

Istituto Comprensivo De Amicis – Maresca

Locri

Piano Triennale di Intervento

aa.ss. 2019 - 2022

L'Animatrice Digitale

Prof.ssa Rosanna Callipari

Indice

Premessa..... 2

Il profilo dell'AD 3

Piano d'intervento 4

Risultati attesi 11



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.

Il Piano Nazionale prevede un rinnovamento radicale della scuola nel suo complesso. La scuola viene vista come uno spazio aperto dove ogni alunno è protagonista del proprio apprendimento, un ambiente informale in cui ci si può confrontare e creare opportunità.

La scuola, quindi, diventa, con l'utilizzo delle nuove tecnologie, un laboratorio di idee e di prodotti e l'insegnante, svestendosi del ruolo di "dispensatore di sapere", assume quello di mentore/guida, adottando metodologie didattiche innovative.

L'era digitale in cui viviamo non poteva non coinvolgere l'istituzione più importante dopo la famiglia. La scuola, infatti, si ritrova a dover stare al passo con i tempi, ponendosi anche delle sfide, che non sono solo tecnologiche, ma culturali, pedagogiche, sociali e generazionali.

Il Piano Nazionale offre un modo nuovo di fare scuola ed occorre coinvolgere tutti gli attori verso la crescita professionale, il cambiamento organizzativo e quello culturale.

Il piano triennale appena conclusosi ha avuto una ricaduta positiva sulla comunità scolastica in quanto gli argomenti introdotti sono stati accolti dalla maggior parte dei docenti come stimolo all'innovazione e da tutti gli studenti come un nuovo modo di apprendere, imparando divertendosi.

Dati i risultati positivi in campo didattico con l'applicazione delle tecnologie/metodologie innovative introdotte dal Piano, si propongono, anche per questo triennio 2019 – 2022, interventi mirati al miglioramento delle metodologie di insegnamento/apprendimento già proposte, nonché al consolidamento/potenziamento di strumenti tecnologici per l'attuazione di quelle metodologie didattiche innovative, risultati strategici per l'acquisizione di competenze nelle varie discipline.



Il Profilo dell'Animatore Digitale

L'animatore digitale individuato in ogni scuola 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*”.

Il suo profilo (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 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.*



Piano d'intervento

Il presente Piano di Intervento, redatto dall'Animatore Digitale dell'Istituto intende continuare sulla scia di quanto già proposto e applicato nel triennio appena trascorso per realizzare quel cambiamento culturale, metodologico ed organizzativo richiesto dalla nuova realtà digitale.

In generale, il triennio sarà dedicato ai seguenti interventi:

Formazione interna

Per rendere un'attività educativo-didattica efficace è necessario innovarsi. L'obiettivo dell'insegnante è rendere gli alunni protagonisti dell'azione didattica con l'utilizzo delle metodologie innovative quali, la Flipped Classroom, il Cooperative Learning, il BYOD – BRING YOUR OWN DEVICE, la classe virtuale con l'utilizzo di diverse piattaforme open source per la condivisione di materiale didattico e verifica interattiva, il *roleplaying*, il *brainstorming*, il *problem solving*, ecc. Per fare ciò è fondamentale che gli insegnanti siano propensi ad accantonare qualche volta la lezione frontale e mettersi in gioco, cambiando e ricambiando il proprio modo di insegnare per stare al passo con i tempi e con le crescenti e sempre più diversificate esigenze degli alunni. Per questo è necessario applicare metodologie educativo-didattiche capaci di promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere a scuola. L'insegnante, nel nuovo ambiente, assume così un ruolo innovativo, da docente depositaria di sapere si trasforma in guida/mentore propositiva e gli alunni, a loro volta, non più meri ricettori passivi di informazioni, ma costruttori attivi di conoscenza. Tutto ciò si potrà realizzare utilizzando il digitale in combinazione con le metodologie didattiche innovative per ottimizzare l'apprendimento, rendendolo divertente ed inclusivo.

Per le ragioni suddette si propongono corsi di formazione su strumenti open source per consolidare e potenziare le conoscenze già acquisite nello scorso triennio offrendo chiarimenti sul registro elettronico per un suo corretto utilizzo.

