

Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Tema STEAM

16 novembre 2023, ore 15-17
Festival Orientamenti

SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA



Liguria
Digitale

ORE 15.00

Apertura e saluti istituzionali

Simona Ferro, Assessore Scuola e Università - Regione Liguria

Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale

ORE 15.20

Esperti della giuria

ORE 15.30

Interventi finalisti categoria "Docente Innovatore"

Interventi finalisti categoria "Istituto Innovatore"

ORE 16.10

STEAM-UP alle ragazze: l'azione complessiva e il kit STEAM-UP

ORE 16.45

Premiazioni

ORE 17.00

Conclusione lavori



Simona Ferro

Regione Liguria

**Assessore con delega alle Pari opportunità,
Politiche giovanili, Scuola e Università**

Monica Cavallini

Liguria Digitale

**Area Istruzione, ITS, Formazione Professionale
e special projects**

PM Scuola Digitale Liguria



Scuola Digitale Liguria



VISION ...verso una Scuola 4.0

Rendere la **scuola motore dell'innovazione del territorio**: Regione Liguria parte dall'Istruzione per traguardare lo sviluppo del territorio individuando e superando le criticità, valorizzando le eccellenze e favorendo l'attuazione di una scuola pronta agli scenari contemporanei con le competenze più adatte.

MISSION

- *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.*

La conduzione operativa del progetto è affidata a **Liguria Digitale - società in house** che attua la strategia digitale complessiva e collabora con gli Stakeholder di riferimento (USR, UniGe, Associazione Epict Italia, Enti, aziende ICT, associazioni)

Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Con il Premio, Regione Liguria intende **riconoscere valore alle attività realizzate con il digitale negli Istituti liguri** e documentate dai docenti nell'Osservatorio dei progetti innovativi che, insieme alla Mappa Pubblica, rappresenta il patrimonio informativo utile a tracciare il trend dell'innovazione scolastica sul territorio regionale e lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti liguri.

Documentare nell'Osservatorio regionale e sulla Mappa pubblica significa:

- creare un **portfolio** delle attività innovative degli Istituti
- testimoniare la **professionalità** dei docenti sulla didattica con il digitale
- facilitare **collaborazioni** efficaci tra scuole e stakeholder del territorio
- far parte della **Community** del Progetto regionale (> 5000 membri) e beneficiare degli interventi gratuiti del Digital Team (esperti ICT di Liguria Digitale) oltre a tutte le opportunità in atto, anche in coerenza con altre azioni regionali condotte da Liguria Digitale (società in house) per la strategia digitale del territorio

Esperti della Giuria



Lucia Schifano

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

Andrea Cartotto

Docente e formatore Fondazione Franchi - *Ambasciatore Progetto Scuola Digitale Liguria*

Giovanna Guerrini

Professoressa Unige-DIBRIS, interscuola di scienze matematiche, fisiche e naturali

Emanuele Micheli

Presidente *Scuola di Robotica*

Alessandra Nasini

Docente primo ciclo e referente presso *USR Liguria*



**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**

Indicatori per la valutazione dei progetti

Sono 3 gli **indicatori** presi in considerazione dalla giuria per la valutazione dei progetti finalisti:

- **Qualità del progetto e della presentazione - live**
È attribuito un punteggio fino a 18 punti per la completezza e l'efficacia nella presentazione del progetto. Nel dettaglio: 10 punti per la completezza della presentazione e 8 punti per l'efficacia.
- **Completezza della documentazione nell'Osservatorio (valorizzazione dei campi non obbligatori)**
È attribuito un punteggio pari a +1 per ogni campo non obbligatorio dell'Osservatorio valorizzato, fino a un massimo di 12 punti
- **Valore del progetto come link tra scuola e territorio (coinvolgimento aziende/enti del territorio)**
È attribuito un punteggio fino a 10 punti in base alla presenza e alla tipologia di collaborazione con enti o aziende del territorio così come visibile dalla documentazione fornita



Categorie e premi

Docente Innovatore

- Licenza premium di una delle app individuate dal progetto regionale;
- Penna Parker personalizzata SDL;
- Attestato con i loghi di Regione Liguria e del Progetto Regionale

- Dotazione hardware a scelta entro un massimale previsto di 2000,00€;
- Intervento personalizzato del Digital Team per supporto tecnico o seminario;
- Targa con i loghi di Regione Liguria e di SDL;
- Penna Parker personalizzata SDL.

