



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
ISTITUTO COMPrensIVO DI BRESSO - VIA DON STURZO  
20091 BRESSO (MI)  
Miic8ge00r – Tel. 0261455284

# FORMARE SPERIMENTARE INNOVARE

## PROGETTAZIONE ATTIVITA' ANIMATORE DIGITALE

A.S. 2018-2019   2019-2020   2020-2021

La Legge 107/15

Il comma 57 della Legge 107/15 prevede che nell'ambito del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF), le istituzioni scolastiche promuovano azioni coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD) per il raggiungimento dei seguenti obiettivi.

- ❖ Sviluppare le competenze digitali degli studenti;
- ❖ Potenziare gli strumenti didattici laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione delle istituzioni scolastiche;
- ❖ Adottare strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione dei dati;
- ❖ Potenziare le infrastrutture della rete;
- ❖ Formare i docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale;
- ❖ Formare il personale amministrativo e tecnico per l'innovazione digitale nell'amministrazione;
- ❖ Valorizzare le migliori esperienze nazionali;
- ❖ Definire i criteri per l'adozione di testi didattici in formato digitale e per la diffusione di materiali didattici anche prodotti autonomamente dalle scuole

## **L'ANIMATORE DIGITALE**

L'Animatore Digitale è una figura individuata dal Dirigente Scolastico con il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione nella scuola con azioni coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale e con quanto delineato dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto. Il ruolo dell'Animatore Digitale consiste nel coordinare una serie di attività e progettualità volte a promuovere nella comunità scolastica metodologie e tecnologie didattiche innovative con il coinvolgimento di tutti i docenti, alunni e figure che operano nella scuola e con essa. La scuola di oggi richiede sempre più specifiche competenze digitali affinché, attraverso la formazione e la sperimentazione, i docenti abbiano l'opportunità di ampliare le proprie competenze pedagogico-didattiche e gli studenti abbiano la possibilità di sviluppare gli apprendimenti per il raggiungimento degli obiettivi di cittadinanza digitale previsti dalla normativa. Le conoscenze digitali sono fondamentali per affrontare la continua evoluzione della tecnologia dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) e i rapidi mutamenti culturali e sociali che essa produce all'interno del mondo della scuola. La progettualità portata avanti dall'Animatore Digitale risponde ai punti fondamentali previsti dal PNSD mantenendo il focus sugli aspetti di collaborazione e condivisione delle esperienze e delle attività atte a FORMARE, SPERIMENTARE, INNOVARE.

Le attività per il triennio 2018-2021 afferiscono alle seguenti finalità:

### **1. 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.

### **2. COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**

Favorire la partecipazione di studenti e famiglie a proposte digitali presenti sul territorio attraverso una comunicazione sistematica per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

### 3. CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

### PIANO DI INTERVENTI

In collaborazione con i componenti del Team Digitale dell'Istituto e del responsabile di Segreteria incaricato, dopo un'analisi della situazione in atto relativa a spazi strutturati-dedicati e strumentazione informatica in dotazione nei tre plessi dell'Istituto, per il triennio 2018-2021, coerentemente con quanto previsto dal PNSD (Azione 28) e dal PTOF Piano Triennale dell'Offerta Formativa, l'Animatore Digitale dell'Istituto ha dato seguito all'attuazione del piano di interventi di seguito riportato.

### FORMAZIONE INTERNA

#### 1) **Presentazione e condivisione delle nuove competenze digitali in ambito europeo**

Presentazione al Collegio Docenti delle nuove competenze digitali previste dalla normativa attraverso incontri in presenza e/o invio di materiale informativo cartaceo e/o digitale per una corretta condivisione con i docenti.

Normativa di riferimento:

***RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente***

La **nuova Raccomandazione** sostituisce quella del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa adottata nel 2006 che il nostro sistema scolastico ha recepito negli allegati al D.M. n.139 del 2007, Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione, nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo di cui al D.M. n. 254 del 2012 e non da ultimo nei modelli di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e secondaria di I grado, allegati al D.M. n. 742 del 2017.

Anche le Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari trasmessi con Nota n. 3645 del 1° marzo 2018 si allineano ancora con la Raccomandazione del 2006.

Il concetto di **competenza è declinato come combinazione di "conoscenze, abilità e atteggiamenti"**, in cui l'atteggiamento è definito quale "disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".

