

ITST "Ercolino Scalfaro" - Catanzaro  
Prot. 0003810 del 29/05/2017  
G (Uscita)



## **RELAZIONE A.S. 2016/2017 PNSD ANIMATORE DIGITALE E TEAM DIGITALE**

In attuazione del PNSD, #Azione 28, che prevede per ogni scuola un "animatore digitale cioè un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal POF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

L'animatore digitale designato in attuazione del PNSD #Azione 28 in qualità di figura di sistema insieme al Team Digitale ha quest'anno iniziato il suo percorso esaminando le progettualità previste sui tre ambiti:

**FORMAZIONE INTERNA:** fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi, sia animando e coordinando la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle altre attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

**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 aprendo i momenti formativi alle famiglie e 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 coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

I corsi formativi di avviamento della figura dell'animatore digitale e del TEAM digitale sono stati tutti espletati, in modo massivo nell'anno scolastico 2015/2016, mentre quest'anno ancora non sono stati schedati.

Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), l'Animatore Digitale e i componenti del Team digitale, essendo 3 su 4 di nuova nomina in codesto Istituto, hanno iniziato un percorso esplorativo e conoscitivo seguendo il percorso indicato nel PTOF 2016-2019.

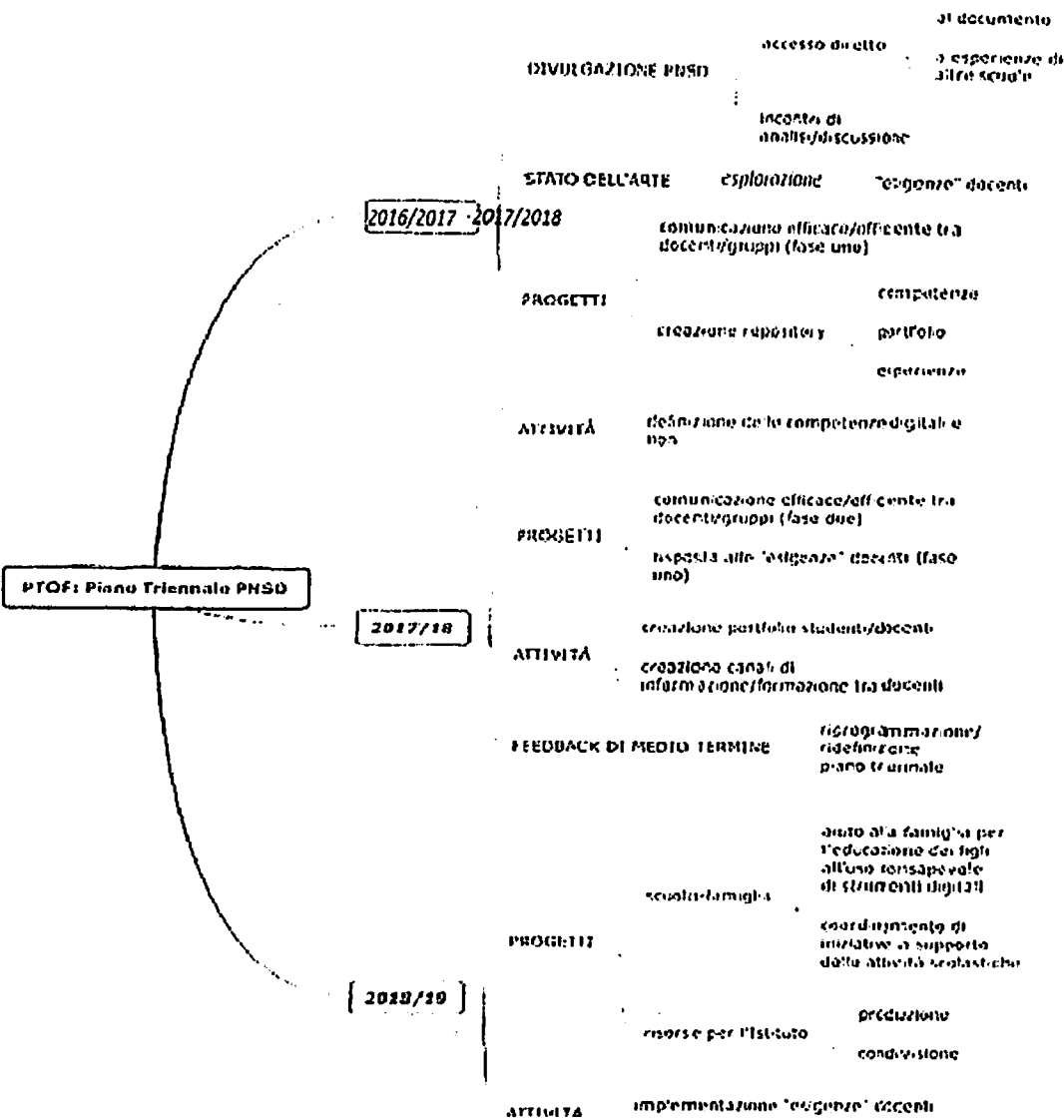
*"Il compito dell'Animatore Digitale sarà quello di favorire il processo di digitalizzazione della scuola e diffondere le politiche del Piano Nazionale Scuola Digitale legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno, non solo all'interno dell'Istituto, ma anche sul territorio.*

