



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

MIUR



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI



Programma Operativo
FERS Calabria 2007/2013

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "R. PIRIA"

LICEO SCIENTIFICO (RCPS014019) ROSARNO; IPSASR (RCRA01401V) ROSARNO; ITC (RCTD014015) LAUREANA DI BORRELLO
Via Modigliani - 89025 ROSARNO (RC) - Tel. e Fax: 0966 711164
Codice Fiscale: 82001100807 - Cod. Mecc.: RCIS01400V
E.mail: rcis01400v@istruzione.it - PEC: rcis01400v@pec.istruzione.it

Piano Nazionale Scuola Digitale

Premessa

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"*.

Si tratta, quindi, di una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola; il PNSD prevede un'azione dedicata, la #26.

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 COMUNITA' 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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione #28), in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, la sottoscritta presenta il proprio piano di intervento per il corrente anno scolastico:

AMBITO**FORMAZIONE INTERNA****Interventi**

1. Formazione continua dell'animatore digitale
2. sessione formativa per tutti i docenti
3. una sessione specifica di approfondimento per docenti di nuova nomina
4. sessione informativa per personale ATA
5. sessione formativa utilizzo registro elettronico per docenti di nuova nomina –funzionalità base
6. Azione di segnalazione di eventi / opportunità formative in ambito digitale.
7. Creazione di reti sul territorio
8. Introduzione al coding: partecipazione dall'ora del codice di tutte le classi dell'istituto.
9. Somministrazione di un questionario ai responsabili dei dipartimenti disciplinari e un questionario ai docenti di rilevazione delle esigenze di formazione.
10. Formazione utilizzo spazi web Istituto:
 - Formazione base redazione spazi web esistenti per componenti commissione web
 - Formazione tecnica per amministratori spazi web
11. Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali, ricerca di soluzioni sostenibili.
12. Workshop aperti al territorio relativi a:
 1. Sicurezza e cyberbullismo
 2. La scuola digitale project-based
 3. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali.

- Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola:
 1. Aule LIM
 2. Laboratori
 3. Nuovi spazi flessibili
- Formazione avanzata sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata
- Formazione per la creazione da parte di ogni studente del proprio e-portfolio, atto anche alla registrazione delle attività svolte nell'ambito di alternanza scuola-lavoro.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Workshop per tutti i docenti interessati:
 1. l'utilizzo di testi digitali
 2. l'adozione di metodologie didattiche innovative
 3. la creazione e validazione di object learning
 4. Utilizzo di pc, tablet e Lim nella didattica quotidiana.
 5. Strumenti e metodologie per l'inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali
 6. Strumenti e metodologie per l'inclusione di studenti di origine straniera
- Scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD).
- Formazione per docenti e per gruppo di studenti per la realizzazione video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto
- Partecipazione alla settimana del coding di tutte le classi prime dell'istituto
- Creazione di reti sul territorio
- Corso di formazione per tutti i docenti dell'istituto sull'uso di FIDENIA

	<ul style="list-style-type: none">• Elaborazione di lavori in <i>team</i> e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.).• Creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale.• Sviluppo di ambienti di apprendimento on-line e progettazione di percorsi di e-learning per favorire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long)• Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità. Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.

AMBITO

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Interventi

- Utilizzo di spazi cloud d'Istituto per la condivisione di attività e la diffusione delle buone pratiche (Google apps for Education).
- 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.
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
- Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD.
- Progettazione del nuovo sito istituzionale della scuola in collaborazione con il responsabile di rete e la Funzione Strumentale di Istituto.
- Partecipazione comunità E-twinning
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università

	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con l'utilizzo di nuove metodologie: flipped classroom, teal, debate.• Apertura di laboratori territoriali permanenti come uno spazio tecnologico condiviso dagli studenti, atto ad una didattica-gioco, per un percorso che miri a riportare l'autostima, a contrastare la dispersione, a creare nuove opportunità occupazionali, funzionante in orario scolastico ed extrascolastico, aperto all'intero territorio• Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:• Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab. Valorizzazione della RADIOWEB Gerbera Gialla• Creazione di spazi didattici per la peer education• Il giornalino digitale di Istituto.• Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.• Implementazione di nuovi spazi cloud per la didattica.• Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.• Partecipazione comunità E-twinning.• Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università.• Utilizzo di FIDENIA da parte di tutte le classi e di tutti i docenti dell'istituto

