



Piano Nazionale Scuola Digitale

A cura dell'ins. Marina Prete
Animatore Digitale di Istituto

PREMESSA

Come previsto dalla Legge 107/2015 di riforma del sistema dell'Istruzione all'art. 1 comma 56, il MIUR, con D.M. n. 851 del 27.10.2015 ha adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale. Non solo una dichiarazione di intenti, ma una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola, come pilastro fondamentale del disegno riformatore delineato dalla legge.

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.

Portare la scuola nell'era digitale non è solo una sfida tecnologica. È una sfida organizzativa, culturale, pedagogica, sociale e generazionale. Il Piano Nazionale disegna una politica complessiva (non una sommatoria di azioni) e pertanto il lavoro che serve è anzitutto culturale: occorre elevare la propensione di tutti gli attori coinvolti verso la crescita professionale, il cambiamento organizzativo e quello culturale.

Il Piano Triennale dell'offerta formativa rappresenta lo strumento per mettere a sistema le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel PNSD. L'inserimento nel PTOF delle azioni coerenti con il PNSD, anche seguendo lo stesso schema di tripartizione (Strumenti, Competenze e Formazione e gli ambiti al loro interno) 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.

Saranno gli “animatori digitali” di ogni scuola, insieme ai dirigenti scolastici e ai direttori amministrativi, adeguatamente formati su tutti i suoi contenuti, ad animare ed attivare le politiche innovative contenute nel Piano e a coinvolgere tutto il personale, oltre che gli studenti e le loro famiglie.

Azione #28: un animatore digitale in ogni scuola

IL PROFILO DELL'AD

L'Animatore Digitale sarà, per il MIUR, una figura fondamentale per l'accompagnamento del Piano Nazionale Scuola Digitale. Nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale, potrà

sviluppare progettualità su tre ambiti:

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.

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), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

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 e il Team Digitale intende continuare il percorso messo in atto durante il triennio precedente cercando di implementare aspetti che risultino ancora carenti e studiando strategie, funzionali e coerenti con la realtà della nostra scuola, per continuare l'adeguamento della scuola al cambiamento culturale, metodologico, organizzativo richiesto dalla nuova realtà digitale.

CONTESTO

L'attenzione ai bisogni ed alle esigenze di ciascuno, la valorizzazione dei talenti e del merito, la centralità della persona, la formazione integrale, rappresentano i cardini imprescindibili dell'azione educativa dell' I.C. di Carbonera.

La sinergia, promossa dalla nostra istituzione scolastica, con il tessuto culturale e socio-economico che ci caratterizza, la necessità di una formazione permanente, la comune volontà di "spendersi" per il miglioramento e la qualità dei servizi da erogare a tutti i fruitori del servizio scolastico, ci prescrivono la predisposizione e l'attuazione di un "Piano di Scuola Digitale" che, attraverso le sue azioni, possa intervenire fattivamente a dare qualità alla preparazione degli alunni e crescita culturale al territorio.

Il piano nazionale richiede maggiore sistematicità e coerenza nell'adozione delle buone pratiche diffuse e presenti nelle scuole, frutto perlopiù di iniziative autonome di singoli docenti e non sempre adeguatamente supportate da visioni d'insieme e di lungo termine e/o da contesti facilitanti, e suggerisce di iniziare il percorso verso l'adozione di approcci didattici innovativi proprio a partire da riflessioni comuni sui punti di forza delle esperienze fatte.

È costantemente ribadito nel #pianoscuoladigitale che le buone pratiche riflessive hanno il compito di supportare il rinnovamento della professionalità docente e che le ICT da sole non sono in grado di creare un nuovo modello di scuola anche se forniscono l'opportunità di riflettere su nuovi modelli di interazione didattica. Risulta dunque fondamentale, in quest'ottica, stimolare all'interno della scuola, in ogni sua componente, la condivisione delle competenze e delle esperienze e innescare una visione sistemica delle diverse azioni, dei suoi molteplici attori, per dare concretezza ai cambiamenti che si rendono necessari.

