

Risorse e buone pratiche per il Digital Cultural Heritage a scuola

giovedì 5 febbraio, ore 16.30 - 18.30

Settimana delle STEM 2026



**Liguria
Digitale**



REGIONE LIGURIA

**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**



Agenda

ORE 16.30

L'azione regionale per il patrimonio culturale e le risorse condivise per la Community di Scuola Digitale Liguria

Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale

Angela Maria Sugliano - Associazione EPICT Italia ETS

ORE 17.00

Digital Cultural Heritage: come dare valore al patrimonio della scuola

Antonella Poce, Università degli Studi di Roma Tor Vergata e Presidente del centro INTELLECT

Università degli Studi di Roma Tor Vergata: Carlo De Medio, Ricercatore - Maria Tolaini, Cultrice della materia - Luca Contardi, Cultore della materia

ORE 17.45

I risultati della Ricerca/Azione: i musei virtuali delle scuole liguri

Felicia Rizza, IC G.B. Della Torre- Cristina Vannucci, ITCT Fossati Da Passano -

Maria Grazia Cosmo, IC Barabino

ORE 18.15

Le linee guida di Scuola Digitale Liguria per la digitalizzazione del patrimonio culturale scolastico

ORE 18.30

Conclusione lavori



Monica Cavallini

Area Istruzione, Formazione Professionale, ITS special projects

Direzione centrale Business e servizi - Liguria Digitale

PM Scuola Digitale Liguria





L'azione regionale per la Scuola Digitale in Liguria

Investimento a competenza regionale: oltre 7 milioni di euro di Fondi Europei FESR e FSE a partire dal 2016. Scuola Digitale Liguria è un'azione regionale che rappresenta oggi il **punto di riferimento per la realizzazione della "scuola digitale" ligure, con evidenze e buone pratiche consolidate anche a livello nazionale.**

Ha l'obiettivo di supportare il **sistema d'istruzione regionale integrato** - Istituti scolastici (ISA) di ogni ordine e grado e Istituti di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) regionali - nell'**attuazione dell'innovazione a scuola**, per **formare i giovani alle nuove competenze ICT** specialistiche richieste dal mondo del lavoro e prepararli alla *cittadinanza digitale* con un **focus specifico rispetto al gender gap**. E' in coerenza con linee guida europee, nazionali e del MIM.



Il percorso dell'azione regionale

2016 - 2019

Analisi del contesto e dei bisogni del sistema educativo integrato regionale.
Realizzazione strumenti e piattaforme tecnologiche e avvio della Community, eventi e promozione dell'azione regionale.

2023 - 2026 -2028

Potenziamento di tutte le attività precedenti. Supporto coordinato alla Community per l'attuazione delle risorse Open, dell'azione STEAM UP, della sperimentazione Inclusione e Accessibilità, attuazione protocollo USR e sinergie mirate con stakeholder.

Consolidamento attività, supporto alle scuole per la Dad e i setting tecnologici per la DDI. Indagini e reportistica sul trend dell'innovazione scolastica territoriale. Diffusa comunicazione multicanale.

2020 - 2022





Progetto Scuola Digitale Liguria

Visione sistematica per accelerare l'innovazione del territorio a partire dalla scuola



Governance condivisa
e partecipata



Conduzione
operativa della
Community



Studenti e Docenti



Sistemi informativi
integri



Comunicazione
integrata
multicanale

www.scuoladigitaleliguria.it



Il contesto dell'iniziativa

Grazie al costante **monitoraggio del contesto e dei bisogni del sistema di istruzione ligure** e alla efficace collaborazione già avviata con il **team dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata**, esperti in **metodologie didattiche innovative**, è emersa l'opportunità di promuovere la realizzazione di **ambienti digitali museali a partire dal patrimonio scolastico**. L'azione sulla scuola è coerente con altre iniziative formative sul territorio ligure dedicate al patrimonio artistico e museale digitali ([Dicolab](#))

Lavorare sul DCH è un'attività coinvolgente per gli studenti e la scuola: realizzare attività sul patrimonio culturale del proprio istituto favorisce la consapevolezza del contesto in cui si impara e permette di svolgere attività didattiche disciplinari STE(A)M e non solo (approfondimento di storia e storia dell'arte attraverso gli oggetti della scuola accompagnati dalle attività di lavoro in ambito STEM misurando, elaborando dati, digitalizzando,...).



