

# **I.C. BUCCINO - PALOMONTE**

## **– SALERNO –**

### **PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO**

### **PNSD PER IL PTOF**

**VALIDITÀ 2020/2023**

---

**REDATTO IN CONFORMITÀ AL DOCUMENTO DI IDIRIZZO DEL M.I.U.R.  
(PNSD) IN OTTEMPERANZA DELLA LEGGE 13 LUGLIO 2015 N. 107, DI RIFORMA DEL  
SISTEMA DELL'ISTRUZIONE "LA BUONA SCUOLA", ALL'ART. 1 COMMA 56  
E DELLA NOTA M.I.U.R. PROT. N° 17791 DEL 19/11/2015**

**A CURA DELL'ANIMATORE DIGITALE  
Prof. Federico FERNICOLA**

**In collaborazione con:**

**Prof. Emilio CORNETTA**  
**&**  
**D.S. Prof.ssa Rosangela LARDO**

**REV. 0 DEL 05/12/2020**

## INDICE

<b>1.0 PREMESSA</b>	<b>3</b>
<b>1.1 LEGENDA DELI ACRONIMI</b>	<b>3</b>
<b>2.0 FIGURA DELL'ANIMATORE DIGITALE ALL'INTERNO DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA</b>	<b>4</b>
<b>3.0 STRUTTURA DEL PNSD</b>	<b>5</b>
<b>3.1 PROPOSTA DEGLI OBIETTIVI DEL PIANO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DA     INSERIRE TRA GLI OBIETTIVI DEL PIANO DI MIGLIORAMENTO</b>	<b>5</b>
<b>4.0 STRUTTURA DEL MODELLO OPERATIVO ADOTTATO</b>	<b>6</b>
<b>4.1 SCHEDA OPERATIVA DEL TASK</b>	<b>6</b>
<b>5.0 STRUTTURA DEL PIANO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DELL'ISTITUTO</b>	<b>7</b>
<b>5.1 FASI DELLE AZIONI DEL PIANO TRIENNALE</b>	<b>7</b>
<b>5.1.1 FASI DEL PIANO DI INTERVENTO</b>	<b>8</b>
<b>5.2 FINALITÀ E OBIETTIVI DEL PIANO DI INTERVENTO</b>	<b>8</b>
<b>5.3 RISULTATI ATTESI</b>	<b>9</b>
<b>6.0 PIANO DI INTERVENTO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DELL'ISTITUTO</b>	<b>10</b>
<b>7.0 SIGNIFICATO TERMINI TECNICI SPECIFICI</b>	<b>11</b>
<b>8.0 BIBLIOGRAFIA E SITOFRAFIA</b>	<b>13</b>
<b>9.0 ALLEGATI</b>	<b>14</b>

## 1.0 PREMESSA

La legge 13 luglio 2015, n. 107 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56 ha previsto l'adozione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti in ambito digitale. 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 inteso unicamente come "luogo fisico". In questa proposta di pensiero le tecnologie diventano il punto focale al servizio della scuola in tutte le sue attività, contaminando classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali e spazi informali.

Le opportunità di innovazione puntano 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 scolastica. Portare la scuola nell'era digitale non è solo una sfida tecnologica ma anche una sfida organizzativa, culturale, pedagogica, sociale e generazionale. Il Piano Nazionale disegna una politica complessiva e pertanto il grosso lavoro, non semplice, che serve è principalmente intellettuale quindi occorre elevare la propensione di tutti gli addetti coinvolti verso la crescita professionale, il cambiamento organizzativo e culturale.

L'inserimento del PNSD nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa seguendo lo stesso schema: **Strumenti, Competenze, Formazione e Ambiti** al loro interno, servirà a migliorare la programmazione di strategie di innovazione digitale della nostra scuola.

**A partire dal 2016 tutte le scuole devono inserire nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con il PNSD ed attivarsi per sviluppare le competenze digitali degli studenti, potenziare gli strumenti didattici laboratoriali e formare i docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale.**

Si tratta di un'opportunità di rinnovare la scuola, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione dei docenti, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe per creare soluzioni innovative che potenzino il processo di insegnamento/apprendimento. Il PNSD specifica che "l'intero curriculum di studi deve appropriarsi della dimensione digitale, sia a sostegno delle competenze trasversali, che nella pratica di percorsi verticali a integrazione delle diverse discipline". Lo sviluppo delle competenze digitali, soprattutto con l'introduzione nei curricula di coding e pensiero computazionale, richiederà un profondo cambiamento della didattica **da trasmissiva a laboratoriale**, strutturata per progetti che incentivino la collaborazione e la condivisione tra noi docenti. L'applicazione dei contenuti del presente documento è attualmente agevolata dallo stato di emergenza a livello mondiale a causa della pandemia, infatti da marzo 2019 è in atto all'interno delle strutture scolastiche la didattica in modalità "a distanza" che ha stravolto il modo di fare scuola in quanto per il momento rappresenta l'unica possibilità per interagire con gli studenti.

## 1.1 LEGENDA DELI ACRONIMI

Nella tabella che segue sono riportati tutti gli acronimi e il significato corrispondente usati in questo documento

	ACRONIMO	SIGNIFICATO
1	<b>D.S.</b>	Dirigente Scolastico
2	<b>A.D.</b>	Animatore Digitale
3	<b>P.N.S.D.</b>	Piano Nazionale per la Scuola Digitale
4	<b>P.T.O.F.</b>	Piano Triennale dell'Offerta Formativa
5	<b>M.I.U.R.</b>	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
6	<b>P.d.M.</b>	Piano di Miglioramento
7	<b>P.D.C.A.</b>	Plan, Do, Check, Act
8	<b>I.C.T.</b>	Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
9	<b>P.C.</b>	Personal Computer
10	<b>L.I.M.</b>	Lavagna Interattiva Multimediale
11	<b>U.d.A.</b>	Unità di Apprendimento
12	<b>B.E.S.</b>	Bisogni Educativi Speciali

## **2.0 FIGURA DELL'ANIMATORE DIGITALE ALL'INTERNO DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA**

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al DS e al DSGA, ha il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale. Individuato dal Dirigente Scolastico è fruitore di una formazione specifica allo scopo di 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 PNSD.

