



## **ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Stefano Casadio”**

Via Dante Alighieri, 8 - 48033 Cotignola (RA) - RAIC 81300N Tel: 0545/908814

C.F. 82003610399 e-mail: [raic81300n@istruzione.it](mailto:raic81300n@istruzione.it) – [iccotignola@gmail.com](mailto:iccotignola@gmail.com)

PEC: [raic81300n@pec.istruzione.it](mailto:raic81300n@pec.istruzione.it) Sito web: [iccotignola.edu.it](http://iccotignola.edu.it) - Codice univoco ufficio: UFMGLF

# **PIANO TRIENNALE DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE 2022/2025**

**AGGIORNATO PER a.s. 2024 - 2025**

### **Animatore Digitale**

Alessandra Ravaglia

### **Team Digitale**

Fiorenza Garelli

Federica Soprani

Emanuele Tutolo

Tiziana Venturini

### **Responsabile dei laboratori informatici e strumentazione**

Degani Alberto

approvato dal Collegio dei Docenti del 25/10/2024

## PREMESSA

La nota Ministeriale (prot. n° 17791 del 19/11/2015) che ha per oggetto: “Attuazione del Piano nazionale per la scuola digitale. Individuazione degli animatori digitali ai sensi dell’articolo 31, comma 2, lettera b), del decreto del Ministro dell’istruzione, dell’università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435”, il 27 ottobre 2015, con decreto del Ministro dell’istruzione, dell’università e della ricerca (prot. n.851), ha adottato il Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD). Il documento si inserisce nell’ambito di un percorso in parte già avviato e diretto al potenziamento delle competenze e degli strumenti in materia di innovazione digitale.

([http://www.istruzione.it/scuola\\_digitale/index.html](http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.html)).

I riferimenti normativi sono i seguenti:

- Legge 13 luglio 2015, n. 107: ha previsto l’adozione del Piano nazionale per la scuola digitale al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l’uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale;
- Decreto del Ministro dell’istruzione, dell’università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435: ha stanziato risorse per l’organizzazione, a livello capillare su tutto il territorio nazionale, di percorsi di formazione diretti concretamente a favorire un pieno sviluppo del processo di digitalizzazione delle scuole attraverso l’animatore digitale, un docente individuato sulla base della normativa vigente nell’ambito di ciascuna istituzione scolastica.

Il profilo dell’animatore digitale (cfr. azione #28 del PNSD, consultabile nel documento in pdf del PNSD del MIUR su: [http://www.istruzione.it/scuola\\_digitale/landing/allegati/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf](http://www.istruzione.it/scuola_digitale/landing/allegati/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf)) è rivolto a:

- 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, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
- 2) **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;
- 3) **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.

L’Animatore Digitale individuato in ogni scuola sarà formato in modo specifico affinché realizzi queste (o parte di queste) finalità e si tratta di una figura di sistema che ha un ruolo strategico nella diffusione dell’innovazione digitale a scuola, lavorando in raccordo con DS, le Funzioni Strumentali, i referenti e responsabili, il Collegio docenti e il Consiglio d’Istituto

## **LINEE GUIDA DEL PROGETTO PER L'ANNO SCOLASTICO CORRENTE 2023/2024**

In coerenza con le azioni previste dal PNRR SCUOLA 4.0, la priorità sarà organizzare le misure di accompagnamento per docenti e alunni per migliorare i livelli di competenza previsti nel DigiComp 2.2 e DigiCompEdu per i docenti.

A questo proposito nel Decreto di riparto delle risorse alle istituzioni scolastiche in attuazione della linea di investimento 3.1 “*Nuove competenze e nuovi linguaggi*” nell’ambito della Missione 4 del 12 aprile 2023 sono stati assegnati 61.577 € per la realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l’integrazione, all’interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM.

35.352 € per la realizzazione di percorsi di accompagnamento nella Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico.

Si cercherà quindi di mettere a frutto il lavoro svolto negli anni precedenti e di sviluppare e diffondere ulteriormente le competenze di insegnanti e alunni per il compimento di una efficace didattica digitale attraverso le seguenti azioni:

- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media;
- Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti;
- Formazione dei docenti e degli alunni per un uso più consapevole degli strumenti informatici on line;
- Potenziare l'utilizzo degli ambienti per la didattica digitale integrata (aula podcast, aula cooperative learning, spazi alternativi, laboratori mobili).