Il percorso dell'azione





Patrimonio nell'Osservatorio regionale dal 15 aprile 2025 a oggi

149 > 215

Tema prevalente
“Educazione al
patrimonio culturale,
artistico e paesaggistico”

85 > 115

Attività digitale
“Valorizzazione/uso del
patrimonio culturale
digitale”

63 > 75

Attività digitale “Realtà
Aumentata/Virtuale
/Immersiva”

Realtà aumentata

Realtà immersiva

Oggetti 3D

nell'Osservatorio



Angela Maria Sugliano

Associazione EPICT Italia

Dove trovare risorse "liguri" sul DCH... e non solo!



The screenshot shows the homepage of the Scuola Digitale Liguria website. At the top, there is a dark blue header with the logo of the Region of Liguria and the text "SCUOLA DIGITALE LIGURIA". Below the header, the main menu includes "Progetto", "Osservatorio" (which is circled in yellow), "Digital team", "Community", "Risorse", and "Notizie". The central part of the page features a circular graphic with various icons related to education and technology, centered around a building icon. The text "Il Progetto regionale" is visible at the bottom of this graphic.

OSSERVATORIO - Schede attività didattiche dai colleghi della Liguria: trovare ispirazione dalle esperienze dei colleghi e partecipare alla Community.

Dove trovare risorse in Liguria

This screenshot shows the same website layout as the first one, but with a different focus. The "Risorse" menu item in the top navigation bar is highlighted with a yellow circle. The rest of the menu items ("Progetto", "Osservatorio", "Digital team", "Community", "Notizie") are also circled in yellow. The central circular graphic and the text "Il Progetto regionale" remain the same.

PORTALE MOODLE - Risorse e strumenti realizzati da docenti liguri ed esperti: tutorial, video, schede attività, ...



Come trovare i progetti DCH nell'Osservatorio

Il repository a norma e in sicurezza
dell'innovazione digitale in Liguria.

<https://www.scuoladigitaleliguria.it>

Il DCH nell'Osservatorio

The screenshot shows the homepage of the Scuola Digitale Liguria website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Progetto', 'Osservatorio', 'Digital team', 'Community', 'Risorse', and 'Notizie'. The main content area features a circular graphic with icons related to digital innovation, with one icon highlighted by a yellow circle. Below this graphic, the text 'Il Progetto regionale' is visible. On the right side, there is a vertical sidebar with icons for search, clock, people, and location, also with the location icon highlighted by a yellow circle. The overall theme is digital and interconnected.

CERCA > FILTRO > TEMA PREVALENTE

*Educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico
materiale/immateriale.*

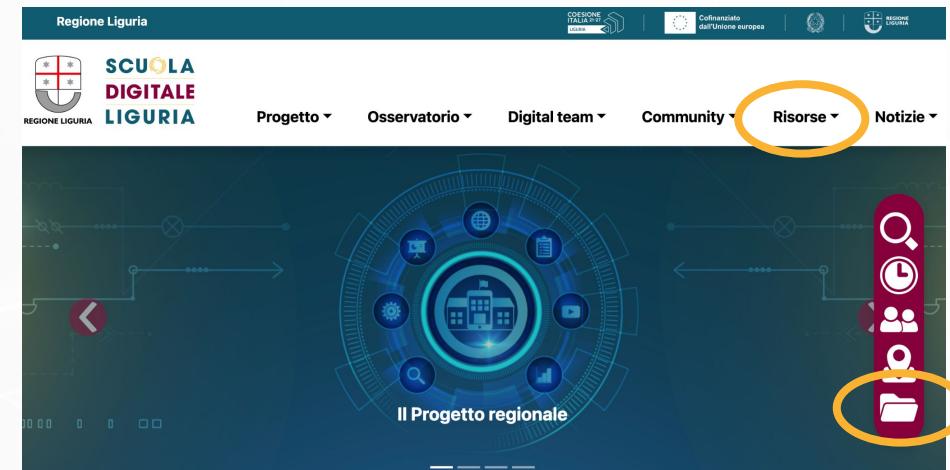


Tutti i materiali sul portale Moodle di Progetto

Come trovare le risorse DCH nel portale Moodle

Portale delle risorse open del Progetto Scuola Digitale Liguria

<https://form.scuoladigitaleliguria.it>





Antonella Poce

**Professoressa ordinaria Dipartimento di Storia, Patrimonio Culturale, Formazione e
Società - Università degli Studi di Roma Tor Vergata**



Il progetto

Il percorso di **ricerca-azione** si è rivolto a insegnanti di **diversi ordini scolastici**, con l'obiettivo di trasmettere loro **conoscenze su metodologie didattiche innovative e competenze digitali** utili a valorizzare e integrare il patrimonio scolastico nella pratica educativa. Il percorso prevede un approfondimento sulla **digitalizzazione dei beni scolastici**, la **realizzazione di archivi digitali** per la loro organizzazione e conservazione, lo **sviluppo di ambienti immersivi in realtà virtuale (VR)**, nonché **sull'applicazione delle metodologie del Digital Object-Based Learning e del Digital Storytelling**.



