

Nuove professioni nella scuola

#animatore digitale

Organizzare e gestire l'innovazione digitale

di Maria Chiara Grigante
Animatore Digitale presso I.C. "Pacinotti", Torino
mchiara.grigante@gmail.com

L'animatore digitale individuato in ogni scuola è formato in modo specifico affinché possa (rif. N.M. prot. n. 17791 del 19/11/2015) "favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale scuola digitale". Il suo profilo (cfr. Azione #28 del PNSD) è rivolto a: *Formazione interna*: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative. *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 attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio. *Creazione di soluzioni innovative*: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti scolastici e diffondere pratiche metodologiche innovative.

Definire l'Animatore Digitale

L'esordio dell'Animatore Digitale nel contesto della scuola italiana lo si deve alla nota ministeriale emanata con protocollo n. 17791 del 19/11/2015, così come previsto dall'articolo 31, comma 2, lettera b), del decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435.

Il profilo di questa innovativa figura di sistema è preannunciato dall'azione #28 del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) che designa un Animatore Digitale in ogni scuola.

Ma chi sono gli animatori digitali? Innanzi tutto sono docenti, e come tali hanno un ruolo strategi-

co nella diffusione dell'innovazione, sostenendo e promuovendo la visione complessiva dell'intero PNSD, documento emanato dal MIUR il 27 ottobre 2015 con decreto n. 851. L'intento del decreto consiste nel sostenere un percorso in parte già avviato e volto al potenziamento delle competenze e degli strumenti in materia di innovazione digitale.

Al fine di tenere alto il coinvolgimento e l'interesse sui temi dell'innovazione, l'animatore digitale potrà sviluppare la propria progettualità in tre ambiti, spaziando dalla formazione interna, al coinvolgimento della comunità scolastica, alla creazione di soluzioni innovative¹.

Azioni per il cambiamento

Definiti gli ambiti di progettualità, in riferimento al ruolo svolto all'interno della comunità scolastica, e non solo, l'animatore digitale si trova a dover rispondere al seguente interrogativo: che cosa e come fare?

Rispondendo al cosa, sarà necessario organizzare la formazione interna, intesa come strumento imprescindibile del cambiamento, per un efficace rafforzamento delle competenze progettuali nella logica dell'innovazione e

¹ Nota ministeriale prot. n. 17791 del 19/11/2015. <http://www.istruzione.it/allegati/2015/AnimatoriDigitali.pdf>



dell'apprendimento continuo. Infatti, la formazione interna rappresenta una leva strategica sostanziale per la diffusione e lo sviluppo della cultura digitale. Solo la formazione e l'aggiornamento permetteranno di sfidare i cambiamenti e le nuove richieste che la società avanza e che comportano l'acquisizione di nuove strategie, soprattutto in campo socio-didattico.

Per quanto riguarda il "come", non possiamo trascurare la preponderante resistenza e diffidenza al cambiamento, da parte dei colleghi, non solo verso le competenze digitali, ma anche verso temi chiave come il passaggio a nuovi modelli organizzativi che implicano un nuovo modo di pensare la scuola. Maragliano² sostiene che gli atti formali del Parlamento non sono sufficienti al cambiamento, ma è necessaria la costruzione e diffusione delle teorie per affrontare i problemi del cambiamento sociale. Lo studioso pone tre questioni fondanti: il primo riguarda i rapporti tra individuo, gruppo e tecnologie, il secondo concerne il problema dei nuovi saperi, come ridefinizione della natura dei contenuti scolastici, il terzo quello della didattica.

Da qui parte la proposta di non fermarci a una formazione tecnica, ma di tendere a un cambiamento culturale più profondo, poiché il cambiamento da realizzare è strutturale e pervasivo.

Potranno, quindi, essere attivate iniziative finalizzate al confronto con altri soggetti operanti nella società, da cui trarre spunti e riflessioni che comportino una ricaduta didattica positiva nel lavoro quotidiano svolto dal docente in classe.