Progetti finalisti categoria “Docente Innovatore”



CodyTrip nel Mare del Nord

Cannonero Ottavia
IC Albenga II



Google Sites per esame diploma tecnico

Casaretto Marco
Accademia del Turismo



Il flauto magico raccontato in 3D

Brigandì Federica
IC San Francesco Da Paola



Il mio ritratto in dati: dai dati alle informazioni

Ferretti Melissa
IS Vittorio Emanuele - Ruffini



Officina editoriale - Azione STEAM-UP

Vivarelli Irene
IIS Capellini - Sauro

Categoria “Docente Innovatore”



CodyTrip nei mari del Nord

Cannonero Ottavia

IC Albenga II

[Link alla documentazione](#)

Categoria “Docente Innovatore”



Google Sites per esame diploma tecnico

Casaretto Marco

Accademia del Turismo

[Link alla documentazione](#)

Categoria “Docente Innovatore”



Il flauto magico raccontato in 3D

Brigandì Federica

IC San Francesco Da Paola

[Link alla documentazione](#)

Categoria “Docente Innovatore”



**Il mio ritratto in dati: dai dati
alle informazioni**

Ferretti Melissa

IS Vittorio Emanuele - Ruffini

[Link alla documentazione](#)

Categoria “Docente Innovatore”



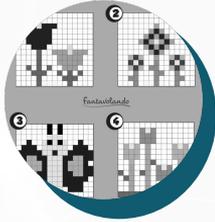
Officina editoriale - Azione STEAM-UP

Vivarelli Irene

IIS Capellini - Sauro

[Link alla documentazione](#)

Progetti finalisti categoria “Istituto Innovatore”



Coding, matematica, pixel art

Cannonero Ottavia
IC Albenga II



Off to a picnic (picnic sostenibile)

Casaretto Marco
Accademia del Turismo



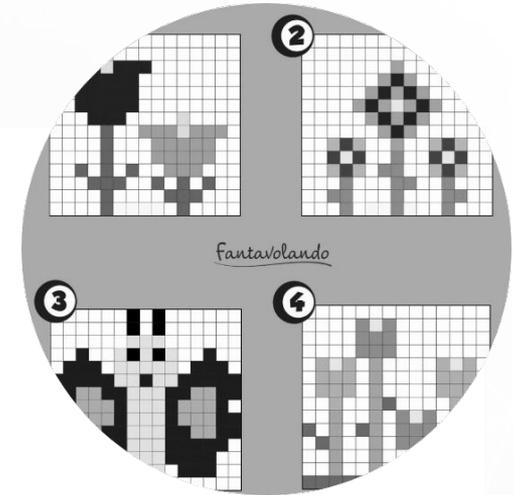
Learning step by step

Arnaldo Camilla
IC Val Varatella

Coding, matematica e pixel art

Cannonero Ottavia

IC Albenga II

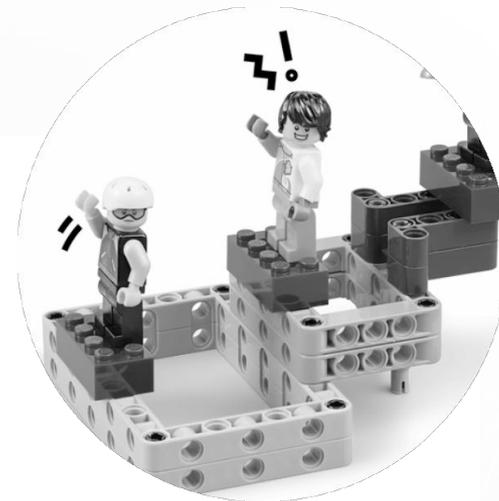


[Link alla documentazione](#)

Learning step by step

Arnaldo Camilla

IC Val Varatella



[Link alla documentazione](#)

Off to a picnic (picnic sostenibile)

Casaretto Marco

Accademia del Turismo



[Link alla documentazione](#)

La Giuria si riunisce per valutare i progetti e decretare i vincitori





Angela Maria Sugliano

Associazione EPICT Italia

**Consulente metodologico-didattico
per il progetto Scuola Digitale Liguria**

STEAM-UP alle ragazze: obiettivi e strumenti

- aumentare le conoscenze e abilità STEAM
- facilitare il consolidarsi di un immaginario positivo in cui le ragazze si riconoscono
- sostenere le loro inclinazioni naturali e talenti STEAM

*Lo strumento per realizzarla è il **kit STEAM-UP**, costituito da risorse pronte e fruibili da insegnanti e formatori di ogni ordine e grado, anche a livello extra-regionale con il riuso.*





STEAM-UP alle ragazze: contesto

Scuola Digitale Liguria ha la possibilità di essere in contatto con tutte le Scuole e leFP liguri attraverso un **dialogo continuo e partecipato su tutti gli hot topics del digitale a scuola** e, nello specifico, offrire un contributo significativo rispetto all'attenzione verso le discipline STEAM soprattutto per le ragazze, poiché i dati della presenza femminile negli Istituti tecnici liguri sono sostanzialmente fermi da oltre 10 anni e **il tema ha ormai connotazione prioritaria** a tutti i livelli.

Siamo partiti dal confronto con:

- docenti maggiormente impegnati nel diffondere l'interesse per le discipline STEAM
- esperte del mondo della ricerca/università
- esperte del mondo delle imprese
- colleghi della Regione che si occupano di tematiche affini (Orientamenti)
- gruppi di lavoro tematici nazionali

Non azioni circoscritte a singoli eventi ma un'attenzione costante al tema



**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**

Il kit STEAM-UP



 <p>Warm up!</p> <p>Corso ></p>	 <p>Coding e intolleranze alimentari</p> <p>Corso ></p>	 <p>Rec: il videomaking a portata di mano</p> <p>Corso ></p>
 <p>Quanto siamo influenzabili dai robot?</p> <p>Corso ></p>	 <p>Trashware: riutilizzare un vecchio pc</p> <p>Corso ></p>	 <p>La ricerca scientifica in Antartide</p> <p>Corso ></p>

Una serie di risorse operative aperte disponibili sulla **nuova piattaforma dedicata di Scuola Digitale Liguria**

SITO: Sezione tematica “STEAM-UP” >> <https://form.scuoladigitaleliguria.it/>



Parola alla Giuria



Vincitori Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Categoria “Docente Innovatore”

1. Irene Vivarelli, *Officina Editoriale*
2. Ottavia Cannonero, *CodyTrip nel Mare del Nord*
3. Federica Brigandì, *Il flauto magico raccontato in 3D*

Categoria “Istituto Innovatore”

1. Accademia del Turismo, *Off to a picnic (picnic sostenibile)*



**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**

Menzione speciale “STEAM-UP alle ragazze”

Scuola Digitale Liguria e l'Assessore Simona Ferro conferiscono la **menzione speciale “STEAM-UP alle ragazze”** al progetto

“Officina editoriale” di Irene Vivarelli

per la cura nella progettazione delle attività, per l'interdisciplinarietà dell'attività didattica, per la collaborazione con partner esterni, per il contesto di accompagnamento nell'Osservatorio STEAM-UP alle ragazze.



**SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA**



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