

2016-2019

PTOF

Piano Triennale dell'Offerta Formativa

Piano Nazionale
Scuola Digitale

Sommario

Progetto ADP Animatori Digitali Piemonte - Obiettivi	3
Riepilogo delle azioni dell'Animatore Digitale:.....	3
Il Progetto ADP – La formazione.....	4
Web e social.....	4
Flussi e attori del Progetto	5
Obiettivi formativi specifici della proposta ADP	6
Moduli del corso base	7
Attività Plenarie - workshop distribuiti sul territorio regionale	9
Attività Plenarie - seminari distribuiti sul territorio regionale	10

Per promuovere il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) ogni scuola deve avere un “Animatore Digitale”, ossia un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, svolge un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione a scuola. La rete di scuole piemontesi, di cui il nostro istituto è socio fondatore (Associazione Dschola), ha presentato il progetto “Formazione Animatori Digitali Piemonte” di seguito denominato ADP.

Progetto ADP Animatori Digitali Piemonte - Obiettivi

Il Progetto ADP ha l’obiettivo di formare gli Animatori Digitali per favorire il processo di digitalizzazione nelle scuole, includendo la formazione sulla progettazione di ambienti di apprendimento innovativi, l’individuazione degli apprendimenti, l’utilizzo di contenuti didattici digitali e l’applicazione di varie metodologie didattiche in linea con il Piano Nazionale Scuola Digitale.

Riepilogo delle azioni dell’Animatore Digitale:

FORMALIZZAZIONE DELL’AD: Occorre rendere pubblico nel proprio istituto il PNSD, il che significa promuovere uno o più incontri nei quali dibattere i pro e i contro del documento illustrarne i dettagli e a criticarne, se necessario, gli approcci. Questa fase potrebbe essere svolta mediante incontri in presenza o form/questionari cartacei e/o online.

INVENTORY E SCREENING: Il secondo passo necessario è fare un inventario puntuale di tutte le “buone pratiche” (digitali e non) che nel proprio istituto vengono già attuate, e le eventuali problematiche che ne impediscono la completa attuazione.

ANALISI DEI BISOGNI e PEDAGOGIE: E’ opportuno capire cosa serve al proprio Istituto partendo dai bisogni e dalle richieste del corpo docente. Mediante inventory, screening e RAV si individuano i punti di forza e debolezza della didattica del proprio istituto (didattica digitale e non, tecnologie e non) per pianificare le iniziative dei successivi tre anni.

OPERATIVITA’: l’AD dovrà progettare gli interventi di formazione sulle pedagogie e strumenti individuati. Si può iniziare lavorando per interventi trasversali per poi calarli, nei singoli ambiti disciplinari. A completamento del processo di innovazione la scuola potrà giungere ad una adozione condivisa e ragionata delle applicazioni digitali operata congiuntamente con le adozioni dei libri di testo superando le distinzioni e contrapposizioni tra digitale e tradizionale.

VALUTAZIONE e AUTOVALUTAZIONE: Al termine dell’anno scolastico l’AD potrà già elaborare alcune preliminari conclusioni sui primi interventi ed approcci da lui coordinati, potrà esprimersi sul grado di partecipazione dei propri colleghi, mediante la compilazione di schede ad hoc. Allo stesso modo, per deontologia professionale e per trasparenza, è bene che chieda ai colleghi un giudizio

sul suo operato, per poter eliminare nei mesi a venire criticità motivate da inesperienza e complessità dell'incarico e migliorare approcci, metodologie e anche tecnologie.

Il Progetto ADP – La formazione

Il progetto ADP promuove un percorso di miglioramento delle competenze digitali su vari ambiti: dall'aspetto organizzativo a quello didattico che, partendo da un'analisi dei bisogni della scuola, porti ad una migliore integrazione e ad un uso consapevole delle tecnologie. Il progetto prevede la realizzazione di più corsi che si svolgeranno su tutto il territorio regionale in modo da raggiungere tutti gli animatori digitali di tutte le province.

