

**BRICKS | COMPETENZE
e CERTIFICAZIONI**

Crea la tua impronta digitale Un curriculum verticale per la scuola

a cura di:

**Pietro Alviti, Concetta Senese
e Stefania Farsagli**



Curricolo digitale, Impronta digitale, DigComp

In un mondo in cui tutti siamo connessi sin da bambini, può la scuola essere assente, far finta che il mondo non sia cambiato o deve, invece, assumere il ruolo fondamentale che gli compete nella formazione del cittadino per l'Europa del XXI secolo?

Come comportarsi se a scuola ci sono bambini abituati più agli schermi degli smartphone piuttosto che a disegnare, o ragazzi che navigano liberamente per ore sulla rete, da soli nella loro stanza, senza che i genitori dicano nulla, o giovani le cui uniche fonti di informazione sono i social media?

Non sono domanda eludibili per chi voglia ancora educare le giovani generazioni e contribuire alla formazione della loro coscienza libera di uomini e di cittadini. E la risposta sembra ormai chiara: **l'istituzione scolastica deve abitare gli spazi digitali, poiché i ragazzi che la frequentano vivono quegli stessi spazi e, pertanto, il Sistema Nazionale di Istruzione non può tirarsi indietro.**

E' possibile, in altre parole, insegnare a scuola la fruizione e l'uso consapevole di strumenti e processi di comunicazione, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali online?

E, se è possibile, c'è un'età particolare in cui far acquisire queste competenze o si tratta davvero di un ambiente, un linguaggio in cui tutti noi siamo immersi, e che ci accompagna in tutte le età della vita?

Ecco allora la necessità di un curriculum digitale, che:

- sia innanzitutto verticale, riguardi perciò ogni ordine di scuola compresa (e, crediamo, soprattutto) l'infanzia;
- abbia forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- spinga l'acceleratore verso il rinnovamento dei processi di apprendimento di docenti, studenti e famiglie, nella vita quotidiana delle scuole, tramite nuove metodologie didattiche, soprattutto quelle legate alle tecnologie disponibili;
- sia facilmente replicabile in ogni scuola e in ogni situazione.

Un lavoro d'insieme per l'impronta digitale

Per far fronte a tale esigenza, oltre **30 scuole del territorio della Regione Lazio**, a partire dal 2016, hanno lavorato insieme per elaborare un curriculum, che permetta agli allievi di ogni età, anche ai piccolissimi dell'infanzia, di costruire la propria impronta digitale. Un'impronta sul web, di cui andare fieri e che non sia motivo di disagio in nessun contesto o in futuro.

Ma cos'è veramente, di cosa si compone la nostra impronta digitale? E' quella che ognuno di noi lascia in ogni momento della nostra presenza sulla rete, attraverso le foto che carica nei social media, i commenti che posta, i profili che segue, i "mi piace" che distribuisce qui e là, che rimarranno per sempre, come nostra indelebile traccia sul web. Chiunque proverà a scoprire qualcosa di più sul nostro conto utilizzando il web, troverà, anche molti anni dopo la pubblicazione, le nostre tracce, che, come pezzi di un puzzle, costruiranno la nostra impronta.

Quanto questa impronta digitale corrisponda alla nostra identità reale, dipende tutto da noi, dalla

coerenza che guiderà le nostre attività sul web, dalla consapevolezza con cui sapremo scegliere cosa raccontare di noi e cosa no e come decideremo di farlo.

Quanto è importante, dunque, lasciare, sin dai primi passi sul web, tracce digitali di noi stessi che ci raccontino realmente, che non ci mettano in difficoltà, che esaltino la nostra personalità e le nostre competenze? Moltissimo.

