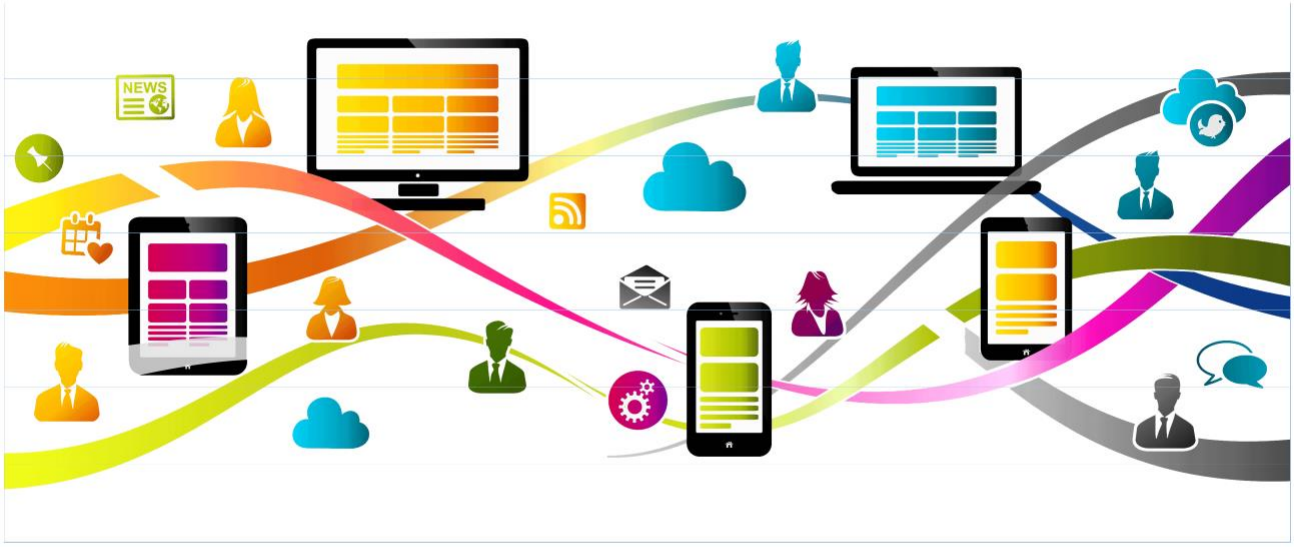
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIALE LIBERTA'
Scuole dell' Infanzia "S. Maria delle Vigne" - "C. Corsico"
Scuole Primarie "E. De Amicis" - " A. Botto"
Scuola Secondaria di Primo Grado "G. Robecchi"
Viale Libertà, 32 – 27029 Vigevano (PV) Tel. 0381/42464 - Fax 0381/42474
e-mail pvic83100r@istruzione.it - Pec: pvic83100r@pec.istruzione.it
Sito internet: www.icvialelibertavigevano.edu.it
Codice Fiscale 94034000185 –
Codice Meccanografico: PVIC83100R

"Piano Triennale di Intervento dell'ANIMATORE DIGITALE"



2022-2025

www.icvialelibertavigevano.edu.it

PREMESSA

Con il decreto 851/2015, il MIUR ha istituito il Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD), pensato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, come previsto nella riforma della Scuola (legge 107/2015 – La Buona Scuola). Il documento punta a introdurre le nuove tecnologie negli istituti scolastici, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di **scuola dal luogo fisico a spazi di apprendimento virtuali**. Si tratta di una vera e propria strategia complessiva di innovazione della scuola la quale non verrà più considerata unicamente un luogo di trasmissione delle conoscenze, ma uno **spazio aperto per l'apprendimento;** una scuola aperta in una società che è in continuo cambiamento ed inclusiva dove "tutti" i bambini possano essere, essi stessi, i protagonisti del loro apprendimento. È un'opportunità d'innovazione incentrata sull'adeguamento delle dotazioni tecnologiche, a disposizione degli insegnanti, alle metodologie didattiche e alle strategie usate con gli alunni in classe. Si tratta anche di un'azione in prevalenza culturale con la quale, in un modello di scuola pensato in tale maniera, la tecnologia deve essere messa al servizio dell'attività scolastica e deve coinvolgere tutti gli ambienti della scuola. Nell'ottica di quanto previsto dal PNSD, tutte le scuole sono chiamate ad avviare delle azioni specifiche ed una programmazione di strategie di innovazione digitale con finalità, obiettivi e strumenti che faranno parte integrante del PTOF. Un ruolo strategico nell'ambito della realizzazione delle azioni previste dal PTOF viene affidato all'**Animatore Digitale**, figura di sistema, individuata da ogni istituzione scolastica tra i docenti della scuola che, in collaborazione con il DS e il DSGA, coordinerà la diffusione dell'innovazione digitale a scuola e le attività del PNSD.

