

## **Azioni per l'innovazione digitale**

### **ANIMATORE E TEAM DIGITALE**

PREMESSA: Il Piano si articola in 4 passaggi: strumenti, competenze, contenuti, formazione, accompagnamento. Per ognuno di essi sono stati identificati obiettivi e azioni specifiche. Non si guarda solo all'elemento tecnologico, ma si propone una visione di innovazione che coinvolge in prima persona studenti e personale.

“La buona scuola digitale esiste già, in tutta Italia. Ma lo Stato deve adesso fare in modo che questo patrimonio diventi sempre più diffuso e ordinario. Per far sì che nessuno studente resti indietro. Per far sì che, nell'era digitale, la scuola diventi il più potente moltiplicatore di domanda di innovazione e cambiamento del Paese”. (PNSD 2015)

Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro: accesso, spazi e ambienti per l'apprendimento, identità digitale, amministrazione digitale, competenze degli studenti digitale, imprenditorialità e lavoro, contenuti digitali, formazione del personale, accompagnamento.

### **Ambiti di intervento dell'Animatore Digitale e del Team**

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

#### **Interventi realizzati in ambito informatico nella scuola I. C. di CASTEL MAGGIORE**

Nel corso degli ultimi anni, il Nostro Istituto ha realizzato l'allestimento dei laboratori di informatica in tutti i plessi delle scuole primarie e nella scuola secondaria, ha avviato l'introduzione delle LIM in tutte le classi sia della scuola primaria sia della scuola secondaria ed ha promosso l'accesso alla rete Internet con il cablaggio wi-fi interno di tutti gli spazi dei plessi. È stato adottato l'uso del registro elettronico nelle scuole primarie e nella secondaria, promuovendo così la dematerializzazione, realizzata anche tramite lo sviluppo del sito internet, di piattaforme per la condivisione dati e la segreteria amministrativa digitalizzata. Il personale è stato guidato all'utilizzo delle nuove tecnologie attraverso il supporto continuo dell'educatore professionale ed esperto informatico, Sergio Mascarello, e l'assistenza della funzione strumentale per le nuove tecnologie nonché attraverso l'effettuazione di corsi di aggiornamento. La scuola ha partecipato con un progetto ad un bando PON per la creazione di un atelier creativo, ed è riuscita ad ottenere il finanziamento.

Dall'anno 2018-19, l'atelier così allestito, è operativo per realizzare progetti didattici innovativi.

L'Atelier Creativo è un luogo in cui sviluppare la creatività e le competenze. La scuola attraverso l'atelier creativo ha l'obiettivo di incrementare le abilità del fare, dello sperimentare, del progettare. Gli

studenti possono trasformarsi da utilizzatori passivi di tecnologie in fruitori attivi. Questo spazio attraverso le attività laboratoriali supportano le competenze sociali e di collaborazione, incrementano le competenze del problem-solving, dello spirito critico e del pensiero computazionale. Nel nostro Atelier Creativo è possibile progettare un oggetto attraverso software di modellazione tridimensionale e poi realizzarlo fisicamente attraverso una stampante 3D. Gli alunni nel nostro Atelier possono utilizzare dei kit di elettronica e robotica educativa che coniuga il pensiero computazionale del coding con la manualità per la costruzione fisica dei robot o dei circuiti. Infine il coding consente agli studenti di realizzare giochi, storytelling, animazioni, giochi musicali e altri tipi di progetti.

#### PIANO DI INTERVENTO

(Essendo parte di un Piano Triennale il progetto potrebbe subire variazioni o venire aggiornato secondo le esigenze e i cambiamenti dell'Istituzione Scolastica)

#### **Azioni dell'Animatore Digitale e del Team**

A seguire l'indicazione delle azioni in relazione agli obiettivi indicati nel Piano Nazionale Scuola Digitale per ciascuno degli ambiti di lavoro individuati.

#### FORMAZIONE

Formazione specifica dell'Animatore Digitale a cura dell'U.S.R. dell'Emilia Romagna.

Assistenza continuativa sull'uso del quotidiano del registro elettronico.

Formazione specifica sul tema del cyber bullismo con la partecipazione di vari docenti dell'istituto.

#### COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Individuazione degli editor per il sito web della scuola.

Progetto inerente il cyber bullismo con la partecipazione anche di esperti esterni.

Potenziati i servizi digitali scuola-famiglia- studente attraverso l'uso del registro elettronico.

#### CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

Promozione dell'uso del software libero.

Installazione di software applicativi dei libri di testo ( ebook e attività interattive), per ogni singola disciplina.

Favorire la dematerializzazione attraverso:

- potenziamento dell'uso del registro elettronico
- potenziamento del sito internet di Istituto
- Promozione del confronto di esperienze, attraverso la condivisione di documenti didattici, la pubblicazione di progetti ed attività sul sito di Istituto,
- Utilizzo di google calendar per la gestione delle uscite didattiche, progetti e visite di istruzione.
- Creazione del nuovo sito web della scuola.
- Avvio del processo di digitalizzazione dell'amministrazione scolastica e della didattica diminuendo i processi che utilizzano solo carta.
- Potenziati i servizi digitali scuola-famiglia- studente attraverso l'uso del registro elettronico.
- Realizzazione di progetti ed attività, utilizzando l'atelier creativo, aperto a tutta la comunità scolastica.