

# IIS DIAMANTE ITCG – IPA – ITI – IPSSAR PRAIA A MARE



## SCHEDA PRESENTAZIONE PROGETTO PTOF

A.S. 2024/2025

orario curricolare

orario extracurricolare

<b>Denominazione progetto</b>
<b>PROGETTO ANIMATORE DIGITALE ANNUALITA' 2024/2027</b>

<b>Referente Responsabile del Progetto</b>
Prof.ssa Patrizia D'Anello

<b>FIGURE COINVOLTE:</b> indicare i nominativi docenti interni, esperti esterni, altre scuole, eventuali Enti, Associazioni (specificare)
Docenti interni: Team Digitale
Esperti esterni:
Altre figure coinvolte:

<b>Analisi del fabbisogno</b>
Il presente progetto intende realizzare alcuni obiettivi del PTOF, contribuendo al piano di miglioramento che l'Istituto si è dato (soprattutto negli aspetti riguardanti l'evoluzione degli ambienti di apprendimento, la formazione degli insegnanti sull'uso delle nuove tecnologie a sostegno della didattica e l'ampliamento dell'offerta formativa) e alla realizzazione, da parte dell'Animatore Digitale, di azioni coerenti con il PNSD.

<b>Destinatari</b>
Intera Comunità scolastica: Alunni, Personale Docente e non Docente

## Descrizione sintetica del progetto (*Abstract*)

(da inserire nel PTOF)

L'Animatore Digitale è una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione digitale a scuola e il Piano Nazionale Scuola Digitale prevede un'azione dedicata, l'azione #28.

Per cui, in linea con quanto previsto dal PNSD (azione #28), coerentemente con il RAV e tenuto conto delle linee di indirizzo del Dirigente Scolastico, la sottoscritta, in qualità di Animatore Digitale dell'Istituto, presenta il proprio piano di intervento che diventerà parte integrante del PTOF d'Istituto per gli A.S. 2024/25, 25/26, 26/27, e che potrebbe essere modificato o subire delle variazioni in itinere, secondo le necessità espresse dall'utenza con cui la scuola opera.

Il piano comprende azioni considerate prioritarie e percorribili nel triennio 2011/2023 suddivise nei tre ambiti di intervento:

### 1) **Formazione interna:**

- Pubblicizzazione delle finalità del PNSD sul sito della scuola nella sezione dedicata e delle relative attività svolte nell'Istituto
- Formazione specifica per l'animatore digitale e team dell'innovazione
- Formazione sull'utilizzo dei dispositivi individuali BYOD
- Formazione su metodologie attive come il Flipped Learning, Cooperative Learning, Project Based Learning, ecc.
- Sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale
- Formazione e condivisione di buone pratiche su:
  - uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola;
  - conoscenza e utilizzo della piattaforma GOOGLE WORKSPACE
  - uso di applicazioni utili per l'inclusione
  - uso di strumenti e ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata: soluzioni online per la creazione di classi virtuali, social network
  - uso di strumenti per la realizzazione di test, web quiz
  - utilizzo spazi Drive condivisi e documentazione di sistema
- Partecipazione alla rete territoriale e nazionale, nonché al Progetto Nazionale "INNOVAMENTI", oltre ai webinar organizzati dall'EFT Calabria
- Segnalazione di incontri eventi – workshop in ambito digitale
- Assistenza e supporto ai docenti nella produzione di materiali digitali, nonché alla didattica digitale

### 2) **Coinvolgimento della comunità scolastica:**

- Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale revisione
- Revisione e integrazione della rete wi-fi di Istituto
- Individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola
- Realizzazione da parte di docenti e studenti di video, utili alla didattica e alla documentazione di eventi o progetti di Istituto
- Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato multimediale
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali sulla base delle azioni del PNSD
- 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, cyberbullismo)

### 3) Creazione di soluzioni innovative:

- Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema e con l'intero gruppo di lavoro scolastico
- Ricognizione della dotazione tecnologica dell'Istituto ed eventuale integrazione con nuovi acquisti
- Utilizzo del "Coding" con software dedicati
- Costruzione curricula verticali per le competenze digitali
- Diffusione di una didattica Project Based
- Partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
- Organizzazione di workshop e attività per condividere con le famiglie e il territorio i temi del PNSD
- Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD
- Coordinamento e diffusione delle iniziative digitali per l'inclusione
- Sperimentazione utilizzo dispositivi personali dei docenti e degli alunni per la didattica (BYOD)
- Creazione di repository di materiale a disposizione di tutti i docenti
- Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nella scuola in formato digitale