PROFILO DELL'ANIMATORE DIGITALE

L'AD è una figura fondamentale il cui ruolo sarà quello di favorire il processo di digitalizzazione delle scuole e di diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni che accompagnano, sostengono e monitorizzano sul territorio le azioni del PNSD. L'AD faciliterà il processo di programmazione e di coordinamento delle azioni strategiche, coinvolgendo tutto il personale della scuola, gli alunni e le loro famiglie. Tre gli ambiti di intervento e all'interno dei quali si muoverà l'Animatore Digitale. Le azioni previste nei relativi ambiti saranno fra di loro complementari per la promozione dell'azione educativa e per il successo dello stesso progetto. L'AD si occuperà quindi di:

- *FORMAZIONE INTERNA:* attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività di formazione, come, ad esempio, quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.
- *COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA*: attraverso la partecipazione degli alunni e a dei workshop e ad altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD e l'organizzazione di momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
- *CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE*: attraverso l'individuazione di 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.

Premessa al Piano Triennale

Le linee programmatiche tracciate nel piano sono un primo passo nella direzione di una sua definizione sempre più dettagliata e aderente al contesto, quale emergerà nel corso dei primi concreti interventi previsti, dai quali si raccoglieranno 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.
Il precedente triennio è stato caratterizzato da un impulso tecnologico molto importante dovuto alla pandemia da Covid-19. La dotazione digitale dell'Istituto e le competenze digitali di alunni e docenti hanno subito una rapida accelerazione dovuta alla necessità di
La progettazione del nuovo triennio vuole quindi trasformare le difficoltà affrontate durante il duro periodo appena trascorso in una risorsa allo scopo di consolidare i miglioramenti delle competenze acquisite fino ad ora.
Gli interventi previsti sono aggregati secondo i tre ambiti progettuali previsti dal PNSD, ma 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.

Interventi già attuati nell'Istituto

1. Creazione di soluzioni innovative

1.1 Rete e connettività (Azioni 1, 2 del PNSD)

Attualmente i plessi dell'istituto sono tutti dotati di connessione internet e access-point per permettere una copertura di tutti gli spazi scolastici, connessione che è stata implementata e potenziata a settembre 2022.

.

1.2 Aule Potenziate (Azione 4 del PNSD)

Con l'ausilio dei finanziamenti Statali ed Europei sono stati acquisiti molti strumenti digitali. La scuola ha inoltre partecipato al Bando PON per la dotazione di Digital Board, questo ha permesso di istallare dove ancora non cerano, dei monitor touch screen e sostituire alcune LIM ormai obsolete.
Tutte le LIM e i monitor touch presenti nell'Istituto sono collegate alla rete Wi-Fi.

1.3 Cablaggio

Nell'ambito della Programmazione dei Fondi Strutturali europei 2014/2020 – Avviso pubblico MI prot. n. 0020480 del 20/0/2021 per la realizzazione del Progetto PON FESR – Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento"
Tutte le aule sono state cablate, assicurando, in questo modo, una connessione veloce e soprattutto stabile.

1.4 **Dotazione**

I laboratori dell'Istituto sono dotati di computer fissi e computer portatili, di chromebook e di tablet. Al fine di un utilizzo corretto dei laboratori, l'Istituto si è dotato di un regolamento specifico, tale regolamento è consultabile sul sito della scuola.

1.5 **Robotica**

Da tre anni si tengono corsi di robotica utilizzando i robot della Lego mindstorms education EV3. La scuola secondaria di primo grado ha in dotazione 18 kit.

L'anno scorso l'Istituto ha fatto parte del progetto UNA RETE PER CRESCERE: Coding in azione. Il progetto, curato dalla Prof.ssa Claudia Limiroli, che fa parte del team per l'innovazione è stato finanziato con il Bando Avviso n. 20769 che aveva come scopo "La realizzazione di azioni di potenziamento delle competenze degli studenti attraverso metodologie didattiche innovative".

Il progetto ha visto una fase di iniziazione alla robotica rivolta a tutti gli studenti, una seconda fase rivolta solo alle classi seconde ed infine una terza fase a cui hanno partecipato gli alunni maggiormente interessanti e competenti.

Tutte le attività sono ampiamente documentate sul nostro sito alla voce "I Nostri Progetti".

Obiettivi

Assicurare ad un maggior numero di aule le dotazioni necessarie per la fruizione individuale e collettiva del web e di contenuti, per un'integrazione quotidiana del digitale nella didattica, per l'interazione di aggregazioni diverse in gruppi di apprendimento.

CONTESTO SCOLASTICO

Poiché l'obiettivo del PNSD è quello di migliorare la scuola, è compito principale di quest'ultima riuscire a fare una buona didattica utilizzando contenuti digitali per rafforzare le competenze e gli apprendimenti degli alunni. Questo significa che, le metodologie utilizzate nello svolgimento delle varie attività programmate, dovranno subire un radicale cambiamento: il dato digitale, per sua natura più facilmente accessibile, fruibile e manipolabile, permetterà all'alunno di poter essere coinvolto attivamente e di poter dare un suo contributo durante lo svolgimento delle attività. 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 degli obiettivi fissati all'interno del nostro PTOF. Coerentemente con quanto previsto dal PNDS, il Piano d'Intervento 2022 – 2025, elaborato per il prossimo triennio dall'**Animatore Digitale** di questo Istituto, individuato nella mia persona, Prof**. Massimo Magnani**, contiene le azioni prioritarie e percorribili e strategie funzionali e coerenti con la nostra realtà scolastica. Tale progetto, parte integrante del Piano triennale dell'Offerta Formativa, potrà subire eventuali modifiche di adeguamento alle situazioni.