L'Animatore Digitale avrà, dunque, un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola. Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a sviluppare progettualità su tre ambiti:

### **1. FORMAZIONE INTERNA**

Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

### **2. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**

Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop (Laboratori all'interno dei quali materialmente si costruisce qualcosa, "officine creative") 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.

### **3. 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.

### **3.0 STRUTTURA DEL PNSD**

Il PNSD è articolato su 4 ambiti:

#### **1-Strumenti**

#### **2-Competenze**

#### **3-Contenuti**

#### **4-Formazione e Accompagnamento**

Per ogni ambito sono identificati obiettivi collegati ad azioni specifiche in grado di consentire un miglioramento complessivo di tutto il sistema scolastico. Il compito principale della scuola è fare buona didattica per rafforzare contenuti, abilità e competenze degli studenti e la formazione del personale, orientata all'innovazione didattica e organizzativa, diviene fondamentale. Tutto il processo viene poi accompagnato e monitorato nell'ottica del miglioramento continuo.

### **3.1 PROPOSTA DEGLI OBIETTIVI DEL PIANO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DA INSERIRE TRA GLI OBIETTIVI DEL PIANO DI MIGLIORAMENTO**

Gli obiettivi di processo da inserire nel PdM utili all'implementazione del PNSD, sono di seguito riportati:

1. Formazione dei docenti per migliorare le loro competenze tecnologiche e metodologiche.
2. Dotazione tecnologica per trasformare e creare ambienti di apprendimento che consentano percorsi attivi ed inclusivi.
3. Utilizzo di strumenti compensativi come LIM, PC, Smart Pen, schemi, riassunti, mappe, etc. ...
4. Formazione degli studenti e studentesse all'uso corretto delle nuove tecnologie.

#### 4.0 STRUTTURA DEL MODELLO OPERATIVO ADOTTATO

Il Piano Triennale dell'Animatore Digitale si basa su un modello operativo che prevede il coinvolgimento della comunità scolastica in tutte le fasi temporali delle azioni previste. Si fa riferimento ad una struttura basata su team (gruppi di lavoro) che aggregano docenti, alunni, genitori, esperti in possesso di competenze funzionali al raggiungimento di un task (compito, lavoro, mansione). Gli stakeholders (membri del progetto) sono quindi organizzati in "task-team" ciascuno con un task da realizzare; ogni team ha un "task-manager" che coordina l'area specifica scegliendo e organizzando le risorse che compongono il team e svolgendo attività di collegamento con l'ambiente esterno al task-team. I "task-team" hanno durata temporale predefinita e si sciolgono al completamento del task. I membri del progetto possono essere coinvolti in più "task-team", contemporaneamente o in tempi diversi, in base alle proprie competenze. Ogni gruppo di lavoro è dotato di un'ampia autonomia operativa e decisionale che permette di risolvere problemi complessi senza la necessità di rivolgersi a un livello gerarchico superiore.

La gestione del progetto è demandata al Project Manager (Animatore Digitale) che partecipa direttamente alle attività che lo compongono, ma ha principalmente compiti di coordinamento dei "task-manager" al fine di garantire un flusso continuo di task, di risorse e di risoluzioni degli eventuali conflitti che possono sorgere in tale contesto "fluido". Il Project Manager definisce i task in termini di obiettivi misurabili, tempi di realizzazione e numero di risorse e riferisce alla DS sullo stato di avanzamento e sul completamento del task.

#### 4.1 SCHEDE OPERATIVE DEL TASK

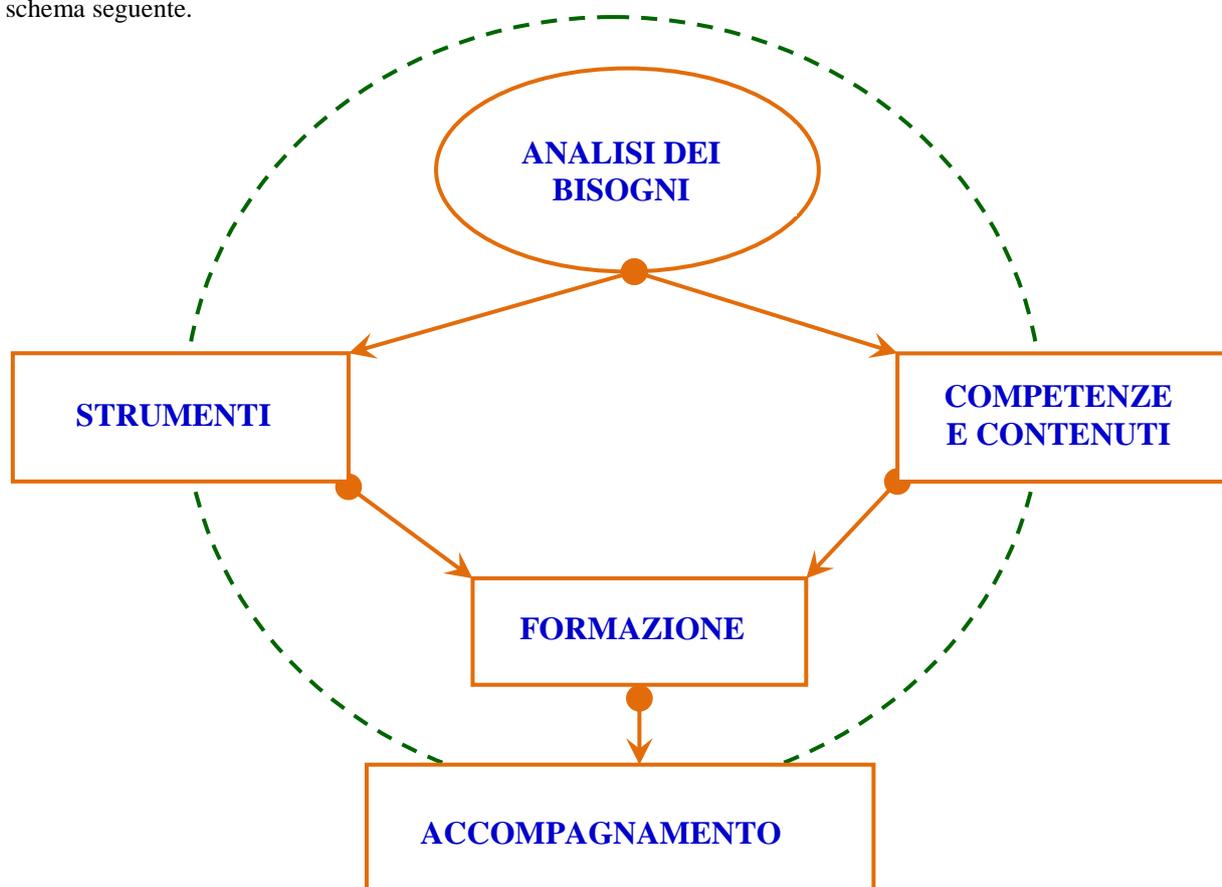
Viene riportata nel seguito, a titolo esemplificativo una scheda operativa di un Task.