Il nuovo quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze:

- competenza alfabetica funzionale;

- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- **competenza digitale**;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Ad ogni competenza è dedicata una descrizione analitica sulle conoscenze, abilità e atteggiamenti che determina il suo sviluppo, nell'ultima parte.

Il documento dell'UE si arricchisce di un capitolo fondamentale, Sostegno allo sviluppo delle competenze chiave, che individua tre problematiche:

- **Molteplici approcci e contesti di apprendimento:** indica l'apprendimento interdisciplinare, collaborazione intersettoriale, educazione sociale ed emotiva, delle arti e delle attività fisiche salutari, apprendimento basato sull'indagine e sui progetti, sulle arti e sui giochi, metodi di apprendimento sperimentali, apprendimento basato sul lavoro e su metodi scientifici, uso di tecnologie digitali, esperienze imprenditoriali, cooperazione tra contesti educativi, formativi e di apprendimento, inclusione, cooperazione tra partner educativi, formativi e di altro tipo nelle comunità locali.
- **Sostegno al personale didattico:** propone soluzioni di supporto all'elaborazione di approcci orientati alle competenze nei rispettivi contesti mediante scambi di personale, apprendimento tra pari e consulenza tra pari, reti di scuole, elaborazione di pratiche innovative e ricerca.
- **Valutazione e convalida dello sviluppo delle competenze:** avanza la possibilità di integrare la descrizione delle competenze chiave con opportuni strumenti di valutazione diagnostica, formativa e sommativa e convalida ai livelli opportuni (ad esempio, il quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue, il quadro di riferimento delle competenze digitali, il quadro delle competenze imprenditoriali, ecc.). Ampliare e potenziare la convalida dei risultati dell'apprendimento ottenuti con l'apprendimento non formale e informale.

## **MIUR: INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI**

Documento a cura del Comitato Scientifico Nazionale per le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione  
Febbraio 2018

### **N° 4 Competenza digitale**

Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.

#### **Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche:**

*“La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate.”*

## **2) Promozione di percorsi formativi**

- ❖ Divulgazione di proposte inerenti percorsi formativi e di aggiornamento presenti sul territorio o in rete (formazione in presenza, formazione on line, anche attraverso piattaforme webinar).
- ❖ Elaborazione di questionari come strumento d'indagine per definire i temi d'interesse per la formazione e l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo.
- ❖ Organizzazione di corsi interni, base ed avanzati, e laboratori formativi di didattica digitale in base alle esigenze emerse.

## **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA**

### **1) Coordinamento**

- ❖ Confronto con il Dirigente Scolastico e il DSGA sulle tematiche relative al PNSD presenti nel PTOF.
- ❖ Attività di confronto e coordinamento del Team Digitale, delle figure specifiche che operano nel settore delle tecnologie e degli operatori tecnici per l'elaborazione, l'attivazione ed il monitoraggio delle progettualità in ambito digitale.
- ❖ Confronto con il Dirigente Scolastico, il DSGA, il responsabile di segreteria designato ed il webmaster per l'implementazione del sito scolastico.
- ❖ Ricognizione della dotazione informatica dell'Istituto Comprensivo per l'elaborazione di proposte d'acquisti di materiale informatico di ultima generazione al fine di implementare la dotazione tecnologica dell'Istituto.

### **2) Collaborazioni**

- ❖ Supporto e formazione interna ai docenti in merito a contenuti digitali.
- ❖ Promozione e partecipazione ad eventi inerenti il digitale:
  - Attivazione progetti Codewek: attività informatiche nei laboratori e nelle classi – flashmob danza Coding
  - Adesione alla Settimana del Rosa Digitale per le pari opportunità nell'ambito della tecnologia e dell'informatica

- Adesione al concorso #IlmioPNSD nell'ambito dell'evento "Settimana della Scuola Digitale"
- ❖ Collaborazione con il referente designato per l'attivazione di percorsi ed eventi per docenti, alunni e famiglie su bullismo, cyberbullismo, sicurezza in rete, uso consapevole dei social, copyright, maltrattamenti. Nello specifico sono stati attuati i seguenti progetti:
  - Postacoiganti
  - Sicurezza in rete
  - Legalità Polizia di Stato giovanissimi con l'intervento di Dirigenti della Polizia di Stato
  - Sicurezza con la Polizia con visita alla caserma Antonio Annarumma Polizia di Stato III Reparto Mobile
  - Ringraziare voglio con il Manifesto della Comunicazione non Ostile
  - Scollegati dal bullismo
  - Safer Internet Day
- ❖ Progettazione ed attivazione del progetto DiGi-BIBLIO in collaborazione con le docenti referenti delle biblioteche di plesso e con il responsabile della Biblioteca Civica Comunale di Bresso per l'ampliamento dell'offerta a studenti e famiglie anche tramite canali digitali.
- ❖ Collaborazione con i Comitati Genitori per l'acquisto di nuovi strumenti hardware e software per il miglioramento della dotazione tecnologica nei tre plessi.
- ❖ Coinvolgimento delle famiglie degli alunni della scuola primaria per l'attivazione e l'attuazione di progetti di innovazione didattica previsti nel PON Competenze di Base (attività di coding e lingua inglese attraverso l'uso di software dedicati, hardware e LIM).
- ❖ Coinvolgimento di famiglie ed alunni su eventi e proposte di attività inerenti il digitale attraverso comunicazioni sistematiche pubblicate sul sito dell'Istituto Comprensivo.
- ❖ Segnalazione di siti, percorsi ed eventi per docenti, alunni e genitori inerenti i temi del PNSD.
- ❖ Collaborazione con il DS e i membri del Team Digitale per l'elaborazione del Diario scolastico.

## **CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE**

- ❖ Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione con nuovi acquisti per il miglioramento della dotazione tecnologica nella segreteria nei laboratori e nelle classi dei tre plessi.
- ❖ Gestione Registro Elettronico in collaborazione con il personale di segreteria per l'attivazione di nuove funzionalità rispondenti alla normativa sulla dematerializzazione come previsto dal Codice della Amministrazione Digitale - D.Lgs 7 marzo 2005, n.82- Art. 42.
- ❖ Partecipazione a bandi coerenti con le azioni delineate dal PNSD e dalle Nuove Competenze (PON Competenze di base: Modulo Coding e Pensiero Computazionale, Moduli Gioco Parlo Imparo Inglese nella scuola Kennedy, Gioco Parlo Imparo Inglese nella scuola Romani).
- ❖ Supporto ai docenti per attività laboratoriali con gli alunni inerenti le competenze digitali.
- ❖ Promozione utilizzo della tecnologia MVR Mixed Virtual Reality.
- ❖ Segnalazione di siti, percorsi ed eventi per docenti, alunni e famiglie inerenti la didattica digitale.
- ❖ Promozione utilizzo applicativi didattici specifici per l'inclusione.
  
- ❖ Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale.

A partire dal febbraio 2020, a causa della situazione derivata dall'emergenza sanitaria, il progetto è stato ampliato attraverso interventi che potessero permettere a docenti e studenti di affrontare la Didattica a Distanza e per la risoluzione delle numerose problematiche via via presentatesi, definendo i necessari e urgenti piani d'azione e gli opportuni interventi di supporto alla didattica.

In particolare sono stati attuati i seguenti interventi:

- ❖ Preparazione e pubblicazione sul sito dell'IC di documentazione di supporto a docenti e famiglie in merito alle nuove funzioni del Registro Elettronico per la Didattica Asincrona.

- ❖ Elaborazione ed invio di questionari, a studenti e docenti, inerenti le competenze digitali di utilizzo di G Suite e possesso/utilizzo devices personali e successive analisi, rielaborazione e sintesi dei dati raccolti.
- ❖ Elaborazione modulistica di supporto, per docenti ed alunni, per l'utilizzo della piattaforma G Suite e suoi applicativi per la Didattica Sincrona e pubblicazione sul sito dell'IC della documentazione.
- ❖ Gestione piattaforma G Suite.
- ❖ Organizzazione ed attivazione di un corso di formazione tramite contatto diretto con ente formatore, e definizione dei contenuti inerenti conoscenza ed uso di applicativi didattici digitali di immediato utilizzo con un riguardo particolare alle proposte per alunni con disabilità e fragilità.
- ❖ Collaborazione con DSGA per stesura PON Smart Class.
- ❖ Interventi diretti con alcune famiglie per l'attivazione dell'account istituzionale.

Il presente piano di lavoro è realizzato per il triennio 2018-21 ed è conforme a quanto previsto dalla normativa vigente.

D.ssa Emanuela Angela Salamina

Animatore Digitale