

PROGETTO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE CIRCOLO DIDATTICO ALDO MORO TERNI:

INS. ZAGORDO ANDREINA

Premessa

Come previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione il MIUR ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale. Non solo una dichiarazione di intenti, ma una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola. Si tratta prima di tutto di un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, contaminando tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi, laboratoriali, spazi individuali e spazi informali. È un'opportunità di innovazione incentrata sulle metodologie didattiche e sulle strategie usate con gli alunni in classe, adeguando ad esse le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione. L'inserimento nel PTOF delle azioni coerenti con il PNSD, servirà a migliorare la programmazione di strategie di innovazione digitale delle istituzioni scolastiche. Per facilitare tale processo di programmazione e di coordinamento delle azioni strategiche 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. L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. L'animatore è fruitore di una formazione specifica affinché possa "favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica". Inoltre l'Animatore potrà coordinarsi con altri animatori digitali del territorio in specifici gruppi di lavoro. Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico. Il suo profilo è rivolto a sviluppare progettualità su tre ambiti::

- **FORMAZIONE INTERNA:** stimolare la formazione interna alla scuola SUI TEMI del PNSD, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
- **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 aprendo i momenti formativi 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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD, il presente Piano di Intervento, redatto dall'Animatore Digitale dell'Istituto, intende configurare lo scenario di strategie, funzionali e coerenti con la realtà della nostra scuola, per la realizzazione di quel cambiamento culturale, metodologico, organizzativo richiesto dalla nuova realtà digitale, quindi propone il seguente utilizzo delle risorse economiche previste (1000+1000 €):

FORMAZIONE INTERNA	• Robotica e Coding under 7: giocando si può! (9 ore in presenza: 3 incontri da 3 ore + 11 di lavoro individuale) Il corso si rivolge a insegnanti di scuola dell'Infanzia e delle classi prima e seconda della scuola Primaria interessati a sperimentare un percorso di coding e robotica educativa per la sperimentazione di metodi educativi capaci di integrare competenze digitali e nuovi processi di apprendimento (anno scolastico 2017/2018 periodo di svolgimento aprile giugno 2018). • Coding e Informatica creativa (12 ore in presenza: 4 incontri da 3 ore + 13 di lavoro individuale) Il corso si rivolge a insegnanti di scuola Primaria interessati a sperimentare un percorso di didattica creativa, realizzata attraverso il coding, e a conoscere il software di programmazione visuale Scratch e le sue possibili applicazioni per la sperimentazione di metodi educativi capaci di integrare competenze digitali e nuovi processi di apprendimento. (anno scolastico 2018/2019 periodo di svolgimento settembre 2018)
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	Incontro educativo-formativo rivolto ai docenti, alle famiglie e a tutti gli educatori degli Istituti S.S. I grado L. da Vinci e O. Nucula, D.D. Aldo Moro, D.D. G. Mazzini e I.C.B. Brin: Bullismo e Cyberbullismo, le insidie della rete
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:	Acquisto dei seguenti materiali: • N.6 Clementoni 11112 - Sapientino DOC Robottino Educativo • N 6 Clementoni 12087 - Mind Designer Robot Educativo Intelligente

L'INSEGNANTE

Andreina Zagordo