Coinvolgimento della comunità scolastica

Con la diffusione dei social, i genitori di oggi si ritrovano ad affrontare problemi complessi quali, cyberbullismo, violazione dei dati personali, fake news, etc. Secondo un'indagine, il 14% dei genitori permette i loro figli di accedere ad internet prima dei sei anni. Oggi, più che mai, c'è bisogno di una maggiore consapevolezza dei pericoli in rete, più attenzione da parte dei genitori che sottovalutano



gli stessi. Qualunque informazione diventa virale, anche quella falsa, dando origine alle cosiddette Fake News che stanno diventando un problema reale.

Si propongono momenti di circle-time per l'introduzione e discussione dei problemi suesposti, evidenziando sia gli aspetti positivi sia quelli negativi legati all'utilizzo della rete in generale e dei social network in particolare, oltre che l'importanza di proteggere i propri dati personali e come difendersi dagli attacchi continui, ripetuti ed offensivi attuati attraverso il web.

Creazione di soluzioni innovative

La narrazione ha un valore profondo per i processi formativi. È narrando, infatti, che un individuo attribuisce senso alle proprie esperienze: è proprio con questo processo che singole azioni possono essere collocate all'interno di una storia, personale e collettiva, e trovare così il proprio significato (Bruner 1988; 1992).

La narrazione nasce con l'uomo dapprima sotto forma di racconto iconografico (non verbale) e successivamente con lo sviluppo della lingua (verbale) ed infine in forma scritta; è uno strumento per raccontare gli eventi, le loro cause e ragioni, descrivendo i particolari per dare origine alla storia che si vuole esporre e rendere nota. Narrare, quindi, non significa scrivere o raccontare a parole, la narrazione può assumere una pluralità di canali diversi, ogni persona che sente il bisogno di raccontare un'esperienza, lo potrà fare esprimendosi nei modi in cui preferisce, per alcuni sarà una pagina scritta, per altri una conversazione in cerchio (circle-time), per altri ancora una sequenza di gesti o immagini, un movimento o semplicemente un colore, una linea.

Il digital storytelling è la cosiddetta narrazione digitale, ha un forte impatto a livello cognitivo ed educativo ed anch'essa si avvale di numerosi linguaggi e proprio in questo sta il suo punto di forza. Il linguaggio analogico (verbale) e quello digitale (non verbale) si uniscono e grazie all'uso di infografiche, illustrazioni e video si mette in risalto il potere metaforico della narrazione. Utilizzando una varietà di strumenti web per la creazione di una storia digitale, lo studente acquisisce una serie di competenze, importanti in un ambiente multimodale.

- ✓ Sviluppa la creatività e il pensiero critico, competenze comunicative e trasversali;
- ✓ Aiuta gli studenti ad esplorare il significato della propria esperienza, a dare valore ad essa e a comunicare questa esperienza agli altri.
- ✓ Veicola messaggi significativi e di forte impatto, strutturati secondo una logica di causa – effetto;



- ✓ Favorisce il confronto dialogico, la ricerca di nuove interpretazioni e soluzioni;
- ✓ Acquisisce competenze digitali.

In conclusione, poiché gli alunni diventano protagonisti del loro processo di apprendimento attraverso la tecnica dello storytelling, si propone di creare storie digitali considerando gli argomenti studiati dagli alunni nelle varie discipline, in particolare le tematiche attinenti al curriculum locale per la valorizzazione del territorio, al compito di realtà per acquisire conoscenze e competenze, alle lingue comunitarie per la realizzazione di sketch in cui gli alunni vengono coinvolti in un'esperienza diversa ed intraprendente, dimostrando le loro conoscenze in modo disinvolto attraverso il *roleplaying*, agli esperimenti di scienze per comprendere ed imparare concetti attraverso l'esperienza diretta.



In particolare, il triennio sarà dedicato ai seguenti interventi:

<i>Ambito</i>	<i>Interventi Preliminari</i>
<i>Formazione interna</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Somministrazione di un questionario informativo/valutativo per la rilevazione delle conoscenze/competenze/tecnologie/aspettative in possesso dei docenti e degli alunni per l'individuazione dei bisogni sui 3 ambiti del PNSD (strumenti, curriculum, formazione) ❖ Creazione di uno sportello permanente per assistenza ❖ Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD al Collegio dei Docenti ❖ Formazione specifica per Animatore Digitale – partecipazione a comunità di pratica ❖ Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale, come il coding Azione #17 ❖ Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali ❖ Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
<i>Coinvolgimento della comunità scolastica</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pubblicizzazione sul sito della scuola del PNSD e diffusione delle azioni relative al PNSD ❖ Utilizzo di un spazio cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche ❖ Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con il Team Digitale
<i>Creazione di soluzioni innovative</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Completamento della dotazione informatica mediante la partecipazione a progetti PON/POR ❖ Ricognizione e mappatura delle attrezzature informatico- digitali presenti nella scuola. ❖ Aggiornamento, definizione e redazione condivisa e partecipata (docenti-alunni-personale) di regolamenti per l'uso di tutte le attrezzature della scuola (laboratori tecnologici, biblioteca, computer portatili, computer fissi, tablet).



