



ISTITUTO COMPRENSIVO "GIAN TESEO CASOPERO"

SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO
Via Pirainetto, n.60 88811 - Cirò Marina (KR)
Tel./Fax 0962.35185 - Cod. Fisc.: 91021410799
E-mail: Kric82400D@istruzione.it - [PEC: kric82400d@pec.istruzione.it](mailto:PEC:kric82400d@pec.istruzione.it)
<http://ic2casopero.edu.it>



ANIMATORI DIGITALI 2022/2024 – Codice di Avviso M4C1I2.1-2022-941

Linea di Investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

Animatore digitale: formazione del personale interno

A.S. 2022/2023 – 2023/2024

ANIMATORE DIGITALE: PROF.SSA COSENZA FEDERICA



INDICE

PREMESSA

1. L'ANIMATORE DIGITALE E IL SUO RUOLO

1.2 Descrizione sintetica del progetto

1.3 Ambiti di Intervento

2. PIANO DI INTERVENTO, AZIONI E RISULTATI ATTESI

2.1 Il Contesto di riferimento

2.2 Azioni previste

2.3 Risultati attesi

PREMESSA

L'articolo 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, prevede il finanziamento di azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR. A ciascuna istituzione scolastica sono assegnati 2.000,00 euro per l'attuazione di azioni finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica. I fondi coprono le azioni di formazione e affiancamento del personale scolastico, svolte con la collaborazione degli animatori digitali, per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024.

1. L'ANIMATORE DIGITALE E IL SUO RUOLO

L'animatore digitale è una figura strategica per il processo di digitalizzazione della scuola. Il suo compito, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore dei Servizi Amministrativi, è quello di promuovere e coordinare attività di diffusione e innovazione in ambito tecnologico e digitale della scuola, secondo quanto predisposto dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD- Decreto Legge del 27 Ottobre 2015) e dal PTOF d'Istituto. Le sue funzioni principali sono la formazione del personale docente, la realizzazione di una cultura digitale nella scuola e l'adozione di soluzioni innovative dal punto di vista tecnologico.

Per la diffusione dell'innovazione nelle scuole, l'animatore digitale svolge un ruolo strategico ed è fondamentale che sia integrato e conosca profondamente la comunità scolastica. Per questo, non viene individuato come professionista esterno, trattandosi invece di un docente interno alla scuola. Allo stesso tempo, quello dell'animatore digitale non deve essere considerato un semplice supporto tecnico, ma un vero e proprio lavoro di coordinamento che deve essere svolto in stretta collaborazione con il Direttore dei Servizi Amministrativi e con il Dirigente Scolastico e che deve coinvolgere l'intera comunità scolastica.

1.2 Descrizione sintetica del Progetto

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti nella promozione di attività di formazione del personale docente, di supporto del personale non docente, di intervento per gli studenti e di coinvolgimento per l'intera comunità scolastica, attraverso soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare all'interno della scuola per potenziare lo sviluppo delle competenze digitali e l'innovazione didattica. Nel corso degli interventi previste, l'animatore digitale svolgerà altresì azioni di accompagnamento e sostegno in accordo con il Team Digitale dell'Istituto e il Team Innovativo predisposto per l'espletamento degli interventi previsti dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR).

1.3 Ambiti di Intervento

L'animatore digitale cura, in particolare, i seguenti ambiti:

FORMAZIONE INTERNA	COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE
<ul style="list-style-type: none">• Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD.• Promuovere attività di formazione e sperimentazioni sul campo.	<ul style="list-style-type: none">• Favorire la partecipazione e il protagonismo attivo degli studenti in attività in attività.• Promuovere una cultura digitale condivisa.	<ul style="list-style-type: none">• Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili.• Promuovere l'uso di particolare strumenti per la didattica, diffondere pratiche metodologiche innovative, coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Sulla base delle sopracitate aree di intervento, di seguito viene illustrato l'intervento che si intende proporre connesso alle azioni e ai risultati attesi.

2. PIANO DI INTERVENTO, AZIONI E RISULTATI ATTESI

Il seguente Piano di Intervento ha l'obiettivo di promuovere la transizione digitale della scuola, attraverso lo sviluppo di azioni e interventi legati all'innovazione didattica, metodologica e la diffusione di buone pratiche. Affinché ciò sia possibile, l'animatore digitale svolgerà la funzione di raccordo tra le seguenti componenti: Dirigente Scolastico, Direttore dei Servizi Amministrativi, Team Digitale e Team per l'Innovazione, in modo da seguire una strategia unica che coinvolga le componenti fondamentali di tale processo per la piena realizzazione del percorso. L'obiettivo è quello di proseguire e implementare buone pratiche di digitalizzazione e innovazione tecnologia e metodologica, già avviate nel corso degli anni scolastici precedenti in linea con quanto predisposto dal PNSD. Ciò sarà possibile grazie agli interventi previsti dal "PIANO SCUOLA 4.0 – NEXT GENERATION CLASSROOM" in linea con l'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" (PNRR). Il progetto prevede, infatti, lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola anche attraverso la formazione del personale e la sperimentazione in classe anche attraverso l'ausilio della piattaforma "SCUOLA FUTURA". Laddove lo si dovesse ritenere opportuno per il raggiungimento del target previsto, ci si potrà rivolgere anche alla collaborazione con formatori esterni alla scuola che insieme ai componenti interni (animatore digitale, team digitale e team per l'innovazione) promuoveranno azioni formative attraverso laboratori, workshop, comunità di pratica, azioni di supporto, ecc... .