Come recita il pnsd "L'obiettivo è migliorare la scuola, e il compito principale della scuola è fare buona didattica con l'aiuto di buoni contenuti, rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli studenti". Questo significa che le attività didattiche non possono prescindere dal considerare l'adeguamento alla complessità del mondo anche nella sua dimensione digitale.

La lezione formale e frontale deve essere integrata da nuovi approcci, per i modi propri in cui si rendono disponibili e fruibili i contenuti digitali, e da una lezione dove maggiore deve essere il contributo del discente. L'alunno, nel contesto digitale, si vede coinvolto attivamente nella scelta dei contenuti, dei tempi, dei formati, delle risorse, con i quali agire il suo approccio ai saperi, ciò induce anche a dover ripensare e riprogrammare le aule e gli ambienti di apprendimento, per permettere l'accesso quotidiano ai contenuti digitali adottati ma anche la creazione e l'integrazione di altri contenuti in funzione di un reale miglioramento dei processi didattici.

L'implementazione, l'organizzazione, la presenza e l'uso consapevole e sistematico delle risorse e delle tecnologie digitali, deve facilitare e coadiuvare i docenti e soprattutto gli allievi e la nostra scuola nel suo complesso nell'adozione di tutte quelle innovazioni ritenute utili e necessarie al raggiungimento dei risultati fissati per il triennio all'interno della cornice complessiva del Piano Triennale dell'Offerta Formativa:

- Innalzare i livelli degli esiti delle prove INVALSI;
- combattere la dispersione scolastica;
- migliorare le competenze chiave degli studenti;
- consolidare lo sviluppo professionale dei docenti e del personale scolastico;
- diffondere le competenze digitali nelle scuole;

- sviluppare laboratori didattici e ambienti digitali;
- favorire una metodologia didattica digitale;
- sviluppare un'innovazione curriculare;
- migliorare l'uso di contenuti digitali (anche per le diverse situazioni di disabilità).

AMBITI E AZIONI

Il presente piano presenta le azioni ritenute prioritarie e percorribili nel triennio 2019-2022. Esse sono aggregate con riferimento ai tre ambiti progettuali assegnati dal pnsd all'animatore digitale ma è naturale che tali ambiti non devono essere intesi come settori diversi e indipendenti dell'azione di innovazione che si vuole promuovere, essi piuttosto vanno letti in un'ottica sistemica come necessari e complementari aspetti di un progetto per il quale il successo può dipendere solo da un organico sviluppo delle sue parti. Per una più agevole e logica lettura l'intero piano viene presentato nei suoi tre momenti temporali, corrispondenti alle tre annualità cui si riferisce.

Formazione interna

Prima, seconda e terza annualità

- Formazione specifica per Animatore Digitale: Partecipazione ai corsi che verranno offerti dal territorio/MIUR; autoformazione permanente
- Segnalazione di eventi ed opportunità formative in ambito digitale nell' Ambito di appartenenza n° 14.
- Partecipazione a eventuali bandi nazionali, europei ed internazionali. PON ed ERASMUS
- Formazione all'applicazione del coding nella didattica.
- Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale.
- Workshop aperti al territorio relativi a:
 - Sicurezza e cyberbullismo
 - Workshop all'atelier digitale

Prima annualità

- Attivazione di un ambiente per web conferenze.
- Formazione base sulle metodologie e sull'uso degli ambienti per la Didattica digitale integrata.
- Sostegno all'uso di applicazioni utili per l'inclusione.
- Formazione per utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema
- Formazione Flipped Classroom (sessione sperimentale per gruppo docenti interessati)
- Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di digital storytelling, test, web quiz.
- Monitoraggio informale attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite.
- Coinvolgimento di tutti i docenti all'utilizzo di testi digitali.
- Attivazione di uno sportello permanente (fisico e digitale) di assistenza.
- Stesura del curriculum digitale di istituto (non ancora completo)