*L'Animatore Digitale è chiamato ad organizzare attività e laboratori per formare la comunità scolastica sui temi del PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale); individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili in particolare ambienti di apprendimento integrati quali possono essere biblioteche multimediali e piattaforme di apprendimento.*

*Il principale obiettivo dovrà dunque essere il compito di 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, includendo anche momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa."*

Pertanto si è ipotizzato il seguente piano di massima da che dovrà essere adeguato coerentemente al contesto scolastico.



In quest'anno l'animatore digitale ed il team hanno provato a pubblicizzare in modo individuale senza alcuna formalizzazione le finalità del PNSD (per avviare un confronto e una riflessione in merito).

Formazione sull'utilizzo del coding nella didattica non solo dal punto di vista esclusivo della programmazione ma dando un sostegno ai docenti per lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale incoraggiando e indirizzando alcune classi del biennio a partecipare alla settimana del CodeWeek europeo.

Thinking like a computer scientist means more than being able to program a computer

CodeWeek.

Thinking like a computer scientist means more than being able to program a computer

Pensare come un informatico significa di più che essere in grado di programmare un computer

It requires thinking at multiple levels of abstraction

Si richiede di pensare a più livelli di astrazione



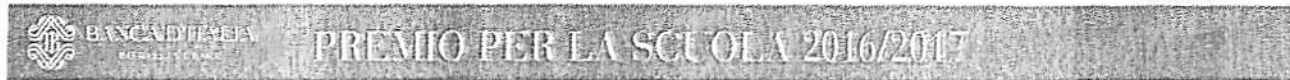
Ercolino Scalfaro Istituto Tecnico Settore Tecnologico

3



Analizzando le possibili attività da concretizzare (vedasi all.1 nota ipotesi) si è optato, in accordo con la Dirigente, per il concorso indetto dalla BANCA D'ITALIA che è stato sviluppato con cura dai ragazzi dell'indirizzo di grafica che hanno partecipato al bando.

<https://premioscuola.bancaditalia.it/regolamento/iniziativa.html>



Si è provveduto ad utilizzare strumenti divulgativi mettendo in uso un Totem installato nell'androne d'ingresso della scuola come mezzo di comunicazione di eventi riguardanti le attività scolastiche.

L'animatore digitale ha partecipato ad alcuni eventi organizzati nell'ambito del PNSD on the ROAD dall'USR Calabria rendendo partecipi anche i componenti del TEAM.

Catanzaro, 29/05/2017

L'ANIMATORE DIGITALE

Orsola Valente  
*Orsola Valente*

IL TEAM DIGITALE

Gianfranco Argiro  
*Gianfranco Argiro*

Saverio Lupia  
*Saverio Lupia*

Antonio Paone  
*Antonio Paone*

Alla Dirigente  
Dott.ssa Teresa Romano  
ITIS "E. Scalfaro"

## Relazione

Oggetto: 30 gennaio 2017 - IC "Nicotera" di Lamezia Terme - PNSD ON THE ROAD - LA COMUNICAZIONE NEL MONDO DEL DIGITALE - Comunicazione tra docenti, Comunicazione pubblica, Comunicazione consapevole