Oltre alla formazione, si punterà all'utilizzo di nuovi strumenti hardware e software che facilitano il lavoro a scuola e rendono più efficace il processo di insegnamento – apprendimento. La cultura digitale diventa dunque un ponte per studenti, docenti, personale e intera comunità scolastica. Verrà superato il concetto di aula tradizionale, proponendo quello di aula "liquida" che promuove l'engagement, l'exploring, l'explanation, l'elaboration, dove l'utilizzo di nuovi strumenti e dei servizi della rete trasformano e superano il concetto di didattica tradizionale in linea con quanto espresso nel P.T.O.F.

Le azioni si svolgeranno nel biennio 2022/2023 e 2023/2024, concludendosi entro il 31 Agosto 2024.

2.1 Il Contesto di riferimento.

L'Istituto Comprensivo "G.T. Casopero" vuole essere una risorsa per il comune di Cirò Marina. Da quanto emerge dal RAV, la scuola dispone di vari spazi didattici: laboratori di arte, scientifico, laboratori STEM, linguistico, ampi spazi esterni, laboratori green interni ed esterni, auditorium, aule adibite a varie attività, biblioteche, palestre, gestite da figure di coordinamento. L'uso di questi spazi avviene sia in orario curricolare che extracurricolare. L'Istituto, inoltre, dispone di strumenti tecnologici quali LIM, Digital board, Tablet, Computer, acquistati attraverso vari interventi e forme di finanziamento. Nel corso degli anni, la scuola ha partecipato ad iniziative promosse dal PNSD raggiungendo buoni risultati.

L'obiettivo è quello di migliorare gli interventi connessi alla digitalizzazione, tenendo conto degli effettivi bisogni presenti, fornendo maggiore sistematicità agli interventi e migliorando le azioni del team al fine di rendere fattive le buone pratiche di innovazione e digitalizzazione all'interno della scuola.

L'innovazione didattica, metodologica e tecnologica, potenzierà le competenze digitali degli studenti e favorirà la governance, la trasparenza e la condivisione di dati, nonché lo scambio di informazioni tra dirigente, docente, studente e personale amministrativo.

2.2 Azioni previste

Di seguito, vengono organizzate in tabella le azioni da attuare nel corso del biennio 2022/2023 – 2023/2024, in linea con gli ambiti di intervento previsti dal PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE e gli effettivi bisogni della scuola emersi dai documenti strategici (RAV- PDM- PTOF):

AZIONI PREVISTE	
ANNI SCOLASTICI 2022/2023 – 2023/2024	
FORMAZIONE INTERNA	<ul style="list-style-type: none"> • Istituzione di un Team Digitale che promuove e supporta la digitalizzazione in ogni plesso scolastico, attraverso la ripartizione di compiti ben definiti e la comunicazione con il Team per l'Innovazione, il Dirigente Scolastico, il Direttore dei Servizi Amministrativi, l'Animatore Digitale. • Formazione per docenti, inerente all'utilizzo di piattaforme, tools, strumenti didattici digitali, web app, e/o metodologie innovative, didattica digitale integrata. • Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale all'esterno. • Diffusione di buone pratiche di scambio all'interno della scuola e formazione personale autonoma del Team Digitale e del Team per l'Innovazione. • Attività di monitoraggio attraverso la somministrazione di questionari di gradimento (Moduli Google).
COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione di pratiche didattiche innovative e digitali all'interno delle classi anche in linea con le iniziative del Piano Nazionale Scuola Digitale. • Cura della piattaforma Gsuite e del sito della Scuola, ampliando sezioni che mostrino l'effettivo servizio promosso dalla Scuola. • Implementare la condivisione sui vari Canali Social della Scuola.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pubblicizzazione, sui vari canali, delle attività e iniziative promosse dalla scuola in formato multimediale. • Ampliare il numero di docenti impegnati nella documentazione multimediale delle iniziative e dei progetti promossi dalla scuola.
<p>CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di uno spazio virtuale in cui i docenti possano condividere materiale scolastico, al fine di promuovere buone pratiche, condividere saperi e metodologie dell'insegnamento/apprendimento, configurandosi come comunità di pratica. • Promozione della piattaforma "Canva for Education" per condividere, creare, collaborare. • Utilizzo di classi virtuali e metodologie didattiche innovative. • Fare una ricognizione degli strumenti presenti a scuola, implementarli e diffonderne l'utilizzo anche in relazione a forme di didattica inclusiva (individualizzazione e personalizzazione dell'apprendimento).

2.3 Risultati attesi

Al termine dell'anno scolastico 2023/2024, si prevede il raggiungimento dei seguenti risultati:

- Innalzamento delle competenze digitali degli studenti.
- Diffusione di buone pratiche tra docenti per lo scambio, la condivisione, la relazione.
- Miglioramento dell'Offerta Formativa grazie alle innovazioni tecnologiche, digitali e metodologiche.
- Potenziamento dei percorsi di inclusione.
- Miglioramento dell'organizzazione scolastica nel suo complesso.

Nel corso del biennio, tale piano potrà subire correzioni o venire aggiornato secondo le esigenze dell'Istituzione Scolastica.

L'Animatore Digitale
F.to *Federica Cosenza*

