



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
SCUOLA STATALE SECONDARIA DI PRIMO GRADO

GOBETTI - DE FILIPPO

**RELAZIONE FINALE
DELL'ANIMATORE DIGITALE
ANNUALITA' 2022/2023**

Prof.ssa Marianna Cariello

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Il 27 ottobre 2015, con Decreto del Ministro dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, N.851 (ai sensi dell'Articolo 1, comma 56, della legge 13 luglio 2015, n.107), è stato adottato il Piano Nazionale Scuola Digitale, per potenziare le competenze e gli strumenti in materia di innovazione digitale. Nel Piano si delinea la figura di un Animatore Digitale per ogni Istituzione Scolastica (non un tecnico informatico, ma una figura di sistema) in carica per tre anni, con lo scopo di diffondere l'innovazione digitale a scuola.

ASSUNZIONE INCARICO Azione #28

La sottoscritta CARIELLO MARIANNA, nata a NAPOLI il 15/05/1976, C.F. CRL MNN 6E55 F839 N, docente a tempo indeterminato di TECNOLOGIA, in servizio presso l'Istituto Gobetti De Filippo, riceve nomina di ANIMATORE DIGITALE dell'istituto con delibera n° 6148 del 19 ottobre 2021, per favorire il processo di digitalizzazione della scuola nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Nell'anno 2022/2023 prosegue il suo mandato e le azioni connesse al suo incarico.

ANALISI SITUAZIONE DI PARTENZA

Azione #33-Osservatorio per la Scuola Digitale

Il Piano Nazionale Scuola Digitale rappresenta principalmente *“un'azione culturale, che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento e non unicamente luogo fisico, e come piattaforma che metta gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita”*. In questo paradigma, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, in particolare le attività orientate alla formazione e all'apprendimento, ma anche l'amministrazione, riunendo in un'azione comune tutti gli ambienti della scuola: classi, ambienti comuni, spazi laboratoriali, spazi individuali, con ricadute estese al territorio. Il Piano quindi prevede il coinvolgimento collettivo di quanti fanno riferimento alla scuola e con le proprie attività consentono il raggiungimento di tali obiettivi.

La Scuola Gobetti-De Filippo ha avviato già da qualche anno l'azione di rinnovamento, estendendo e potenziando le differenti strutture tecnologiche dotandosi di spazi e strumenti che, riferite all'anno 2022/2023 possono essere così riassunte:

Progettualità e PON

- PON FESR – Avviso pubblico prot.n. 20480 del 20/07/2021 per la realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole nel Plesso Gobetti
- PON EDUGREEN –Progettazione e realizzazione di spazi per la transizione verde
- Progetto PNRR - Sito Web
- PNRR_Next Generation Classrooms-Scuola 4.0

AUTOFORMAZIONE

Azione #25 - #27 Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa

Le mie azioni hanno perseguito l'idea di INNOVAZIONE, intesa come movimento, tensione costante verso lo sviluppo di qualità.

Innovare quindi non con la semplice accezione di ricerca del nuovo strumento o della nuova metodologia, ma la costante ricerca e il continuo tentativo di sviluppare approcci, metodologie e strumenti utili ad accrescere la qualità dei processi educativi che la scuola promuove. Inoltre il piano di intervento del PNRR che ha investito la scuola, ha reso opportuno un aggiornamento e una formazione specifica anche per calibrare gli interventi in maniera efficace.

La mia formazione quest'anno, si è concentrata sui frameworks di riferimento per le competenze digitali degli alunni e dei docenti e sulla ricaduta in ambito didattico delle competenze digitali. In particolare i percorsi di formazione seguiti quest'anno sono stati:

- Storytelling_InnovaMentiLAB Campania : Il podcast –Marzo 2023(4h)
- ‘ Formatori DigComp-ICDL’ AICA Aprile 2023 (50h)
- ‘ Formatori Scuola 4.0 – DigCompEdu’ AICA Maggio 2023 (50h)
- ‘ STEAM5 Dall’idea all’oggetto - La modellazione e stampa 3D’ Polo STEAM di Brindisi (Aprile 2023) (12h)
- Visori e realtà virtuale - EFT Campania-Maggio 2023 (3h)
- ‘Connessioni e Mondi possibili’- FuturLabs IIS Ponti-Carlo Mariani- Giugno 2023 (25h)
- Webinar e cicli di incontri su argomenti specifici del PNRR
- Innovamenti METODOLOGIE – Polo Nazionale (in corso)
- Innovamenti STEM – Polo Nazionale (in corso)
- Innovamenti TECH – Polo Nazionale (in corso)

Per quanto concerne la formazione interna dei docenti, in coerenza con quanto emerso dagli esiti dei monitoraggi delle esigenze formative dei docenti, dai risultati del RAV, degli obiettivi

definiti nel PdM di Istituto, si è organizzata una proposta formativa da parte dell'EFT Campania come intervento strutturato di PEER TUTORING, ACCOMPAGNAMENTO, AFFIANCAMENTO svolto in entrambi i plessi dell'istituto per un totale di 8 ore su attività STEM e CODING.