Per la prima parte della scaletta "La Comunicazione tra docenti" ha relazionato Vincenzo PANETTIERI insegnante di Arte e Immagine presso l'IC "Garibaldi - Leone" Trinitapoli con un intervento dal titolo IL GRANDE BUG: SCUOLARETE.ORG — PIATTAFORMA DI "COMUNICAZIONE"

Il docente Panettieri ha individuato, a suo giudizio, un grande BUG nella comunicazione tra docenti e tra docenti e Dirigente Scolastico e la sua proposta per eliminare e/o ridurre questa difficoltà nello scambio delle informazioni è l'utilizzo di una piattaforma condivisa. In pratica ha sperimentato nel suo Istituto l'utilizzo della piattaforma che sfrutta le potenzialità della G-Suite di Google, Progetto ScuolaRete.org ([www.ScuolaRete.org](http://www.ScuolaRete.org)).

ScuolaRete.org può essere usata gratuitamente non può essere sfruttata in alcun modo a fini di lucro, il ruolo del prof. Panettieri è quello di garantire che gli iscritti siano esclusivamente docenti e/o dipendenti del MIUR e che la utilizzano per scopi didattici e/o organizzativi al solo scopo di migliorare la comunicazione nell'ambito scolastico. Scuolarete.org è una rete gratuita per le Scuole Statali Italiane, le quali potranno usufruire gratuitamente dei servizi G Suite (Google App for Education).

Tutti gli animatori presenti all'evento in oggetto abbiamo ricevuto le credenziali di accesso alla piattaforma che possiamo utilizzare per uno scambio di informazioni e documentazione.

La Dott.ssa Roberta LIONETTI - Dirigente Scolastico IC "Garibaldi - Leone" Trinitapoli, ha continuato a parlare della piattaforma relazionando dal punto di vista della comunicazione tra Dirigente Scolastico e docenti con un intervento dal titolo "IL DIRIGENTE - REGISTA DELLA COMUNICAZIONE", approfondendo la valorizzazione del ruolo e della supervisione che il dirigente scolastico esercita nell'interazione con e tra i docenti attraverso l'uso della piattaforma.

La Dirigente ha spiegato come la piattaforma può essere sfruttata anche allo scopo di dematerializzare il cartaceo facendo l'esempio di come può essere organizzata la segreteria docenti che scambia richieste e fornisce risposte e/o autorizzazioni ai docenti senza la necessità del cartaceo.

La mia riflessione relativamente agli argomenti di cui sopra:

La piattaforma [www.scuolarete.org](http://www.scuolarete.org) in pratica è gestita da un docente che pur non qualificandosi come un super-ADMIN, quindi amministratore della piattaforma, di fatto è il "tramite" necessario a garanzia che la piattaforma venga utilizzata da dipendenti MIUR.

In pratica ogni scuola che vuole accedere come identità scolastica dovrebbe fornire i nominativi ed i codici fiscali delle persone (dirigente, docenti, personale amministrativo, studenti) per i quali vuole sia aperto l'uso della piattaforma stessa.

Alcune delle potenzialità, della piattaforma [www.scuolarete.org](http://www.scuolarete.org), con scopo di migliorare la fluidità delle comunicazioni tra docenti, tra dirigente-docenti, sono insite nell'utilizzo della piattaforma, attualmente in uso dall'Istituto, accedendo al portale argo.

Ultima considerazione, e non per questo meno importante, la proposta ai fini della completa dematerializzazione del cartaceo, pur non avendo io una conoscenza esaustiva della normativa che vige nelle istituzioni scolastiche, presumo che la "dematerializzazione", e quindi la completa eliminazione del cartaceo per ogni qualsivoglia atto burocratico, possa essere possibile successivamente a decreto e/o norma che ne stabilisce le modalità che sostituiscono l'atto cartaceo stesso.

relazione

Seconda parte del convegno:

