



# Digitale nell'educazione per le scuole

Sandra Troia

# Candidature - Digitale nell'educazione per le scuole

---

→ Candidature **pervenute 32**

→ Candidature **ammesse 29**

1° Premio Nazionale  
per le **COMPETENZE  
DIGITALI**



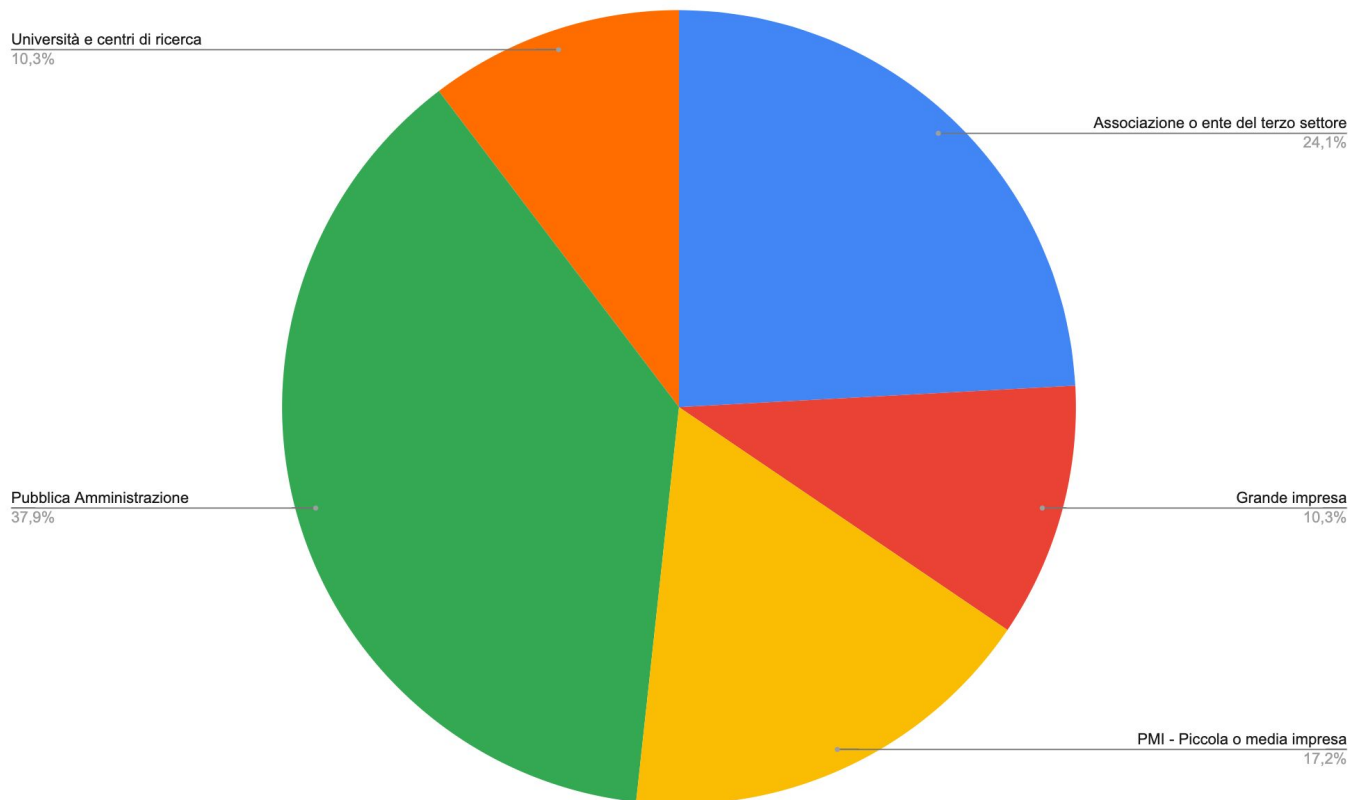
IL DIGITALE  
È SEMPLICE



# Progetti - Tipologia soggetti proponenti



**Valore  
della rete**

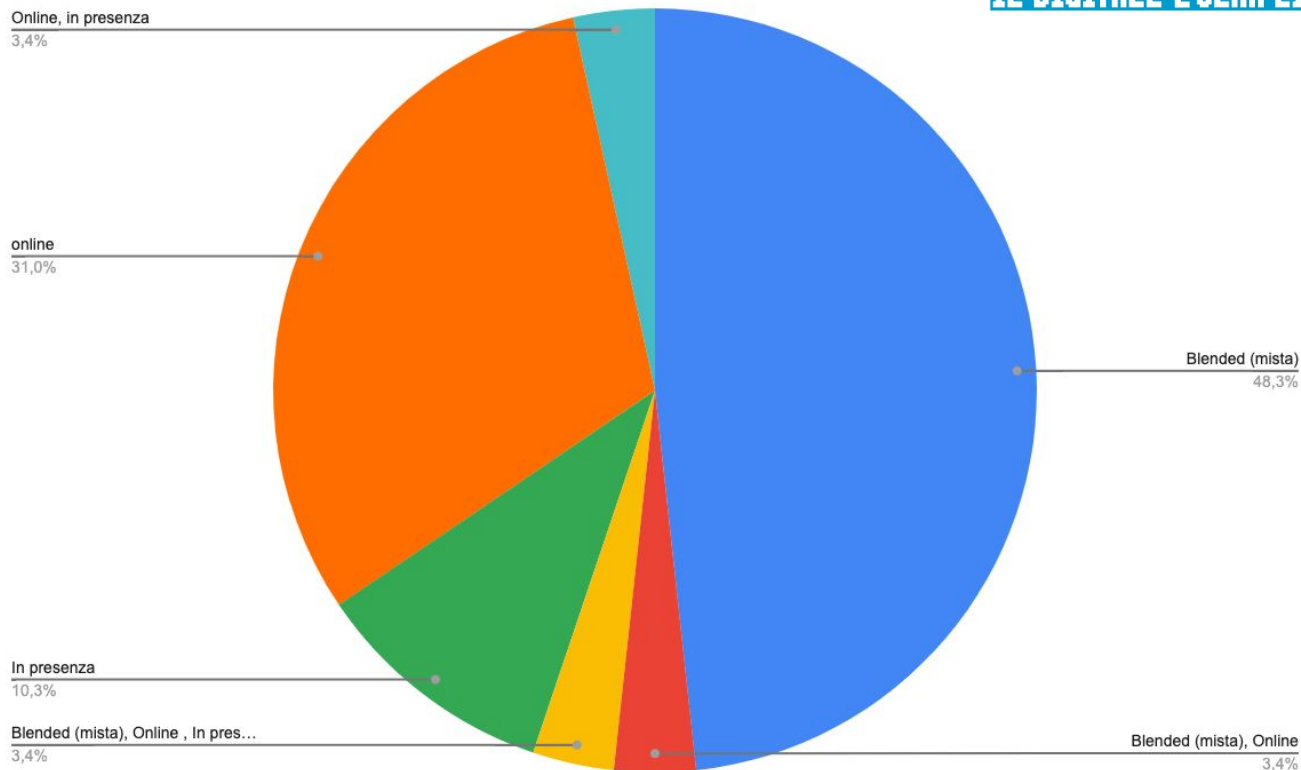


# Progetti - Metodologia di erogazione



-----

**Emergenza  
sanitaria  
Covid19**



# Progetti

---



## Destinatari:

- Studenti I grado
- Studenti II grado (**PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento**)
- Famiglie
- Docenti
- Dirigenti Scolastici
- Bibliotecari

# Progetti



---  
**Attività** (anche con approccio **CLIL**) e **temi**:

- prevenzione/educazione ai **rischi del digitale**
- conoscenza delle **opportunità del “futuro digitale”**
- conoscenza/abilità connesse agli **strumenti**, alle **modalità d'uso**
- utilizzo di **Spid** per l'accesso a piattaforme/servizi
- conoscenza di **contenuti specifici e professionalizzanti**  
(*digital marketing, imprenditorialità digitale orientata all'innovazione e sostenibile, sviluppo di business plan, creazione di app/siti web, Cyber Security, AI, Blockchain, Cloud computing, Data science, Big data...*)

# Progetti

---



## Attività (anche con approccio CLIL) e temi:

- formazione per **giovani talenti**
- supporto formativo/informativo, con particolare riferimento a **situazioni di fragilità** (*la tecnologia per “affrontare il disagio”*), per **affrontare la trasformazione digitale**
- sviluppo di **kit per la costruzione di robot** (divulgazione della robotica, del coding e del **making**)
- formazione rivolta a bibliotecari/insegnanti (ruolo delle **biblioteche a supporto dell’insegnamento dell’educazione civica digitale** e al corretto utilizzo di strumenti ed ambienti digitali (dalla biblioteca, alla scuola, alla cittadinanza intera))

# Progetti



---  
**Attività** (anche con approccio **CLIL**) **e temi:**

- apprendimento attraverso il **“gioco”**
- **seminari “hands on”** (per l'introduzione alla **logica della programmazione**)
- supporto all'**innovazione dei processi educativi e organizzativi** nel sistema scolastico
- conoscenze/competenze connesse all'**impiego della tecnologia nel quotidiano (acquisti e pagamenti digitali)**
- integrazione tra **competenze digitali/imprenditoriali/ personali e sociali**