### Obiettivi formativi prioritari collegati al RAV

Le ricadute del piano, sicuramente positive, valutate a lungo termine, saranno:

- ✓ Miglioramento della didattica e del profitto degli studenti, adeguandosi alle nuove modalità di apprendimento che i giovani oggi richiedono.
- ✓ Innalzamento delle competenze digitali degli studenti e dei docenti.
- ✓ Potenziamento dei percorsi personalizzati per gli studenti.
- ✓ Incremento della collaborazione tra i docenti per lo scambio di esperienze e competenze.
- ✓ Accrescimento negli studenti di atteggiamenti collaborativi, propositivi, empatici e di maggiore entusiasmo nei confronti delle discipline di studio.
- ✓ Miglioramento dell'organizzazione della scuola e del sistema scolastico nel suo complesso.

### Contenuti

Tutto il progetto sarà gestito dall'Animatore Digitale, il quale non è altro che una figura di sistema, fruitore di una formazione specifica allo scopo 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 PNSD".

<b>Metodologie</b>
<p>Tutte le metodologie utilizzate avranno lo scopo di stimolare la creatività e l'innovazione digitale sulle nuove tendenze e strumenti nel campo della digitalizzazione, anche attraverso l'introduzione di nuovi strumenti e risorse, l'approfondimento di competenze specifiche o la condivisione di buone pratiche, al fine di ottenere nuove esperienze educative coinvolgenti e significative all'interno delle classi.</p> <p>L'animatore digitale può aiutare gli insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nell'uso e nella gestione delle tecnologie digitali, come la connessione di dispositivi, l'installazione di software o l'accesso a risorse online;</li> <li>➤ Nella creazione di materiali didattici come presentazioni, video o animazioni per arricchire l'insegnamento e rendere le lezioni più coinvolgenti;</li> <li>➤ Nella progettazione di attività innovative utilizzando le tecnologie digitali attraverso l'utilizzo di app, giochi educativi, piattaforme di e-learning o strumenti di collaborazione online.</li> </ul>
<b>Modalità di monitoraggio, verifica, valutazione</b>
<p>Relazione finale di progetto delle diverse annualità anche al fine di supportare gli insegnanti nella valutazione dei risultati delle attività digitali, fornendo feedback e suggerimenti per migliorare il processo di insegnamento e apprendimento.</p>
<b>Traguardi attesi al termine del percorso</b>
<p>Nel corso del triennio, tale piano potrà subire correzioni o aggiornamenti, secondo le esigenze dell'Istituzione Scolastica ma anche sulla base dell'avvio di eventuali progetti PON.</p>
<b>Indicatori di efficacia e efficienza</b>
<p>(es. gradimento risultante da questionari di soddisfazione; specificare indicatori e riportare dati ottenuti nella relazione finale)</p>
<p>X Motivazione  <input type="checkbox"/> Frequenza  <input type="checkbox"/> Partecipazione  X Conoscenze e abilità acquisite  <input type="checkbox"/> Rapporto con i compagni  x Modalità organizzative  x Competenze raggiunte  <input type="checkbox"/> Altro.....</p>
<b>Risorse umane</b>
<p style="text-align: center;">Team Digitale</p>
<b>Mezzi e strumenti</b>
<p style="text-align: center;">Strumentazioni e risorse informatiche e laboratori.</p>
<b>Rapporti programmati con le famiglie e il territorio</b>

<b>Risorse finanziarie necessarie</b>

**Aspetti organizzativi e finanziari del progetto**

**1. Risorse umane**

*a) Personale interno*

n.	Docente/ Non Docente	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1	TEAM DIGITALE			
2				
3				
4				

*b) Collaboratori esterni*

n.	Nome e cognome	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1				
2				
3				
4				

**2. Beni e servizi (indicare il materiale che si prevede di utilizzare, eventuali uscite, ecc.)**

n.	Tipologia
1	
2	
3	
4	

	Scheda finanziaria	n. ore	Importo orario	totale	note
1	Ore docenza personale interno				
2	Ore docenza esperti esterni*				
3	Attività di programmazione e verifica				
4	Beni di consumo**				
5	Servizi				
	Totale				

\* allegare eventuali preventivi e scheda personale

\*\* allegare eventuale richiesta di materiale

DIAMANTE, 04/10/2024

IL DOCENTE RESPONSABILE DEL PROGETTO  
A.D. Prof.ssa Patrizia D'Anello