In Comunicazione pubblica come si è velocemente "rimodulata" alla luce di strumenti tecnologicamente avanzati e come va reinterpretata, ha relazionato Attilio SABATO – Giornalista Esperto nella Comunicazione – Direttore TEN Telceuropa Network, con l'intervento dal titolo "COMUNICARE NELL'ERA DEI SOCIAL". Il giornalista ha esaminato con competenza il mondo dell'immagine in particolare delle emoticons. Ha spiegato l'uso delle smiley o "faccine" in quanto riproduzioni stilizzate delle maggiori espressioni facciali umane, a cui abbiamo affidato il compito di esprimere l'emozione provata nel momento in cui viene generato un messaggio utilizzato negli SMS e in Internet per rafforzare alcuni aspetti della comunicazione scritta, poiché il significato stesso del termine nasce dall'accoppiamento dei termini emotion e icon. In pratica è nato un nuovo filone scientifico che studia l'aspetto della psicologia umana nel Cyberspazio, noto proprio con il termine di psicologia del Cyberspazio. Da molteplici studi condotti sull'impatto delle tecnologie digitali sull'esistenza dell'individuo, appare ormai incontestabile la tesi dell'inesistenza di una linea di confine tra il mondo reale e quello virtuale: non esiste più una divisione tra mondo reale e mondo virtuale. Questo nuovo scenario, produce un condizionamento psicologico sull'essere umano, che si traduce in una miscellanea di pulsioni, comportamenti ed azioni che vengono disseminate sia nella vita reale che in quella vissuta nel Cyberspazio. Il giornalista ha approfondito e analizzato con una piacevole dissertazione il significato e il risvolto psicologico dell'uso dell'emoticon al posto di una sola parola o addirittura di intere frasi e/o sensazioni.

Nell'ultima e interessantissima parte del convegno ha relazionato la dott.ssa Mirella SAMELE - Dirigente Medico SerT (Servizio per la prevenzione, diagnosi e cura delle dipendenze patologiche) con un intervento dal titolo "CHIARI E SCURI NELLA COMUNICAZIONE MEDIATA"


Ha esposto in modo chiaro ed efficace, portando esempi derivanti dalla sua esperienza lavorativa, tutti i tipi di dipendenze soffermandosi in particolare sulla dipendenza dal gioco di cui soffrono molti adolescenti. I giochi tradizionali incentivano la socializzazione mentre i videogiochi vengono "consumati" in solitudine (o nell'illusione di una relazione "a distanza"); i giochi tradizionali stimolano l'identificazione con persone reali anche se interpretano ruoli diversi mentre nei videogiochi si corre il rischio di identificarsi con personaggi virtuali, spesso dotati ad esempio di poteri magici o di immortalità che nei casi più gravi possono portare all'emulazione di azioni pericolose. La dott.ssa ha portato la platea a riflettere su quali sono i campanelli di allarme che devono scatenarsi in un genitore, in un insegnante, in un educatore, come per esempio: il ragazzo tende ad addormentarsi a scuola o mentre si svolgono altre attività; trascura le altre attività (compreso lo studio, il lavoro); preferisce il videogiocare piuttosto che passare il tempo con gli amici; mostra un ritiro dalle altre attività sociali; tende ad avere pensieri e fantasie focalizzati sul gioco, anche quando svolge altre attività; presenta alterazioni o anomalie nelle abitudini (alimentazione, igiene personale, funzioni fisiologiche, sonno); presenta sintomi fisici quali mal di testa, di schiena, dolori al collo, arrossamenti agli occhi, disturbi della vista, sindrome del tunnel carpale.

Quindi la dipendenza da videogiochi, come tutte le altre dipendenze, comporta fenomeni di tolleranza ed astinenza. Ha concluso suggerendo che occorre un'adeguata educazione degli adolescenti, sia verso il gioco, sia mirata alla differenziazione tra ciò che accade nel videogioco e ciò che avviene nella realtà quotidiana. E' evidente che la realtà virtuale può offrire stimoli maggiori alle personalità più deboli, consente una facile identificazione con gli eroi virtuali dei videogames e permette di estraniarsi dalla noia, sentimento principe per molti adolescenti.

Insegnare a distinguere tra queste due realtà significa dotare la persona degli strumenti necessari per sviluppare innanzitutto un senso di responsabilità ed evitare che egli si senta un estraneo nella propria quotidianità, misurando valori, emozioni e gratificazioni in relazione a questa sua attività ludica multimediale.

Ha concluso brevemente e chiuso i lavori Teresa MASTROLIANNI—docente AD IC "Nicoletta – Costabile con un intervento dal titolo LA COMUNICAZIONE ..... IL BUONO DALL'INTERATTIVO lasciando ai presenti qualche riflessione sul bisogno di ritornare a riflettere sulla persona e sulle sue necessità.