Il percorso si è concluso con una formazione sulla realtà virtuale presso l'istituto Segrè di Mugnano che ha visto coinvolti circa 25 docenti per 3 h.

Inoltre nell'ambito del bando PNRR- ANIMATORI DIGITALI, la sottoscritta ha svolto il ruolo di esperto per un percorso di formazione di 10 ore sugli strumenti in dotazione dei laboratori ad un totale di 36 docenti che hanno conseguito tutti l'attestato di validità .

ASSISTENZA TECNICA

Azione #26 - Assistenza tecnica per le scuole del primo ciclo

La prima parte dell'azione dell'AD si è rivolta per tutto il mese di settembre alla **ricognizione delle dotazioni informatiche dell'istituto**, in particolare si è proceduto al controllo dei PC portatili in dotazione delle aule e del loro corretto funzionamento.

Inoltre l'installazione delle digital board acquisite con il bando Digital Board, ha reso necessaria una configurazione delle stesse e la condivisione di indicazioni di massima per il loro utilizzo attraverso una piattaforma indicata dagli stessi fornitori.

Durante tutto l'anno scolastico la sottoscritta ha cercato di fornire, per quanto nelle mie competenze, anche **supporto tecnico**, nonostante ciò non rientri nel mio compito specifico, con l'intento di risolvere le problematiche giornaliere legate all'utilizzo delle strumentazioni informatiche da parte dei docenti e delle famiglie.

In occasione delle Prove Invalsi, nei mesi precedenti allo svolgimento delle stesse, mi sono occupata, collaborando con la Funzione Strumentale Area 2, nella persona del Prof.ssa Fusco Alessandra, dell' **allestimento del Lab Informatico/Aula Virtuale** affiancandola nella predisposizione dei PC e dell'assetto aula.

La sottoscritta inoltre nell'accoglienza dei nuovi docenti si è prodigata affinché essi ricevessero le credenziali d'accesso al registro elettronico, la mail istituzionale e la password wifi.

SPAZIE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

Azione #4 Ambienti per la didattica digitale integrata, Spazi alternativi, Laboratori mobili, Aule aumentate, Esperienze Ambienti Digitali

In sintonia con quanto previsto dall'Azione 4# del PNSD che vede la necessità di riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, la scuola aveva precedentemente aderito al **Bando STEM-PNSD** (*Avviso pubblico nell'ambito del PNSD, Prot.n.*

10812 del 13 maggio 2021, per la realizzazione di spazi laboratoriali e per la dotazione di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM-CUP: J29J21006740001).

A partire da settembre 2022, si è iniziato a progettare nell'ambito dell'azione del **PNRR Scuola 4.0. Next Generation Classrooms**, (*“Scuola 4.0” e della linea di investimento 3.2 “Scuola 4.0”, finanziata dall'Unione Europea - Next generation EU - Azione 1 - Next Generation Classrooms*) individuando scenari, modelli didattici nonché pedagogici per creare i 19 ambienti target richiesti dal bando.

La sottoscritta ha coordinato il gruppo di lavoro PNRR occupandosi nella fattispecie della progettazione architettonica di massima degli ambienti in funzione delle nuove metodologie didattiche operando ricerche di mercato per selezionare strumenti e materiali utili alla realizzazione del progetto esecutivo. Questa fase ha visto necessaria la partecipazione a moltissimi webinar esplicativi sulle procedure da adottare nonché sulle possibilità di innovazione della didattica avvicinandosi anche ad esperienze come quelle delle scuole DADA o delle scuole aderenti ai progetti di ricerca di AVANGUARDIE EDUCATIVE che si sono rivelate grandi fonti di ispirazione e modello.