<b>TITOLO DEL TASK</b>			
<b>TASK MANAGER</b>			
<b>TASK TEAM</b>	Docente 1 Docente 2 Etc... ATA 1 Etc... Alunno 1 Alunno 2 Etc...		
<b>COLLABORATORI ESTERNI</b>	Esperto 1 Etc... Genitore volontario 1 Etc...		
<b>DESTINATARI</b>			
<b>FINALITÀ</b>			
<b>OBIETTIVI</b>			
<b>METODI E MEZZI</b>			
<b>TEMPI (Indicare le date di attivazione/effettuazione)</b>	<b>PIANIFICAZIONE INIZIALE</b>	<b>STATO AVANZAMENTO</b>	<b>CONSUNTIVO</b>

## 5.0 STRUTTURA DEL PIANO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DELL'ISTITUTO

Coerentemente con quanto previsto dalla normativa vigente e dal PNSD (azione #28) in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, il Prof. Federico Fericola, con la collaborazione e la supervisione del DS, presenta il PNSD della scuola allegato Piano Triennale dell'Offerta Formativa.

Il Piano di attuazione Triennale sarà suscettibile di variazioni e/o modifiche legate alla dinamicità del contesto scolastico o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica, è rappresentato nelle sue componenti dallo schema seguente.



L'analisi dei bisogni viene inizialmente condotta per ciascuna area tematica avvalendosi di strumenti di diverso tipo quali questionari, sondaggi, interviste. I dati dell'analisi vengono elaborati anche tenendo presente la situazione iniziale dell'Istituto in termini di strumenti e competenze. Alla luce delle risultanze dell'analisi dei bisogni si procede con la definizione dei task negli ambiti Strumenti, Competenze e Contenuti. La costituzione dei task-team e la loro attività iniziale determina il delinearsi delle esigenze formative connesse all'utilizzo degli strumenti, allo sviluppo delle competenze e all'elaborazione dei contenuti. Ciascun task-team evidenzia poi le misure di accompagnamento del singolo task e l'Animatore Digitale elabora le azioni di accompagnamento complessivo. Il flusso è dinamico e circolare, ogni team può agire in autonomia posizionandosi di volta in volta sui blocchi del flusso. L'Animatore Digitale si muove lungo la circonferenza che rappresenta il coordinamento ed il legame intrinseco tra i vari blocchi del flusso.

### 5.1 FASI DELLE AZIONI DEL PIANO TRIENNALE

Ogni azione compresa nel Piano è articolata in tre fasi temporali principali, di cui la seconda è ciclica:

1. **FASE 1: RICERCA E ANALISI DEI BISOGNI**
2. **FASE 2: CICLO PDCA (Plan, Do, Check, Act)**
  - 2.1. **PLAN:** progettazione (strumenti, competenze e contenuti, formazione)
  - 2.2. **DO:** esecuzione delle azioni programmate, dapprima in contesti circoscritti.
  - 2.3. **CHECK:** test e controllo, studio e raccolta dei risultati e dei riscontri.

- 2.4. **ACT:** azioni per rendere definitivo e/o migliorare il processo estendendo all'intera comunità scolastica quanto testato dapprima in contesti circoscritti.

### 3. FASE 3: ACCOMPAGNAMENTO

#### 5.1.1 FASI DEL PIANO DI INTERVENTO

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD, il presente Piano di Intervento, redatto dall'Animatore Digitale dell'Istituto, in collaborazione con il Dirigente Scolastico, 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. Le linee programmatiche tracciate nel piano sono un primo passo nella direzione di una sua definizione sempre più dettagliata e aderente al contesto, quale sta emergendo nel corso dei primi concreti interventi previsti, dai quali si stanno raccogliendo indicazioni e dati utili a ridefinirne i contorni e gli obiettivi realmente perseguibili, nella logica della pratica riflessiva e del monitoraggio continuo e trasparente delle azioni.