Gli obiettivi

- Sperimentare **l'uso di scanner e fotografia digitale** per la digitalizzazione del patrimonio materiale e immateriale
- Realizzare **archivi digitali** per organizzare e condividere il patrimonio digitalizzato
- Progettare **ambienti in realtà virtuale** per favorire nuove forme di fruizione e narrazione culturale
- Applicare metodologie didattiche come **l'Object-Based Learning** e il **Digital Storytelling** per favorire un apprendimento significativo
- **Integrare** alla didattica **strumenti tecnologici e metodologie innovative**
- **Valorizzare il patrimonio scolastico**



Metodologie e strumenti



Strumenti

- Scanner e fotografia digitale
- L'archivio digitale
- Ambienti virtuali



Metodologie

- Digital Object Based Learning (OBL)
- Digital Storytelling (DST)



Calendario

	Obiettivi	Data
1. Presentazione del progetto	Presentazione del percorso	1 ora: lunedì 6 ottobre 17:00-18:00
Incontro tutor	Assistenza	1 ora: lunedì 13 ottobre 17:00-18:00
2. Scansione e archivio digitale	Formazione su scansione digitale e creazione archivio	1 ora e mezza: lunedì 20 ottobre 17:00-18:30
Incontro tutor	Assistenza	1 ora: lunedì 27 ottobre 17:00-18:00
3. Ambiente Virtuale	Formazione su creazione ambiente virtuale	1 ora e mezza: lunedì 3 novembre 17:00-18:30
Incontro tutor	Assistenza	1 ora: lunedì 10 novembre 17:00-18:00
4. Digital OBL e DST	Formazione su digital OBL e DST	1 ora e mezza: lunedì 17 novembre 17:00-18:30
Incontro	Assistenza	1 ora lunedì 24 novembre 17:00-18:00
Caffè dell'Osservatorio	Formazione Osservatorio Digitale	1 ora mercoledì 10 dicembre
Incontro tutor	Assistenza	1 ora: lunedì 15 dicembre 17:00-18:00
Incontro finale	Restituzione	1 ora: lunedì 12 gennaio 17:00-18:00
Restituzione finale	Restituzione plenaria	5 febbraio

Scansione e archivio digitale



Formazione su scansione

- Presentazione dello strumento
- Dimostrazione pratica

Formazione su archivio digitale

- Presentazione dello strumento
- Dimostrazione pratica

Compito

Scannerizzare almeno un oggetto scolastico e creare la rispettiva scheda nell'archivio digitale



Ambiente virtuale

Formazione su ambiente virtuale

- Presentazione dello strumento
- Dimostrazione pratica

Compito

Creare un ambiente virtuale e inserirvi un oggetto digitalizzato



Digital Object-based Learning e Digital Storytelling



Formazione su Digital Object-based Learning

- Presentazione dello strumento
- Dimostrazione pratica

Formazione su Digital Storytelling

- Presentazione dello strumento
- Dimostrazione pratica

Compito

Progettare un'unità didattica con queste metodologie



Incontri con i tutor

Assistenza tecnica e metodologica
Revisione delle attività in corso

Incontro finale e Restituzione

Conclusione del percorso

- Presentazione da parte dei partecipanti
- Rilevazione feedback

Restituzione pubblica dei risultati del progetto

- Presentazione del Progetto
- Testimonianza delle partecipanti





Cristina Vannucci

ITCT Fossati - Da Passano, La Spezia - [LINK PRESENTAZIONE](#)

Felicia Rizza

IC "G.B. Della Torre", Chiavari - [LINK PRESENTAZIONE](#)

Maria Grazia Cosmo

IC Barabino, Genova- [LINK PRESENTAZIONE](#)

Linee Guida: scansione

- **Preparazione:** oggetto pulito, luce diffusa e uniforme, sfondo neutro; evitare superfici lucide o trasparenti
- **Dispositivo:** smartphone/tablet (meglio con LiDAR), batteria carica, app: Scaniverse, Polycam, RealityScan
- **Acquisizione:** movimenti lenti e continui, distanza costante (40–80 cm), più giri attorno all'oggetto (basso–medio–alto), chiudere il loop
- **Immagini:** almeno 20–30 scatti (50+ per oggetti complessi); più immagini = maggiore dettaglio
- **Post-produzione:** pulizia della mesh, controllo scala e buchi, esportazione consigliata .glb / .gltf
- **Da evitare:** oggetti in movimento, scansioni parziali, ombre forti, riflessi, sessioni troppo lunghe