Questo lavoro ha richiesto molto impegno sia in termini di tempo che di difficoltà operative per cercare di costruire un progetto ‘a misura’, calato sull'identità presente della nostra scuola nella prospettiva di un'evoluzione didattica, pedagogica e culturale dell'intera comunità scolastica. I risultati di questa prima fase di lavoro, che ha visto all'opera rappresentanti dei vari dipartimenti, sono stati condivisi con il collegio Docenti.

https://www.canva.com/design/DAFYegqRmp0/nFtVk9lwKowky1TQGB13eg/view?utm_content=DAFYegqRmp0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



Inizialmente si è indagato sui valori condivisi dalla comunità educante, sulla loro percezione degli ambienti didattici e sulla rispondenza o meno di questi ultimi con la prassi educativa. Attraverso un modulo google si è elaborato un questionario dal quale è emersa l'**anima pedagogica dell'Istituto**. Contestualmente si è provveduto a completare **una ricognizione dell'esistente** in termini di spazi, ambienti, strumenti e risorse nell'ottica di una progettazione basata su esigenze reali.

La **progettazione** ha riguardato spazi, strumenti, metodologie didattiche innovative, software.



La scuola ha aderito inoltre al **PON EDUGREEN**: Ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica.

Il progetto ha consentito la realizzazione di una serra per la coltivazione idroponica, un'area per la coltivazione tradizionale in cassoni, un sistema di monitoraggio digitale che attraverso sensori di umidità e temperatura consentono la gestione dell'irrigazione. Queste attrezzature sono presenti su entrambi i plessi e si spera favoriranno una didattica che promuova una cultura basata su stili di vita salutari, fornendo al contempo le basi per l'educazione ambientale.

Grazie a questi fondi la scuola si sta dotando progressivamente di attrezzature adeguate affinché si possa progredire nel processo di innovazione didattica che è certamente correlata al digitale e alle tecnologie, ma deve essere anche ricerca, sperimentazione di nuove prassi educative, adozione di metodologie attive e laboratoriali coinvolgendo l'intera comunità didattica.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' DIDATTICA

Le azioni inerenti quest'ambito e in linea con le indicazioni del PNSD sono state molteplici.

Azione #27 - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

- Iscrizione della scuola al Progetto Nazionale **InnovaMenti**



InnovaMenti è il progetto nazionale dedicato alla diffusione delle metodologie didattiche innovative, curato dalle Équipe formative territoriali, nell’ambito delle azioni del PNSD. La sottoscritta ha partecipato ai 5 incontri formativi per il rilascio del kit delle sfide da parte dell’ EFT, condividendolo successivamente con i docenti dell’Istituto tramite mail istituzionale.

- Partecipazione al **Safer Internet Day**



Durante l’intero mese di febbraio l’Istituto ha aderito al Safer Internet Day. L’Istituto ha avuto l’opportunità di partecipare a dirette streaming organizzate da ‘Generazioni Connesse’ ed elaborare una riflessione sull’uso consapevole della rete, sui rischi e sulle azioni da compiere per navigare in sicurezza. La sottoscritta ha prodotto in occasione della settimana dello studente, un fascicolo con suggerimenti ad attività connesse alla consapevolezza digitale e alla prevenzione del Cyberbullismo.

Azione #17- Sviluppo del coding e del pensiero computazionale

- Partecipazione al **Cody Trip**

CodyTrip 2022/23 è organizzata da DIGIT srl, spin-off dell’Università di Urbino, con il patrocinio di Save the Children, Fondazione Mondo Digitale e Grey Panthers. I patrocini concessi esprimono il senso e le diverse finalità dell’iniziativa, che è stata riconosciuta utile al contrasto della povertà educativa, all’educazione alla cittadinanza digitale, nonché al dialogo intergenerazionale. Una gita scolastica con la tecnologia per sperimentare concetti di coding e pensiero computazionale. Anche quest’anno si è proposto un appuntamento con il CodyTrip di Torino e Ravenna.



Azione # 31-Una galleria per la raccolta di pratiche

- Aggiornamento sul sito della pagina dedicata per le azioni del PNSD, dell'animatore digitale e del suo team;
- Aggiornamento della Repository, denominata **Cassetta degli Attrezzi**, condivisa nell'area riservata ai docenti sul sito web dove raccogliere modulistica utile allo svolgimento dell'attività didattica ma anche esempi di attività e 'buone pratiche';

Azione # 12-Registro elettronico

- Creazione e aggiornamento di tutorial in collaborazione con la Referente del RE Argo, Prof.ssa Rossana Marino, sulle principali funzionalità.