#### FASE 1: RICERCA E ANALISI DEI BISOGNI

Nella prima fase si prende atto delle risorse esistenti e dei bisogni espressi dalla comunità scolastica con riferimento agli ambiti del PNSD. Al termine della prima fase ciascun task manager consegnerà al Project Manager un report delle attività svolte in termini di task, obiettivi misurabili, obiettivi raggiunti, risorse utilizzate (Vedi ALLEGATO\_3\_ SCHEDA OPERATIVA DI UN TASK). Nel report saranno indicate inoltre le azioni che si prevede verranno svolte nella seconda fase e lo sviluppo futuro del task. Il Project Manager riporta tutti i risultati alla DS per la validazione del raggiungimento dei TASK.

#### FASE 2: CICLO PDCA

Sulla base delle risultanze della prima fase viene attuata per ciascun punto la seconda fase ciclica secondo la sequenza: progettazione, azione in contesto ristretto, verifica, estensione delle azioni in contesto globale.

#### FASE 3: ACCOMPAGNAMENTO DELL'INTERO PROGETTO

Sulla base delle risultanze della seconda fase viene attuata per ciascun punto la terza fase che prevede l'accompagnamento dell'intero progetto a regime esteso all'intero contesto.

Il Piano di Intervento è riportato nel paragrafo 6. e in ALLEGATO\_1\_CHECKLIST DELLE PRIORITÀ IN MANIERA DETTAGLIATA DELLE ATTIVITÀ URGENTI DA SVOLGERE PER L'A.S. 2020/2023, con riferimento agli ambiti e alle azioni del PNSD e alle priorità del PdM.

#### 5.2 FINALITÀ E OBIETTIVI DEL PIANO DI INTERVENTO

Il piano ha come finalità principale quella di sfruttare il potenziale offerto dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) per migliorare l'organizzazione e gli ambienti di apprendimento della scuola ed innalzare le competenze digitali di docenti e alunni.

Gli obiettivi da perseguire sono i seguenti:

- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti e studentesse
- Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale
- Potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari per migliorare la qualità degli ambienti dedicati all'apprendimento, per favorire la costruzione delle competenze attraverso l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT), favorendo il raggiungimento degli obiettivi di Europa 2020 e del Piano strategico per l'Agenda Digitale Italiana.
- Miglioramento dell'organizzazione della scuola, che già si avvale di strumenti per la dematerializzazione di servizi e procedure (sito web con area dedicata docenti, registro elettronico, applicativi per il protocollo informativo, per l'archiviazione elettronica dei documenti, per la conservazione sostitutiva di documenti

informatici, per la gestione economico-finanziaria, per la gestione patrimoniale) attraverso servizi informatizzati di pagelle on-line, comunicazioni scuola/famiglia via sms o email, comunicazioni scuola/personale tramite email.

- Formazione/aggiornamento permanente del personale amministrativo per l'innovazione digitale nell'amministrazione.
- Potenziamento delle infrastrutture di rete.
- Potenziamento dell'area dedicata docenti sul sito al fine di diffondere materiali didattici innovativi, anche auto-prodotti.
- Innalzamento delle competenze digitali della popolazione al fine di realizzare una comunità anche online con famiglie e territorio, potenziando il ruolo del sito web della scuola.

### **5.3 RISULTATI ATTESI**

Le ricadute del piano, valutate a lungo e medio termine, saranno:

- Innalzamento delle competenze digitali degli studenti, dei docenti e del personale scolastico.
- Miglioramento della didattica.
- Miglioramento del profitto e delle competenze digitali degli studenti.
- Collaborazione tra i docenti per lo scambio di esperienze.
- Potenziamento della dotazione multimediale per la didattica della scuola.
- Miglioramento dell'organizzazione della scuola e delle modalità delle comunicazioni con il territorio.
- Utilizzo sistematico delle tecnologie digitali nella didattica.
- Formazione continua dei docenti sull'utilizzo della LIM, delle TIC e di software dedicati per compensare problematiche di apprendimento.
- Incremento delle dotazioni tecnologiche tramite la partecipazione a bandi nazionali/europei.
- Collaborazione con l'Ente locale per l'individuazione e realizzazione di nuovi spazi laboratoriali.
- Formazione di nuove figure professionali di supporto ai processi di digitalizzazione.
- Graduale trasformazione del docente da trasmettitore di conoscenze a facilitatore/mediatore dell'apprendimento attivo e consapevole degli studenti.
- L'utilizzo e/o la messa a punto strategie di insegnamento/apprendimento personalizzate, idonee ai diversi stili di apprendimento degli allievi (soprattutto gli alunni con BES).
- Implementare l'attrattiva della scuola, la motivazione e il coinvolgimento degli alunni contro la dispersione scolastica.
- Contrastare il senso d'inadeguatezza degli alunni con BES.

## 6.0 PIANO DI INTERVENTO TRIENNALE DELL'ANIMATORE DIGITALE DELL'ISTITUTO

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD il piano di Intervento Triennale coordinato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa è il seguente:

