

Progettare l'Innovazione Scolastica: strumenti per l'animatore digitale e l'*e-teacher educator*

[Certificazione EP ICT "Animatore Digitale"]

Oggi una figura specifica si occupa di innovazione nella Scuola. La figura ha le sue radici nella figura dell'**e-leader** definito dall'Agenda Digitale Italiana che è stata declinata nel mondo della Scuola nella figura del **Docente Mentor** della legge 107/2015 e poi, nel Piano Nazionale Scuola Digitale del 2016 si è concretizzata nel ruolo dell'**Animatore digitale**, un ruolo organizzativo con competenze precise: stimolare la formazione interna, favorire la partecipazione della comunità scolastica, individuare soluzioni innovative e sostenibili per la crescita della propria Scuola in coerenza con la vocazione del proprio territorio e delle emergenti richieste culturali e del mercato del lavoro.

Ma non solo l'Animatore digitale è chiamato a svolgere l'attività di guida e supporto all'introduzione dell'innovazione digitale nella Scuola: i docenti che fanno parte dei "team innovazione" chiamati a coadiuvare l'Animatore con ruoli più operativi e i docenti ed esperti esterni alle istituzioni scolastiche capaci di progettare e realizzare sia attività formative, sia attività di sistema per portare l'innovazione ai docenti che poi la porteranno nelle loro classi, ai loro studenti. In coerenza con la dicitura anglosassone, possiamo parlare di **e-teacher educator**.

Per svolgere al meglio il proprio ruolo i docenti sono chiamati ad ampliare la rosa delle competenze didattiche ed entrare nel campo delle competenze organizzative.

Il docente competente nel progettare soluzioni innovative per la propria Scuola è in grado di:

TEMI	ELEMENTI DI EVIDENZA
Effettuare l'analisi dei bisogni per pianificare le attività di innovazione	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conoscere i riferimenti nazionali e internazionali per individuare gli indicatori che determinano la scuola digitale di qualità. ○ Progettare e realizzare gli strumenti per effettuare l'analisi dei bisogni della propria Scuola ○ Analizzare i dati dell'analisi dei bisogni
Individuare soluzioni innovative	<ul style="list-style-type: none"> ○ Progettare attività per diffondere in modo formale e non formale cultura digitale nella propria Scuola ○ Progettare attività di formazione e innovazione sfruttando le opportunità messe a disposizione dall'amministrazione pubblica, stakeholder locali, ○ Usare strumenti di pianificazione per definire gli obiettivi delle azioni di innovazione
Gestire le attività di innovazione	<ul style="list-style-type: none"> ○ Effettuare il monitoraggio e la valutazione delle attività di innovazione intraprese ○ Realizzare il coinvolgimento della comunità scolastica per promuovere e celebrare i risultati di innovazione ottenuti.