Azione #15- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

Azione #16 Una research unit per le Competenze del 21mo secolo

Quest'anno tra le azioni dell'AD c'è stata la realizzazione di un Curricolo delle competenze Digitali di istituto per dare supporto e fondamento ad uno degli obiettivi individuati dal PdM, e cioè migliorare le competenze digitali degli studenti. Con l'adozione di questo documento, l'intero Istituto si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

https://www.canva.com/design/DAFgRuQ6VUs/cyehULimFrnhyhoTL7dUJg/edit?utm_content=DAFgRuQ6VUs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Azione #20 - Girls in Tech & Science

- Svolgimento del progetto **Girls Code it Better**



Perseguendo l'azione#20 del PNSD, la scuola ha partecipato al progetto 'Girls Code It Better', un club di creatività digitale e imprenditorialità rivolto a tutte le ragazze delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Tra gli obiettivi primari del progetto, supportare le ragazze nella scelta di percorsi professionali in ambito STEM.

Sono state coinvolte 30 ragazze di tutto l'istituto per ideare, progettare, realizzare e presentare un

artefatto creato con l'utilizzo di strumenti tecnologici nelle aree della stampa 3D, elettronica e automazione, sviluppo di app e videogame, creazione di siti web, videomaking e realtà virtuale. Il progetto ha visto la sottoscritta impegnata per 60 ore di cui 45 di progetto con le ragazze e 15 di formazione.

Si è ripresentata la candidatura dell'istituto anche per l'anno 2023/24

Azione #35 - Il monitoraggio

Al fine di attuare una riflessione sulle iniziative messe in campo e nell'ottica di una coerente progettazione con i bisogni della scuola, in qualità di animatore Digitale ho realizzato per i docenti un monitoraggio attraverso lo strumento **selfie for teacher**.



Gli esiti di questi autoriflessioni saranno alla base della progettazione delle priorità di formazione per il futuro anno scolastico.

Conclusioni

All'inizio del mio incarico mi sono chiesta quali dovessero essere le 'skills' indispensabili perché un Animatore Digitale potesse avere qualche possibilità di essere efficace nelle sue azioni; tra le varie descrizioni trovate in rete su cosa dovesse contenere il Kit dell' Animatore Digitale, ne ho trovata una che corrisponde pienamente al mio modo di concepire il ruolo assegnatomi:

1) La competenza

sapere, saper fare, sapere dove/come cercare quando non si sa

2) La disponibilità

sempre *disponibile*, non sempre *a disposizione*

3) lo spirito di innovazione

voler cambiare, voler provare, voler sperimentare

4) Lo spirito di condivisione gratuita

Il piacere di *fare insieme*

5) La capacità di fare rete

Col proprio team, con i colleghi dentro la scuola, tra le scuole

6) Il PNSD

Da leggere, fare proprio, diffondere.

Per il prossimo anno si cercherà di approfondire la **formazione del Team Digitale** per poterla poi più facilmente diffondere all'intero corpo docente. Si cercherà di condividere percorsi formativi con le altre scuole, allargare la collaborazione con le famiglie, sia proponendo loro dei corsi di formazione (per esempio la sicurezza in rete), sia utilizzando le loro competenze. L'obiettivo sarà comunque quello di condividere dei percorsi dove la METODOLOGIA viene prima dei tool.

C'è ancora da lavorare sul framework di riferimento per le **competenze digitali degli studenti** (Azione #16 Una research unit per le Competenze del 21mo secolo) e dei docenti diffondendo tra questi ultimi il **Digicomp Edu**, il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti, avente come obiettivo quello di fornire un modello coerente che consenta di verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione.

Un'ultima riflessione: l'AD è una figura strategica per l'attuazione del PNSD, ma l'altra figura chiave è il DS. Le scuole che hanno un Dirigente 'illuminato in digitale' (e noi abbiamo questa fortuna), procedono più agevolmente e con maggiori soddisfazioni nel percorso di innovazione. Il Dirigente ha una visione più ampia della scuola, della rete di rapporti con il territorio e con le altre scuole, ha un rapporto privilegiato con le famiglie, ascolta i docenti. E' per questo il migliore interprete dei bisogni e delle potenzialità della scuola e insieme all'AD e al Team riveste un ruolo determinante nella realizzazione del PNSD.

La realizzazione concreta del lavoro ha richiesto tempo, energie, ma l'incarico è stato vissuto comunque con entusiasmo e serenità, grazie anche alla fiducia dimostrata dai colleghi, dalla Dirigente, dalla DSGA, del Team dell'innovazione e alla collaborazione tra Funzioni Strumentali.

