M.I.U.R.

LICEO GINNASIO STATALE
"GIAN BATTISTA VICO"

C.F. 80026400632 - C. M. NAPC09000V

UNIONE EUROPEA

PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO
A CURA DELL'ANIMATORE DIGITALE : PROF.SSA Claudia PARENTE
Approvato dal collegio docenti del 5 settembre 2016 delibera n. 2

Premessa

Come previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56, il MIUR, con D.M. n. 851 del 27.10.2015 ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale. Non solo una dichiarazione di intenti, ma una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola, come pilastro fondamentale del disegno riformatore delineato dalla legge. Si tratta di un'opportunità di innovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

Per l'attuazione del PNSD è stato individuato in ogni scuola di ordine e grado un **animatore digitale** che sarà formato in modo specifico affinchè possa (rif.Prot. N° 17791 del 19/11/2015).
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).
Compito dell' Animatore Digitale supportato dal Team per l'innovazione digitale sarà : ***"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"*** .

Il suo profilo (cfr. Azione #28 del PNSD) è rivolto ai seguenti ambiti individuati dal PNSD:
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 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.
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.

M.I.U.R.

LICEO GINNASIO STATALE
"GIAN BATTISTA VICO"
C.F. 80026400632 - C. M. NAPC09000V

UNIONE EUROPEA

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

Piano di Intervento

AMBITO	INTERVENTI GIUGNO- DICEMBRE 2016 - FASE PRELIMINARE
Formazione interna	• Elaborazione di un questionario di monitoraggio delle attività digitali già in atto e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite (questionario elaborato con Google Moduli e Pubblicazione dati sul sito • Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente (Presentazione Powerpoint) . • Formazione specifica per Animatore Digitale – (Polo formativo IIS Righi – Napoli) • Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Sito Web: adeguamento alla normativa, inserimento sezione dedicata al PNSD, pubblicazione delle buone pratiche messe già in atto nella scuola, elenco siti utili per la didattica innovativa, lavori prodotti dagli alunni, informazioni su corsi online.
Coinvolgimento della comunità scolastica	• Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato al PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola • Progettazione del sito istituzionale della scuola.
Creazione di soluzioni innovative	• Revisione e integrazione, della rete wi-fi di Istituto mediante la partecipazione a progetti PON. • Installazione LIM nelle aule ancora non dotate di tale attrezzatura

Via Salvator Rosa n.117 - 80136 - Napoli Tel. 081-544.86.52 – Fax 081-96.36.643
sito web: www.liceoviconapoli.gov.it e-mail: napc09000v@istruzione.it; napc09000v@pec.istruzione.it

AMBITO: FORMAZIONE INTERNA	
PRIMA ANNUALITA' 2016 /2017	
	• Formazione sulle competenze informatiche di base • Formazione sull'uso delle Google SUITE prima Google Apps for education (con gli strumenti di Google si possono incrementare le competenze informatiche, sia di docenti che di allievi. Risultano davvero molto versatili). • Formazione sull'uso del coding nella didattica. • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. • Formazione sull'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata. • Formazione per l'uso di applicazioni utili per l'inclusione. • Formazione per l'uso di applicazioni specifiche per l'insegnamento delle lingue. • Formazione per utilizzo spazi Drive/Repository condivisi. • Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz, strumenti di condivisione, repository di documenti, forum e blog, aule virtuali. • Workshop aperti al territorio relativi a: Sicurezza e cyberbullismo, la scuola digitale project-based • Formazione per la creazione da parte dei docenti del proprio e-portfolio. (cfr. azione #10 del PNSD)
	SECONDA ANNULITA' 2017/2018

	• Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Formazione interna su: ➢ app da utilizzare in classe, ➢ strumenti di condivisione, ➢ repository di documenti, ➢ forum e blog, ➢ aule virtuali. • Mantenimento di uno sportello permanente (fisico e digitale) per assistenza. • Workshop per tutti i docenti inerenti: ➢ l'utilizzo di testi digitali ➢ l'adozione di metodologie didattiche innovative ➢ la creazione e validazione di object learning ➢ Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana. ➢ Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali ➢ Strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera. • Formazione e uso del coding per la didattica • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Organizzazione della formazione anche secondo nuove modalità sulle tematiche del digitale. • 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)
TERZA ANNUALITA' 2018/2019	
	Elaborazione di lavori in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.). Creazione o adesione a reti e consorzi formativi sul territorio Realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Sviluppo e costruzione di scenari e processi didattici per l'integrazione del "mobile", gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD). Incontri per l'utilizzo dati (anche INVALSI, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi). Studio di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

AMBITO: COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA'	
PRIMA ANNUALITA' 2016 /2017	
	• Utilizzo di un Cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche. • Partecipazione a Coding Girls • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali. • Utilizzo Piattaforma per Biblioteca digitale (MLOL) • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale • Utilizzo di un spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education). • Favorire un utilizzo consapevole delle dotazioni, attraverso l'acquisto di soluzioni sicure e configurabili per ogni classe, associate a funzionalità per la gestione degli accessi e con connessione a servizi aggiuntivi.
	SECONDA ANNUALITA' 2017/2018

	• Realizzazione di ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata. • 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 attiva e collaborativa. • Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività. • Istituzione della settimana dell'innovazione didattica (dopo aver preso conoscenza dei diversi metodi di insegnamento i docenti sperimenteranno con gli alunni i nuovi modi di fare lezione). Lo scopo della settimana dell'innovazione é quello di ammorbidire le posizioni dei docenti piú ostili al cambiamento • Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. • Implementazione dell'utilizzo di archivi cloud. • Implementazione del sito internet della scuola. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
TERZA ANNULITA' 2018/19	
	• Cogliere opportunità che derivano dall'uso consapevole della Rete per affrontare il problema del digital divide, legato alla mancanza di competenze in ambito ICT e Web. • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti. • Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy. • Mettere a disposizione di studenti, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book). • Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale. • 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 (coinvolgimento dell'Associazione Genitori) • Nuove modalità di educazione ai media con i media. • Coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale
AMBITO: CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	
PRIMA ANNUALITA' 2016 /2017	

	• Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione (avvio di eventuali progetti in crowdfunding per ampliare la dotazione tecnologica della scuola) • Selezione e presentazione di Siti dedicati, App, Software e Cloud per la didattica. • Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali • Utilizzo piattaforma Edmodo, Fidenia, o moodle (scelta fatta in base alle funzionalità e alle esigenze dei docenti). • Educazione ai media e ai social network. Utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education. • Sviluppo del pensiero computazionale. • Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica. • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. • Cittadinanza digitale**.**
SECONDA ANNUALITA' 2017 /2018	
	• Avviare eventuali progetti in crowdfunding per ampliare la dotazione tecnologica della scuola o potenziare la formazione dei docenti • Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente). • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, debate, 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 cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato. • Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. • Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. Creazione e Digitalizzazione del laboratorio di tecnologia: stampante 3D, robotica educativa, prototipazione rapida, realtà aumentata
TERZA ANNUALITA' 2018 /2019	

	• Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, debate, ecc. • Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. • Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Drape, Logo, Scratch). • 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. • Creazione ed incrementazione delle aule 3.0. • Pubblicazione di e-book nati dalla selezione del materiale condiviso e messo a disposizione dei docenti in piattaforma