Il ruolo della scuola

In questo processo, l'istituzione scolastica scuola ha un ruolo non di poco conto, perché determinate competenze, tra cui quelle digitali, prevedono un processo di apprendimento complesso, trasversale, che si dipana nel corso degli anni e che deve consentire agli studenti di essere prima di tutto consapevoli e poi "fieri della propria impronta digitale". **Quale altra agenzia educativa potrebbe svolgere questo compito se non la scuola?**

Da qui il titolo del progetto, che ha dato il via alla progettazione del curriculum digitale "*Crea la tua impronta digitale*" ed è risultato primo in Italia nell'ambito del bando indetto dal MIUR per un curriculum digitale, nella sezione di riferimento, con l'obiettivo di offrire a dirigenti, docenti e allievi un'ipotesi di curriculum verticale, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di secondo grado, tenendo conto anche dei diversi tipi indirizzi presenti nell'istruzione superiore.

L'educazione alla rete, nella scuola

Grazie al curriculum digitale, l'educazione alla "vita nella rete" entra, senza stravolgerla, quanto invece abitandola con intelligenza, nella vita quotidiana delle istituzioni scolastiche, del processo di apprendimento, a partire dalla scuola dell'infanzia fino all'età adulta e oltre, con una alfabetizzazione di base cui si aggiungono le competenze digitali indispensabili, per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza, ed esercitare così, in maniera consapevole, i diritti di cittadinanza digitale.

Non si tratta, quindi, di un progetto extracurricolare o finalizzato solo a concorsi e campagne di sensibilizzazione, ma di una proposta che ha piena dignità curricolare, strettamente connessa ed intessuta nelle discipline, al pari della comunicazione in madrelingua. Per ogni anno di scuola sono previste attività, diversificate sulla base dell'età degli allievi e del loro rapporto con gli ambienti digitali.

Il curriculum è disponibile, in rete, per tutti e prevede schede articolate sia per competenza digitale che per anno di scuola, che riassumono obiettivi, suggeriscono attività, indicano gli elementi di valutazione delle competenze.

La genesi

Ma come si è arrivati alla redazione del curriculum in collaborazione tra 30 scuole e alla sua sperimentazione in 21 scuole dall'infanzia alla scuola superiore? Non è facile sintetizzare 6 anni di lavoro, tra scuole di 5 province diverse.

Non è esagerato affermare che questo lavoro di coordinamento e collaborazione è già di per sé stesso un elemento peculiare del curriculum digitale realizzato, perché ha generato competenze, stili di lavoro collaborativo, capacità di lavorare in gruppo, inclinazione a sperimentare nuovi strumenti, nuove applicazioni e generando un forte miglioramento delle competenze negli istituti scolastici partecipanti alla rete.

Diverse scuole avevano già esperienze di collaborazione fra loro: partecipano al POLO FORMATIVO DEL LAZIO PER LE NUOVE TECNOLOGIE, con capofila Istituto Magistrale Margherita di Savoia di Roma, che vanta 3 progetti di formazione, progettati e gestiti in collaborazione e rivolti a: docenti (DM821/2013), 21 corsi; team dell'innovazione; (DM762/2014), 106 corsi; animatori digitali (DM435/2015), 27 corsi.

Questa circostanza ha, di certo, facilitato la progettazione collaborativa, tuttavia, in questo caso, la sfida si presentava ben più complessa della realizzazione di corsi di formazione condivisi.

Quando la scuola capofila del POLO FORMATIVO non è stata più disponibile, è subentrato, in pieno spirito collaborativo, il Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano, guidato dalla dirigente scolastica Concetta Senese, che si è trovata a raccogliere un'eredità impegnativa, ma di certo fruttuosa.

Il Liceo di Ceccano era già uno dei Poli Formativi del PNSD nel Lazio e, nel corso di questi anni, ha gestito molti corsi di formazione, diventando un punto di riferimento soprattutto per l'introduzione delle tecnologie digitali nella didattica, tanto da gestire contemporaneamente ben tre progetti nazionali.

Sin dalle prime battute della progettazione, si è scelto di utilizzare una coordinatrice scientifica del progetto, esterna al mondo scolastico, la dott.ssa Stefania Farsagli, già coordinatrice dei progetti formativi del Polo formativo, esperta di innovazione e nell'organizzazione del lavoro di gruppo e un coordinatore didattico, il prof. Pietro Alviti, esperto nel settore della didattica digitale.

