

ITS MARCHI-FORTI
PROGETTO TRIENNALE DI INTERVENTO
DELL'ANIMATORE DIGITALE
A cura del docente Ciomei Michele



Premessa

L'animatore digitale 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.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), e dal piano digitale della scuola, in qualità di animatore digitale dell'istituto, il sottoscritto presenta il proprio piano di intervento:

ANNO SCOLASTICO 2015/2016	
AMBITO	INTERVENTI
Formazione Interna	✓ Somministrazione di un questionario a studenti e docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione ✓ Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale ✓ Formazione dell'animatore digitale tramite corsi ministeriali o organizzati da enti privati ✓ Pubblicizzazione PNSD sul sito scolastico ✓ Partecipazione a gruppi social organizzati dagli animatori digitali italiani (gruppo Facebook “Animatori Digitali” e sito web http://www.animatoridigitali.net/)

ANNO SCOLASTICO 2015/2016

Coinvolgimento della comunità scolastica

- ✓ Organizzazione di corsi di formazione rivolti a docenti e studenti riguardo ai seguenti argomenti:
 - Coding (Scratch, AppInventor, Arduino, CodeCombat, ecc...)
 - Tools per la gestione di questionari online e offline (Survio, Google Moduli, Imagequiz, Poll-maker, QuizFaber, ecc...)
 - Tools per la realizzazione di presentazioni multimediali (PowToon, Prezi, Tiki-Toki, ecc...)
 - Tools per la gestione di videoconferenze e webinar (HangOut, Skype, AnyMeeting, ecc)
 - Portali Cloud per gestire risorse condivise orientati all'insegnamento nelle scuole (Google Apps for Education, DropBox, Moodle, Edmodo, Fidenia, iOsmosi, ecc...)
 - Software per la realizzazione di videocorsi (Camstudio)
 - Utilizzo registro elettronico per i nuovi insegnanti

Creazione di soluzioni innovative

- ✓ Promuovere la formazione di gruppi di discussione fra i genitori degli studenti di ogni classe (gruppi Facebook, gruppi Whatsapp)
 - ✓ Promuovere l'iscrizione dei docenti dell'istituto a gruppi social dedicati alla didattica (gruppo Facebook "Formazione Professione Insegnante", Etwinning, ecc...)
 - ✓ Promuovere la realizzazione e l'utilizzo di materiale didattico autoprodotta (testi, videocorsi, quiz, ecc...)
 - ✓ Promuovere la partecipazione a progetti e competizioni riguardanti le tecnologie digitali (Progetti Digitali, Olimpiadi Informatica, Zerorobotics, WebTrotter, NaoChallenge, HashCode, Programma il futuro "ora di coding", ecc...)
 - ✓ Promuovere visite di istruzione con tema tecnologie digitali (MakerFaire, Festival della Didattica, ecc...)
 - ✓ Organizzare la realizzazione di video sulle attività scolastiche e pubblicazione sul sito di istituto e su canale Youtube dedicato
 - ✓ Organizzazione di un team per la gestione del sito di istituto
-
- ✓ Organizzare il rinnovo della rete informatica dell'istituto
 - ✓ Promuovere la realizzazione di un laboratorio tecnologico (stampante 3D, Oculus Rift, Robot Nao, Robot Lego, Drone, ecc...)
 - ✓ Organizzare il rinnovo sito web d'istituto
 - ✓ Organizzare la realizzazione e la gestione di una pagina Facebook d'istituto
 - ✓ Organizzare l'installazione e la gestione di un NAS per la gestione di risorse condivise
 - Promuovere la partecipazione a bandi nazionali, comunitari e internazionali (Casio, PON, crowdfunding, ecc...)