La formazione prevede l'organizzazione di 23 edizioni di corsi su tutto il territorio piemontese. A ciascun corso parteciperanno, in media, 25 Animatori Digitali. La distribuzione dei corsi per provincia è regolata in base al numero di AD presenti sul territorio (uno per autonomia scolastica). Il percorso formativo inizia e si completa con un insieme di eventi provinciali organizzati in plenaria: workshop, conferenze, seminari, eventi organizzati con la collaborazione dei partner del progetto e di altri soggetti che operano sul territorio.

Il progetto valorizza l'attuazione di modelli di didattica digitale per generare un contagio nel territorio tra le scuole che partecipano all'iniziativa, non focalizzandosi sulla tecnologia in senso stretto, ma favorendo dinamiche di innovazione che possono scaturire da un uso quotidiano delle stesse.

I corsi (tutti uguali per ogni provincia) hanno la durata di 25 ore e approfondiscono tutti gli argomenti più importanti del Piano Nazionale Scuola Digitale. I seminari vengono organizzati in maniera autonoma dalle scuole sedi di corso per rispondere meglio alle esigenze del territorio. Si prevede anche di organizzare alcuni eventi di portata nazionale.

Web e social

Per mantenere il contatto con gli AD sarà messa a disposizione una piattaforma web dedicata agli Animatori Digitali con l'ausilio di un forum dedicato e moderato, un blog, comunicazioni e news sul mondo scuola digitale e didattica, calendario eventi di formazione e pianificati per il Progetto ADP, calendario eventi aperti al territorio in collaborazione con altri enti e in collegamento con i social network.

Il fine dell'animatore sarà quello di rendere possibile l'inserimento di una didattica collaborativa digitale che metta al centro dell'azione educativa l'alunno. Grazie alla condivisione dei saperi di alunni e docenti l'utilizzo della tecnologia e le nuove forme didattiche diventeranno strumenti per nutrire e far crescere legami, stimolare le relazioni, tra docenti e studenti, tra gli studenti, tra la scuola e la famiglia.

Flussi e attori del Progetto

Le operatività previste in elenco non esaustivo:

- Sviluppo di un Portale dedicato, con forum e materiale on line e comunicazione social
- Progettazione corsi
- Questionari di valutazione corsi
- Produrre documentazione a supporto per inventory-screening-valutazioni e autovalutazione
- Supporto scientifico alla progettazione e allo sviluppo del progetto
- Assistenza durante la fase di attuazione del progetto (coaching); con supporto on line e forum
- Contributo alla progettazione didattica
- Workshop e attività in plenaria in collaborazione con i Partner
- Sviluppo relazioni e ingaggio di altre fonti di formazione quali Enti, Editori, Aziende
- Monitoraggio

Tutte le sedi in elenco sono dotate di aula magna in grado di ospitare gli incontri in plenaria, numerosi laboratori adatti ai corsi, connessione a larga banda e copertura wireless.

Gli incontri formativi, in laboratorio, hanno come punto focale la formazione e la sperimentazione di strumenti software e dispositivi per conoscere scenari per una “didattica digitale” grazie anche ai nuovi strumenti come il coding la robotica e la didattica basata sul gioco.

La valorizzazione dell’apprendimento informale sarà un ulteriore fattore chiave. In questa direzione l’uso di giochi, ambienti immersivi e augmented reality richiederà ulteriori approfondimenti di ricerca per far sì che questi vengano considerati ed introdotti nel sistema di apprendimento

Parallelamente ai processi di formazione sulle tecnologie sono previste sessioni di formazione in plenarie con finalità pedagogico scientifiche per sostenerne il processo di stabilizzazione dei nuovi modelli pedagogici, analizzandone il valore a seguito dell’inserimento delle tecnologie negli ambienti apprendimento.

Questi modelli pedagogici vedono l’inclusione dell’ICT come strumento per potenziare la didattica tradizionale privilegiando approcci attivi, che mirino alla riflessione ed alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Accanto ai punti di forza, però, ci sono alcuni punti deboli su cui riflettere e creare delle modalità operative, uno di questi riguarda il ruolo dell’insegnante non AD che si configura come il punto chiave nel processo di trasformazione delle azioni di apprendimento. L’Animatore Digitale dovrà essere in grado di supportare l’intero corpo docenti a sviluppare e mettere in campo competenze oggi ancora timidamente espresse cercando di personalizzare contenuti/percorsi sia per il modello classe tradizionale che per modelli diversi comunque con l’introduzione di componenti digitali.