Che cosa e come fare

Per concretizzare il "come", le attività formative saranno opportunamente orientate verso due dimensioni. La prima consiste nell'organizzare corsi interni, sia predisposti dall'istituto sia da scuole in rete, per favorire uno sviluppo professionale proattivo; con particolare attenzione alla promozione di approcci e culture nuove nei confronti del proprio ruolo e dei compiti a esso connessi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative. La seconda nel favorire la partecipazione a corsi esterni inerenti la didattica innovativa per ogni singola disciplina e che rispondano a esigenze formative volte al miglioramento del sistema scolastico nella sua completezza. La realizzazione di tutto ciò può essere raggiunta con la creazione di una rete di formazione tra scuole che operino con modalità di ricerca-azione e pongano in relazione le esperienze formative vissute con le azioni didattiche svolte in classe e la successiva riflessione attivata su di esse.

Per quanto riguarda l'attivazione di modalità che promuovano il *coinvolgimento della comunità scolastica* ecc. "cosa" dovranno mettere in atto gli AD (Animatori Digitali). Dovranno «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»³. Potranno aprire le porte della

propria scuola ad altre scuole, genitori, associazioni, enti e stakeholder territoriali. Insomma, il coinvolgimento investe tutti e dovrebbe partire dal rendere complici i colleghi, in modo tale che tutti si sentano degli innovatori e nessuno rimanga escluso. Sul come realizzare tutto ciò. L'Animatore Digitale potrà spendere la propria capacità di gestire il *middle management* di personalizzazione. Partendo dal proprio ruolo di figura strategica di sistema. L'Animatore Digitale si trova nella condizione favorevole per liberare culturalmente i singoli dal sistema della subordinazione di gerarchia, accompagnando i colleghi nella direzione delle logiche del protagonismo individuale e di team. Il fine sarà quello di traslare il lavoro dalla dimensione dell'efficienza, alla dimensione dell'efficacia, intesa come sviluppo di capacità atte a fornire una propensione personale verso l'innovazione e la soluzione di problemi con un proprio metodo.

Sempre nell'ambito del "che cosa" deve fare l'AD, ricordiamo che ha anche il compito di promuovere la creazione di soluzioni innovative, quindi, scoprire e proporre nuove soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili, da propagare all'interno degli ambienti della scuola. Per ciò che concerne il come, le concrete proposte sono molteplici. Molte Scuole hanno costituito laboratori di *coding*, anche

² In Internet URL, <https://www.youtube.com/watch?v=OqqW613ny48>

³ Nota ministeriale prot. n. 17791 del 19/11/2015. <http://www.istruzione.it/allegati/2015/AnimatoriDigitali.pdf>



aderendo all'ormai noto progetto ministeriale "Programma il Futuro"⁴.

L'introduzione dell'insegnamento del *coding* è volto a formare negli studenti le basi scientifico-culturali dell'informatica, cioè lo sviluppo del cosiddetto "pensiero computazionale", così come proposto al comma 7 della legge n. 107/05 "in riferimento a iniziative di potenziamento dell'offerta formativa e delle attività progettuali, per il raggiungimento degli obiettivi formativi individuati come prioritari" si auspica lo «sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale»⁵.

Soluzioni metodologiche e didattiche

Molteplici sono le soluzioni metodologico-didattico-tecnologiche che gli AD stanno diffondendo o potranno diffondere. Tra queste ricordiamo il diffuso metodo americano della *Flipped Classroom* annoverato tra le proposte delle avanguardie educative in fase di sperimentazione presso INDIRE⁶. "Avanguardie Educative è un movimento di innovazione che porta a sistema le esperienze più significative di trasformazione della scuola italiana"⁷, pertanto consultabile per la realizzazione di soluzioni innovative.

