



Published on *ISISS Piedimonte Matese* (<http://www.isissmatese.it>)

---



**Benvenuti nello spazio web che l'Animatore Digitale dell'ISISS Piedimonte Matese ha predisposto a supporto dell'attività che è chiamato a svolgere.**

**( Azione #28 : prof. Pietro Sivo )**





---

## ORGANIGRAMMA ATTUALE

Ruolo	Nome e cognome	Email
Animatore Digitale	SIVO PIETRO	pietro.sivo@istruzione.it
Team innovazione digitale	DELLA PAOLERA GIOVANNI	giovanni.dellapaolera@istruzione.it
Team innovazione digitale	SASSO LUCIA	lucia.sasso2@istruzione.it
Assistente amministrativo	DI CERBO GIUSEPPE	giuseppe.dicerbo.172@istruzione.it
Assistente amministrativo	DI CERBO MARCO	marco.dicerbo.163@istruzione.it
Assistente tecnico	SPINOSA GIUSEPPE	giuseppe.spinosa.614@istruzione.it

---

### L'animatore digitale: una nuova figura di sistema

Il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) introduce nella scuola italiana una nuova figura di sistema: l'animatore digitale "Ogni scuola avrà un "animatore digitale", un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola, a partire dai contenuti di questo Piano. Sarà formato attraverso un percorso dedicato (a valere sulle risorse del DM n. 435/2015), su tutti i temi del Piano Nazionale Scuola Digitale, per sostenerne la visione complessiva. Sarà, per il MIUR, una figura fondamentale per l'accompagnamento del Piano Nazionale Scuola Digitale. Per tenere alta l'attenzione sui temi dell'innovazione, nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale, potrà sviluppare progettualità su tre ambiti:

- **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.
- **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' 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.

Il docente designato come animatore digitale ha, pertanto, il compito di coinvolgere l'intera comunità scolastica, ovvero studenti, docenti e genitori, al processo di digitalizzazione e di

innovazione tecnologica; egli, inoltre, dovrà trovare e proporre nuove soluzioni metodologiche e tecnologiche adatte al contesto in cui opera.

Il progetto sviluppato da questa nuova figura professionale, sarà legato al Piano triennale per l'offerta formativa della scuola e avrà anch'esso durata triennale.

**L'animatore digitale dovrà essere promotore, nell'ambito della propria istituzione scolastica o in raccordo con altre scuole, delle seguenti azioni:**

### **Area Progettazione (Strumenti)**

#### ***Azioni***

ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata

- realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi
- laboratori per la creatività e l'imprenditorialità
- biblioteche scolastiche come ambienti mediali
- coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici
- ammodernamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD;
- registri elettronici e archivi cloud
- acquisti e fundraising
- sicurezza dei dati e privacy
- sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software

### **Area Competenze e Contenuti**

#### ***Azioni***

- orientamento per le carriere digitali
- promozione di corsi su economia digitale
- cittadinanza digitale
- educazione ai media e ai social network
- e-Safety
- qualità dell'informazione, copyright e privacy
- azioni per colmare il divario digitale femminile
- costruzione di curricula digitali e per il digitale

- sviluppo del pensiero computazionale:
- introduzione al coding
- coding unplugged
- robotica educativa
- aggiornare il curriculum di tecnologia:
- coding
- robotica educativa
- making, creatività e manualità
- risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali
- collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca
- ricerca, selezione, organizzazione di informazioni
- coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
- alternanza scuola lavoro per l'impresa digitale

## **Area Formazione e Accompagnamento**

### ***Azioni***

- scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD)
- sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa
- modelli di assistenza tecnica
- modelli di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.)
- creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale
- partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
- documentazione e gallery del pnsd
- realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità
- utilizzo dati (anche invalsi, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi)

### **Presentazione Animatore Digitale**

---

Creare video e presentazioni con PowToon lascia ampio spazio alla **creatività** per la varietà e la combinabilità degli elementi disponibili. In ogni diapositiva – se così si può chiamare – l'utente decide cosa inserire (testi, immagini, grafici, callout, animazioni, musica, voce) e soprattutto in quale istante e secondo quale modalità far comparire gli oggetti grazie ad una **timeline** dal funzionamento intuitivo. Animazioni, sfondi, cornici, font, effetti di testo, forme, si possono prelevare direttamente dal piano di lavoro di PowToon, immagini e basi musicali si possono importare. **A scuola** PowToon è indicato come strumento per creare e presentare lezioni. Un argomento spiegato con PowToon rimarrà sicuramente impresso per la semplicità e l'attrattiva dell'**effetto cartoon**. Ciò lo rende particolarmente adatto come strumento per la **flipped-learning**.

---

Source URL (modified on 23/03/2018 - 09:53): <http://www.isissmatese.it/animatoredigitale>