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

AMBITO

INTERVENTI

Formazione Interna

- ✓ Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale
- ✓ Formazione dell'animatore digitale tramite corsi ministeriali o organizzati da enti privati
- ✓ Partecipazione a gruppi social organizzati dagli animatori digitali italiani (gruppo Facebook "Animatori Digitali" e sito web <http://www.animatoridigitali.net/>)
- ✓ Organizzazione formazione esaminatore ECDL
- ✓ Organizzazione di corsi di formazione rivolti a docenti e studenti riguardo ai seguenti argomenti:
 - Coding (Scratch, AppInventor, Arduino, CodeCombat, ecc...)
 - Tools per la gestione di questionari online e offline (Survio, Google Moduli, Imagequiz, Poll-maker, QuizFaber, ecc...)
 - Tools per la realizzazione di presentazioni multimediali (PowToon, Prezi, Tiki-Toki, ecc...)
 - Tools per la gestione di videoconferenze e webinar (HangOut, Skype, AnyMeeting, ecc)
 - Tools per la creazione di Ebook
 - Portali Cloud per gestire risorse condivise orientati all'insegnamento nelle scuole (Google Apps for Education, DropBox, Moodle, Edmodo, Fidenia, iOsmosi, ecc...)
 - Software open e proprietari per la gestione delle LIM
 - Software per la realizzazione di videocorsi (Camstudio)
 - Software gestionali su Cloud (Giobby)
 - Utilizzo registro elettronico per i nuovi insegnanti

Coinvolgimento della comunità scolastica

- ✓ Promuovere la formazione di gruppi di discussione fra i genitori degli studenti di ogni classe (gruppi Facebook, gruppi Whatsapp)
- ✓ Promuovere l'iscrizione dei docenti dell'istituto a gruppi social dedicati alla didattica (gruppo Facebook "Formazione Professione Insegnante", Etwinning, ecc...)
- ✓ Promuovere la realizzazione e l'utilizzo di materiale didattico autoprodotta (testi, videocorsi, quiz, ecc...)
- ✓ Promuovere la partecipazione a progetti e competizioni riguardanti le tecnologie digitali (Progetti Digitali, Olimpiadi Informatica, Zerorobotics, WebTrotter, NaoChallenge, HashCode, Programma il futuro "ora di coding", ecc...)
- ✓ Promuovere visite di istruzione con tema tecnologie digitali (MakerFaire, Festival della Didattica, ecc...)
- ✓ Organizzare la realizzazione di video sulle attività scolastiche e pubblicazione sul sito di istituto e su canale Youtube dedicato
- ✓ Organizzazione di un team per la gestione del sito di istituto
- ✓ Organizzazione del giornalino di istituto digitale
- ✓ Promuovere la realizzazione di software di utilità per la scuola

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

Creazione di
soluzioni innovative

- (gestione merende, gestione orario, gestione circolari, gestione calendario attività scolastiche, ecc...)
- ✓ Organizzazione di seminari che riguardano i seguenti temi:
 - Cittadinanza digitale
 - Firma digitale
 - Posta elettronica digitale
 - Utilizzo dei social network
 - Sicurezza delle reti
 - Sicurezza delle password
 - Cyberbullismo
 - Copyright
 - Privacy
- ✓ Organizzare il rinnovo della rete informatica dell'istituto
- ✓ Promuovere la realizzazione di un laboratorio tecnologico (stampante 3D, Oculus Rift, Robot Nao, Robot Lego, Drone, ecc...)
- ✓ Organizzare la gestione di una pagina Facebook d'istituto
- ✓ Organizzare la gestione di un NAS per la gestione di risorse condivise
- ✓ Promuovere la partecipazione a bandi nazionali, comunitari e internazionali (Casio, PON, crowdfunding, ecc...)
- ✓ Organizzare la realizzazione di un portale con informazioni sui diplomati con e-portfolio competenze acquisite e linkedin
- ✓ Sperimentazione di nuove metodologie per la didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate. BYOD