Da un punto di vista organizzativo, le scuole hanno individuato ciascuna un docente referente del bando; creato sottogruppi di progettazione sulla base del livello scolastico; partecipato a numerosi incontri online di coordinamento e verifica del lavoro di progettazione, completamente svolto online e in cloud, vista la dislocazione delle istituzioni della rete nel territorio regionale.

A questi incontri, hanno partecipato sia i referenti che i dirigenti scolastici, favorendo una maggiore e più diffusa consapevolezza su attività del progetto, obiettivi e ruoli, ed un miglioramento delle competenze relativamente al lavoro collaborativo e alla comunicazione online. Tutte competenze diventate poi indispensabili, nel corso della pandemia da COVID-19, e già diffuse fra le scuole della rete.

L'organizzazione dei gruppi di lavoro e i riferimenti essenziali

Il lavoro è stato organizzato come una comunità di pratica, che è stata alla base del successo del progetto. Lo scambio di esperienze e la conoscenza reciproca, creatasi in anni di collaborazioni, ha consentito alle scuole della rete di avere un'idea chiara del modello organizzativo alla base della realizzazione del progetto. In particolar modo, sono stati creati 5 sottogruppi di lavoro per tipo di scuola: Infanzia / Primaria: Secondaria I grado; Secondaria II grado.

Il punto di riferimento è stata la competenza digitale, una delle competenze chiave europee.

Competenza digitale significa “padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie”, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri, imparando a prevenire ed evitarne i pericoli.

Per la progettazione del curricolo, il gruppo di lavoro ha fatto riferimento alle [Indicazioni nazionali e nuovi scenari](#) e al [Piano Nazionale di Scuola Digitale \(PNSD\) del MiUR](#). Tuttavia, l'intero curricolo è stato strutturato seguendo l'architettura del [DigComp - The Digital Competence Framework for Citizens](#), nelle sue diverse edizioni.

Gli obiettivi del Curricolo

Sono stati definiti gli obiettivi del curricolo, articolati per livello scolastico:

Infanzia

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante e il coinvolgimento delle famiglie.
- Utilizzare il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.

Primaria

- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.
- Conoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali più comuni.
- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia digitale conosciuta per un uso consapevole e adeguato ai diversi contesti.

Secondaria di I grado

- Partecipare ad interazioni online con finalità diverse in modalità sincrona e asincrona.
- Lavorare in modo collaborativo attraverso gli strumenti essenziali di social networking.
- Comprendere i principi che regolano le comunità online
- Esprimere le proprie idee anche in “discussioni” online.
- Conoscere e usare le principali convenzioni all'interno di interazioni online.
- Ricercare e scoprire informazioni e risorse interagendo all'interno di reti sociali.
- Comprendere le conseguenze di condivisione dei dati online.
- Usare e produrre feedback, come parte del processo.
- Usare un linguaggio multimediale appropriato.

Secondaria di II grado

- Saper ricercare in modi diversi le informazioni e saper distinguere le fonti.

- Usare in modo consapevole i social per comunicare, condividere e esercitare la cittadinanza attiva.
- Comprendere i principi che regolano le comunità online e partecipare spontaneamente a reti di interesse.
- Esprimere le proprie idee anche in “discussioni” online.
- Conoscere e usare le principali convenzioni all'interno di interazioni online.
- Saper utilizzare i media.
- Conoscere le regole del copyright e saper usare e creare con licenza CC;
- Comprendere le conseguenze di condivisione dei dati online.

Le aree del curriculum

Si è passati, quindi, alla strutturazione degli obiettivi, secondo le aree previste dal *DigComp*.

Infanzia

- *Informazione e data literacy*: comprendere ed analizzare messaggi per rielaborarli in codici diversi.
- *Comunicazione*: capire i messaggi degli altri e farsi comprendere.
- *Creazione di contenuti*: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo con una varietà creativa di strumenti, lasciando “traccia di sé”.
- *Problem solving*: utilizzare le proprie conoscenze scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali (ad esempio visionare immagini, documentari, rappresentazioni multimediali al computer o alla LIM)

Le strategie e attività didattiche innovative per lo sviluppo di competenze sono state progettate con un **carattere prevalentemente operativo**, al fine di riuscire a stimolare l'espressione attraverso linguaggi diversificati e, in particolare, attraverso il linguaggio corporeo. Le attività previste sono:

1. eseguire e leggere la sequenza di un percorso (es: avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti, ecc.) sia con il corpo, al computer e su schede;
2. muoversi con sicurezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere);
3. muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.