PIANO DI INTERVENTO A.S. 2020/2023		
AMBITO	AZIONI	
FORMAZIONE INTERNA	1	Publicizzare e socializzare le finalità del PNSD con il corpo docenti
	2	Ricognizione della dotazione tecnologica dell'Istituto (Vedi ALLEGATO_4_ELENCO SUPPORTI DIDATTICI MULTIMEDIALI DELL'ISTITUTO)
	3	Somministrazione di un questionario on-line sul sito della scuola (Vedi ALLEGATO_2_ QUESTIONARIO ESIGENZE FORMATIVE) per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli di partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti
	4	Alfabetizzazione digitale per una quota residuale di docenti e formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola creando un team per l'innovazione digitale
	5	Formazione specifica dell'Animatore Digitale
	6	Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
	7	Partecipazione dell'Animatore Digitale a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale
	8	Formazione dei docenti sull'utilizzo del nuovo registro elettronico: funzionalità di base
	9	Formazione dei docenti sull'uso della LIM
	10	Ricerca-Azione per l'aggiornamento sulle tematiche del digitale durante una quota delle ore di programmazione: ampliamenti digitali dei testi in adozione, sperimentazione di nuovi software e giochi didattici
	11	Creazione di uno sportello di assistenza digitale
	12	Formazione all'uso dei testi digitali in adozione
	13	Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative
	14	Definire UdA trasversali per la costruzione di competenze digitali e implementazione della didattica per modelli (mediatori didattici)
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	1	Creazione sul sito istituzionale della scuola di un'area riservata ai docenti all'interno della quale sia presente uno spazio dedicato al PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola
	2	Disseminazione di materiali per l'alfabetizzazione del PNSD e pubblicazione sul sito
	3	Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte in formato multimediale
	4	Coordinamento del gruppo di lavoro con lo staff di direzione e con le figure di sistema
	5	Implementazione da parte di docenti alla realizzazione di video utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti di istituto
	6	Incrementare dell'utilizzo di PC, Tablet e LIM nella didattica quotidiana
	7	Sperimentazione, a livello di staff, sull'utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive
	8	Formazione degli studenti e delle famiglie sulla cittadinanza digitale – (incontri con la Polizia Postale, pagelle on-line, comunicazioni scuola – famiglia via sms o email, comunicazioni scuola-personale tramite email)
	9	Organizzazione di laboratori per genitori e alunni
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	1	Preparazione e somministrazione di U.d.A. da svolgere in ambienti digitali con l'utilizzo di tecniche digitali di apprendimento digitale e cooperativo
		Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch)
	2	Preparazione, somministrazione e condivisione di buone pratiche di classe in cui sia stato utilizzato un programma di pensiero computazionale
	3	Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature (software e hardware) in dotazione alla scuola
	4	Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD
	5	Educazione ai media e ai social network, utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education
6	Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD (tutti a scuola con smartphone e tablet), webquest (strategia didattica che invita gli studenti ad effettuare ricerche in rete), etwinning (gemellaggio elettronico tra scuole europee)	

## 7.0 SIGNIFICATO TERMINI TECNICI SPECIFICI

Nella tabella che segue sono riportati i principali termini tecnici specifici riportati nel presente documento.

TERMINE		SIGNIFICATO
1	<b>Competenze trasversali</b>	Per <b>competenze trasversali</b> si intendono quelle caratteristiche personali dell'individuo che entrano in gioco quando egli risponde ad una richiesta dell'ambiente organizzativo e che sono ritenute essenziali in ambito lavorativo per trasformare una conoscenza in comportamento.
2	<b>Percorsi verticali</b>	Documento della Scuola che indica il percorso formativo di ogni studente dalla scuola dell'infanzia all'uscita dalla scuola secondaria di primo grado, ma che possa continuare lungo l'intero arco della vita. Vedi Indicazioni Nazionali del 2012
3	<b>Competenze digitali</b>	Per competenze digitali si intende l'abilità e l'esperienza pratica per saper utilizzare le tecnologie dell'informazione, per lavorare e per comunicare con gli altri.
4	<b>Coding</b>	<b>Coding</b> vuol dire programmare, ovvero scrivere un codice di comandi che possa far funzionare un software. Ma soprattutto, vuol dire pensare logicamente, trovando soluzioni ai problemi.
5	<b>Pensiero computazionale</b>	Il <b>pensiero computazionale</b> è l'insieme dei processi mentali coinvolti nella formulazione di un problema e della sua soluzione in modo tale che un umano o una macchina possa effettivamente eseguire, è un processo iterativo basato su tre fasi: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formulazione del problema (astrazione).</li> <li>2. Espressione della soluzione (automazione).</li> <li>3. Esecuzione della soluzione e valutazione della stessa (analisi).</li> </ol> La storia del pensiero computazionale risale almeno agli anni '50, ma la maggior parte delle idee risale a molto prima. Il termine <i>pensiero computazionale</i> è stato utilizzato per la prima volta da Seymour Papert nel 1980 nel suo libro "Mindstorms" e, successivamente, formalizzato dalla psicologa Americana Jeanette Wing in un articolo del 2006. ( <a href="https://it.wikipedia.org/wiki/Pensiero_computazionale">https://it.wikipedia.org/wiki/Pensiero_computazionale</a> )
6	<b>Scratch</b>	<b>Scratch</b> è un linguaggio di programmazione che rende semplice creare storie interattive, giochi e animazioni, da condividere sul web.
7	<b>Web</b>	<b>Web</b> è una sottorete di Internet che riunisce i siti che permettono un sistema di navigazione ipertestuale e visualizzabili sul computer per mezzo di appositi programmi software (detti browser).
8	<b>Browser</b>	<b>Browser</b> (detto anche Browser web) è un'applicazione per l'acquisizione, la presentazione e la navigazione di risorse sul web
9	<b>Internet</b>	<b>Internet</b> è una rete di telecomunicazioni ad accesso pubblico che connette vari dispositivi o terminali in tutto il mondo, rappresentando dalla sua nascita uno dei maggiori mezzi di comunicazione di massa assieme a radio e televisione.
10	<b>Digitalizzazione</b>	La <b>digitalizzazione</b> è il processo di conversione che, applicato alla misurazione di un fenomeno fisico, ne determina il passaggio dal campo dei valori continui a quello dei valori discreti. Tale processo viene oggi comunemente sintetizzato nei termini di passaggio dall'analogico al digitale nell'audio, video, immagini e testo.
11	<b>Azioni di accompagnamento</b>	<b>Azioni di accompagnamento:</b> Le scuole sono sostenute in un numero di passaggi sempre crescente, che vanno dall'acquisto di dotazioni tecnologiche fino alla creazione delle politiche organizzative in grado di recepire le esigenze di innovazione del curriculum. (Le Azioni sono riportate nel PNSD).
12	<b>Snodi formativi</b>	In riferimento alle ultime indicazioni fornite dal MIUR in merito al bando PON " <b>Snodi formativi territoriali PNSD</b> ", in qualità di operatori ed esperti nel settore della formazione e certificazione delle competenze digitali, il Centro Studi EIPASS ha avviato il Progetto gratuito per fare Scuola in rete dedicato alle Scuole vincitrici del Bando e denominate "Snodi Formativi territoriali".
13	<b>Workshop</b>	Gruppo di lavoro; seminario di studi.
14	...	....