AMBITO	INTERVENTI aa.ss 2019-2022
Formazione interna	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Supporto per la creazione da parte dei docenti del proprio repository didattico ❖ Formazione specifica per Animatore Digitale ❖ Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale ❖ Formazione sull'utilizzo delle Google Apps (fogli di calcolo Google, documenti Google, presentazioni Google) ❖ Formazione sull'uso di strumenti per la realizzazione di moduli Google per realizzare test, sondaggi e raccolta dati ❖ Formazione sull'utilizzo spazi Drive condivisi per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche ❖ Formazione per i docenti sull'uso degli strumenti tecnologici presenti a scuola e sul Registro Elettronico ❖ Formazione sull'utilizzo della Piattaforma WeSchool per la realizzazione della Classe Virtuale ❖ Formazione sull'uso di applicazioni utili per l'inclusione/integrazione ❖ Formazione sull'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale integrata. ❖ Mantenimento di uno sportello permanente per assistenza ❖ Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale ❖ Informazione su software liberi utili sia per la realizzazione di percorsi didattici multimediali e multicanali sia per l'organizzazione, presentazione e pubblicizzazione delle varie attività di una scuola. (Kahoot, Padlet, Mindomo, Prezi, Atavist, ecc.). ❖ Sostegno ai docenti per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione



AMBITO	INTERVENTI aa.ss 2019-2022
<p>Coinvolgimento della comunità scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Creazione e implementazione di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD ❖ Pubblicazione e diffusione sul sito della scuola delle attività svolte nell'ambito del PNSD ❖ Utilizzo di cartelle e documenti condivisi per la formulazione e consegna di documentazione per favorire la dematerializzazione in tutti gli ambiti di esercizio delle attività: programmazioni, relazioni finali, richieste/comunicazioni, certificazioni. ❖ Utilizzo di uno spazio cloud per la condivisione e la diffusione delle buone pratiche ❖ Organizzazione di eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni su cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, cyberbullismo, educazione ai media ❖ Partecipazione a Programma il futuro, eTwinning, eventuali bandi nazionali, europei ed internazionali



AMBITO	INTERVENTI aa.ss 2019-2022
<p>Creazione di soluzioni innovative</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Accesso ad Internet wireless per tutto il personale della scuola ❖ Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola ❖ Attività rivolte allo sviluppo del pensiero computazionale e diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica ❖ Attività rivolte alla realizzazione del digital storytelling ❖ Sviluppo delle competenze digitali per l'attuazione di interventi di didattica laboratoriale, cooperative learning, flipped classroom, ecc. utili anche all'inclusione/integrazione ❖ Sviluppo di politiche attive per il BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE) ❖ Creazione di gruppi chiusi, utilizzando un sistema di messaggistica istantanea tra docenti dei vari plessi per la condivisione e diffusione di: informazioni utili, attività da proporre e/o svolte, link per l'autoformazione e per l'attuazione di interventi didattici innovativi quali la classe capovolta, ecc ❖ Creazione in via sperimentale di un Blog per gli alunni per la diffusione delle attività svolte nella scuola



Risultati attesi

- ✓ Innalzamento delle competenze digitali degli studenti e dei docenti.
- ✓ Miglioramento della didattica e del profitto degli alunni.
- ✓ Percorsi personalizzati per gli alunni.
- ✓ Acquisizione delle 8 competenze chiave tramite una didattica innovativa mirata.
- ✓ Ruolo degli studenti più attivo e collaborativo verso il loro apprendimento e la loro crescita.
- ✓ Incremento della collaborazione tra i docenti per la diffusione delle buone pratiche.
- ✓ Miglioramento dell'organizzazione didattica della scuola e del sistema scolastico nel suo complesso.