# Progetti

---



## **Attività** (anche con approccio **CLIL**) **e temi:**

- conoscenza ed analisi dei meccanismi che portano a formulare **ragionamenti errati (bias cognitivi)**
- competenze digitali per una **cittadinanza attiva** (hackathon civico online, progettazione e sviluppo di campagne di sensibilizzazione e comunicazione)
- Competenze digitali per il **turismo sostenibile**
- Digitale contro il **divario di genere**
- **Agricoltura 4.0** per una maggiore efficienza e sostenibilità delle produzioni

# Giuria

---

**Daniele Barca**, Dirigente Scolastico - Istituto Comprensivo 3 di Modena

**Dianora Bardi**, Presidente Centro studi ImparaDigitale

**Gabriele Benassi**, Docente in posizione di comando presso l'USR Emilia-Romagna

**Lorenzo Benussi**, Chief Innovation Officer presso la Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo

**Giovanni Caprioli**, Docente in posizione di comando presso l'Ufficio VI della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale

# Giuria

---

**Mauro Cristoforetti**, socio fondatore, Presidente del consiglio d'amministrazione, Responsabile web e Formatore sull'uso responsabile dei Nuovi Media della cooperativa Edi.

**Elena Mosa**, Ricercatrice presso Indire attualmente incaricata del progetto Avanguardie educative

**Franco Patini**, Responsabile del Comitato Scientifico Osservatorio Competenze Digitali e membro Comitato Tecnico Guida di Repubblica Digitale

1° Premio Nazionale  
per le **COMPETENZE  
DIGITALI**



IL DIGITALE  
È SEMPLICE



# Valutazione

---



- La rosa dei finalisti è stata decretata alla fine di un processo che ha visto impegnati gli **esperti della Giuria** sia **individualmente** sia attraverso **incontri plenari**.
  
- Ogni iniziativa è stata valutata da **tre giurati**, ciascuno dei quali ha espresso un proprio parere per giungere dopo un **confronto collettivo** al **giudizio finale**.

# Valutazione - Criteri



- Innovatività
- Articolazione tematica
- Replicabilità iniziativa e riuso
- Dimensione e impatto dell'iniziativa
- Valutazione dell'iniziativa
- Capacità di fare rete

# Finalisti



<b>Progetto</b>	<b>Ente proponente</b>
Cittadinanza digitale: più consapevoli, più sicuri, più liberi	SOS il Telefono Azzurro Onlus
Digeducati	Fondazione della Comunità Bergamasca
Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio	Istituto di Informatica e Telematica del CNR Registro .it

# Finalisti



Progetto	Ente proponente
Progetto “Un programma psicoeducativo, rivolto a giovani, di autoregolazione delle emozioni per favorire l’utilizzo consapevole e prevenire l’uso problematico di Internet”	Provincia autonoma di Trento – Dipartimento salute e politiche sociali
Programma il Futuro	Laboratorio Informatica & Scuola – CINI (Consorzio Interuniversitario per l’Informatica)
Social4School: educare ad un uso consapevole della rete	Dipartimento di Informatica Università di Torino

# Presentazione dei progetti



**Cittadinanza Digitale: più consapevoli,  
più sicuri, più liberi**

SOS il Telefono Azzurro Onlus

Dott. **Salvatore Ciro Conte**, Psicologo ed esperto in Digital Learning.

**Digeducati**

Fondazione della Comunità Bergamasca

Dott.ssa **Silvia Boccia**, Project Manager e Fundraiser/Comunicazione presso Fondazione della Comunità Bergamasca.

Dott. **Giuseppe Guerini**, presidente di Confcooperative Bergamo e vicepresidente della Fondazione della Comunità Bergamasca.

**Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio**

Istituto di Informatica e Telematica del  
Cnr - Registro .it

Dott.ssa **Giorgia Bassi**, referente della Ludoteca del Registro.it, progetto di educazione digitale destinato alle scuole.



# Presentazione dei progetti

— — —



**Progetto “Un programma psicoeducativo, rivolto a giovani, di autoregolazione delle emozioni per favorire l’utilizzo consapevole e prevenire l’uso problematico di Internet”**

Provincia autonoma di Trento -  
Dipartimento salute e politiche sociali

Dott.ssa **Daniela Bonaldi**, Dipartimento salute e politiche sociali della Provincia autonoma di Trento, [Trentinosalute4.0](mailto:Trentinosalute4.0)

## **Programma il Futuro**

Laboratorio Informatica & Scuola - CINI  
(Consorzio Interuniversitario per  
l’Informatica)

Prof. **Enrico Nardelli**, Professore ordinario in Informatica presso l'Università di Roma "Tor Vergata". Membro del Consiglio Direttivo del CINI.

# Presentazione dei progetti

— — —



**Social4School: educare ad un uso consapevole della rete**

Dipartimento di Informatica  
Università di Torino

Dott.ssa **Sara Capecchi**, Ricercatrice universitaria presso il Dipartimento di Informatica di Università di Torino.