



Competenze chiave per l'apprendimento permanente

Raccomandazione 2006/962/CE
del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006,
relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente
[Gazzetta ufficiale L 394 del 30.12.2006, pag. 10].

The background features a dark blue, textured surface resembling a globe or a map of the world, with a ring of yellow stars in the upper right corner. Three large yellow arrows with blue outlines point from the left towards the text.

**La comunicazione nella
madrelingua**

**La comunicazione in lingue
straniere**

**La competenza matematica
e le competenze di base in
campo scientifico e
tecnologico**



Imparare ad imparare

**Le competenze sociali e
civiche**

**Senso di iniziativa e di
imprenditorialità**

**Consapevolezza ed
espressione culturali**



La competenza digitale

Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).



Un framework Europeo comune per i Professionisti ICT di tutti i settori industriali

Benvenuti in e-CF

Lo European e-Competence Framework (e-CF) fornisce un riferimento di 40 competenze richieste e praticate nel contesto lavorativo dell'Information and Communication Technology (ICT); l'uso di un linguaggio condiviso per descrivere competenze, skill e livelli di proficiency lo rende facilmente comprensibile in tutta Europa. [Panoramica su CEN e-CF 3.0 \(brochure\)](#)

Prima implementazione dello European Qualifications Framework (EQF) per un settore specifico, l'e-CF è stato creato per essere applicato da servizi ICT, aziende della domanda e dell'offerta, manager e dipartimenti delle risorse umane (HR), istituti d'istruzione e organismi di formazione tra cui l'istruzione superiore, osservatori di mercato e policy maker, e altre organizzazioni del settore pubblico e privato.



Lifelong Learning Programme

What was it?


The Lifelong Learning Programme (LLP) was designed to enable people, at any stage of their life, to take part in stimulating learning experiences, as well as developing education and training across Europe.

What did it involve?

With a budget of nearly €7 billion, the programme, which ran from 2007-2013, funded a range of exchanges, study visits, and networking activities.

Comenius

Erasmus

The activities of LLP continue under the new [Erasmus+ programme](#)  from 2014-2020.

Grundtvig

Jean Monnet

Leonardo da Vinci

Sei pronto alla fine del mondo?