Obiettivi formativi specifici della proposta ADP

Il progetto formativo intende raggiungere i seguenti obiettivi formativi:

1. Definire il panorama normativo e teorico-concettuale relativo alle tecnologie digitali in didattica.
2. Fornire una serie di indicazioni, stimoli pratici e strumenti per la realizzazione di ambienti di apprendimento digitali e per l'organizzazione e gestione di contenuti digitali, anche per i Bisogni Educativi Speciali.
3. Fornire strumenti e risorse per la progettazione di percorsi di formazione continua che prevedano il coinvolgimento di scuole / enti / associazioni del territorio di appartenenza.

Risultati dell'apprendimento attesi

Al termine delle lezioni i corsisti dovranno:

1. Essere consapevoli del valore aggiunto e delle criticità in merito all'utilizzo delle tecnologie nella didattica.
2. Avere un quadro generale di strumenti e metodologie atti alla progettazione e all'implementare di percorsi didattici e di apprendimento online.
3. Avere le conoscenze tecniche e metodologiche per adeguare l'infrastruttura della propria scuola in modo che sia funzionale all'uso di ambienti e percorsi di apprendimento digitali e non di ostacolo.
4. Essere in grado di progettare percorsi sostenibili di didattica digitale in relazione alle esigenze dei diversi contesti scolastici.
5. Essere in grado di condividere esperienze / risorse / metodologie utilizzando gli strumenti più idonei.

Moduli del corso base

I corsi sotto indicati mirano a sviluppare le competenze e le capacità dell' animatore digitale nei suoi compiti principali e ossia nell' organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e nell' individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola.

Modulo	Area	Breve descrizione del modulo	Finalità	Durata
Inizio formazione in plenaria	Orientamento, Finalità e Obiettivi dell'AD	L' Animatore Digitale e il PNSD Il progetto Animatori Digitale Piemonte , ruoli e obiettivi per una innovazione nella didattica per una cultura digitale condivisa	Per il raggiungimento dello scopo sarà necessario creare una comunità, "un luogo" in cui, nella diversità e nelle differenze, si condivide come obiettivo primario quello della crescita della persona grazie alla condivisione della conoscenza che matura con il tempo e diventa competenza. Il fine dell'animatore sarà quello di rendere possibile l'inserimento di una didattica collaborativa che metta al centro dell'azione educativa l'alunno, grazie alla condivisione dei saperi di alunni e docenti. Il mezzo: l'utilizzo della tecnologia e le nuove forme didattiche che dovranno fungere da strumenti per nutrire e far crescere legami, stimolare le relazioni, tra docenti e studenti, tra gli studenti, tra la scuola e la famiglia.	4
1	Setting	Il modulo intende fornire agli AD la conoscenza delle ICT che possono creare un ambiente digitale 2.0 (LIM, proiettore interattivo, monitor touch, mini pc, ecc.). La seconda parte intende mostrare come utilizzare efficacemente tali strumenti per una didattica ATTIVA dove i protagonisti sono gli alunni.	1. Ambienti digitali 2.0 e 3.0: strumenti 2. Ambienti digitali 2.0 e 3.0 : le didattiche ATTIVE (laboratoriali, collaborative, ricerca-azione, flipped classroom, ecc.) Il supporto per creare: INVENTORY .E SCREENING Il secondo passo necessario è fare un inventario puntuale di tutte le "buone pratiche" (digitali e non) che nel proprio istituto vengono già attuate, creando un documento ufficiale che tenga presente anche i risultati del RAV e sia a disposizione di docenti, alunni e famiglie.	3