**P.S.**

**Il presente documento è "aperto" e in continua evoluzione e l'Animatore Digitale invita a segnalare**

- **Eventuali errori**
- **Termini non comprensibili**
- **Periodi non comprensibili**
- **Domande di chiarimento**
- **Suggerimenti**
- **Proposte**

- **Osservazioni**
- **Correzioni**
- **Altro (specificare)**

**Quanto rilevato sarà preso in carico e riportato nella REVISIONE N. 1 del PNSD triennale dell'Istituto.**

## 8.0 BIBLIOGRAFIA E SITOFRAFIA

1. Piano Nazionale Scuola Digitale - PNSD  
<https://www.miur.gov.it/scuola-digitale>
2. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
[https://www.itiscannizzarocolleferro.edu.it/files/RMTF15000D/Piano\\_PNSD.pdf](https://www.itiscannizzarocolleferro.edu.it/files/RMTF15000D/Piano_PNSD.pdf)
3. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<https://www.icsmondaino.net/wp-content/uploads/2017/11/Piano-triennale-AD-2017-181.pdf>
4. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<https://www.icsmondaino.net/ptof/piano-triennale-animatore-digitale/>
5. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<https://sites.google.com/a/bossomonti.it/home/piano-triennale-pnsd>
6. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<https://www.istitutonauticokr.edu.it/wp-content/uploads/2014/02/PIANO-TRIENNALE-DI-INTERVENTO-ANIMATORE-DIGITALE.pdf>
7. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<https://www.istitutocomprensivojovinecb.edu.it/site/wp-content/uploads/2019/09/Progetto-Animatore-Digitale-2019-2022-ARMANETTI.pdf>
8. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
<http://www.liceoimbriani.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/Progettazione-PNSD-per-il-PTOF.pdf>
9. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
[https://icmorosini.edu.it/images/didatticadocumenti/PROGETTO\\_TRIENNALE\\_DI\\_INTERVENTO\\_DELLAD.pdf](https://icmorosini.edu.it/images/didatticadocumenti/PROGETTO_TRIENNALE_DI_INTERVENTO_DELLAD.pdf)
10. Piano Triennale di intervento dell'Animatore Digitale  
[https://www.einstein-nebbia.edu.it/pvw/app/default/pvw\\_sito.php?sede\\_codice=ANII0005&page=2214603](https://www.einstein-nebbia.edu.it/pvw/app/default/pvw_sito.php?sede_codice=ANII0005&page=2214603)

## **9.0 ALLEGATI**

Si allegano i seguenti documenti che sono parti integranti e sostanziali del Piano Triennale dell'Animatore Digitale:

ALLEGATO\_1\_Checklist delle priorità in maniera dettagliata delle attività urgenti da svolgere per l'A.S. 2020/2023

ALLEGATO\_2\_Questionario esigenze formative

ALLEGATO\_3\_Scheda operativa di un Task

ALLEGATO\_4\_Elenco supporti didattici multimediali dell'Istituto

ALLEGATO_1		CHECKLIST DELLE PRIORITÀ IN MANIERA DETTAGLIATA DELLE ATTIVITÀ URGENTI DA SVOLGERE PER L'A.S. 2020/2023							
AMBITO	RIF. AZIONE PNSD		DESCRIZIONE AZIONI INTERNE	EFFETTO/RICADUTE	RIF. OBIETTIVI DI PROCESSO PdM	PRIORITÀ RAV	RESP. AZIONE	RISORSE ECONOMICHE	RISORSE UMANE
FORMAZIONE INTERNA	1	1	Publicizzare e socializzare le finalità del PNSD con il corpo docenti						
	2	2	Ricognizione della dotazione tecnologica dell'Istituto						
	3	3	Somministrazione di un questionario on-line sul sito della scuola (Vedi ALLEGATO_2_ QUESTIONARIO ESIGENZE FORMATIVE) per rilevare, analizzare e determinare i diversi livelli di partenza al fine di organizzare corsi di formazione ad hoc per acquisire le competenze di base informatiche e/o potenziare quelle già esistenti						
	4	4	Alfabetizzazione digitale per una quota residuale di docenti e formazione base per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola creando un team per l'innovazione digitale						
	5	5	Formazione specifica dell'Animatore Digitale						
	6	6	Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali						
	7	7	Partecipazione dell'Animatore Digitale a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale						
	8	8	Formazione dei docenti sull'utilizzo del nuovo registro elettronico: funzionalità di base						
	9	9	Formazione dei docenti sull'uso della LIM						
	10	10	Ricerca-Azione per l'aggiornamento sulle tematiche del digitale durante una quota delle ore di programmazione: ampliamenti digitali dei testi in adozione, sperimentazione di nuovi software e giochi didattici						
	11	11	Creazione di uno sportello di assistenza digitale						
	12	12	Formazione all'uso dei testi digitali in adozione						
	13	13	Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali e all'adozione di metodologie didattiche innovative.						
	14	14	Definire UdA trasversali per la costruzione di competenze digitali e implementazione della didattica per modelli (mediatori didattici)						
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	1	1	Creazione sul sito istituzionale della scuola di un'area riservata ai docenti all'interno della quale sia presente uno spazio dedicato al PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola						
	2	2	Disseminazione di materiali per l'alfabetizzazione del PNSD e pubblicazione sul sito						
	3	3	Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte in formato multimediale						
	4	4	Coordinamento del gruppo di lavoro con lo staff di direzione e con le figure di sistema						
	5	5	Implementazione da parte di docenti alla realizzazione di video utili alla didattica e alla documentazione di eventi/progetti di istituto						
	6	6	Incrementare dell'utilizzo di PC, Tablet e LIM nella didattica quotidiana						
	7	7	Sperimentazione, a livello di staff, sull'utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive						
	8	8	Formazione degli studenti e delle famiglie sulla cittadinanza digitale – (incontri con la Polizia Postale, pagelle on-line, comunicazioni scuola – famiglia via sms o email, comunicazioni scuola-personale tramite email)						
	9	9	Organizzazione di laboratori per genitori e alunni						
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	1	1	Preparazione e somministrazione di U.d.A. da svolgere in ambienti digitali con l'utilizzo di tecniche digitali di apprendimento digitale e cooperativo Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati (Scratch)						
	2	2	Preparazione, somministrazione e condivisione di buone pratiche di classe in cui sia stato utilizzato un programma di pensiero computazionale						
	3	3	Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature (software e hardware) in dotazione alla scuola						
	4	4	Partecipazione ai bandi sulla base delle azioni del PNSD						
	5	5	Educazione ai media e ai social network, utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education						
	6	6	Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: BYOD (tutti a scuola con smartphone e tablet), webquest (strategia didattica che invita gli studenti ad effettuare ricerche in rete), etwinning (gemellaggio elettronico tra scuole europee)						