ANNO SCOLASTICO 2017/2018

AMBITO

INTERVENTI

Formazione Interna

- ✓ Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale
- ✓ Formazione dell'animatore digitale tramite corsi ministeriali o organizzati da enti privati
- ✓ Partecipazione a gruppi social organizzati dagli animatori digitali italiani (gruppo Facebook "Animatori Digitali" e sito web <http://www.animatoridigitali.net/>)
- ✓ Organizzazione di corsi di formazione rivolti a docenti e studenti riguardo ai seguenti argomenti:
 - Coding (Scratch, AppInventor, Arduino, CodeCombat, ecc...)
 - Tools per la gestione di questionari online e offline (Survio, Google Moduli, Imagequiz, Poll-maker, QuizFaber, ecc...)
 - Tools per la realizzazione di presentazioni multimediali (PowToon, Prezi, Tiki-Toki, ecc...)
 - Tools per la gestione di videoconferenze e webinar (HangOut, Skype, AnyMeeting, ecc)
 - Tools per la creazione di Ebook

ANNO SCOLASTICO 2017/2018

Coinvolgimento della comunità scolastica

- Portali Cloud per gestire risorse condivise orientati all'insegnamento nelle scuole (Google Apps for Education, DropBox, Moodle, Edmodo, Fidenia, iOsmosi, ecc...)
- Software open e proprietari per la gestione delle LIM
- Software per la realizzazione di videocorsi (Camstudio)
- Software gestionali su Cloud (Giobby)
- Utilizzo registro elettronico per i nuovi insegnanti

- ✓ Promuovere la formazione di gruppi di discussione fra i genitori degli studenti di ogni classe (gruppi Facebook, gruppi Whatsapp)
- ✓ Promuovere l'iscrizione dei docenti dell'istituto a gruppi social dedicati alla didattica (gruppo Facebook "Formazione Professione Insegnante", Etwinning, ecc...)
- ✓ Promuovere la realizzazione e l'utilizzo di materiale didattico autoprodotta (testi, videocorsi, quiz, ecc...)
- ✓ Promuovere la partecipazione a progetti e competizioni riguardanti le tecnologie digitali (Progetti Digitali, Olimpiadi Informatica, Zerorobotics, WebTrotter, NaoChallenge, HashCode, Programma il futuro "ora di coding", ecc...)
- ✓ Promuovere visite di istruzione con tema tecnologie digitali (MakerFaire, Festival della Didattica, ecc...)
- ✓ Organizzare la realizzazione di video sulle attività scolastiche e pubblicazione sul sito di istituto e su canale Youtube dedicato
- ✓ Organizzazione di un team per la gestione del sito di istituto
- ✓ Organizzazione del giornalino di istituto digitale
- ✓ Promuovere la realizzazione di software di utilità per la scuola (gestione merende, gestione orario, gestione circolari, gestione calendario attività scolastiche, ecc...)
- ✓ Organizzazione di seminari che riguardano i seguenti temi:
 - Cittadinanza digitale
 - Firma digitale
 - Posta elettronica digitale
 - Utilizzo dei social network
 - Sicurezza delle reti
 - Sicurezza delle password
 - Cyberbullismo
 - Copyright
 - Privacy

Creazione di soluzioni innovative

- ✓ Organizzare il rinnovo della rete informatica dell'istituto
- ✓ Promuovere la realizzazione di un laboratorio tecnologico (stampante 3D, Oculus Rift, Robot Nao, Robot Lego, Drone, ecc...)
- ✓ Organizzare la gestione di una pagina Facebook d'istituto
- ✓ Organizzare la gestione di un NAS per la gestione di risorse condivise

ANNO SCOLASTICO 2017/2018

- ✓ Promuovere la partecipazione a bandi nazionali, comunitari e internazionali (Casio, PON, crowdfunding, ecc...)
- ✓ Organizzare la gestione di un portale con informazioni sui diplomati con e-portfolio competenze acquisite e linkedin
- ✓ Sperimentazione di nuove metodologie per la didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate. BYOD

Il piano di intervento proposto, essendo parte di un Piano Triennale, potrebbe essere modificato o subire delle modifiche in itinere, secondo le necessità espresse dal personale della scuola, dagli alunni, dal territorio in cui l'Istituzione Scolastica opera.

L'Animatore Digitale

Prof. Michele Ciomei