Le competenze digitali sono certificate, valutando se l'alunno:

1. sa rappresentare e denominare lo schema corporeo;
2. ha interiorizzato i concetti spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori,ecc.);
3. inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Primaria

- *Informazione e data literacy*: identificare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.

- *Comunicazione e collaborazione*: saper condividere risorse attraverso strumenti on-line; comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali; esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
- *Creazione di contenuti digitali*: creare e modificare nuovi contenuti integrandoli; produrre contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- *Sicurezza*: navigare in rete mediati dal docente, al fine di riflettere sui rischi ad essa collegati e per imparare a conoscerne le regole comportamentali (Netiquette); comprendere il significato di identità digitale.
- *Problem-solving*: identificare bisogni e le risorse digitali; risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali; utilizzare creativamente le tecnologie (ad esempio scegliere il software più adatto per il prodotto che si intende creare tra una gamma proposta dall'insegnante, creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e diverse tipologie di contenuti multimediali come immagini, testi, suoni).

Le competenze degli studenti vengono sviluppate attraverso la proposta di esperienze di condivisione volte ad accrescere la partecipazione e la motivazione che utilizzano metodologie come: learning by doing; role playing, problem solving; cooperative learning; peer tutoring; didattica inclusiva; ricerca-azione; didattica per scenari; byod; esplorazione "critica" e utilizzo di risorse online; condivisione di risorse e materiali didattici all'interno della "community"; coinvolgimento in compiti collaborativi, produzione di materiale digitale, lezioni interattive sui diritti della rete; educazione ai media e alle dinamiche sociali online (social network), qualità, integrità e circolazione dell'informazione.

La valutazione e la certificazione delle competenze digitali avviene attraverso la proposta di prove situate e compiti di realtà finalizzati a rilevare:

- capacità di interazione e adeguatezza dei dispositivi digitali ed applicazioni;
- capacità di condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate;
- rispetto delle norme comportamentali;
- uso consapevole della rete;
- gestione della propria identità digitale e protezione della propria reputazione.

Secondaria di I grado

Le aree di riferimento e titoli delle singole competenze per la Scuola Secondaria di I grado possono essere ricondotte tutte direttamente o indirettamente all'Area del DigComp *Comunicazione e Collaborazione*, perché è proprio in questo ordine di scuola che gli studenti iniziano ad avere spontaneamente una più autonoma identità digitale.

- *Comunicazione e collaborazione*: partecipare ad interazioni on line di tipo e con finalità diverse in modalità sincrona e asincrona. Conosce e usa le principali convenzioni all'interno di interazioni

online. Usa e produce feedback, come parte del processo. Usa un linguaggio multimediale appropriato per lo scopo della interazione

- *Informazione e data literacy*: ricercare e scoprire informazioni e risorse interagendo all'interno di reti sociali.
- *Creazione di contenuti digitali*: lavorare in modo collaborativo attraverso gli strumenti essenziali di social networking.
- *Sicurezza*: gestire gli aspetti essenziali della propria identità digitale. Comprendere i principi che regolano la/le comunità on line e partecipa/segue spontaneamente reti di interesse. Esprimere le proprie idee anche in "discussioni" online. Comprendere le conseguenze di condivisione dei dati on-line.

Le competenze degli studenti vengono sviluppate attraverso la proposta di **strategie e attività didattiche innovative** quali::

- corsi e attività inserite nella didattica quotidiana da realizzare e svolgere su piattaforme di supporto alla didattica.
- condivisione di risorse e materiali didattici all'interno della "community".
- formazione di gruppi accomunati da medesimi interessi.
- partecipazione e allestimento di lezioni laboratoriali e/o esercitazioni collaborative.
- creazione/gestione di profili e "luoghi" per la socializzazione di idee, attività, contenuti (forum, blog, canale youtube, ecc.).
- partecipazione ad attività di social learning/reading (Twletteratura, ecc.).