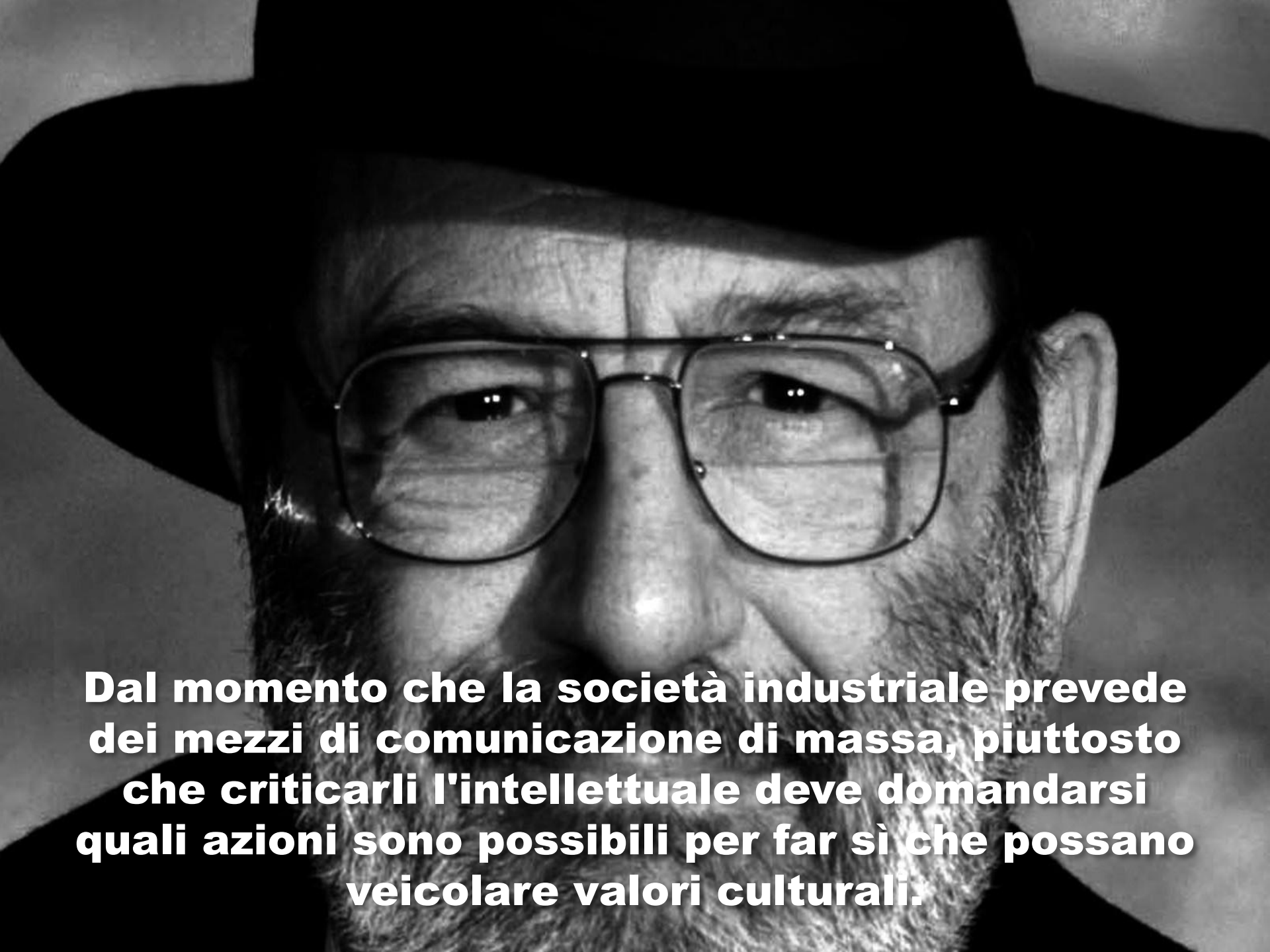


APOCALITTICI

Persona che si è inserita perfettamente in un ambiente di cui prima non faceva o non voleva far parte | (spreg.) persona che aderisce in modo totale a un ambiente sociale, che si identifica in modo passivo con un modello culturale, un comportamento.

(garzantilinguistica.it)

INTEGRATI

A black and white close-up portrait of a man with a full beard and glasses, wearing a dark hat. The man is looking directly at the camera with a serious expression. The lighting is dramatic, highlighting the texture of his beard and the frames of his glasses.

Dal momento che la società industriale prevede dei mezzi di comunicazione di massa, piuttosto che criticarli l'intellettuale deve domandarsi quali azioni sono possibili per far sì che possano veicolare valori culturali.



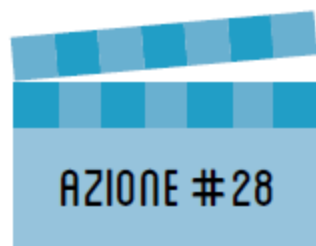
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

PIANO NAZIONALE

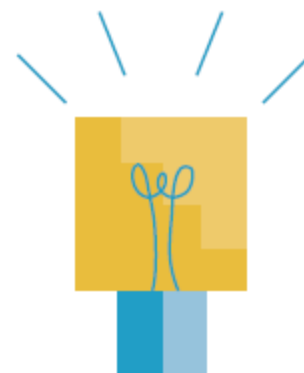




L'Animatore Digitale: QUESTO SCONOSCIUTO



UN ANIMATORE DIGITALE IN OGNI SCUOLA



Risorse	8,5 milioni di euro all'anno (a valere sui fondi PNSD Legge 107/2015 a decorrere dal 2016)
Strumenti	assegnazione delle risorse alle scuole
Tempi di prima attuazione	Marzo 2016
Obiettivi misurabili	pubblicazione dei progetti costruiti dall'animatore digitale; efficacia delle progettualità; coinvolgimento del personale scolastico e di tutta la comunità

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:** fungere da stimolo alla formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, sia organizzando laboratori formativi (ma non dovrà necessariamente essere un formatore), 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 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 aprendo i momenti formativi alle famiglie e altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

10) L'indicazione della triennialità del compito è tassativa?

Il progetto sviluppato dall'animatore digitale è legato al Piano triennale per l'offerta formativa della scuola e per questo si richiede anche all'animatore una triennialità coerente con la progettualità complessiva della scuola.

■ 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.

COME

14) Come può organizzare il suo lavoro nella scuola?

- a) L'animatore collabora con l'intero *staff* della scuola e in particolare con gruppi di lavoro, operatori della scuola, dirigente, DSGA, soggetti rilevanti, anche esterni alla scuola, che possono contribuire alla realizzazione degli obiettivi del PNSD.
- b) L'animatore può coordinarsi con altri animatori digitali del territorio, anche attraverso specifici gruppi di lavoro.

Ad ogni scuola verranno assegnati **1.000 Euro all'anno**, che saranno vincolati alle attività dei tre ambiti appena descritti come coordinamento dell'animatore.

