



05 maggio 2021

Progetto Scuola Digitale Liguria

Non per la scuola, ma con la scuola

Monica Cavallini (Liguria Digitale)

L'azione regionale "scuola digitale" > scuola motore per lo sviluppo del territorio



SCUOLA DIGITALE
LIGURIA

Progetto Scuola Digitale Liguria - 3,5 milioni di euro di Fondi Europei FESR e FSE- Competenza regionale > Supporto alla scuola ligure (ISA E leFP) attraverso una Community ormai identitaria di docenti, formatori e dirigenti che beneficiano di strumenti e opportunità per realizzare, far emergere e condividere esperienze innovative con le tecnologie digitali. Regione Liguria attua un costante monitoraggio per **individuare e superare le criticità, valorizzare le eccellenze nell'ottica del potenziamento del territorio**



2016/2017

Realizzazione strumenti
informatici Osservatorio e
Mappa

**Modello &
Strumenti pronti
per il riuso**



2018/2019

Evoluzione tecnologica piattaforma
Osservatorio, Community,
workshop tematici,
servizi del Digital Team



2020/2022

Consolidamento identità community,
supporto alle scuole nella DaD e DDI, focus
approfondimento su criticità emerse
indagine per la scuola del domani post
emergenza

Stakeholder del territorio ligure e nazionale



Il modello regionale: visione sistemica per accelerare l'innovazione

“Vedere la foresta dove altri vedono solo alberi” - Peter Senge MIT



Amministrazione
una visione lungimirante e
di accompagnamento

**EVIDENZA DELL'ESISTENTE
AZIONI MIRATE E SOSTENIBILI**



Conduzione Progetto
relazione di qualità
diffusa ma personalizzata

**RETI PER INNESCARE
E ACCOMPAGNARE
L'INNOVAZIONE**



Mondo istruzione ligure
attivo e partecipativo
nella Community

**CONFRONTO, CRESCITA
PROFESSIONALE DEI DOCENTI**

COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

orientate al futuro: per il mondo del lavoro e la cittadinanza digitale

[una delle 8 competenze chiave per la cittadinanza e rilevanza post pandemia]

“L’innovazione parte dalla scuola”

strumenti e opportunità da Scuola Digitale Liguria



Osservatorio e Mappa

Piattaforma digitale comune, evidenza dell’innovazione nelle scuole liguri e mappa pubblica per i cittadini

- ✓ Testimoniare lo sviluppo dell’innovazione
- ✓ Misurare il trend innovativo
- ✓ Creare collegamenti tra docenti e tra istituti
- ✓ Creare collegamenti con il territorio



Sezione Scuola a Distanza

Risorse disponibili e sempre in aggiornamento

- ✓ Tutorial e risorse
- ✓ Dalla DaD alla DDI
- ✓ Setting innovativi
- ✓ Byod: uso e regolamento



Digital Team

Supporto gratuito e personalizzato

- ✓ Connettività e rete scolastica (LAN e WiFi)
- ✓ Sicurezza sul web
- ✓ Formazione su nuovi strumenti e setting DDI
- ✓ consulenza su capitolati tecnici

per richiedere l’intervento:
digitalteam@regione.liguria.it



Workshop/Webinar

hot topics della scuola digitale

- ✓ Didattica Laboratoriale
- ✓ Intelligenza Artificiale a Scuola
- ✓ STEAM e Ragazze



DIGITAL TEAM

>500

interventi



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



OSSERVATORIO

3375

progetti

Tutti i numeri

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



ALTERNANZA
SCUOLA-LAVORO

180

studenti



RISORSE
SUL SITO



COMMUNITY

3650

iscritti

>140

tutorial



GRUPPO
FACEBOOK

>760

Iscritti



WORKSHOP

56

incontri

2020

partecipanti

DATI > Evidenza pubblica del patrimonio informativo dell'Osservatorio delle scuole innovative su [Mappa regionale](#)

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

RICERCHE TEMATICHE

Ricerca per parole chiave

Ordine Scuola BYOD

Conferma **Annulla Selezione**

RISULTATO RICERCA - Numero progetti trovati: 84

Anno	Nome Istituto	Ordine	Titolo progetto	Abstract	Link
2021/22	POLO TECNOLOGICO IMPERIESE	Secondaria II'	YT Math Channel	Realizzazione di un canale YT i cui contenuti, realizzati dagli alunni sia nella prima che nella seconda lingua comunitaria, vertono sugli argomenti di matematica trattati nelle ore curricolari. Le attività si realizzano in modalità a distanza.	
2020/21	LICEO SCIENTIFICO STATALE "ORAZIO GRASSI"	Secondaria II'	End of the school year escape room	Si tratta di un test costruito con Google moduli con la tipica forma e storytelling dell'escape room. Non è però una vera e propria verifica (infatti non verrà attribuito punteggio per le risposte e non verrà assegnato alcun voto) perché è intesa come attività essenzialmente ludica per l'ultimo giorno di scuola prima delle vacanze estive. La prova potrà essere affrontata a coppie o a gruppi di 3 studenti. Lo scopo è rendere la prova divertente (gamification) e nel contempo permettere agli studenti di autovalutarsi relativamente al programma	
2020/21	CPIA SAVONA	CPIA	Canale Telegram CPIA SV	Il canale fornisce un supporto per le comunicazioni istituzionali ai Corsisti, Stakeholders, Docenti e personale ATA del CPIA. Tramite il canale principale (https://t.me/cpiasv) si può accedere	

SE SEI UN DOCENTE ACCEDI ALL'OSSERVATORIO

NEW!