**2024 - 2025****FORMAZIONE INTERNA**

| TEMPI                            | AZIONI   | OBIETTIVI   |
|----------------------------------|--|---|
| Novembre -<br>Marzo<br>2024/2025 | Percorso di formazione:<br>CODING ROBOTICA (parte 1e 2)<br>infanzia - primaria primo ciclo                 | Incrementare le competenze dei docenti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della primaria attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti didattici e l'uso delle TIC finalizzati all'insegnamento delle STEM e allo sviluppo del pensiero computazionale degli alunni. |
| Novembre -<br>dicembre<br>2024   | Percorso di formazione:<br>Utilizzo applicativi nella didattica<br>(Edpuzzle, Canva, Flipgrid, A.I., etc.) | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti.   |
| Novembre -<br>dicembre<br>2024   | Percorso di formazione:<br>Workspace: SITES, MODULI<br>FOGLI: per tutti gli ordini di scuola.              | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti.   |
| Dicembre – marzo<br>2024/2025    | Laboratorio pratico sul campo di 15 ore: Didattica e documentazione con CANVA                              | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti;   |
| Gennaio -<br>settembre<br>2025   | Laboratorio pratico sul campo:<br>Aula innovativa: Web radio e Podcast                                     | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti.   |
| Giugno 2025                      | Laboratorio pratico sul campo:<br>Uso pratico della stampante 3D e incisore laser nella didattica          | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti.   |
| Febbraio                         | Laboratorio sul campo:<br>ROBOTICA EDUCATIVA<br>scuola primaria  | Incrementare le competenze dei docenti della scuola primaria attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti didattici e l'uso delle TIC finalizzati all'insegnamento delle STEM e allo sviluppo del pensiero computazionale degli   |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  | alunni.   |
| Febbraio 2025                                   | Laboratorio sul campo:<br>Uso del digitale nella didattica<br>(DIGITAL BOARD - MAGIA DIGITALE)   | Accompagnamento dei docenti per l'innovazione didattica e sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, l'apprendimento e la formazione delle competenze, cognitive e sociali degli studenti.   |
| Ottobre – giugno 2024/2025                      | Formazione continua specifica per Animatore Digitale.  |   |
| Ottobre - Maggio 2024/2025                      | Formazione continua del docente referente d'Istituto su bullismo/cyberbullismo.<br>Adesione al progetto Generazione Z                              | Incrementare le competenze sulla sicurezza in rete e sull'uso consapevole di internet   |
| Ottobre - Settembre 2024/2025                   | Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale in collaborazione con altri IC e con USR.                                | Potenziare le competenze digitali in generale per favorire l'attuazione del Piano della Didattica Integrata   |
| <b>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</b> |  |   |
| Ottobre/Giugno 2024/2025                        | Progetto METTIAMOCI IN GIOCO (tutte le classi)   | Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente; introdurre il linguaggio della programmazione (coding) in forma ludica; sviluppare il pensiero analitico e critico; organizzare attività in modalità cooperative learning. |
| Ottobre - novembre 2024                         | Programmazione e robotica rivolto alle classi terze della scuola secondaria di primo grado<br>2 corsi di 12 ore                                    | Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente; sviluppare il pensiero computazionale.<br>Fondi PNRR DM 65/23  |
| Ottobre - novembre 2024                         | Informatica di base, uso di Google workspace, sicurezza in rete rivolto alle classi prime della scuola secondaria primo grado<br>3 corsi di 12 ore | Sviluppare le competenze di base sulla navigazione in rete, ricerca e produzione, condivisione di materiali informatici, sicurezza e privacy come previsto dal Digicomp 2.2 e dal Piano scuola 4.0. Fondi PNRR DM 65/23   |
| Novembre - Dicembre 2024                        | Adesione al progetto "PODCAST E NARRAZIONE" tenuto dal Servizio Nuove Generazioni dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna                       | Apprendere le tecniche di comunicazione tipiche della radio, attraverso le quali riuscire a trasmettere contenuti a un pubblico ampio di pari. I ragazzi saranno formati da un punto di vista tecnico da esperti del  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | settore radiofonico appartenenti a Sonora Social Club Aps.  |
| Gennaio/Febbraio 2025                    | Coding e programmazione rivolto alle classi seconde della scuola secondaria primo grado.<br>3 corsi di 12 ore  | Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente;<br>sviluppare il pensiero computazionale.              |
| Marzo 2025                               | Coding e tinkering per la scuola primaria<br>1 corso di 12 ore   | Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente;<br>sviluppare il pensiero computazionale.              |
| Giugno 2024                              | Verifica annuale del progetto triennale a cura dell'ad e del team digitale.  |   |
| Novembre / Settembre 2024 - 2025         | Compilazione di un Curricolo verticale di Istituto delle Competenze Digitali;  | Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. |
| <b>CREAZIONI DI SOLUZIONI INNOVATIVE</b> |  |   |
| Ottobre – Novembre 2024/2025             | Ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione, eventuali nuovi acquisti.                                 | Pianificare le esigenze strutturali della scuola e stabilire i tempi per l'ampliamento  |
| Ottobre - Giugno 2024/2025               | Potenziamento dell'utilizzo del coding nella didattica e del pensiero computazionale: adesione a iniziativa "Programma il Futuro", "Europe Code Week". | Consolidare e rendere pratica comune l'uso del pensiero computazionale nella didattica  |
| Ottobre - Giugno 2024/2025               | Potenziamento dell'utilizzo dei laboratori STEM durante le attività curricolari  | Consolidare e rendere pratica comune l'uso delle strumentazioni STEM presenti nell'istituto   |

La progettazione in ambito PNRR 4.0 potrebbe subire variazioni o aggiornamenti a seguito di bisogni o modifiche non prevedibili in fase di programmazione.

Pertanto il presente Piano di Intervento, essendo parte di un piano triennale, potrà venire aggiornato e adeguato alle esigenze e ai cambiamenti dell'Istituto Comprensivo.

Cotignola, 15 ottobre 2024

L'Animatore Digitale

Alessandra Ravaglia

