

PIANO DI ATTUAZIONE PNSD 2016/2019

Animatore Digitale

Prof. Giuseppe Aldo Cinà



Ambito Formazione interna	A.S 2016-2017	A.S 2017-2018	A.S 2018-2019
	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione sull'uso degli strumenti digitali di base da utilizzare nella didattica. • Formazione Google apps for Education. • Formazione per l'uso di software per la LIM. • Formazione sulla metodologia della flipped classroom • Formazione sulla digitalizzazione e dematerializzazione dei documenti delle segreterie per tutto il personale addetto. • Formazione del personale Assistente Tecnico per la manutenzione/assistenza delle apparecchiature digitali della scuola. • Formazione per l'uso del coding, utile all'introduzione al pensiero computazionale, nella didattica compreso in quella del Sostegno e contro la dispersione scolastica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. • Formazione di secondo livello per l'uso degli strumenti digitali da utilizzare nella didattica. • Formazione sulla metodologia didattica flipped classroom • Utilizzo di piattaforme di elearning per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento e favorire la comunicazione tra i membri della comunità scolastica • Utilizzo del cloud per favorire la condivisione e la comunicazione tra i membri della comunità scolastica - relativa formazione ed implementazione • Formazione sull'uso del coding nella didattica. Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale. • Creazione di e-portfolio da parte dei docenti • Introduzione alla stesura dell'e-portfolio di ogni studente per la registrazione delle attività svolte, del processo di sviluppo delle competenze e delle certificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione alla rete territoriale e Nazionale Animatori Digitali. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. • Progettazione di percorsi didattici integrati basati sulla didattica per competenze • Realizzazione di learning objects con la LIM o altri strumenti dedicati • Condivisione di materiali didattici prodotti • Partecipazione a progetti internazionali • Utilizzo di piattaforme di e-learning per potenziare e rendere interattivo il processo di insegnamento/apprendimento • Utilizzo della metodologia didattica flipped classroom • Utilizzo del cloud d'Istituto nella sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa. • Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative. • Uso del coding nella didattica

	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione. • Formazione sulla sicurezza e la privacy in rete per tutto il personale. 	<p>acquisite.(cfr. azione #9 del PNSD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di percorsi didattici basati sull'utilizzo di dispositivi individuali (BYOD). • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del coding nella didattica del Sostegno e per evitare la dispersione scolastica • Utilizzo di e-portfolio da parte di docenti ed alunni. • Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.
Coinvolgimento della comunità scolastica	<ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione e socializzazione delle finalità del PNSD con il corpo docente. • Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema. • Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi. • Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema • Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione dei bisogni formativi • Rilevamento ed eventuale ampliamento delle buone pratiche digitali realizzate nell'Istituto • 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) • Utilizzo di spazi cloud d'Istituto 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione e le altre figure di sistema • Eventi aperti al territorio, sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyberbullismo) • Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education). • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la

	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevamento ed eventuale ampliamento delle buone pratiche digitali realizzate nell'Istituto • 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) • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali. • Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite. 	<p>per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education/Microsoft Education).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 in modalità sincrona e asincrona. • Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding attraverso la realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio. • Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale • Utilizzo delle segreterie digitalizzate per tutto il personale addetto • Monitoraggio delle attività del personale Assistente Tecnico manutenzione/assistenza e rilevazione della quantità/qualità degli interventi effettuati su delle apparecchiature digitalizzazione della scuola 	<p>realizzazione di laboratori di coding.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a Generazioni Connesse sui temi della cittadinanza Digitale • Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università
--	---	--	---

<p>Creazione di soluzioni innovative</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integrazione, ampliamento e utilizzo della rete wi-fi di Istituto • Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie. • Realizzazione di test online sulle Intelligenze Multiple da rendere disponibile per la somministrazione agli alunni da parte dei docenti • Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica • La cittadinanza digitale • Creazione di aule 2.0 o 3.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare e diffondere la didattica project-based. • Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente). • Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD, webquest, flipped classroom, • Potenziamento di Google apps for Education o Microsoft for Education. • Creazione di repository disciplinari per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti. • Costruire curricula verticali per le competenze digitali, soprattutto trasversali o calati nelle discipline. • Autorevolezza e qualità dell'informazione. • Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio. • Creazione di aule 2.0 o 3.0 	<ul style="list-style-type: none"> • Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, EAS, flipped classroom, BYOD, • Creazione di repository disciplinari a cura della comunità docenti. • Utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 , Minecraft, Arduino). • Partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio. • Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca. • Creazione di aule 2.0 o 3.0
--	--	---	---

Attività STEP	A.S 2016-2017	A.S 2016-2017
	1	2
Modalità operative	<ul style="list-style-type: none"> Corso per Docenti Max 20 docenti per laboratorio Google for Education; Test con quiz faber 	<ul style="list-style-type: none"> Corso per Docenti Max 20 docenti per laboratorio piattaforma ScribaePub-ePubEditor
Tempi	<ul style="list-style-type: none"> Nov./Dic.2016 	<ul style="list-style-type: none"> Mar./Apr.2017
RELATORI	<ul style="list-style-type: none"> Team Digitale 	<ul style="list-style-type: none"> Team Digitale (A.D.: prof. Giuseppe Aldo Cinà, prof. Piero De Vita. prof.ssa Daniela Catalano, prof.ssa Asaro Giusi Dorigiana.)

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