02/02/2017

Orsola Valente  


Alla Cortese attenzione  
della Dirigente *dott.ssa Teresa Romano*

Pongo alla Sua attenzione qualche iniziativa, forse perseguibile, che ho avuto modo di reperire navigando in rete in particolare nel portale dell'Istruzione.

MIUR.AOODGSIP.REGISTRO UFFICIALE(U).0007615.20-10-2016

Oggetto: Educazione economica - offerta formativa 2016/17

Allegati :

- 1- Scheda Banca D'Italia
- 2- Scheda Feduf
- 3- Scheda CPGI
- 4- Scheda ANSPC
- 5- Scheda Equitalia
- 6- Scheda Guardia di Finanza
- 7- Scheda Agenzia delle Entrate
- 8- Scheda OCF
- 9- Scheda Unioncamere

Il MIUR ha sottoscritto con tutti gli enti sopra citati una carta d'intenti per l'educazione economica come elemento di sviluppo e di crescita sociale.

Di seguito quanto, a mio avviso, è potenzialmente realizzabile:

**Scheda Banca d'Italia**

Si potrebbe prendere in considerazione, per i corsi ad indirizzo grafico, il progetto "INVENTIAMO UNA BANCONOTA", il cui bando è già disponibile nel portale della Banca d'Italia, l'invio del bozzetto ha scadenza il 1 febbraio 2017.

Non comporta alcuna spesa è necessario "inventare una banconota" seguendo le indicazioni del bozzetto per come richiesto dal bando, il risultato dovrà essere un bozzetto realizzato con tecnica digitale.

**Unione Italiana delle Camere di commercio e le Camere di commercio italiane**

Scheda UNIONCAMERE: LA TRASPARENZA E LA CONOSCENZA DEL MERCATO E DELLE IMPRESE

*"E' un programma di azioni formative volte a consentire la conoscenza degli strumenti e delle modalità per accedere digitalmente alle informazioni sul mondo delle imprese"...*

Si potrebbe organizzare qualche seminario in collaborazione con la CAMERA DI COMMERCIO DI CZ nelle ore dedicate all'ALTERNANZA SCUOLA LAVORO.

**Scheda Guardia di Finanza: EDUCAZIONE ALLA LEGALITA' ECONOMICA**

Si potrebbe svolgere qualche seminario a cura della GDF di CZ (l'allegato prevede che la disponibilità può essere richiesta a partire da gennaio 2017).

18/11/2016

Orsola Valente  
*Orsola Valente*

VERBALE RIUNIONE DEL 19 DICEMBRE 2016

TEAM DIGITALE

Il giorno 19/12/2016, alle ore 13:00, nei locali dell' I.T.S.T. "E. Scalfaro" di Catanzaro si è svolta una riunione del Team Digitale alla quale hanno partecipato tutti i componenti e l'Animatore Digitale sotto elencati:

Gianfranco Argirò,

Saverio Lupia,

Antonio Paone,

Orsola Valente

Con il seguente Ordine del giorno:

1. *Verificare il modello del totem e analizzare le sue caratteristiche e potenzialità*
2. *Organizzare e definire la messa in opera del Totem*
3. *Eventuali ulteriori proposte di iniziative inerenti la linea di azione 28*

Si è riscontrato che il modello del totem è SMARTMEDIA KIO42, di seguito elencato quanto discusso e definito

- necessità di un indirizzo IP e o semplicemente di un MAC address per operare anche tramite rete della scuola.
- Necessità di individuare un'Applicazione che limiti la funzionalità del TOTEM per l'utente finale (alunno, genitore, personale scolastico, visitatore, ospite esterno).
- stabilire e definire col Dirigente Scolastico o/e delegato un protocollo per chiarire quale tipologia di materiale oltre ad eventi occasionali deve essere inserito e quali dovranno essere i percorsi di visualizzazione.
- Stabilire, dopo aver configurato il TOTEM, come e quando dare un'informativa ai colleghi docenti e agli alunni delle funzionalità del TOTEM e delle modalità per poter fruire dei contenuti immessi e del protocollo attuato per richiedere l'inserimento di materiale/i utile/i utili alla comunità scolastica previa autorizzazione del Dirigente Scolastico.

Non essendovi altro da discutere alle ore 14:00 si chiude la riunione.

Catanzaro li, 19/12/2016

*Gianfranco Argirò*  
*Orsola Valente*  
*Antonio Paone*  
*Saverio Lupia*