DAL TEMA DELL'EVENTO

Presenza, tecnologia e reti: come ripensare la didattica alla luce dei cambiamenti avvenuti

Condivisione di riflessioni e dati sulla possibile didattica in presenza - tempi, modalità,.. - partendo dai comportamenti virtuosi messi in opera durante questi mesi



AL CONTESTO LOCALE LIGURE

Un progetto regionale che valorizza l'innovazione tecnologica e tiene conto delle **complessità** e delle **opportunità** della un scuola digitale post pandemia e delle competenze per la cittadinanza digitale

“La scuola di domani”

consapevolezza del presente e strumenti per affrontare la sfida

ACCOMPAGNAMENTO, colpiti ma non travolti . Grazie alla consolidata esperienza è stata **immediata la capacità di reazione con il supporto** del progetto- in azione sinergica con le azioni del governo - per far superare le reticenze, timori, pregiudizi ma anche per tenerci in contatto **grazie ai docenti piu' esperti che si sono messi a disposizione della Community**

COMPETENZE DIGITALI. L'assoluta centralità di competenze digitali, al ormai imprescindibili non solo per la didattica e lo studio ma anche per la cittadinanza e il mondo del lavoro → **Lo smart working per i nostri studenti sarà semplice!**

CONNETTIVITA' e INFRASTRUTTURE. Necessità di accesso Internet e adeguata strumentazione per una **didattica efficace sia in presenza sia a distanza** anche superando criticità tipiche delle regioni italiane, **aree interne o isole, meteo avversi, eventi naturali**

SICUREZZA E BENESSERE. Cogenti i temi della sicurezza in rete, dell'educazione digitale che investe il tema della **protezione dei dispositivi, dei dati personali, del cyberbullismo** ma anche della corretta **relazione e benessere** dello stare on line ormai quotidianamente



**GOVERNANCE CONDIVISA
COMMUNITY
IDENTITA' COMUNE**



**FORMAZIONE E WEBINAR
AGENDA DIGITALE
DESI 2020 E COMMISSIONE EU**



**DIGITAL TEAM
SETTING SCOLASTICI
SINERGIE PIANO BUL LIGURIA**



**PIATTAFORME
TUTELA E PRIVACY
ESPERTI LD SU TEMI ICT**

Il modello di sostegno all'innovazione scolastica sul territorio regionale: strumenti e modalità

*Diffusion of Innovation,
Rogers, 1962*



Innovators Early Adopters Early Majority Late Majority Laggards

Attività concrete attuate dalla prima maggioranza - **condivise in rete e gruppi di lavoro, con risultati misurabili e riusabili** - convincono la seconda maggioranza e quindi i tardivi, forse mai i ritardatari

- **CONOSCERE PER DECIDERE**
Essere **aggiornati rispetto al trend dell'innovazione** sul territorio grazie alla documentazione nell'osservatorio e alla mappa
- **RELAZIONE NELLA COMMUNITY**
 - **Comunicazione** istituzionale e anche **“smart”** attraverso i canali social
 - **Capacità di ascolto della** attraverso **questionari e incontri** per capire contesto e bisogni attuali

IL CAPITALE UMANO E LE COMPETENZE DIGITALI NELLA SCUOLA LIGURE

La nuova indagine sull'impatto del digitale nel periodo 2020- 2021



Quali competenze sono state sviluppate e consolidate

Indagine 2021 - maggio giugno



Indagine 2020 - aprile maggio

2504 Attività didattiche documentate rilevate

2395 Docenti partecipanti (16,6% dei docenti liguri)

Aspetti organizzativi

- Prontezza spontanea nel rispondere all'esigenza di DaD
- Collaborazione fra docenti e territorio

Pratiche digitali per la didattica

- Ambienti, piattaforme, strumenti di comunicazione
- Tipologia di lezioni, attività di apprendimento, materiali didattici, valutazione

>> *Individuate le criticità e riprese nelle attività di Progetto 2020-21 - Didattica laboratoriale, STEAM (ragazze e Intelligenza Artificiale)*

[Leggi il Report](#)

Obiettivo

- Dati sul consolidamento delle pratiche digitali per la didattica sviluppate in DaD per misurare l'impatto sulle competenze digitali espresse dal Mondo Scuola: per cittadini (docenti e studenti) sempre più pronti a partecipare e dare il proprio contributo alla **vita del territorio come cittadini digitali**

Target

- **Primo ciclo:** uso del digitale nella didattica in presenza e nelle situazioni di DaD / DDI.
- **Secondaria II grado:** attività di apprendimento (comunicazione, uso di internet, contenuti digitali, sicurezza, problem solving) durante la DaD / DDI

Metodo

- Partiti dall'indagine 2020 e confronto con indagini nazionali e internazionali sul tema
- Elaborazione con i docenti-ricercatori dell'Associazione EPICT Italia che collabora con l'Università di Genova e altri Enti sul tema delle competenze digitali della Scuola.
- Validazione con i docenti della Community del progetto



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

CONTATTI



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it

digitalteam@regione.liguria.it



Gruppo e pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Canale “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”