Dalla *Flipped Classroom* possiamo passare al concetto della *Flipped Lesson*. La *Flipped Lesson* serve a declinare uno dei possibili usi della *Blended Instruction*, ovvero l'impiego di piattaforme di *courseware* per rendere disponibili agli studen-

ti materiali sui quali chiedere di svolgere attività di pre-apprendimento prima di arrivare in classe (Rivoltella 2013, p. 48). Tali presupposti trovano piena attuazione nella proposta metodologica degli Episodi di Apprendimento Situato (EAS) che integra i dispositivi mobili nella didattica ridisegnando un nuovo modo per trasmettere conoscenze, abilità e competenze.

L'«EAS è una porzione di azione didattica, ovvero l'unità minima di cui consta l'agire didattico dell'insegnante in contesto; in quanto tale esso costituisce il baricentro a partire dal quale l'intero edificio della didattica si organizza» (Rivoltella 2013, pp. 51-58).

Questi sono solo alcuni accenni alla creazione di soluzioni innovative, molti altri, gli animatori digitali li attingono dai siti web, ma ancor più dai gruppi. Infatti, gli animatori digitali, in modo del tutto spontaneo hanno costituito un gruppo di 8.500 "amici" e seguaci, nei giorni successivi alla nomina. Si è trattato di un atto del tutto normale nel mondo del *social* informale, ma che a oggi rappresenta ancora una novità nell'ambito della scuola, tant'è che il primo a meravigliarsi sia proprio il fondatore e amministratore del gruppo Facebook: Alessandro Bencivenni. Stupore che con entusiasmo manifesta in una intervista sul "Ruolo dell'Animatore Digitale e attività sui social"⁸.

Parole chiave dell'Animatore Digitale

Quali sono le parole chiave che un AD deve tenere costantemente presenti nel proprio ruolo di organizzatore e trascinatore? Bencivenni ne individua alcune.

1. Sperimentazione: mettersi in gioco e provare nuovi strumenti, ma anche nuovi approcci didattici per disseminare all'interno del proprio istituto. Molto sta alla curiosità del singolo ma, una volta che ci si rende conto delle potenzialità didattiche, non se ne può più fare a meno.

2. Condivisione: dopo aver sperimentato e raggiunto dei buoni risultati c'è bisogno di mettere in circolo la conoscenza. Gli strumenti per farlo in maniera veloce ed efficace esistono già da diversi anni, ma non tutti ne sono a conoscenza, quindi lavorare in questo senso è fondamentale per un AD. Inoltre, quegli stessi strumenti possono essere usati in classe per facilitare la comunicazione con gli alunni.

3. Collaborazione: quando ci sono gli strumenti per condividere diventa decisamente più semplice. Esistono anche strumenti "unplugged", non tecnologici. I Caffé Digitali, per esempio, sono stati l'occasione in molte parti d'Italia per mettersi intorno a un tavolo e dire "in quale modo possiamo lavorare insieme a un obiettivo comune? Di che cosa hanno bisogno le nostre scuole?".

4 <http://www.programmailfuturo.it/>
5 Legge n. 107 del 13 luglio 2015. In Internet URL, <http://www.normattiva.it/atto/caricaDettaglioAtto?atto.dataPubblicazioneGazzetta=2015-07-15&atto.codiceRedazionale=15G00122¤tPage=1>

6 In Internet URL, http://avanguardieeducative.indire.it/wp-content/uploads/2016/04/AE_schede_idee.pdf

7 In Internet URL, <http://avanguardieeducative.indire.it/>

8 <https://www.youtube.com/watch?v=O0qbj9cjVHI>



Conclusioni

Per molti AD il gruppo Facebook è diventato il trampolino di lancio per avviare non solo sperimentazioni interessanti, ma anche per condividere e collaborare. E i social sono solo la punta dell'iceberg, perché di strumenti ne esistono tantissimi e, probabilmente, anche di migliori. L'importante è che l'AD non si trasformi nel mero tecnologo che si interpella in caso di pro-

blemi tecnici, ma che rimanga il catalizzatore dell'innovazione, così come viene pensata all'interno del PNSD. Così come sostenuto da Bencivenni, quello dell'AD è un compito culturale, legato certo alla tecnologia, ma che non vede questa come fine ultimo, ma semplicemente come mezzo per arrivare a colmare quel divario che esiste tra la Scuola e il mondo che c'è al suo esterno, per lavorare meglio,

per dare ai ragazzi competenze e conoscenze che li rendano protagonisti del loro tempo.