INTERVENTI TRIENNIO 2022-2025

FORMAZIONE INTERNA		
OBIETTIVI	**ATTIVITA'/CONTENUTI**	**MONITORAGGIO E VALUTAZIONE**
• Sviluppare, migliorare e Integrare l'innovazione didattica e la cultura digitale nella nostra scuola	• Formazione continua e specifica dell'AD e del Team per l'Innovazione Digitale. • Formazione del docente referente d'istituto sul bullismo e cyberbullismo • Formazione all'uso di: - Piattaforma "Elisa" - Piattaforma "Generazioni Connesse" - Uso dei dispositivi individuali a scuola (BYOD) • Percorsi di formazione/autoformazione rivolti ai docenti su: - Uso delle LIM - Uso di software open source per la Lim - Uso di App per l'inclusione - G Suit for Education - Uso di strumenti per la realizzazione di test	• Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite • Elaborazione e pubblicizzazione degli esiti dei questionari

	• Formazione/autoformazione personale ATA. • Segnalazione di eventi e opportunità formative in ambito digitale • Sportello permanente per l'assistenza e l'utilizzo degli strumenti presenti a scuola (Registro Elettronico)	

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

OBIETTIVI	ATTIVITA'/CONTENUTI	MONITORAGGIO E VALUTAZIONE
• Sviluppare le competenze digitali degli alunni • Condividere le esperienze digitali	• Coordinamento con lo staff di direzione, le figure di sistema e con il docente referente bullismo e Cyber bullismo • Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione. • Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola di attività svolte in formato digitale.	• Questionario di monitoraggio per la rilevazione del livello di competenze digitali acquisite • Elaborazione e pubblicizzazione degli esiti dei questionari

	• Miglioramento dei servizi digitali per favorire la dematerializzazione • Utilizzare il registro elettronico per la condivisione di documenti e circolari nell'ottica della trasparenza e condivisione • Eventi aperti al territorio per genitori e alunni sulla sicurezza, la cittadinanza digitale, l'uso dei social, educazione ai media e cyberbullismo • Realizzazione di Workshop sull'utilizzo consapevole di internet. • Organizzazione del Safer Internet Day • Partecipazione a bandi Nazionali e Europei	

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE		
OBIETTIVI	**ATTIVITA'/CONTENUTI**	**MONITORAGGIO E VALUTAZIONE**
• Utilizzare e potenziare gli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare i processi di innovazione digitale	• Regolamentazione dell'uso di tutte le attrezzature tecnologiche della scuola: aula informatica, Lim, Notebook, PC e tablet. • Creazione di "repository", raccolta di dati e informazioni in formato digitale organizzate per discipline di insegnamento e aree tematiche per l'immediata condivisione del materiale.	• Questionario di monitoraggio per la rilevazione dell'utilizzo delle attrezzature e degli strumenti tecnologici in dotazione • Elaborazione e pubblicizzazione degli esiti dei questionari

	• Ricognizione della dotazione tecnologica della scuola e sua eventuale integrazione/revisione. • Partecipazione ai bandi PON-FESR per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola • Partecipazione alle attività relative al programma “Generazioni Connesse” sui temi della “Cittadinanza Digitale” e sulla sicurezza nel WEB. • Partecipazione al Safer Internet Day promosso in Italia da Generazioni Connesse. • E-Safety: educare ai media e ai social network • Incrementare la partecipazione: alla “Settimana del codice” • Incremento dei progetti di “digital storytelling” • Potenziamento dell’utilizzo del coding attraverso il sito www.code.org (Scratch) e/o attraverso attività unplugged	

RISULTATI ATTESI

Le singole attività proposte nei tre ambiti di intervento porteranno al raggiungimento dei seguenti risultati al termine del prossimo triennio:

- Miglioramento della didattica e del profitto degli studenti.
- Innalzamento delle competenze digitali degli studenti e dei docenti.
- Incremento della Collaborazione tra i docenti per lo scambio di esperienze.
- Ruolo degli studenti più attivo e collaborativo al loro apprendimento e alla loro crescita.
- Gli alunni matureranno non semplici conoscenze, ma competenze. Impareranno, non un sapere astratto e teorico ma un sapere concreto, un saper fare.
- Creazione di un sistema che dia la giusta collocazione all'autonomia scolastica e che sia basato sul concetto di rete: collaborativa, paritetica e partecipata.
- Miglioramento dell'organizzazione della scuola e del sistema scolastico nel suo complesso.

VIGEVANO,

22 settembre 2022

L'ANIMATORE DIGITALE

PROF. MASSIMO MAGNANI