Linee Guida: archivio digitale

- **Vantaggi:** conservazione e valorizzazione, accesso aperto ai materiali, coinvolgimento di studenti e comunità, integrazione nella didattica interdisciplinare
- **Piattaforma:** Sketchfab come repository online per modelli 3D (visualizzazione, annotazioni, condivisione)
- **Creazione archivio:** account istituzionale della scuola/privato → caricamento modelli 3D → compilazione scheda descrittiva → pubblicazione
- **Scheda oggetto basata su modello ICCD:** titolo standardizzato, descrizione secondo ICCD (tipologia, datazione, materiali, misure, provenienza), categorie e tag descrittivi
- **Organizzazione:** collezioni tematiche (per epoca, tipologia, ordine scolastico), uso coerente di tag
- **Licenze:** applicare sempre licenze aperte (es. CC BY-NC-SA) e citare provenienza e contesto
- **Da evitare:** profili non istituzionali, descrizioni incomplete, assenza di licenza, archivio disordinato

Linee Guida: ambiente virtuale

- **Piattaforma:** FrameVR – gratuita, multidevice, senza necessità di programmazione
- **Preparazione:** account FrameVR/Google, browser aggiornato, materiali pronti (immagini, video, PDF, audio, modelli 3D .glb ≤ 20 MB, link web)
- **Creazione ambiente:** nuovo Frame → titolo e descrizione chiari → impostazione permessi e accessi
- **Spazio virtuale:** uso di template pronti o ambienti personalizzati; possibilità di sfondi immersivi (foto 360°)
- **Asset didattici:** inserimento di modelli 3D, immagini, video, PDF, mappe e contenuti da Sketchfab
- **Interattività:** embed di pagine web, link e contenuti multimediali; utilizzo di hotspot, bottoni e percorsi guidati (teleport)
- **Buone pratiche:** obiettivi didattici chiari, design semplice, contenuti significativi, attenzione ad accessibilità e inclusività
- **Da evitare:** ambienti sovraccarichi, modelli 3D pesanti, mancanza di test su più dispositivi

Linee Guida: metodologie

Digital Object-Based Learning (DOBL)

- Apprendimento attivo a partire da oggetti materiali o digitali (anche 3D)
- Stimola osservazione, analisi critica, problem solving e collaborazione
- Favorisce connessioni interdisciplinari e sviluppo di competenze digitali
- Valorizza il patrimonio culturale e promuove curiosità e pensiero critico

Digital Storytelling

- Racconto digitale breve (2–5 min) con immagini, voce, suoni e media
- Sviluppa creatività, collaborazione e pensiero critico
- Fasi: scelta di oggetto/tema → scrittura → raccolta media → montaggio → condivisione
- Rafforza coinvolgimento, espressione personale e benessere

Linee Guida: altre considerazioni

- **Tempo:** pianificare e dedicare tempo a sperimentazione, test in classe e riflessione didattica, per garantire continuità e qualità
- **Collaborazione:** confronto tra docenti, condivisione di idee e buone pratiche, costruzione di una comunità professionale
- **Inclusione:** attività digitali accessibili che valorizzano abilità diverse e riducono barriere fisiche, cognitive e sensoriali
- **Digitalizzazione:** valorizzazione, conservazione e fruizione del patrimonio scolastico tramite archivi digitali, 3D e ambienti virtuali

Linee Guida: altre considerazioni

- **Coinvolgimento degli studenti:** partecipazione attiva nella documentazione, interpretazione e narrazione del patrimonio digitale
- **Competenze:** sviluppo di pensiero critico, creativo e competenze digitali attraverso strumenti 3D e VR
- **Sostenibilità didattica:** progetti riutilizzabili, adattabili e mantenibili nel tempo, senza eccessiva complessità tecnica
- **Sperimentazione e futuro:** estensione delle pratiche, innovazione metodologica e crescita professionale continua

Osservatorio dei progetti innovativi

—> Accedere alla piattaforma con Spid o CIE



SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria
Digitale



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it
digitalteam@regione.liguria.it



Progetto Scuola Digitale Liguria
Gruppo del Progetto Scuola Digitale Liguria



Progetto Scuola Digitale Liguria



[@scuoladigitaleliguria](https://www.instagram.com/scuoladigitaleliguria)



Progetto Scuola Digitale Liguria