Seconda annualità

- Formazione avanzata per l'uso degli strumenti tecnologici in dotazione alla scuola (Atelier Creativo).
- Formazione per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
- Implementazione dell'uso della repository d'istituto: organizzazione per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto.
- Sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
- Attività di ricerca-azione sull'applicazione in classe di didattiche innovative

Terza annualità

Coinvolgimento della comunità scolastica

Prima, seconda e terza annualità

- Lavoro nel team digitale allargato al dirigente e DSGA.
- Gestione della sicurezza dei dati anche a tutela della privacy.
- Implementazione della condivisione di buone pratiche in un'ottica di Web 3.0 dove docenti e studenti diventino produttori di materiali
- Partecipazione nell'ambito del progetto "Programma il futuro" a Code Week e a all'ora di coding della scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado.
- Realizzazione di laboratori di coding aperti al territorio.
- Workshop aperti al territorio relativi a:
 - -cittadinanza digitale,
 - educazione ai media
 - sicurezza, uso dei social network
 - cyberbullismo
 - laboratori all'Atelier Creativo
- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con gli assistenti tecnici.
- Favorire un utilizzo consapevole delle dotazioni, attraverso l'acquisto di soluzioni sicure e configurabili per ogni classe, associate a funzionalità per la gestione degli accessi e con connessione a servizi aggiuntivi.
- Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
- Potenziamento del Atelier Creativo, con il coinvolgimento dell'amministrazione comunale e di aziende del territorio: spazio aperto, per portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi si possono mescolare liberamente.

Prima annualità

- Aggiornamento sito istituzionale della scuola.
- Creazione canale Telegram di istituto collegato al sito

Seconda annualità

- 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 e a contrastare la dispersione.
- Promuovere la costruzione di laboratori per stimolare la creatività aperti in orario extra-scolastico:
 - Creazione di video-lab / radio-lab / immersive-lab
 - Creazione di spazi didattici per la peer education
 - Creazione di web-TV in streaming
- Workshop per gli studenti e le famiglie sulla cittadinanza digitale.
- Promozione di percorsi formativi in presenza e online per genitori.

Terza annualità

- 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.

Creazione di soluzioni innovative

Prima, seconda e terza annualità

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale implementazione.
- Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie.
- Diffusione della didattica project-based e condivisione di buone pratiche
- Selezione e presentazione di:
 - contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici
 - siti dedicati, App, Webware, Software e Cloud per la didattica.
 - strumenti di condivisione, di repository, di documenti, forum e blog e classi virtuali.
- Favorire, supportare e accompagnare le sperimentazioni dei docenti attraverso canali di comunicazione che permettano l'interazione reciproca.
- Educazione ai media e ai social network; utilizzo dei social nella didattica tramite adesione a progetti specifici e peer-education.
- Sviluppo del pensiero computazionale
- Rafforzare la conoscenza e la pratica del coding sia all'interno dell'istituto che nel territorio attraverso la partecipazione all'iniziativa "Programma il futuro" con attività con il computer e analogiche.
- Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica (linguaggio Scratch)
- Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni.
- Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione.
- Progettazione di aule 3.0
- Progetti pilota per costruzione di libri digitali (anche manualistica scolastica)
 - Promozione dell'uso di software libero/open source per tutte le attività didattiche (sistemi operativi, applicazioni) anche mediante diffusione della consapevolezza dell'importanza del tema in un'ottica di inclusione e di rispetto della legalità.
- Stimolare e diffondere la didattica project-based.
- Sperimentazione di nuove metodologie nella didattica: webquest, flipped classroom, teal, debate
- Potenziamento di Google apps for Education
- Creazione di repository disciplinari di video per la didattica auto-prodotti e/o selezionati a cura della comunità docenti.
- Introduzione alla robotica educativa.
- Azioni per colmare il divario digitale femminile.
- Orientamento alle carriere scientifiche in ambito STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics)