Per sostenerne la visione complessiva di accompagnamento del Piano Nazionale Scuola Digitale e mantenere alta l'attenzione sui temi dell'innovazione, l'Animatore Digitale concretizzerà una progettazione triennale nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel POF triennale della propria scuola.

Esempio di progettazione curricolare ed educativa estratta dal PTOF dell'I.C. "Pacinotti" di Torino

POTENZIAMENTO INFORMATICO	
AZIONI	TRAGUARDI ESITI/OBIETTIVI PROCESSI
ATTIVITÀ LABORATORIALI DI CODING Metodologia peer to peer con personalizzazione dei percorsi.	Obiettivo di processo: promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale. Traguardi attesi al terzo anno: <ul style="list-style-type: none"> • Motivazione all'apprendimento con ricaduta di maggior successo formativo in ogni ambito disciplinare. • Nella prova INVALSI, raggiungere i risultati di matematica delle scuole con lo stesso ESCS.
CLASSI SPERIMENTALI AUMENTATE CON USO DEL TABLET	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la percentuale di successo scolastico degli studenti nel primo biennio della Secondaria di II grado.



PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE	
OBIETTIVI	AZIONI
SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI RICERCA	<ul style="list-style-type: none"> • Classi sperimentali aumentate con uso del tablet. • A partire dall'a.s. 2016-17 "Video sharing for learning". • Attività di ricerca INDIRE: "Avanguardie Educative" partecipazione attiva di un gruppo di docenti. • Creazione di un gruppo di lavoro costituito dal dirigente, dall'animatore digitale e dal DSGA e progressivamente un piccolo staff in ciascun plesso, costituito da coloro che sono disponibili a mettere a disposizione le proprie competenze in un'ottica di scuola come laboratorio permanente di ricerca.
SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI SPERIMENTAZIONE	<p>Laboratori di coding nelle classi.</p> <p>1° anno: introduzione dell'ora di coding per tutte le classi.</p> <p>2° anno: 20 ore di coding per le classi quarte e quinte della scuola primaria e per tutte le classi della scuola secondaria. Ora del coding per le altre classi.</p> <p>3° anno: 20 ore di coding per tutte le classi.</p>
SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI INNOVAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sportello permanente di assistenza. • Azione di segnalazione di eventi/opportunità formative in ambito digitale. • Creazione sul sito istituzionale della scuola di uno spazio dedicato PNSD per informare sul piano e sulle iniziative della scuola. • Attività in rete con L'Università di Torino – Comitato Scientifico: D.S. B. Stuardi, D.S. L. Orlandini. Per Università Prof. A. Parola, RAI dott. Mussi Bollini, Referente del Polo Prof. P. Schirosi.
SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI PARTECIPAZIONE E TRASPARENZA OPEN DATA	<ul style="list-style-type: none"> • Diffusione, condivisione e conoscenza del PNSD. • Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle azioni relative al PNSD. • Creazioni di spazi web specifici di documentazione e diffusione delle buone pratiche. • Utilizzo di cartelle e documenti condivisi di Google Drive per la formulazione e consegna di documentazione: <ol style="list-style-type: none"> 1. programmazioni 2. relazioni finali <p>monitoraggi azioni del PTOF e del PdM</p>
SCUOLA LABORATORIO PERMANENTE DI EDUCAZIONE E FORMAZIONE DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione specifica per Animatore Digitale –Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale. • Formazione base per tutti i docenti per l'uso degli strumenti tecnologici già presenti a scuola. • Formazione per un migliore utilizzo degli ampliamenti digitali dei testi in adozione. • Formazione all'uso del coding nella didattica.