Modulo	Area	Breve descrizione del modulo	Finalità	Durata
2	Area umanistica	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per la ricerca di informazioni online e il riferimento alle fonti. La seconda parte è dedicata alla produzione di materiale per la condivisione online e la gestione dello stesso con i propri alunni.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La ricerca di informazioni in rete (BIG 6 e NTFS) 2. Strumenti per le didattica umanistica (blog, digital storytelling, testo collaborativi) 	3
3	Area Scientifica	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per le esperienze laboratoriali che si possono fare con il proprio device e i suoi sensori. La seconda parte del modulo è dedicata a documentare correttamente le proprie esperienze.	<ol style="list-style-type: none"> 1. il laboratorio tascabile: usare lo smartphone per gli esperimenti scientifici 2. Documentare un'esperienza laboratoriale 	3
4	Infrastruttura e Sicurezza	Il modulo intende fornire gli strumenti di base per la realizzazione di un'infrastruttura di rete per poter praticare didattica digitale in sicurezza.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wireless Campus e navigazione protetta 2. Implementazione device esterni 3. Registro elettronico 4. Gestione documentale digitale 	3
5	Inclusione	Il modulo presenta i principali strumenti per l'inclusione (hardware e software). La seconda parte, in correlazione con il workshop dedicato al coding, illustra le potenzialità della personalizzazione dei software di inclusione attraverso scratch e il dispositivo makey makey.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strumenti per inclusione e pila software 2. Personalizzazione software con coding e makey makey 	3
6	ICT sostenibili	Il modulo presenta alcune soluzioni per imparare a rendere un ambiente digitale trovando soluzioni innovative e sostenibili (economicamente ed energeticamente).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inventoring e screening 2. Manutenzione zero 3. Soluzioni ad alta efficienza energetica (green lab) 	3

Attività Plenarie - workshop distribuiti sul territorio regionale

Workshop	Area	Breve descrizione del workshop	Finalità	Durata (h)
1	Coding	Il workshop intende introdurre al coding, sviluppando le sue applicazioni didattiche per la scuola primaria e secondaria	Introduzione al coding con Scratch	3
2	App inventor	Il workshop intende introdurre all'uso di app inventor e delle sue applicazioni in campo didattico	Introduzione ad App inventor	3
3	Robotica educativa	Il workshop intende introdurre all'uso della robotica come occasione educativa e di peer education tra gli ordini di scuola per applicazioni didattiche e pedagogiche, oltre che di sviluppo e ricerca.	Introduzione alla robotica	3
4	Arduino	Workshop finalizzato all'introduzione dell'Internet of Things	Introduzione a Internet of Things con Arduino	3
5	Stampanti 3D	Workshop per presentare le attività dei Fablab e le loro possibili connessioni sul territorio con il mondo della scuola	Introduzione alle stampanti 3D e al mondo dei Fablab	3
6	Buone pratiche	Workshop finalizzato alla condivisione di processi e pratiche di cambiamento avvenute con successo. Per l'AD è occasione di trarre spunto dall'esperienza di altre realtà per trovare le modalità per innescare un processo di cambiamento all'interno della propria realtà	Condivisione di buone pratiche didattiche e di processi significativi di cambiamento con ICT	3
7	Contenuti Digitali	Libri digitali e contenuti integrativi (ad es. creazione e/o uso di digital content, Open Educational Resources and licensing ecc.)	Reperimento contenuti digitali di qualità, riuso e condivisione di contenuti didattici (es. Khan Academy, OilProject), accesso a piattaforme MOOC, licenze e proprietà intellettuale	3
8	Diritto e ICT	Workshop finalizzato a presentare la connessione esistente tra la rete internet e il diritto giuridico (privacy e policy della rete)	Illustrare i concetti introduttivi per le buone pratiche di navigazione internet e per un corretto uso della rete. Illustrare la normativa sulla privacy e le effrazioni del web.	3

I workshop saranno organizzati in base alle risorse disponibili per ciascuna provincia. Le maggiori risorse previste per la provincia di Torino consentiranno di trattare tutti questi argomenti ed eventualmente di aggiungerne altri su tematiche emergenti.

Attività Plenarie - seminari distribuiti sul territorio regionale

Plenaria	Area Tematica	Breve descrizione del convegno	Ente promotore
1	Progettazione bandi PON	Sostenere gli AD per la corretta compilazione dei bandi PON	AssoEdu
2	Didattica mediaeducativa	Introduzione ai vari linguaggi mediali e alla loro interazione sistemica per generare il cambiamento nella realtà scolastica.	Dipartimento CEM (Università di Torino) – MED (Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione)
3	Progettare con i media	Usare gli strumenti mediali per una corretta progettazione per competenze, inseriti nella indicazioni nazionali	Dipartimento CEM (Università di Torino) – MED (Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione)