



Innovazione e opportunità per il sistema integrato di Istruzione e Formazione

mercoledì 1 marzo ore 15, Sala Colombo - Regione Liguria



Liguria
Digitale





AGENDA

ORE 15.00

Apertura e saluti istituzionali

Autorità Regione Liguria

Michele Scarrone - Vice Direttore Generale Settore Formazione Istruzione, Regione Liguria

ORE 15.15

Progetto Scuola Digitale Liguria

Monica Cavallini - Liguria Digitale / Angela Sugliano - Associazione EPICT Italia

ORE 15.45

Nuove proposte per un sistema integrato

Lucia Schifano - Settore Istruzione e Diritto allo Studio, Regione Liguria

ORE 16.00

Testimonianze dalla Community

Fondazione Fassicomo, Genova - Direttrice Marta Rosatelli, Antonella Leto.

Fondazione CIF Formazione, Genova - Direttore Matteo Multari, Michela Ciacci, Loris Gualdi

ORE 16.20

I servizi del Digital Team

Massimiliano Balistreri - Liguria Digitale

ORE 16.40

Progetto SUN, in collaborazione con Scuola di Robotica

Gianluca Pedemonte - Scuola di Robotica

ORE 17.00

SIDDIF - Sistema informativo per il diritto/dovere all'Istruzione e alla Formazione

Sonya Vignolo - Settore Istruzione e Diritto allo studio, Regione Liguria

Fiorenzo Alberici - Responsabile di progetto sistema informativo SIDDIF, Liguria Digitale

ORE 17.15

Discussione e conclusione lavori



IL PROGETTO REGIONALE

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

Monica Cavallini

Project manager, Liguria Digitale

Angela Maria Sugliano

Consulente metodologico-didattica, Associazione EPICT Italia



IL PERCORSO DEL PROGETTO REGIONALE

Investimento competenza regionale: oltre 7 milioni di euro di Fondi Europei FESR e FSE

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 facilitare 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 richieste dal mondo del lavoro e prepararli alla *cittadinanza digitale* con un **focus specifico rispetto al gender gap.**

"Scuola motore dell'innovazione del territorio": Regione Liguria parte dall'istruzione per traguardare lo sviluppo del territorio collaborando con gli Stakeholder di riferimento (Enti, aziende ICT, associazioni) individuando e superando le criticità, valorizzando le eccellenze e favorendo l'**attuazione di una Scuola 4.0** pronta agli scenari contemporanei.



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.

2020/2022

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.

2023/2025

Potenziamento attività precedenti e nuova prospettiva per la realizzazione di un'efficace sinergia della filiera scuola-lavoro. Supporto alle scuole per l'attuazione delle misure del PNRR



VISION

Rendere il **sistema di istruzione integrato regionale** il motore dello sviluppo economico del territorio ligure. Realizzare un'azione condivisa e partecipata per accelerare l'innovazione *con la scuola e non per la scuola*.

Formare i giovani con le nuove competenze richieste dal mondo del lavoro e che favoriscano la cittadinanza digitale.

“...verso una Scuola 4.0”

MISSION

Scuola Digitale Liguria è il progetto strategico di Regione Liguria per **supportare docenti e formatori leFp con strumenti utili a fare emergere le esperienze innovative realizzate con le tecnologie digitali**. Si avvale della conduzione operativa di Liguria Digitale - società *in house* per la strategia complessiva - e collabora con Ufficio Scolastico Regionale (USR), UniGe e Associazione Epict Italia.

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

RIUSO: ATTUAZIONE SISTEMICA SUL TERRITORIO





OBIETTIVI, TARGET, MODALITÀ E STRUMENTI



Supportare e accrescere l'innovazione e la promozione delle STEAM nella **Community** delle **ISA** (Istituti Scolastici Autonomi) e **leFp** (Istruzione e Formazione Professionale) del sistema educativo ligure

→ *Eventi, strumenti, comunicazione, sito e canali social*



Supportare gli istituti per risolvere problemi legati alla connettività, alle dotazioni tecnologiche, alla sicurezza in rete, agli avvisi PON e PNRR e molto altro

→ *Digital Team, esperti ICT di Liguria Digitale*

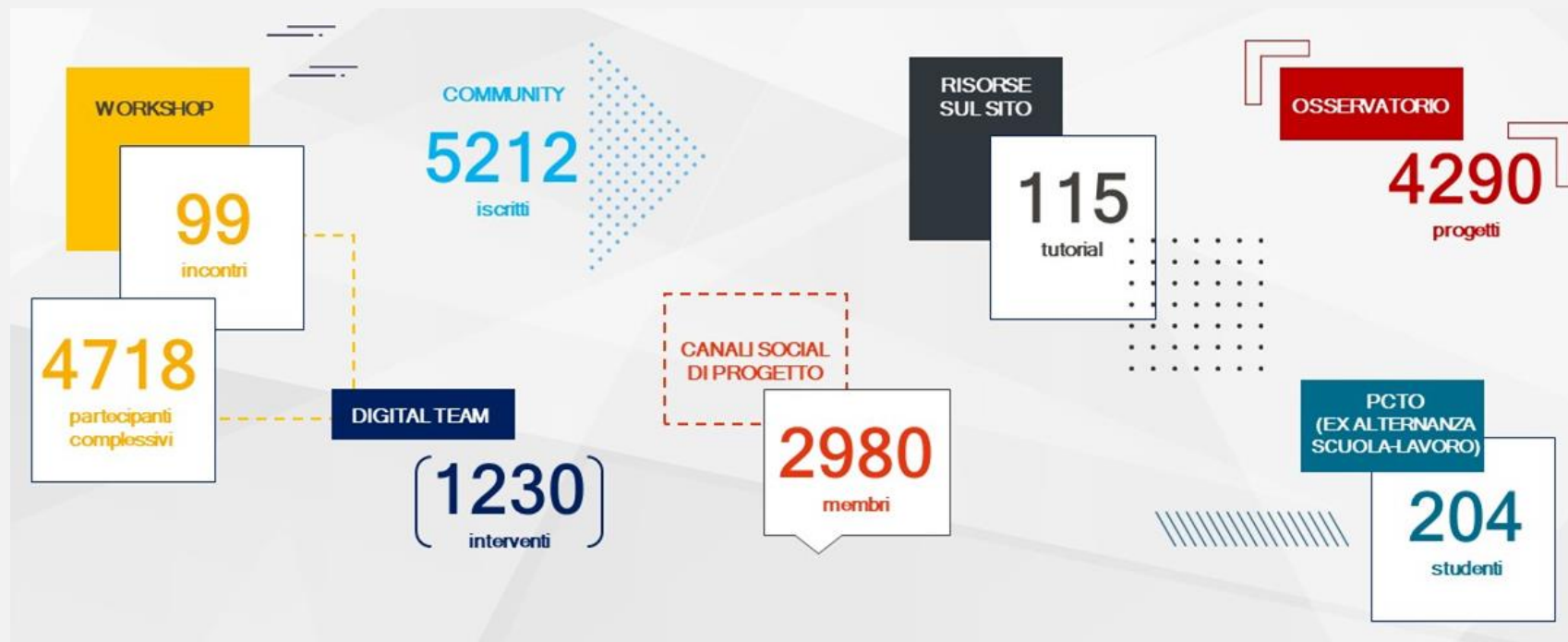


Documentare le evidenze di innovazione digitale: un patrimonio comune da condividere in primis con Stakeholder, famiglie e aziende - Policy Making per Istituzioni, Gruppi di Lavoro tavoli nazionali - DTD (es. riduzione gender gap in campo ICT)

→ *Osservatorio e Mappa, Dashboard per rappresentazione dinamica dati*



IL PROGETTO: I NUMERI





LE ATTIVITÀ CHIAVE DELLA COMMUNITY

Eventi di progetto e con stakeholder

Per il coinvolgimento della Community e la diffusione delle opportunità offerte dal progetto

Comunicazione sito e social

Siamo online con: [sito istituzionale](#), Gruppo e Pagina Facebook, LinkedIn, Instagram, newsletter

Azione Mentor

Docenti e formatori valorizzano l'Osservatorio e diffusione della cultura della documentazione

STEAM-UP alle ragazze

[Kit pronto](#) per creare abilità e immaginario nelle ragazze con scienza e tecnologia

Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Riconoscimento valore esperienze dei docenti liguri con app da usare per potenziarle



I SERVIZI DEL DIGITAL TEAM

Il **Digital Team** è il gruppo di esperti informatici di Liguria Digitale che opera per il progetto regionale Scuola Digitale Liguria. Su chiamata e a titolo gratuito, offre soluzioni personalizzate per problemi legati a tecnologia e connettività, supporto nella risposta a bandi, nella didattica digitale e affiancamento nelle docenze e nella formazione innovativa. Con il Digital Team è iniziato un percorso di collaborazione operativa fra Amministrazione regionale e sistema di istruzione per l'efficienza dell'infrastruttura tecnologica a supporto degli Istituti.

Il Digital Team può essere contattato tramite una webapp per risolvere criticità legate a:

- connettività internet, rete scolastica e siti web, scuola in cloud, BUL Piano Scuola
- dotazioni hardware e software
- bandi, avvisi, PON, PNRR
- setting e strumenti tecnologici per DaD e DDI





OSSERVATORIO E MAPPA



L'[Osservatorio](#) è la piattaforma digitale ligure dove docenti e formatori possono inserire, documentare e condividere le attività e le buone pratiche realizzate con il digitale a scuola.

Punto d'ingresso per partecipare alle attività operative di Scuola Digitale Liguria, l'Osservatorio è sempre aggiornato così da restituire all'Amministrazione regionale indicazioni per azioni mirate nell'ambito della programmazione per lo sviluppo della digitalizzazione del territorio ligure.

Per documentare le esperienze nel sistema viene utilizzato un linguaggio validato descritto nella [Scheda Innovazione](#), documento originale basato su consolidati *framework* internazionali del settore.

Il risultato pubblico dell'Osservatorio è la [Mappa tematica delle scuole innovative](#) che rende disponibile il quadro dell'innovazione su tutta la Liguria con ricerche diversificate. A oggi sono disponibili due tipologie di ricerca:

- per Istituto > permette di consultare le potenzialità di ogni scuola sui temi dell'innovazione e delle nuove competenze
- per parola chiave > permette agli stakeholder di incrociare i dati rilevati con i propri bisogni interni e attivare collaborazioni vantaggiose per ridurre il mismatch fra domanda e offerta di lavoro



OSSERVATORIO E CREDENZIALI



Per entrare nell'Osservatorio è sufficiente compilare il [modulo di abilitazione](https://www.scuoladigitaleliguria.it/abilitazione.html). Successivamente alla mail di conferma si accede direttamente con SPID.



<https://www.scuoladigitaleliguria.it/abilitazione.html>

NUOVE PROPOSTE PER UN SISTEMA INTEGRATO

Lucia Schifano

*Settore Istruzione e Diritto allo Studio, Vice Direzione Generale
Formazione e Istruzione - Regione Liguria*



NUOVE PROPOSTE PER UN SISTEMA INTEGRATO

- Promozione della cultura europea attraverso EVENTI PARTECIPATIVI E COMPETITIVI (HACKATHON) PER STUDENTI IN TEMA DI SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E INCLUSIONE SOCIALE
- PROGETTO GG8 – GLOBAL GRANT 8 Youth Leaders for Sustainable Future - Giovani leader per un futuro sostenibile
- INIZIATIVA DEL GARANTE REGIONALE per la promozione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza nelle scuole liguria
- PRP 2021-2025 – PROMOZIONE SALUTE, BENESSERE E CULTURA DELLA SICUREZZA NEL SISTEMA DI ISTRUZIONE





TESTIMONIANZE DALLA COMMUNITY

Fondazione Fassicomo, Genova

Marta Rosatelli, Direttrice

Antonella Leto, Referente innovazione e Mentor SDL



Fondazione CIF Formazione, Genova

Matteo Multari, Direttore

Michela Ciacci, Referente innovazione

Loris Gualdi, docente e Mentor SDL



DIGITAL TEAM



Massimiliano Balistreri

System Engineer, Liguria Digitale





Su chiamata e a titolo gratuito offre soluzioni personalizzate ai sistemi di istruzione regionali per problemi legati a tecnologia e connettività, per supporto nella risposta a bandi e nella didattica digitale, per affiancamento nelle docenze e nella formazione innovativa.



Con il Digital Team è iniziato un percorso di collaborazione operativa fra Amministrazione regionale e mondo dell'istruzione per **l'efficienza dell'infrastruttura tecnologica a supporto degli istituti in un'ottica di complementarità e non sovrapposizione tra azioni del Ministero e della Regione.**



GLI AMBITI DI INTERVENTO



Reti, connettività, fonia IP

Valutazione delle reti cablate e wireless (apparati attivi e passivi) nell'ottica dell'upgrade delle LAN degli istituti, consulenza per migrazioni provider e contratti



Dotazioni software

Piattaforme e-learning (Google Workspace, Office 365), Osservatorio di Scuola Digitale, supporto per sistemi di vdc (Meet, Teams, Webex, Streamyard)



Dotazioni hardware

Pc e periferiche, apparati di fonia mobile, periferiche audio e video, configurazione stampanti 3D



Siti web e domini

Migrazione hosting/domini, installazione certificati SSL, consulenza CMS (Joomla, Wordpress, etc)



Supporto amministrativo e progettualità

Consulenza per bandi, capitolati; supporto e facilitazione nel rapporto con i fornitori



Altre azioni realizzate

Supporto in DaD e DDI (vdc, setting innovativi), supporto "BUL Piano Scuola", co-docenze, supporto per eventi



COME RICHIEDERE SUPPORTO

È possibile richiedere l'**intervento personalizzato e gratuito** del Digital Team compiendo due semplici passaggi:



Entra a far parte della **Community di Scuola Digitale Liguria**

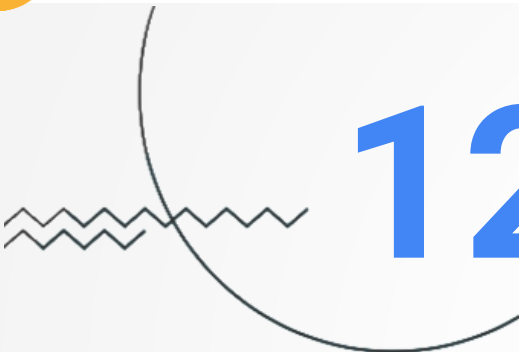
<https://www.scuoladigitaleliguria.it/abilitazione>

Inoltra la tua personale richiesta sulla web-app dedicata

<https://digitalteam.regione.liguria.it>



I NUMERI E GLI INTERVENTI PIÙ RICHIESTI



1230

Interventi effettuati a oggi dal Digital Team negli istituti di ogni ordine e grado della Liguria e negli organismi di Istruzione e Formazione Professionale

Gli interventi del Digital Team vengono catalogati per **tematica**



Gianluca Pedemonte

Scuola di Robotica



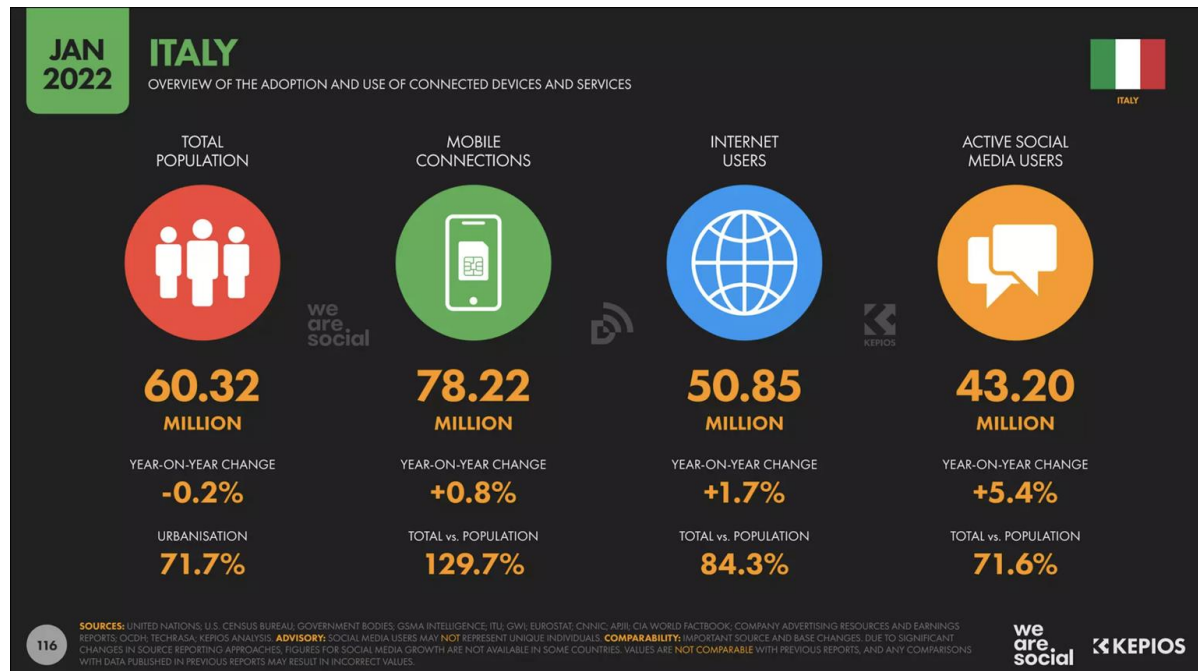
Beyond SUN

Il tema del rapporto dei giovani con le nuove tecnologie è sempre più al centro dell'attenzione. Le nuove generazioni, nate con la rete, apprendono da subito le forme d'interazione sociale che la tecnologia offre.

La rete in senso ampio - il web, i social network e i social media in generale - è, infatti, parte integrante del loro contesto esperienziale.

La diffusione delle nuove tecnologie, in particolare quelle emergenti (IoT, robotica, tecnologie avanzate) sta modificando la struttura sociale.

Le stime disponibili prefigurano nei prossimi anni profonde modifiche non solo nel mercato del lavoro - con l'ascesa di nuove professioni e la progressiva riduzione di altre - ma anche nei modi e nei tempi con cui si struttureranno le relazioni sociali e i processi di costruzione identitaria.



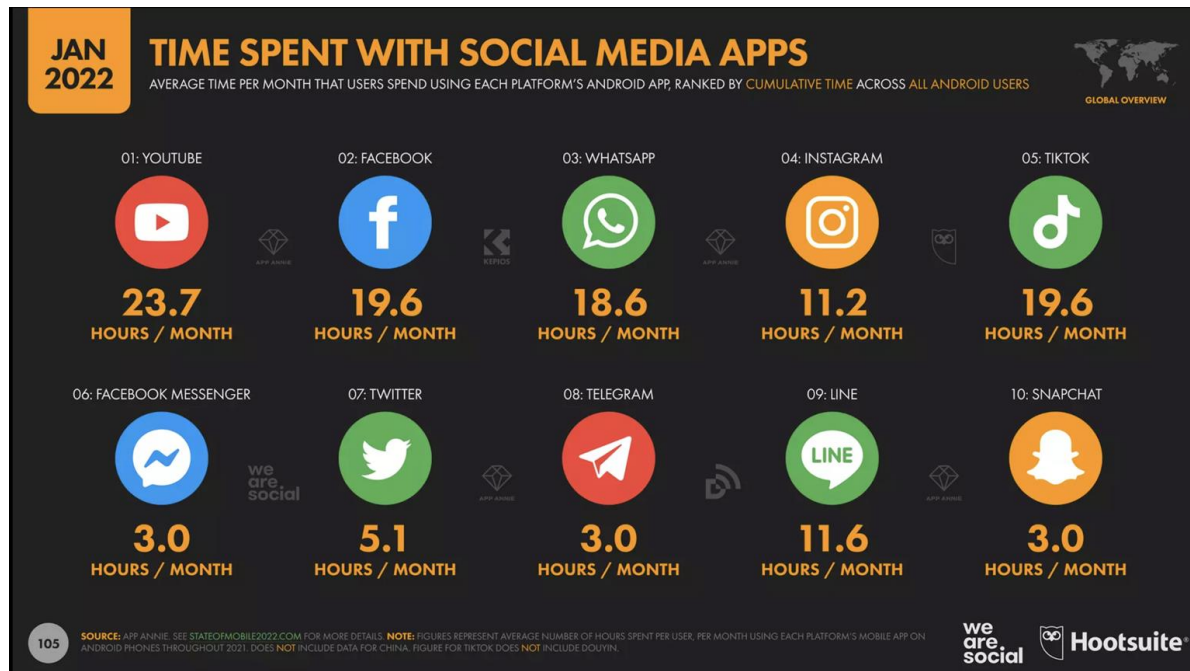
Beyond SUN

La diffusione di internet ha reso possibile interazione costante e continua tra persone anche molto distanti fra loro e il contatto costante e continuo tra gli individui è uno degli aspetti peculiari dei social network che gli iscritti utilizzano non solo per agire con gli altri ma anche per condividere la loro quotidianità attraverso la pubblicazione di contenuti privati e personali.

Un altro aspetto peculiare dei social network è la condivisione di dati personali e sensibili non solo con altri utenti ma anche con il gestore del servizio a cui appaltiamo la nostra sicurezza e la difesa della nostra riservatezza.

I ritmi e le forme di vita quotidiana sperimentati durante la pandemia conseguente alla diffusione del Covid-19 hanno accelerato la transizione digitale ed evidenziato l'opportunità di utilizzare la tecnologia in modo attivo.

Al contempo, però, si è purtroppo reso evidente il divario esistente tra chi ha accesso a questi strumenti, in termini soprattutto di competenze, e chi, al contrario, resta tuttora escluso.



Beyond SUN

Molte ricerche dimostrano che i giovani non sempre padroneggiano con un adeguato livello di competenza gli strumenti digitali. In particolare, una quota indicativa sembra avere difficoltà a svolgere certe operazioni che rappresentano la base del quadro europeo delle digital skills: ad esempio scrivere una mail, accedere a una piattaforma, utilizzare determinati software.

Questi risultati mostrano la disparità tra i giovani dei livelli di alfabetizzazione digitale, suggerendo la necessità di non considerare l'universo giovanile come un cluster omogeneo.

In particolare sembrano essere i giovani più fragili dal punto di vista sociale, culturale e formativo i più esposti a queste nuove forme di digital divide.



Beyond SUN

Organizzazioni beneficiarie

Organizzazioni eroganti corsi di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP), accreditati ai sensi della L.R. 18/2009 “sistema educativi regionale di istruzione, formazione e orientamento”

Numerosità: almeno dieci (10)

Destinatari

Giovani di età compresa tra 14 e 16 anni frequentanti corsi triennali professionalizzanti, orientati ai soggetti in possesso del diploma della scuola del primo ciclo.

Obiettivo: almeno duecento (200) giovani.



La Legge



Il 18 giugno 2017 è entrata in vigore la nuova legge che si occupa del cyberbullismo. È la Legge 29 maggio 2017, n. 71, Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo, pubblicata in Gazzetta Ufficiale il 3 giugno 2017.



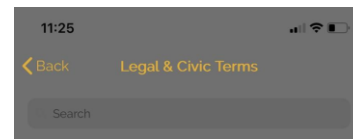
Beyond SUN

Obiettivi e Laboratori

- Sostenere i processi di costruzione identitaria attraverso le tecnologie.
- Diffondere le conoscenze di base sui rischi derivanti dall'uso non consapevole della rete.
- Favorire l'alfabetizzazione digitale di base.
- Rinforzare le competenze di base utilizzando gli strumenti tecnologici.
- Promuovere la social media literacy per favorire l'inclusione.
- Utilizzare gli strumenti consolidati delle precedenti edizioni di SUN.

Ad ogni gruppo classe sarà dedicato un monte ore di 8 ore suddivise in due laboratori da 4 ore ciascuno.

I laboratori saranno realizzati presso ogni sede delle Organizzazioni eroganti corsi leFP.



Legal & Civic Terms

ADESCAMENTO ON LINE	ⓘ >
CYBERBULLISMO	ⓘ >
CYBERPEDOFILIA	ⓘ >
CYBERSTALKING	ⓘ >
COPYRIGHT	ⓘ >
CRACK	ⓘ >
DENIGRATION	ⓘ >
EXCLUSION	ⓘ >
EXPOSURE	ⓘ >
FAKE	ⓘ >
FLAMING	ⓘ >
GROOMING	ⓘ >
FURTO DI IDENTITÀ	ⓘ >



Laboratorio A “Per imparare, disimparare e armonizzare”

In questo laboratorio saranno introdotte le nuove tecnologie legate all'Internet of Things e alla robotica.

Il laboratorio totalmente hands-on consentirà di progettare una tecnologia utile per il sociale.

La prima ora sarà dedicata a introdurre in maniera interattiva alcuni concetti tecnologici di base (cosa è un robot, cosa è l'Internet of Things, sensori e attuatori) e a presentare esempi di ispirazione sull'uso sociale della tecnologia stessa.

Nella seconda ora gli studenti dovranno scrivere uno storyboard per utilizzare la tecnologia (in questo caso schede elettroniche) in maniera utile con un impatto positivo nella società. Dovranno interrogarsi su un tema e proporre delle soluzioni.



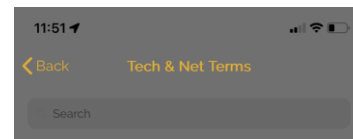
Laboratorio B “Tecnologie per l’inclusione”

In questo laboratorio sarà sviluppata la social media literacy intesa come:

- Capacità di trovare soluzioni efficaci per includere e rispondere alle singole esigenze di ciascuno
- Utilizzare in modo critico i social media al fine di comprendere e accedere ai dati in modo attivo
- utilizzare le nuove tecnologie per costruire il proprio futuro ma prevenendo i rischi derivanti da comportamenti pericolosi per se' e per gli altri.

Due ore del laboratorio saranno dedicate a illustrare aspetti legati all’uso delle nuove tecnologie in continuità con il Progetto SUN – Smart Use of Network.

Due ore del laboratorio saranno moderate attraverso tecniche interattive, partecipative e aperte all’interazione



Tech & Net Terms

ADWARE	🔍 >
ANTISPAM	🔍 >
ANTISPYWARE	🔍 >
ANTIVIRUS	🔍 >
BACKDOOR	🔍 >
BACKUP	🔍 >
BANNER	🔍 >
BOT	🔍 >
BROWSER	🔍 >
CAPTCHA	🔍 >
COOKIE	🔍 >
COPIA CARBONE NASCOSTA	🔍 >
CRACKER	🔍 >



Come partecipare

Stiamo raccogliendo le adesioni per la partecipazione al progetto. Le attività didattiche dovranno concludersi entro la fine dell'anno scolastico in corso.

Beyond SUN è un progetto promosso da Regione Liguria tramite l'assessorato alle politiche giovanili e Aliseo, cofinanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale.

Beyond SUN è coordinato da Scuola di Robotica.

Per partecipare è sufficiente contattare:

Scuola di Robotica

Gianluca Pedemonte

pedemonte@scuoladirobotica.it

3894906799

Scuola di Robotica

via Riccardo Banderali 1/2 | 16121 Genova (Ge) Italy

scuoladirobotica.it

info@scuoladirobotica.it

+39 348 0961616 | +39 010 8176146

Sonya Vignolo

*Funzionaria Settore Istruzione e Diritto allo Studio,
Regione Liguria*

Fiorenzo Alberici

*Responsabile di progetto sistema informativo
SIDDIF, Liguria Digitale*



Sistema Informativo Scolastico

ESCI

Sistema Informativo Diritto/Dovere Istruzione e Formazione (SIDDIF)

ANAGRAFICHE

Gestione Anagrafiche

ATTESTATI

Gestione Attestati

DIPLOMI

Gestione Diplomi

ESITI

Esiti

UTILITY

Utilizzo di utility

Tavole di Gestione

Istituti Scolastici

Enti Formazione Professionale

Enti Formazione Professionale

Centri per l'Impiego

Studenti

Tavole di Decodifica

Istituti Scolastici

Istruzione

Ordine Scuola

Plesso Scolastico

Sede Amministrativa

Tempo

Titolo

Distretti Formativi

Istituti Scolastici

Scheda Informativa

Criteri di Ammissibilità

Esiti Triennali

Registrazione Attestati

Scheda Informativa Biennio

Istituti Scolastici

Scheda Informativa

Criteri di Ammissibilità

Esiti Quarto Anno

Registrazioni Diplomi

Registrazione Diplomi

Istituti Scolastici

Esiti Scolastici

Utility

Caricamento File

Caricamento Dati Golfo

Proiezione Futura

Operazioni in Banca Dati

Accorpamento

Scorporo

Stampa Allegati Qualifica

Report

Manuale Utente

Privacy

Registro Attestati/Diplomi Enti

Registro Attestati/Diplomi Scuola

SIDDIF - IERI...

Fino allo scorso anno, un corso multi qualifica veniva gestito manualmente dividendo il corso originale in due o più corsi in modo da avere in ciascuno dei corsi creati l'elenco degli alunni aventi la stessa qualifica.

Es. Il corso ADDUALE2122/22/5/1, che aveva in aula alunni con tre differenti qualifiche da conseguire, veniva diviso manualmente nel sistema in base alla qualifica del corso, che nel caso di multi qualifica, quella considerata prevalente).

Si consideravano gli allievi come partecipanti a un'unica qualifica, e l'attribuzione della qualifica corretta prevedeva la creazione di tre corsi mono qualifica e la divisione manuale degli allievi nel corso con la qualifica corretta.

Corsi correlati:  		
Anno	Codifica Regionale	Qualifica / Diploma
2021	ADDUALE2122/22/5/1AI	TECNICO PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE
2021	ADDUALE2122/22/5/1IP	TECNICO PER LA PROGRAMMAZIONE E GESTIONE DI IMPIANTI DI PRODUZIONE
2021	ADDUALE2122/22/5/1TE	TECNICO DEI TRATTAMENTI ESTETICI

SIDDIF - OGGI...



La novità introdotta per gli Enti di Formazione Professionale riguarda il cambio di filosofia riguardante la gestione dei corsi multi qualifica

In coerenza con Golfo - dove è prevista l'indicazione della qualifica dell'allievo - nel sistema è stata introdotta la qualifica che deve conseguire l'allievo.

Non sono così più necessarie la divisione del corso in corsi mono qualifica e la divisione manuale degli allievi.

La qualifica del corso resta quella prevalente che viene attribuita su Golfo, ma l'elenco degli allievi comprende ora la qualifica che l'allievo deve conseguire.

SIDDIF - OGGI...

ESEMPIO. Corso AD22-1879-DUALORD/13/4/1, che rilascia le qualifiche di “Tecnico per l’automazione industriale”, “Tecnico per la programmazione e gestione di impianti di produzione”, “Tecnico del legno”, la qualifica del corso è:

Corsi correlati:  		
Anno	Codifica Regionale	Qualifica / Diploma
2022	AD22-1879-DUALORD/13/4/1	TECNICO PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE

Nell'elenco degli allievi sarà riportata la qualifica che deve conseguire l'allievo:

Elenco:   					
Codice Fiscale	Nominativo	Sesso	Nato il	Cittadinanza	Tipo Qualifica
XXXXXXXXXXXXXX	NOME COGNOME	M	15/06/2005	Italiana	TECNICO PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE
XXXXXXXXXXXXXX	NOME COGNOME	M	12/05/2003	Italiana	TECNICO PER LA PROGRAMMAZIONE E GESTIONE DI IMPIANTI DI ...
XXXXXXXXXXXXXX	NOME COGNOME	M	18/02/2005	Italiana	TECNICO PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE
XXXXXXXXXXXXXX	NOME COGNOME	M	17/07/2005	Italiana	TECNICO DEL LEGNO
XXXXXXXXXXXXXX	NOME COGNOME	M	25/05/2005	Italiana	TECNICO PER L'AUTOMAZIONE INDUSTRIALE

Q&A: SPAZIO ALLE DOMANDE





Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



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”



scuoladigitaleliguria