**ANNOTAZIONI**

1 – La presente checklist può essere sottoposta a variazioni e/o modifiche legate alla dinamicità del contesto scolastico o venire aggiornata secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica

2 –

Gentile Docente, dedicando pochi minuti del tuo tempo alla compilazione del questionario, ci aiuterai nella scelta dei percorsi formativi da attuare in conformità col PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale). Grazie per la tua disponibilità.

**1 - Con quale frequenza visiti il sito dell'Istituto?**

Giornalmente  
2-3 volte a settimana  
1 volta a settimana  
1 volta al mese  
Mai

**2 - Con quale frequenza navighi in Internet?**

quotidiana  
settimanale  
mensile  
mai

**3 - Con quale frequenza Controlli la posta elettronica?**

quotidiana  
settimanale  
mensile  
mai

**4 - Fai parte di gruppi internet tematici riguardanti la scuola (Facebook, community, forum, etc...)**

sì  
no

**5 - Usi gruppi di messaggistica sul cellulare per comunicare**

con i colleghi  
con gli alunni  
con i genitori  
nessuna delle precedenti opzioni

**6 - Le tecnologie presenti a scuola sono**

ottime  
buone  
discrete  
sufficienti  
scarse

**7 - Utilizzi il computer e/o LIM durante le lezioni**

sempre  
molto  
a volte  
mai

**8 - Sai usare le diverse funzioni della LIM**

sì  
alcune  
poche  
nessuna

**9 - Usi libri digitali, dvd/cd, durante le lezioni in classe**

sempre

di solito  
a volte  
mai

**10 - Come usi la LIM in classe?**

Risposta aperta

**11 - Utilizzi applicazioni web o risorse online per la didattica?**

sempre  
di solito  
a volte  
mai

**12 - Sai usare Internet per condividere materiali didattici, file, link, etc... con colleghi e studenti?**

poco  
1  
2  
3  
4  
5  
molto

**13 - Sai usare con facilità le diverse funzioni dei software più diffusi (browser, programmi office, pdf, etc...)**

poco  
1  
2  
3  
4  
5  
molto

**14 - Sai salvare file in DRIVE in modo da potervi accedere da qualunque dispositivo, inclusi smartphone e tablet**

per niente  
1  
2  
3  
4  
5  
molto

**15 - Sai usare le app di Google (documenti, fogli, presentazioni, drive, gmail, hangouts, fogli, moduli, etc...)**

per niente  
1  
2  
3  
4  
5  
molto

**16 - Sai usare risorse digitali e applicazioni web per creare materiali didattici**

per niente

1  
2  
3  
4  
5  
molto

**17 - Sai usare risorse digitali e applicazioni web per creare materiali didattici inclusivi accessibili a studenti BES e DSA**

sì  
no

**18 - Come ritieni che sia il tuo grado di preparazione riguardo alle tecnologie digitali?**

ottimo  
buono  
discreto  
sufficiente  
scarso

**19 - Ritieni che sia utile l'uso delle tecnologie nella didattica**

Si  
No  
Motivare la risposta

**20 - Pensi che le risorse digitali possano contribuire a migliorare il processo di insegnamento-apprendimento?**

Si  
No  
Motivare la risposta

**21 - Ritieni utile la presenza di esperti esterni alla scuola durante i corsi di formazione**

sì  
no

**22 - Quale impostazione pensi debba avere un corso di formazione nell'ambito digitale?**

on line  
blended (on line e in presenza)  
tecnico-pratica (parte del lavoro dedicata ai laboratori e ai lavori di gruppo)  
pratico-applicativa (poche ore dedicate all'attività teorica e molte alla pratica)

**23 - Hai letto il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale)?**

sì  
no  
in parte

**24 - Corsi che saresti interessato a seguire**

Programmi office (word, excel, etc,...) o equivalenti opensource  
Uso del digitale nella didattica  
App per l'apprendimento  
Programmi per il lavoro cooperativo  
Costruzione e uso di archivi di unità di apprendimento  
Nuove metodologie didattiche  
Flipped classroom  
Tecnologie per BES/DSA

