



Progetto formativo destinato agli Animatori Digitali della Liguria

(di cui all'art. 31, comma 2, lettera b) del Decreto USR Liguria 16 giugno 2015, n. 435)

Istituzione scolastica capofila: IPSSA N. Bergese - Genova

Dirigente Scolastico: Prof. Angelo Capizzi

Scuole in rete

IC Centro Storico (Genova), IC Arcola/Ameglia (La Spezia),
IC Alassio (Savona), IIS G. Ruffini (Imperia)

DOCENTI DEI CORSI

ADORNI Giovanni – Università di Genova

CHIOCCARIELLO Augusto – Istituto per le Tecnologie Didattiche CNR

FERLINO Lucia – Istituto per le Tecnologie Didattiche CNR

FERRERI Roberto – AICA Associazione Italiana per l'Informatica e il calcolo Automatico

FINI Antonio – Dirigente IC Arcola/Ameglia La Spezia

GARAVAGLIA Andrea – Università Milano La Bicocca

PARODI Marco - Regione Liguria

MASSONE Guido - Dirigente IC Santa Margherita

MICHELI Emanuele – Scuola di Robotica

PARMIGIANI DAVIDE – Università di Genova

SUGLIANO Angela Maria – Università di Genova

SURLINELLI Roberto - Compartimento Polizia Postale e delle Comunicazioni per la Liguria a Genova

Modulo 1 – L’animatore digitale nella sua funzione di progettista della formazione

Modalità	Lezioni
Presenza/Distanza	Obiettivo: introdurre la figura dell’Animatore Digitale in relazione al PNSD
Presenza	Il PNSD in relazione alle competenze dell’animatore digitale (Genova)
	Il PNSD in relazione alle competenze dell’animatore digitale (Spezia)
	Il PNSD in relazione alle competenze dell’animatore digitale (Spezia)
	Il PNSD in relazione alle competenze dell’animatore digitale (Spezia)
Distanza	Obiettivo: Fornire strumenti all’animatore digitale per effettuare l’analisi dei bisogni e per pianificare e gestire le azioni di miglioramento
	Analisi dei Bisogni e instructional design
	La Scuola innovativa
	Project Management

Modulo 2 - L’animatore digitale nella sua funzione di responsabile della comunicazione

Modalità	Lezioni
Distanza	Obiettivo: Fornire gli elementi base per prendere le decisioni su quali ambienti di comunicazione utilizzare per le diverse funzioni comunicative della Scuola.
	Portali
	Cloud e portali cloud
	Blog e SN

Modulo 3 – L’animatore per la creazione di soluzioni innovative

Modalità	Lezioni
Distanza	Diritto in rete & eSafety Obiettivo: Fornire all’animatore digitale i riferimenti qualora voglia attuare nella sua scuola delle azioni sul diritto in rete.
	e-safety
Distanza	Area tecnica Obiettivo: Fornire all’animatore digitale le conoscenze base per progettare insieme agli esperti le soluzioni tecniche ottimali per la propria scuola
	<ul style="list-style-type: none"> -realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi -coordinamento con le figure di sistema e con operatori tecnici -sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software modelli di assistenza tecnica
Distanza	Spazi e ambienti di apprendimento Obiettivo: fornire all’animatore digitale i riferimenti qualora nella sua scuola voglia attivare esperienze di innovazione degli spazi di apprendimento, di attivazione / collaborazione con laboratori per la creatività, di BYOD
	ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata.
	laboratori per la creatività e l’imprenditorialità
	scenari e processi didattici per l’integrazione del mobile
Distanza	Elementi curriculari sul tema digitale Obiettivo: Fornire agli AD i riferimenti per dialogare e suggerire ai colleghi innovazioni sul curricolo in tema di:
	orientamento per le carriere digitali economia digitale (imprenditoria digitale) – alternanza scuola lavoro impresa digitale
	pensiero computazionale
	inclusione

Modulo 4 – Progettazione del piano di innovazione sulla base delle conoscenze apprese

Modalità	Lezioni
Presenza	Laboratorio di progettazione dell’innovazione Obiettivo: gli AD scrivono (o raffinano) il loro progetto di innovazione