

PIANO TRIENNALE DI INNOVAZIONE DIGITALE
Attuazione del Piano Nazionale Scuola Digitale



Introduzione

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Contrariamente a quanto possa immaginarsi, il Piano non è un "semplice dispiegamento di tecnologia". Come recentemente ricordato dall'OCSE, infatti, "nessun passaggio educativo può prescindere da un'interazione intensiva docente-discente e la tecnologia non può distrarsi da questo fondamentale rapporto umano". Le tecnologie vanno intese, dunque, come uno strumento abilitante, quotidiano, ordinario al servizio dell'attività scolastica, in un'idea rinnovata di scuola, non più semplice luogo fisico, ma spazio aperto per l'apprendimento e l'acquisizione di competenze di vita. Il PNSD risponde alla chiamata per la costruzione di una visione di Educazione nell'era digitale, attraverso un processo che, per la scuola, sia correlato alle sfide che la società tutta affronta nell'interpretare e sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long) e in tutti contesti della vita, formali e non formali (life-wide).

La scuola italiana si trova a gestire una grande opportunità di innovazione, adeguando non solo le strutture e le dotazioni tecnologiche a disposizione degli insegnanti e dell'organizzazione, ma soprattutto le metodologie didattiche e le strategie usate con gli alunni in classe.

Attuazione del PNSD

L'Animatore Digitale è una figura dedicata esclusivamente all'innovazione digitale di natura metodologica e didattica. Affianca il Dirigente e il Direttore dei Servizi Amministrativi (DSGA) nella progettazione e realizzazione dei progetti di innovazione digitale contenuti nel PNSD ed è responsabile dell'attuazione dei progetti e delle indicazioni contenute nel Piano che coordina, promuove e diffonde nella scuola di appartenenza.

Ambiti di intervento dell'Animatore Digitale

(da "PNSD - avviso pubblico per l'acquisizione e selezione di progetti tesi a fornire formazione agli animatori digitali – Prot. MIUR.AOODRLO.R.U.17270 del 27 novembre 2015 – Allegato 2: Tabella Aree tematiche)

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.
CREAZIONI 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.

Azioni

1. ANALISI DEI BISOGNI e PEDAGOGIE. Periodicamente verranno individuati i fabbisogni conoscitivi ed operativi per avere un quadro aggiornato del repertorio delle competenze utili o necessarie per un impiego significativo delle ITC in ambito scolastico. Tale ricognizione prenderà in considerazione anche i risultati del RAV (rapporto di autovalutazione) redatto e pubblicato.

L'analisi dei punti di forza e di debolezza del RAV, offriranno un indirizzo in merito a cosa si vuol fare di innovativo nei prossimi 3 anni, non solo attraverso l'uso delle tecnologie. È, difatti, costantemente ribadito nel PNSD che le ICT da sole non sono in grado di creare un nuovo modello di scuola, ma hanno il compito di supportare il rinnovamento nella professionalità docente.

2. INTERVENTI AD HOC. Chiariti i punti sui quali intervenire, l'Animatore Digitale potrà progettare gli interventi specifici di formazione:

- lavorare sulle competenze potenziando, sin dalla scuola primaria, a livello trasversale la didattica per problemi (problem solving);
- valorizzare le competenze digitali già possedute da ciascun docente (o a promuoverne l'acquisizione) in funzione dello sviluppo di dinamiche di gruppo che si basino sulla interdisciplinarietà, sulla misurabilità dei risultati, sulla qualità dell'interazione;
- centrare l'attenzione su alcuni nuovi strumenti di lavoro il cui funzionamento possa essere di semplice uso e fruibilità.

3. VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE. Al termine dell'anno scolastico l'AD potrà elaborare alcune conclusioni sugli interventi ed approcci coordinati, ad esempio esprimendosi sul grado di partecipazione dei colleghi. Allo stesso modo, per trasparenza, verrà chiesto ai colleghi un giudizio sull'operato dell'animatore digitale, soprattutto per poter eliminare, per i mesi a venire, eventuali criticità motivate da inesperienza e complessità dell'incarico.

Coerentemente a quanto previsto dal PNSD (azione #28) è stato elaborato il piano di azione triennale di intervento a cura dell' Animatore Digitale. Il piano proposto, essendo parte di un Piano Triennale ogni anno potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica, degli alunni e del territorio in cui si opera.

AMBITO	INTERVENTI
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione specifica dell'Animatore Digitale. ● Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. ● Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale e didattica innovativa. ● Formazione avanzata all'uso delle Google Apps for Education per l'organizzazione e per la didattica. ● Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale e uso del coding nella didattica. ● Formazione sull'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD). ● Aggiornamento del repository d'istituto per discipline d'insegnamento e aree tematiche per la condivisione del materiale prodotto. ● Monitoraggio attività e rilevazione dei livelli di competenze digitali ● Formazione avanzata sugli strumenti del Web 2.0 come supporto alle attività didattiche e sull'individuazione di risorse disciplinari da utilizzare nelle attività didattiche. ● Azioni di ricerca di soluzioni tecnologiche da sperimentare e su cui formarsi per gli anni successivi. ● Monitoraggio attività e rilevazione dei livelli di competenze digitali ● Mantenimento di uno sportello tecnico permanente di assistenza.
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Coordinamento con il gruppo di lavoro. ● Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. ● Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi / progetti di Istituto. ● Eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD. ● Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali anche attraverso accordi di rete con altre istituzioni scolastiche, enti, associazioni e università. ● Creazione di un Calendario condiviso per il piano delle attività. ● Utilizzo di strumenti per la condivisione con gli alunni. ● Realizzazione di workshop e programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità.
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività rivolte allo sviluppo delle competenze dell'area computazionale degli alunni. ● Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica. ● Creazione di repository disciplinari di video per la didattica autoprodotti e/o selezionati a cura dei docenti. ● Costruire curricula verticali per lo sviluppo di competenze digitali degli studenti.

- Classe capovolta (flipped classroom).
- Potenziamento dell'utilizzo del coding con software dedicati.
- Utilizzo di classi virtuali.
- Produzione percorsi didattici disciplinari e interdisciplinari con particolare riferimento agli alunni BES.
- Implementare soluzioni per realizzare attività di recupero a distanza.
- Introduzione alla robotica educativa.
- Educare al saper fare: making, creatività e manualità.
- Risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali.
- Ricerca finanziamenti pubblici e privati per adeguamento strutture PNSD.