

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria
Digitale

Monica Cavallini

Liguria Digitale

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

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 **facilitare e accompagnare 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, prepararli alla *cittadinanza digitale* con un **focus specifico rispetto al gender gap.**

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.*
- *Favorire l'innalzamento delle nuove competenze STEAM richieste dal mondo del lavoro e per 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)

Il modello sistemico per accelerare l'innovazione



Governance condivisa e partecipata

Competenza regionale, eterogeneità, complementarità, bisogni



Conduzione operativa della Community

Polarizzazione, autonomia scolastica, accompagnamento dotazioni hw/sw ed eventi



Studenti (e docenti)

competenze digitali adeguate al mondo del lavoro e alla cittadinanza digitale



Sistemi informativi per la PA

repository, dashboard, policy making



Comunicazione integrata multicanale

Identità, supporto, condivisione, partecipazione

La roadmap per l'innovazione 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

Potenziamento attività precedenti e **nuova prospettiva** per la realizzazione di un'efficace sinergia della **filiera scuola-lavoro Scuola 4.0**. Supporto alla Community per l'attuazione delle misure PNRR e **STEAM**

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

Focus sulle competenze per:

- mondo del lavoro
- riduzione del **gender gap**
- cittadinanza digitale e STEAM



Divario digitale di genere: partire dai bisogni

L'avvicinamento delle ragazze alle STEAM è **un aspetto prioritario su cui intervenire**: grazie alle evidenze emerse dai principali monitoraggi europei del settore, al confronto con importanti stakeholder e alla partecipazione a tavoli nazionali tematici, siamo arrivati a individuare **aspetti critici di cui tenere conto rispetto alla bassa presenza di donne nelle STEAM** (v. indicatori europei e nazionali sul tema)

Risvolto psicologico e personale

Non facilitare le ragazze a **esprimere il proprio talento verso le discipline tecniche e scientifiche** significa negare loro di poter soddisfare un legittimo bisogno di auto-realizzazione.

Risvolto economico e sociale

La **richiesta di professionalità nel settore STEAM** - oggi non soddisfatta - lo potrà essere domani solo se, oltre che alla preparazione di sempre più giovani in questo settore, **questi professionisti saranno sia ragazze sia ragazzi**.

STEAM-UP alle ragazze per il superamento del *digital gender gap*

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, una 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 liguri e stakeholder anche nazionali e dai bisogni per mettere a sistema un'attenzione costante al tema.

Abbiamo proposto attività basate un **metodo operativo** di lavoro che prevede di ***fornire contenuti originali e dare tempo e spazio alle studentesse per:***

- ***creare abilità***
- ***sviluppare un nuovo immaginario STEAM tradizionalmente lontano dal mondo femminile.***

Durante le iniziative in classe si attua formazione per tutti e successivamente attività pratiche per le studentesse e gli studenti da svolgere **in gruppi omogenei per genere utilizzando le risorse del [KIT STEAM-UP](#).**

ottobre 21

Didamatica, Palermo
Paper scientifico

aprile 22

1° Premio Nazionale per
le Competenze Digitali
*Menzione speciale della
giuria*

settembre 22

GdL Repubblica Digitale
Avvio lavori

aprile 22

Girls in ICT, Repubblica
Digitale
Raccolta iniziative nazionali

maggio 22

Didacta, Firenze
Arena Ministero

marzo 23

Didacta, Firenze
*Workshop di lancio kit
al nazionale*

STEAM-UP

Diffusione e riconoscimenti nazionali

PCTO Soft Skills: competenze per il mondo del lavoro e cittadinanza digitale



- fornire agli studenti una panoramica introduttiva al mondo del lavoro
- rendere consapevoli i ragazzi sull'**importanza delle soft skills in ambito lavorativo**
- utilizzare attività pratiche e ludico-educative per stimolare la collaborazione e il confronto
- costruire le competenze per **la cittadinanza digitale**

L'attività proposta è un **modello inedito di [PCTO \(Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento\)](#)** dedicato all'acquisizione delle soft skill sia autonomo che inserito in un percorso verticale specialistico ICT

3 ambiti di azione

GESTIONE DELL'INDIVIDUO

Fiducia in se stessi

Autonomia

Conseguire obiettivi

Gestione dello stress e dell'ansia

Intraprendenza e spirito di iniziativa

Apprendere in maniera continuativa

GESTIONE DEL CONTESTO

Flessibilità e adattabilità

Capacità di gestire lo spazio e il tempo

Problem solving

Precisione e attenzione ai dettagli

GESTIONE DELLE RELAZIONI

Capacità comunicativa

Leadership

Gestione delle informazioni

Team working

Negoziare e gestione dei conflitti

PCTO soft skills: ambito e metodo

Il *PCTO Soft Skills* affronta le **15 principali competenze trasversali** per rispondere alle esigenze crescenti in tema di **cittadinanza digitale e capacità attitudinali, empatiche e comunicative**.

Gli incontri proposti, rivolti in questa fase agli studenti degli Istituti tecnici e professionali quali possibile primi candidati per il mondo del lavoro, portano ragazzi e ragazze a comprendere l'importanza di **lavorare su se stessi** per migliorare la propria vita scolastica e quella futura lavorativa.

Le attività si realizzano con incontri articolati tra **lezioni frontali, attività pratiche** e dibattiti e sono corredate da un **"Diario di Bordo"** a cura dello studente per il feedback ma anche incentivare una auto riflessione su quanto svolto.

luglio 23

Analisi del contesto

Studio delle esigenze degli studenti in termine di competenze trasversali, soft skills e conoscenza del mondo del lavoro.

settembre 23

Proposta alla community e test

Contatti con gli istituti interessati. Prima fase di test del progetto durante la giornata inaugurale del *PCTO Open Data*.

novembre 23

Conclusione prima esperienza PCTO

Conclusione delle attività con l'Istituto tecnico superiore e raccolta di feedback attraverso un questionario anonimo utili alle repliche future.

agosto 23

Progettazione dell'attività

Stesura del calendario didattico. Revisione dei contenuti e redazione di materiali multimediali e attività laboratoriali.

ottobre 23

Avvio PCTO

Avvio del *PCTO Soft Skills* in due classi, terza e quarta superiore, dell'Istituto della Spezia. Incontri in presenza alternando formazione teorica, pratica ed esperienze innovative come giochi e flipped classroom.

PCTO Soft Skills - il modello

Progettazione ed erogazione delle attività

Osservatorio dei Progetti Innovativi



SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria
Digitale



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitaleliguria@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