	<ul style="list-style-type: none"> • Ricognizione dell'eventualità di nuovi acquisti e fundraising. • Avviare progetti in crowdfunding. • Laboratori territoriali permanenti realizzati in rete con altre istituzioni scolastiche atti a: <ol style="list-style-type: none"> 1. fornire agli utenti del laboratorio competenze di base per la costituzione di imprese innovative, start-up, cooperative; 2. offrire percorsi di inserimento nel mondo del lavoro e aumento dell'occupabilità (Istituto accreditato ai servizi al lavoro-Garanzia Giovani); 3. offrire uno spazio gratuito aperto al territorio in orario extrascolastico per approfondimento competenze nuove tecnologie, opportunità di riconversione lavorativa; 4. costruire un portfolio per certificare le competenze acquisite: Ecdl Base, Ecdl Full Standard, Certificazione LIM, Certificazione Linguistiche 5. ottimizzare il già consolidato rapporto con le aziende per unire le competenze specifiche di istituti diversi collegati in rete per realizzare un nuovo modello pedagogico, basato sull'acquisizione di competenze trasversali; 6. costituire una effettiva simulazione di impresa con scambio dei saperi tra scuole e coinvolgimento di alcune aziende locali per far conoscere e sviluppare attitudini professionali ricercate dal mercato del lavoro; 7. individuare, attraverso uno studio capillare del territorio, della sua vocazionalità, della realtà imprenditoriale esistente, dei vecchi mestieri in via di estinzione, le possibilità di sviluppo e di integrazione con le nuove tecnologie digitali, sostenendo così il made in Italy; 8. 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; 9. dotare ogni istituto della rete di una stampante 3D per la condivisione immediata dei progetti e dei prototipi, per consentire l'analisi della realtà in 3 dimensioni, per potenziare le competenze espressive e progettuali a partire dalla scuola primaria e poi crescere fino alle superiori, definendo per ogni ordine e grado compiti adatti all'età degli studenti;

- | | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none">10. mettere a disposizione di studenti, giovani neet, cittadini, organizzazioni pubbliche e private servizi formativi e risorse didattiche gratuite in modalità telematica (wbt, podcast, audio video, video e-book).11. Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale.12. Sperimentazione di soluzioni digitali hardware e software sempre più innovative e condivisione delle esperienze.13. 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.14. Workshop di introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica: nuove modalità di educazione.15. Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.16. Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche / Enti / Associazioni / Università |
|--|--|

AMBITO**CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE****Interventi**

- ✓ Revisione, integrazione, estensione della rete wi-fi di Istituto
- ✓ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione / revisione
- ✓ Diffusione della didattica project-based
- ✓ Selezione e presentazione di:
 1. Reperimento contenuti digitali di qualità, riuso e e condivisione di contenuti didattici (es. Khan Academy, OilProject), accesso a piattaforme MOOC, licenze CC e proprietà intellettuale.
 2. Siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica.
- ✓ Presentazione di strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
- ✓ 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 (linguaggio Scratch)
- ✓ Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- ✓ Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione

	<ol style="list-style-type: none">1. Stimolare e diffondere la didattica project-based.2. Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente digitale con metodologie innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).3. Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate4. Potenziamento del cloud e delle piattaforme digitali, Utilizzo di FIDENIA da parte di tutte le classi e di tutti i docenti dell'istituto, con il coinvolgimento delle famiglie5. Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.6. Introduzione alla robotica educativa.7. Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)8. Cittadinanza digitale.9. Costruire curricula verticali per l'acquisizione di competenze digitali, soprattutto trasversali.10. Sviluppo di percorsi e-Safety tramite la peer-education.11. Autorevolezza e qualità dell'informazione, copyright e privacy.12. Azioni per colmare il divario digitale femminile.13. Costruzione di curricula digitali.14. Creazione di aule 2.0 e 3.0

	<ol style="list-style-type: none">1. Stimolare e diffondere la didattica project-based.2. Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate.3. Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.4. Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti.5. Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch – Scratch 4 Arduino), partecipazione ad eventi / workshop / concorsi sul territorio.6. Educare al saper fare: making, creatività e manualità.7. Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.8. Collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca.9. Creazione di aule 2.0 e 3.0.

Prof.ssa Caterina Fassari

Animatore digitale

IIS Piria Rosarno