



Chi è l'Animatore Digitale

L'animatore digitale è una figura di sistema con un ruolo strategico: è responsabile dell'attuazione dei progetti e delle indicazioni contenute nel Piano Nazionale Scuola Digitale. Presenta un piano triennale che una volta approvato è allegato al PTOF.

L'animatore deve animare e coordinare la partecipazione di tutta la comunità scolastica e sviluppare un piano di formazione metodologica dei docenti che possa favorire l'utilizzo consapevole e la comprensione critica delle tecnologie didattiche.

Campi operativi dell'AD

1. la formazione metodologica e tecnologica dei colleghi
2. il coinvolgimento della comunità scolastica
3. la progettazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche da diffondere all'interno degli ambienti della scuola guidando all'uso appropriato e significativo delle risorse digitali promuovendo piani di formazione sulla didattica laboratoriale, sulle "metodologie attive" di impronta costruttivista, sulle competenze di new media education, sui nuovi contenuti digitali per l'apprendimento.

Obiettivi

Rendere prima i docenti e poi gli studenti "creatori" e utenti critici e consapevoli di Internet e dei device e non "fruitori digitali" passivi.

L'AD ha il compito di favorire la partecipazione e stimolare non solo l'attività dei colleghi ma anche quella degli studenti e dei genitori organizzando workshop e attività strutturate sui temi del PNSD momenti formativi per famiglie e stakeholder territoriali (Comuni, imprese, biblioteche, fondazioni, banche...).

Altro obiettivo è la diffusione di una cultura della cittadinanza digitale condivisa e dell'alternanza scuola lavoro in maniera omogenea sui territori.

E chi non è

L'AD non è una figura di supporto tecnico (azione #26) cui rivolgersi per risolvere i problemi dei nostri pc, tablet o LIM, nè un formatore.

Per cominciare...a coinvolgere la comunità scolastica

L'AD individua soluzioni innovative e sostenibili che siano coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola anche coadiuvato da assistenza tecnica di altre figure, il TEAM

Esempi di Azioni di formazione

Somministrazione di un questionario ai docenti per la rilevazione delle esigenze di formazione

Monitoraggio attività e rilevazione del livello di competenze digitali acquisite

Pubblicizzazione delle finalità del PNSD con il corpo docenti e genitori

Pubblicizzazione sul sito della scuola del PNSD

Formazione per l'uso degli strumenti da utilizzare per una didattica digitale come strumento di didattica per competenze

Corsi di formazione e workshop aperti al territorio legati al progetto d'Istituto: Didattica 2.0

Formazione per l'utilizzo di spazi Drive condivisi e documentazione di sistema: registro elettronico, gli scrutini e le schede finali sulla APP di Google;

Formazione ed introduzione dei Social Classroom (Edmodo/ Google classroom)

Formazione Flipped Classroom (sessione per gruppo docenti interessati)

Formazione per l'uso di strumenti per la realizzazione di blog didattici, digital storytelling, web quiz, test

Creazione di un gruppo PNSD di sperimentazione di pratiche e approcci innovativi

Partecipazione a bandi nazionali ed internazionali

Segnalazione di eventi e opportunità di formazione

Stimolazione dei docenti alla partecipazione a comunità di pratica

Supporto tecnico e formativo per personale ATA (azione 11#)

Monitoraggio e raccolta delle pratiche didattiche innovative esistenti

Ricognizione della dotazione tecnologica d'Istituto e sua eventuale integrazione attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove metodologie

Utilizzo di software e Cloud per la didattica

Utilizzo di Google App per la condivisione di attività di diffusione di buone pratiche

Progettazione di una web radio della scuola

Progettazione di un giornalino online

progettazione di un tg web

Sviluppo del pensiero computazionale

Diffusione dell'utilizzo del coding

Workshop dedicati agli studenti e alle famiglie sulla cittadinanza digitale

Educazione ai media ed ai social network

Coinvolgimento dei genitori interessati e competenti in progetti sulla didattica digitale

Partecipazione alla comunità di E-twinning

Progettazione di un FAB Lab d'istituto

Realizzazione di una biblioteca scolastica come ambiente mediale

Idee ... per innovare

Revisione, integrazione, della rete wi-fi di Istituto

Ricognizione della dotazione tecnologica d'Istituto
Diffusione della didattica project-based
Creazione di Blog didattici
Sviluppo del pensiero computazionale
Diffusione dell'utilizzo del coding nella didattica
Introduzione alla robotica educativa
Ricerca, selezione, organizzazione di informazioni
Coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
Attività didattica e progettuale con sperimentazione di nuove tecnologie
Sviluppo e diffusione di soluzioni per rendere un ambiente didattico digitale con metodologie innovative e sostenibili
Risorse educative aperte(OER) e costruzione di contenuti digitali
Aggiornare il curriculum delle discipline professionalizzanti
Alla fine di ogni percorso annuale l'animatore potrebbe:
Raccogliere e monitorare i risultati ottenuti su buone pratiche innovative sperimentate
Analizzare punti forti e punti deboli o da potenziare
Condividere relazionando al cdd
Ordinare e rendere fruibile la documentazione annuale creata(materiale didattico digitale, progetti, griglie valutative, Uda etc...)

Ma prima di cominciare bisogna ricordare che sarebbe bene :

lavorare con più docenti possibile che possano sperimentare una didattica per competenze supportata dalle nuove tecnologie allargare il più possibile la partecipazione al monitoraggio e alla creazione di repository di "buone pratiche" condividere le sperimentazioni.