Quarto, 25 giugno 2023

L'Animatore Digitale
Prof.ssa Marianna Cariello



INDICAZIONI DI PROGETTAZIONE PER LE ATTIVITÀ NEL TRIENNIO 2021/2024

Per il prossimo triennio 2021/2024, in continuità con le azioni già intraprese negli anni precedenti oltre che con l’attivazione di nuove iniziative si propone il seguente progetto per lo sviluppo e la condivisione degli obiettivi previsti dal PNSD.

AZIONI DELL’ANIMATORE DIGITALE NEL CORSO DEL TRIENNIO 2021/2024	
AMBITO	
<p>FORMAZIONE INTERNA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • formazione continua specifica per Animatore Digitale e team del digitale; • partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale; • azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale in collaborazione con altri IC e con USR; • formazione continua del docente referente di Istituto subbullismo/cyberbullismo; • corso di formazione per i docenti e personale di segreteria interessati sulla gestione del sito Web; • corso di formazione interna per docenti per la gestione dei verbali e della firma digitale e informatica di base; • formazione per utilizzo di GSuite for Education; • formazione peer to peer per incrementare le competenze dei docenti che insegnano discipline scientifiche attraverso l’acquisizione di nuovi strumenti didattici e l’uso delle TIC finalizzati all’insegnamento delle STEM; • l’AD e il team digitale riproporranno momenti di formazione e di condivisione di buone pratiche su: <ul style="list-style-type: none"> a. uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola; b. uso di applicazioni utili per l’inclusione e la didattica in generale; c. sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale, coding, robotica; • sportello permanente per assistenza utilizzo registro elettronico; • monitoraggio attività e rilevazione del livello competenze acquisite

<p>COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento con lo staff di direzione, con le figure di sistema, con i responsabili della strumentazione tecnologica e con il docente referente di Istituto su bullismo/cyberbullismo; • partecipazione a bandi nazionali, europei e internazionali; • richiesta di apertura per tutta la comunità scolastica anagrafica di accountgoogle; • utilizzo di cartelle e documenti condivisi con l'utilizzo della piattaformaGSuite; • realizzazione da parte dei docenti e studenti di video, utili alla didattica e alladocumentazione di eventi/progetti di Istituto; • raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività svolte nellascuola; • eventi aperti al territorio, con particolare riferimento ai genitori e agli alunni sui temi del PNSD; • organizzazione di corsi per la certificazione ECDL; • verifica annuale del progetto triennale a cura dell'ad e del team digitale.
<p>CREAZIONI DI SOLUZIONI INNOVATIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costituzione di un gruppo di lavoro composto dai componenti del team digitale e due docenti responsabili di laboratorio di informatica e tecnologia per la manutenzione ordinaria delle attrezzature; • ricognizione della dotazione tecnologica di Istituto e sua eventuale integrazione/revisione, eventuali nuovi acquisti; • individuazione e richiesta di possibili finanziamenti per incrementare le attrezzature in dotazione alla scuola; • riorganizzazione grafica e aggiornamento del sito d'Istituto; • potenziamento dell'utilizzo del coding nella didattica e del pensiero computazionale: adesione a iniziativa "Programma il Futuro", "Europe Code Week"; Cody Trip; utilizzo di Minecraft for Education per la didattica; • partecipazione a bandi sulla base delle azioni PNSD; • potenziamento delle reti Wi-Fi nei plessi della scuola; • messa in sicurezza degli accessi a Internet.

Tale programma andrà dettagliato per singola annualità in base alle priorità in riferimento agli obiettivi individuati dalla sottoscritta:

OBIETTIVI		
FORMAZIONE INTERNA	COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA	CREAZIONI DI SOLUZIONI INNOVATIVE
<ul style="list-style-type: none"> - Incrementare, condividere e diffondere esperienze di didattica digitale - Incrementare le competenze dei docenti che insegnano discipline scientifiche attraverso l'acquisizione di nuovi strumenti didattici e l'uso delle TIC finalizzati all'insegnamento delle STEM; - Potenziare le conoscenze di base nella gestione dei documenti e la loro condivisione; 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente; - Sostenere i docenti nello sviluppo e diffusione del pensiero computazionale; - Diffondere e condividere la cultura digitale nella comunità scolastica e nel territorio 	<ul style="list-style-type: none"> - Coinvolgere alunni e docenti nella creazione di materiale artistico attraverso le nuove tecnologie - Monitoraggio periodico delle dotazioni tecnologiche e operare la manutenzione ordinaria delle attrezzature - Consolidare e rendere pratica comune l'uso del pensiero computazionale nella didattica.

La progettazione in ambito PNSD 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, ogni anno potrà essere aggiornato e adeguato alle esigenze e ai cambiamenti della scuola.