Per rafforzare il carattere innovativo di questa figura, il MIUR svilupperà modalità di interazione dedicate: **gli animatori presenteranno un progetto che, una volta approvato, sarà inserito nel piano dell'offerta formativa e pubblicato anche sul sito della scuola e sarà nel tempo oggetto di monitoraggio.**

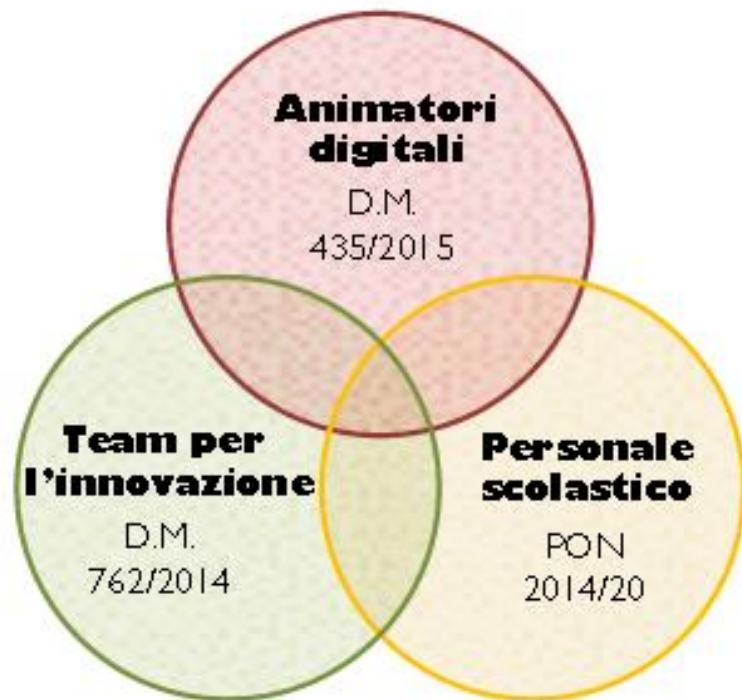
Asset centrale



Formazione 2016 -2017



Poli e snodi formativi



I **poli** (scuole capofila di rete) e **gli snodi** (sedi di corso) sono individuati mediante tre diversi bandi. I poli per la formazione degli **animatori digitali** (DM 435/15) e per il **team per l'innovazione** (DM 762/14) sono già stati individuati e visibili a questo indirizzo: <https://goo.gl/WgiQhH>. Fino al 23 febbraio è possibile candidarsi come snodo formativo per i percorsi destinati al **personale scolastico** e finanziati attraverso le risorse del PON 2014-2020.



Piano di formazione

		FASE 1	FASE 2	FASE 3
Risorse	Destinatari	2016 marzo - giugno	2016 giugno - ottobre	2016/2017 settembre - giugno
DM 435/15	Animatore digitale	I temi del PNSD	Alta formazione all'estero^(*)	Moduli di approfondimento
DM 762/14	Team per l'innovazione			
PON "Per la scuola" 2014-2020	Dirigenti Scolastici			
	DSGA			
	Docenti			
	Personale amministrativo e tecnico			
	Assistenza tecnica per le scuole del Primo Ciclo			

(*) esperienze di alta formazione all'estero per docenti e dirigenti scolastici e mobilità Erasmus+ degli animatori digitali.

OBIETTIVI



**Disseminazione orizzontale
della cultura digitale**



**NON SINGOLE INIZIATIVE,
ma aprire la porta della
classe e contaminare l'intera
scuola**



**Il motto del PNSD è
"educational in digital era"**

OBIETTIVI



Far conoscere il PNSD nella scuola



Sviluppare il senso critico anche nell'ambito del digitale



Utilizzo del digitale nell'ambito di tutte le discipline

STRATEGIE



Capacità del DS e del suo staff di individuare i percorsi formativi



Capacità della singola Scuola di intercettare finanziamenti



I bandi in futuro lavoreranno sulla metodologia (e non più sulla dotazione)

STRATEGIE



Avvicinare il maggior numero di persone (docenti, personale, alunni) all'uso degli strumenti



Non lasciare nessuno indietro



Gli strumenti ORA li abbiamo e li dobbiamo utilizzare virtuosamente



PIEDI PER TERRA



Il sito scolastico come luogo di incontro



Un po' di buona volontà



Esempio: Introdurre il Digitale anche in una sola unità didattica di ogni materia



Tiriamo dentro i professionisti del territorio



PIEDI PER TERRA



**Scegliere obiettivi alla portata
non pensare troppo in grande**



**Darsi obiettivi chiari è
possibili**



**La rivoluzione digitale va
spalmata in tre anni**



**Avviare la piattaforma
Microsoft Educational**



PIEDI PER TERRA



Esempio: impegnarsi tutti ad utilizzare i CD allegati ai libri nella didattica



Darsi degli step e degli obiettivi anno per anno: chiari, possibili e raggiungibili!!!



Non puntare troppo in alto, essere più realisti del Re



ATENEI CREATIVI

PIANO NAZIONALE

Futuro bando destinato al primo ciclo per realizzare:
idee - progetti - oggetti - storytelling - minisiti - stampa 3D
- manualità - creatività - creazione di competenze - FabLab - mettere insieme il formale con l'informale

GRAZIE PER L'ATTENZIONE



Per saperne di più:

http://www.istruzione.it/scuola_digitale/

**Proposte per il Piano AD “Val Maggia Digital”:
fiore.sarro@gmail.com**