps for Education o altre piattaforme didattiche. Attivazione account GSuite per tutto il personale; attivazione GSuite per gli alunni delle classi che ne fanno richiesta. #azione4	Potenziamento di Google apps for Education o altre piattaforme didattiche. Attivazione account GSuite per tutto il personale; attivazione GSuite per gli alunni delle classi che ne fanno richiesta. #azione4
Sperimentazione di progetti internazionali (eTwinning) #azione4	Realizzazione di progetti internazionali (eTwinning) #azione4	Realizzazione di progetti internazionali (eTwinning) #azione4
<i>Creazione</i> di repository disciplinari a cura della comunità docenti. #azione4	<i>Incremento</i> di repository disciplinari a cura della comunità docenti. #azione4	<i>Incremento</i> di repository disciplinari a cura della comunità docenti. #azione4
<i>Introdurre gli studenti all'utilizzo consapevole di internet e dei social network e all'utilizzo di quelle applicazioni informatiche mediante le quali si possono elaborare prodotti comunicativi di vario tipo come foto, video, manifesti, articoli, blog, siti internet ecc, anche da pubblicare in rete.</i> #azione15		
" BIBLIOTECA 2.0 ": catalogazione informatizzata del patrimonio librario della scuola mediante piattaforma QUOD #azione24	implementazione per la scuola secondaria e diffusione ai plessi della " BIBLIOTECA 2.0 ": catalogazione informatizzata del patrimonio librario della scuola mediante piattaforma QUOD #azione24	biblioteca informatizzata di istituto, mediante piattaforma QUOD #azione24

Essendo parte di un Piano Triennale ogni anno potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica.