

PREMESSA

Questo Piano Triennale è da ritenersi come la prosecuzione effettiva delle azioni descritte ed effettuate, in stretta collaborazione con il TEAM Innovazione, nei sette anni scolastici precedenti a questo. In tali anni si è cercato di procedere ad un graduale processo di “disseminazione digitale” nella consapevolezza che, piuttosto che un “aiuto” effettivo alla didattica, l’innovazione tecnologica, calata dall’alto e per tutti, potesse risultare come un ostacolo a livello di impatto favorendo così la resistenza al cambiamento. Innegabile che l’emergenza sanitaria di questi ultimi anni abbia contribuito ad avvicinare molti docenti ed alunni ad esperienze di formazione e sperimentazione.

Per le azioni effettuate sino ad ora si rimanda al [PIANO ANIMATORE DIGITALE allegato PTOF 2018 – 2019](#) ed al [Piano triennale ANIMATORE DIGITALE allegato PTOF 2019-2022](#).

L’ANIMATORE DIGITALE

L’Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, ha il compito di “favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all’innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano nazionale scuola digitale” (rif. Prot. N° 17791 del 19/11/2015) .

Il suo profilo è rivolto a tre vaste aree indicate a seguito.

FORMAZIONE INTERNA: fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi interni sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica ad altre attività formative.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ 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; 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.

CONTESTO DI RIFERIMENTO - AZIONI EFFETTUATE NEGLI ANNI PRECEDENTI

La scelta di non “imporre” il digitale è stata dettata dalla convinzione che, procedere gradatamente e a partire dal basso, avrebbe portato ad una maggiore consapevolezza e vinto la resistenza al cambiamento.

Ad oggi ogni utente dell'Istituto possiede il proprio account Google Workspace For Education di Istituto, sono stati predisposti gruppi di Posta ad hoc per favorire gli scambi comunicativi all'interno della comunità scolastica e un Repository per lo scambio e l'archiviazione di materiali. Il database è costantemente aggiornato.

Numerosissimi sono i corsi/laboratori di formazione attivati oltre a quelli organizzati dall'Istituto prima come Polo poi come Snodo Formativo per la Provincia di Reggio Emilia.

Gli interventi di formazione interna sono stati, per la maggior parte, effettuati da personale della scuola.

Nei vari anni si sono date delle priorità all'azione dell'Animatore Digitale: prima la Scuola Secondaria, poi l'Infanzia e, infine, la Primaria.

L'emergenza sanitaria degli ultimi anni ha contribuito, per evidenti esigenze, ad avvicinare maggiormente docenti ed alunni ad esperienze di formazione e sperimentazione sul digitale.

In questi anni si è formato un buon gruppo di docenti “esperti” che utilizzano e sperimentano le tecnologie digitali e le nuove metodologie ad esse applicate. Questo gruppo, che collabora costantemente con l'Animatore Digitale, è divenuto parte integrante del TEAM INNOVAZIONE che è stato denominato come TEAM INNOVAZIONE ALLARGATO.

Il nostro Istituto si è dotato, attraverso la partecipazione al Progetto MIUR SIC Generazioni Connesse, di una [Policy di E-Safety](#) che racchiude tutti i documenti, regolamenti e regolamentazioni relativi al digitale. Tali documenti sono ora pubblicati sul [sito internet di Istituto alla pagina Regolamenti](#).

Per questo motivo ha ricevuto l'attestato di SCUOLA VIRTUOSA sui temi relativi all'uso positivo e sicuro delle tecnologie digitali. Su questo tema, vengono effettuati laboratori di sensibilizzazione per alunni e famiglie.

Durante la pandemia è stato predisposto il [Piano Scolastico per la Didattica Digitale Integrata](#), ad esso sono state aggiunte regolamentazioni relative all'utilizzo delle app di videolezione.

Sfruttando anche fondi dei progetti PON e FESR, in questi ultimi anni sono stati realizzati: il cablaggio di tutte le scuole con connessione a banda larga, ove possibile; l'Atelier CreAttivo; strutturati nuovi ambienti di apprendimento attraverso l'acquisto di arredi e strumentazioni tecnologiche; è stata ultimata la Biblioteca Innovativa ed è stata effettuata l'iscrizione a MLOL Emilib e MLOL [ReadER Medialibrary](#) con la relativa attivazione degli account per tutti gli studenti ed i docenti. Con i fondi stanziati per l'emergenza Covid è stata acquistata una buona dotazione di devices messa a disposizione degli alunni e delle classi/sezioni.

La scuola è in procinto di sviluppare gli ultimi progetti PON e FESR a cui ha aderito:

- Azione 13.1.2A “Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell’organizzazione” IMPORTO AUTORIZZATO € 89.010,13
- Azione 13.1.1A “Cablaggio strutturato e sicuro all’interno degli edifici scolastici” IMPORTO AUTORIZZATO € 93.659,24
- Avviso nell’ambito dell’azione #4 “Ambienti per la didattica digitale integrata” del Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD) per la realizzazione di spazi laboratoriali, completi di strumenti digitali per l’apprendimento delle STEM
- Piano Banda Ultralarga per le scuole dell’Emilia Romagna.

PIANO DI INTERVENTO

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), ed in sinergia con quanto espresso nel [PTOF 2022 - 2025](#), in qualità di Animatore Digitale dell’Istituto, la sottoscritta, coadiuvata dal TEAM Innovazione, presenta il proprio piano di intervento, da realizzarsi a conclusione di questo triennio di riferimento. Tale piano è stato, e sarà, sottoposto a monitoraggio annuale per consentirne eventuali ridefinizioni, anche in corso d’opera, in coerenza con i bisogni dell’Istituto.

Punti di intervento

- promuovere e realizzare una cultura digitale all’interno della comunità scolastica;
- promuovere e coordinare le attività previste dal PNSD;
- accompagnare i docenti in percorsi didattici innovativi proponendo la sperimentazione su metodologie innovative e didatticamente efficaci;
- perseguire lo sviluppo delle competenze digitali, favorendo l’implementazione della robotica, del coding, del tinkering e del making anche in vista dell’acquisizione di altre strumentazioni per il laboratorio STEM e delle nuove indicazioni ministeriali ed europee;
- incentivare la partecipazione a progetti nazionali/ europei o del territorio;
- attivare o mantenere attive le collaborazioni con Enti e Associazioni a scopo formativo;
- supportare i colleghi e collaborare con il Personale di Segreteria e il Dirigente Scolastico;
- individuare e applicare soluzioni didattico-tecnologiche innovative all’interno della scuola;
- organizzare la formazione e la sensibilizzazione della comunità scolastica verso una piena cittadinanza digitale;
- curare l’aggiornamento delle documentazioni relative a Policy di ESafety e Regolamentazioni sul digitale;
- gestire gli account Google Workspace per gli alunni;
- collaborare con i docenti della scuola primaria per la sperimentazione del registro elettronico rispetto alle nuove modalità di valutazione;
- collaborare nella gestione e aggiornamento di social e sito web di Istituto;

- collaborare con il responsabile Bullismo/Cyberbullismo in qualità di docente del gruppo di lavoro;
- coordinare il gruppo TEAM Innovazione e TEAM Innovazione allargato;
- ricercare soluzioni per l'assistenza tecnica delle dotazioni tecnologiche;
- collaborare con le scuole durante la somministrazione delle prove Invalsi;
- collaborare per la partecipazione a bandi e avvisi in essere;
- partecipare ad iniziative di formazione.

SOGGETTI RESPONSABILI INSIEME ALLA SOTTOSCRITTA

DIRIGENTE SCOLASTICO

TEAM INNOVAZIONE e TEAM INNOVAZIONE ALLARGATO

PST

RESPONSABILI BIBLIOTECA INNOVATIVA

DOCENTE REFERENTE PER IL CONTRASTO DEL BULLISMO E CYBERBULLISMO

DOCENTI DEL GRUPPO DI LAVORO PER LA PREVENZIONE E IL CONTRASTO AL BULLISMO E CYBERBULLISMO

RESPONSABILI ATELIER CREATTIVO

RESPONSABILI AULE E DOTAZIONI TECNOLOGICHE VARI PLESSI

ASSISTENTE TECNICO

RESPONSABILE LABORATORIO STEM (in procinto di realizzazione).

TEMPI E MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

L'Animatore Digitale ed il TEM INNOVAZIONE ALLARGATO offrono una disponibilità di massima che, di volta in volta, possa essere modificata, nel modo il più elastico possibile, in base alle esigenze. Prenotazioni e accordi potranno avvenire in presenza, via telefono o via e-mail.

Ogni anno, nei primi mesi di scuola, verrà effettuata una rilevazione dei bisogni di formazione per i docenti con conseguente attivazione di corsi e laboratori ad hoc.

Verranno, annualmente, predisposti progetti per quanto riguarda la formazione, l'accompagnamento in classe, l'aggiornamento del sito web e dei social, la manutenzione degli apparati tecnologici.

Per l'attivazione di questi percorsi, in particolare a quelli formativi, si attingerà anche ai fondi dell'Animatore Digitale.

L'obiettivo a lungo termine è quello di supportare, agendo su diversi aspetti, l'avvicinamento a modelli metodologico didattici in cui l'alunno sia protagonista attivo del processo di apprendimento. In quest'ottica il

digitale non è da confondersi con l’attrezzatura informatica presente nell’istituto, ma è piuttosto un approccio culturale che si ripercuote sui metodi di insegnamento e apprendimento. L’uso degli strumenti tecnologici vuole porsi come supporto a questo tipo di didattica. Non si tratta tuttavia di addestramento all’uso del digitale, ma di sensibilizzare i futuri adulti ad un uso consapevole degli strumenti tecnologici e di attivare progetti di didattica innovativa dove le tecnologie siano un mezzo e non un fine, un aiuto e non un intralcio.

Per quanto riguarda il coinvolgimento della comunità scolastica, l’intento sarà quello di continuare a favorire la partecipazione e stimolare non solo l’attività dei colleghi, ma anche degli studenti e dei genitori aprendosi a eventi formativi organizzati per le famiglie e per gli altri stakeholder territoriali (Comune, Biblioteca, Associazioni ecc.) cercando di promuovere la diffusione di una cultura della cittadinanza digitale condivisa.

Per i dettagli in merito ai Progetti e alle iniziative legate al [PNSD](#) si rimanda al [PTOF 2022 - 2025](#) (pagine 67 - ... - 85).

Nel presente piano vengono suddivisi i tre ambiti progettuali assegnati dal PNSD all’Animatore Digitale, ma è imprescindibile che tali ambiti vadano letti in un’ottica sistemica come necessari e complementari aspetti di un unico progetto per il quale il successo può dipendere solo da un organico sviluppo delle sue parti.

Anche per tale motivo, oltre che per rispondere al meglio ai bisogni, non saranno suddivise in annualità di intervento, ma **verranno selezionate e definite meglio di anno in anno con la relativa presentazione nel Piano Annuale dell’Animatore Digitale per l’anno scolastico di riferimento.**

AZIONI TRIENNIO 2022 - 2025

<p>FORMAZIONE <u>INTERNA</u></p>	<p>DOCENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Somministrazione questionario per rilevazione bisogni formativi. ● Formazione/autoformazione continua specifica per Animatore Digitale e il TEAM digitale. ● Formazione continua relativa alle tematiche della cittadinanza digitale. ● Proposta di laboratori di formazione, supporto in classe, supporto nella progettazione e divulgazione di buone pratiche relativi a: <ul style="list-style-type: none"> - strumentazioni tecnologiche presenti a scuola; - software e hardware LIM e/o monitor interattivi; - applicazioni utili per l’inclusione, lo sviluppo delle capacità creative e di problem solving e la didattica collaborativa;
--	-----------------------	---

		<ul style="list-style-type: none"> - strumenti e ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata; - utilizzo della Suite Google Workspace For Education nella didattica e nello sviluppo professionale; - utilizzo spazi Drive condivisi per la documentazione di sistema; - sviluppo e diffusione del pensiero computazionale, robotica, realtà aumentata, making, tinkering, coding; - attività STEM; - progettazione e sviluppo di progetti interdisciplinari e per competenze; - tematiche inerenti Privacy, Copyright, sicurezza in rete, cittadinanza digitale. <ul style="list-style-type: none"> ● Laboratori di formazione sul campo che saranno definiti di anno in anno. ● Possibilità di partecipare a lezioni aperte tenute dall'A.D. o da altri docenti. ● Supporto nella gestione ed utilizzo dell'account Google Workspace For Education di Istituto e relative applicazioni. ● Supporto incaricati Biblioteca Innovativa e organizzazione formazione sull'utilizzo della piattaforma ReadER Medialibrary. ● Progettazione, costituzione e partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio, TEAM Innovazione, Enti ed Equipe Formative Territoriali. ● Accompagnamento per l'utilizzo del Registro Elettronico per i nuovi docenti e anche in vista della nuova valutazione della scuola primaria.
	<p>ALUNNI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attivazione di laboratori STEM, anche extracurricolari, di ATTIVITÀ PRATICHE IN ATELIER O CLASSE PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO COMPUTAZIONALE, ROBOTICA, REALTÀ AUMENTATA. ● Attivazione di laboratori, anche extracurricolari, di coding, making e tinkering. ● Prosecuzione del laboratorio #VivereilWeb - CITTADINANZA CIVICA DIGITALE in particolare per le classi Quinte Scuola Primaria. ● Partecipazione alle proposte del territorio (Amministrazione Comunale, Polizia Postale...) per interventi e iniziative sui rischi connessi all'utilizzo della Rete.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di 2 ore sulle informazioni di base per la sicurezza in Rete (tenute dagli insegnanti di tecnologia) - classi Seconde Secondaria. ● Supporto nella gestione ed utilizzo dell'account Google Workspace For Education di Istituto e relative applicazioni. ● Attività di peer tutoring: gli alunni più grandi mettono in campo la loro esperienza per aiutare i più piccoli.
	FAMIGLIE E TERRITORIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Possibilità di partecipare a qualche lezione aperta: invito ai genitori per spiegare le attività svolte in classe. ● Proposta di incontri relativi alla Sicurezza in Rete: come educare i ragazzi ad un utilizzo consapevole, protetto e sicuro della Rete. ● Supporto e risposte ai dubbi o problemi relativi all'utilizzo degli account Google Workspace for Education di Istituto e della Rete. ● Eventuale formazione sull'utilizzo di MLOL ReadER Medialibrary.
<u>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</u>		<ul style="list-style-type: none"> ● Collaborazione con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con gli addetti alle tecnologie dei vari plessi, con il tecnico e con il personale di segreteria. ● Collaborazione con il docente referente di istituto per il contrasto di bullismo e cyberbullismo. ● Collaborazione con la commissione per l'inclusione relativamente a "iniziative o bisogni digitali". ● Partecipazione ed eventuale progettazione di eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD (cittadinanza digitale, sicurezza, uso dei social network, educazione ai media, cyber bullismo). ● Collaborazione nella gestione del Registro digitale. ● Implementazione sul sito istituzionale degli spazi dedicati <ul style="list-style-type: none"> ○ al PNSD per informare sul Piano e su iniziative/prodotti della scuola stessa ○ ai pericoli della Rete ○ alla pubblicazione di esperienze e buone pratiche di DIDATTICA DIGITALE ● Revisione, aggiornamento e pubblicazione della Policy di E-Safety e relativi Regolamenti e regolamentazioni. ● Sensibilizzazione di eventi proposti dai vari Enti (eventi formativi, settimana PNSD, "Hour of Code – Programma il

		<p>Futuro”, Safer Internet Day - La giornata mondiale della sicurezza in Rete “Bullismo e Cyberbullismo”...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione a progetti innovativi di Enti, Fondazioni e Associazioni del territorio (Girls code it better, InnovaMenti...). ● Proporre attività gestite dagli alunni come la web radio, la web tv o il videomaking e curarne la relativa pubblicazione. ● Pubblicazione di informative e news sui social di Istituto. ● Collaborazione con i responsabili della creazione di audio/video da pubblicare. ● Collaborazione per la partecipazione a bandi e avvisi.
<p><u>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</u></p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Gestione degli account Google Workspace For Education per gli alunni. ● Sostegno, formazione ed accompagnamento all’utilizzo della piattaforma Google Workspace For Education di Istituto e delle soluzioni innovative possibili. ● Incentivazione all’utilizzo di metodologie innovative nella didattica: webquest, inquiry, storytelling, tinkering, hackathon, gamification, flipped classroom ecc. ● Partecipazione a progetti innovativi di Enti, Fondazioni e Associazioni del territorio (Coder Dojo, Girls code it better, InnovaMenti...). ● Implementazione degli Ambienti Innovativi: creazione di ambienti accoglienti in cui la condivisione e la collaborazione siano una metodologia di apprendimento docente/alunno o peer to peer (tra pari). ● IMPLEMENTAZIONE DEGLI SPAZI DI CONDIVISIONE/LAVORO ESCLUSIVI PER DOCENTI (esempi di attività svolte, tutorial sugli strumenti, repository, pubblicazione delle attività...). ● Creazione/implementazione SPAZI CONDIVISI IN DRIVE E DRIVE CONDIVISI per lo scambio collaborativo tra docenti, commissioni, DS, DSGA, Segreteria. ● Aggiornamento di gruppi di contatti per agevolare le comunicazioni tra gli operatori. ● Collaborazione nella creazione di moduli ad uso della scuola. ● Promozione e diffusione della cultura del Byod (Bring Your Own Device).

		<ul style="list-style-type: none"> ● AGGIORNAMENTO/IMPLEMENTAZIONE SITO WEB E SPAZI SOCIAL DI ISTITUTO SITO WEB CANALE YOUTUBE PAGINA FACEBOOK INSTAGRAM ● Promozione all'utilizzo del portale ReadER Medialibray. ● Partecipazione a bandi e avvisi di cui al paragrafo CONTESTO DI RIFERIMENTO - AZIONI EFFETTUATE NEGLI ANNI PRECEDENTI per lo sviluppo e l'aggiornamento delle strumentazioni, del cablaggio e della connettività esistenti. ● Creazione e promozione del laboratorio STEM. ● Partecipazione al progetto Girls Code it Better. ● Valutazione per un eventuale coinvolgimento di stakeholder territoriali per l'implementazione dell'Aterier CreAttivo, del futuro laboratorio STEM e della Biblioteca Innovativa. ● Ricerca di soluzioni sempre più all'avanguardia per migliorare l'efficacia e la sicurezza dei dati. ● Curare l'aggiornamento periodico firewall, password e strumentazioni reti fisiche.
--	--	--

Si ribadisce che il presente Piano potrà essere rivisto a seconda dei bisogni e delle necessità che potrebbero evidenziarsi durante l'arco di tempo della sua validità.

Casalgrande, dicembre 2021

*L' Animatore Digitale
Daniela Manzotti*