Costruzione di UdA e compiti autentici  
EAS (Episodi di Apprendimento Situato)  
Nessuno  
Altro (specificare)

**25 - Quali dispositivi elettronici possiedi?**

Computer fisso  
Computer portatile  
Tablet  
Smartphone  
Altro

**26 - Quali applicazioni digitali utilizzi con il cellulare?**

Navigare in Internet per cercare informazioni  
Ricevere e scrivere e-mail  
Scattare foto e/o girare video  
Comunicare con Whatsapp o con altri servizi simili  
Utilizzare l'agenda  
Lo uso solo per telefonare e scrivere/ricevere sms  
Possiedo un cellulare di vecchia generazione  
Altro

**27 - Possiedi uno o più profili personali sui Social?**

Facebook  
Twitter  
Google Plus  
Instagram  
Canale Youtube  
Flickr  
Linkedin  
Nessun profilo  
Altro

**28 - Quali strumenti e ambienti digitali utilizzi nella didattica in classe?**

LIM  
Computer (in classe o in laboratorio)  
Tablet  
Smartphone  
Programmi Office o equivalenti Open Source  
Software didattici specifici  
Google APP  
Applicazioni per Tablet e smartphone  
Siti Internet  
Blog didattici  
Ebook  
Piattaforme didattiche  
Social Network  
Non utilizzo nessun tipo di tecnologia  
Altro

**29 - Hai sperimentato modelli di didattica innovativa che fa uso delle tecnologie?**

Flipped Classroom (classe capovolta)  
Didattica BYOD (bring your own device - porta il tuo dispositivo)  
EAS (esperienze di apprendimento situato)

PBL (project based learning- apprendimento basato su problemi)

Cooperative learning

Produzione collaborativa di contenuti autentici

Altro

<b>ALLEGATO_3</b>		<b>SCHEDA OPERATIVA DI UN TASK</b>	
<b>TITOLO DEL TASK</b>			
<b>TASK MANAGER</b>			
<b>TASK TEAM</b>	Docente 1 Docente 2 Etc... ATA 1 Etc... Alunno 1 Alunno 2 Etc...		
<b>COLLABORATORI ESTERNI</b>	Esperto 1 Etc... Genitore volontario 1 Etc...		
<b>DESTINATARI</b>			
<b>FINALITÀ</b>			
<b>OBIETTIVI</b>			
<b>METODI E MEZZI</b>			
<b>TEMPI (Indicare le date di attivazione/effettuazione)</b>	<b>PIANIFICAZIONE INIZIALE</b>	<b>STATO AVANZAMENTO</b>	<b>CONSUNTIVO</b>

## ESEMPIO DI UNA SCHEDA OPERATIVA COMPILATA DI UN TASK

<b>ALLEGATO_3</b>	<b>SCHEDA OPERATIVA DI UN TASK</b>		
<b>TITOLO DEL TASK</b>	Sito WEB dell'IC Buccino-Palomonte (SA)		
<b>TASK MANAGER</b>	Prof. F. Fernicola		
<b>TASK TEAM</b>	Prof. A. Rossi Prof.ssa D. Bianchi Etc... Sig. C. Napoli Etc... Alunno: Maria Alunno: Antonio Etc...		
<b>COLLABORATORI ESTERNI</b>	Esperto Sig. V. Salerno Etc... Genitore volontario: papà di Maria Etc...		
<b>DESTINATARI</b>	Tutta la comunità scolastica.		
<b>FINALITÀ</b>	Progettazione e realizzazione del sito WEB dell'Istituto allo scopo di facilitare la navigazione e l'accesso alle informazioni.		
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analizzare i bisogni di tutti i potenziali fruitori del sito (utente esterno, docente, alunno, famiglia, ATA).</li> <li>▪ Progettare la struttura del sito WEB individuando aree tematiche alcune ad accesso riservato.</li> <li>▪ Progettare la veste grafica che faciliti la consultazione dei documenti e la navigazione anche inserendo link di utilità.</li> <li>▪ Progettare il flusso di inserimento delle informazioni nuove.</li> <li>▪ Progettare il flusso di gestione del sito (inserimento news, rimozione documenti ed info obsolete).</li> <li>▪ Implementare in versione prova, raccogliere feedback.</li> <li>▪ Implementare la versione definitiva.</li> </ul>		
<b>METODI E MEZZI</b>	Definiti dal task manager		
<b>TEMPI</b>	<b>PIANIFICAZIONE INIZIALE</b>	<b>STATO AVANZAMENTO</b>	<b>CONSUNTIVO</b>
	<b>Dicembre 2020</b>	<b>Aprile 2021</b>	<b>Giugno 2021</b>

ALLEGATO_4		ELENCO SUPPORTI DIDATTICI MULTIMEDIALI DELL'ISTITUTO					
SUPPORTO N.	TIPO	UBICAZIONE	WORD	EXCEL	POWER POINT	CONNESSIONE INTERNET	ANNOTAZIONI
1	PC FISSO	LABORATORIO MULTIMEDIALE	SI	SI	SI	NON FUNZIONA	TASTIERA: NON FUNZIONA MOUSE: FUNZIONA SENZA CUFFIE
2	PC FISSO	LABORATORIO MULTIMEDIALE	SI	SI	SI	FUNZIONA	TASTIERA: FUNZIONA MOUSE: FUNZIONA SENZA CUFFIE
3							
4							
5							
6							
7							
8	NOTEBOOK						
9							
10							
11							
12							
13	LIM	LABORATORIO MULTIMEDIALE	/	/	/	/	FUNZIONA
14							
15							
16							
17							
18							
19	TABLET						