La valutazione e la certificazione delle competenze digitali avviene attraverso la proposta di **prove situate e compiti di realtà** finalizzati a rilevare:

- uso dei mezzi espressivi offerti dai media;
- personalizzazione delle interazioni;
- capacità di decidere dove, con chi connettersi e quale strumento/canale di comunicazione è più adeguato;
- utilizzo dei media per l'informazione e per l'apprendimento;
- creazione e gestione di contenuti con strumenti di collaborazione on-line rispettando regole di comunicazione;
- abilità operative di gestione account, scrittura per il web e per i social;
- capacità di promuovere eventi e progetti.

Secondaria di II grado

- *Informazione e data literacy*: navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; valutare dati, informazioni e contenuti digitali; gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

- *Comunicazione e collaborazione*: interagire con le tecnologie digitali; condividere con le tecnologie digitali; impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali; collaborare attraverso le tecnologie digitali; Netiquette; gestire l'identità digitale.
- *Creazione di contenuti digitali*: sviluppare contenuti digitali; integrare e rielaborare contenuti digitali; copyright e licenze; programmazione;
- *Sicurezza*: proteggere i dispositivi; proteggere i dati personali e la privacy; tutelare la salute e il benessere; tutelare l'ambiente;
- *Problem solving*: risolvere i problemi tecnici; identificare i bisogni e le risposte tecnologiche; utilizzare creativamente le tecnologie digitali; identificare i gap di competenza digitale.

Le competenze degli studenti vengono sviluppate attraverso la proposta di **strategie e attività didattiche innovative** quali:

- *learning by doing; project work business game; role playing; outdoor training; brainstorming; problem solving; peer tutoring; didattica per scenari; didattica inclusiva; e-learning*

La valutazione e la certificazione delle competenze digitali avviene attraverso la proposta di **prove situate e compiti di realtà** finalizzati a rilevare le capacità:

- di operare per obiettivi individuando conoscenze e strategie utili al loro raggiungimento.
- di lavorare in gruppo con ruoli strutturati;
- di decidere quale strumento/canale di comunicazione sia più adeguato;
- di utilizzare gli strumenti informatici di ricerca di informazioni, rispettando le regole del copyright e della protezione dei dati;
- di creare e gestire contenuti con strumenti di collaborazione on-line rispettando le regole della comunicazione
- di possedere le abilità operative relative alla gestione di account, alla scrittura per il web e per i social media.

Il curriculum digitale Crea la tua impronta digitale

Il curriculum verticale è disponibile per tutte le scuole che desiderano realizzarlo a questo indirizzo web:

<https://crealatuaimprontadigitale.it/>

Il sito, appositamente elaborato per il progetto, consente a chiunque una duplice navigazione online per aree e per competenza, mentre l'intero curriculum può essere scaricato in pdf ([Curriculum digitale in versione scaricabile](#)).



Figura 1 - Il sito nella navigazione per livelli

Il sito web contiene le [Linee guida per la realizzazione del curricolo](#) e tutti gli strumenti ad esso collegati ([Diario di bordo per la Scuola dell'Infanzia](#), [Diario di bordo per la Scuola Primaria](#), [Secondaria di I grado e Il grado](#), [Questionari di valutazione delle competenze iniziali e finali per tutti i livelli scolastici](#)), utili al suo immediato utilizzo. Tali strumenti sono stati utilizzati e testati dalle scuole impegnate nel progetto, nonostante le difficoltà legate al periodo pandemico. Di ognuno di essi sono stati verificati efficacia al fine della realizzazione delle attività in classe, della valutazione e dello sviluppo delle competenze, e semplicità di utilizzo.

Infine, prima della sperimentazione, alle scuole sono state offerte due attività di formazione, per un totale di 24 ore, una di base relativa alle applicazioni più utilizzate nel curricolo e una specifica, invece, volta alla conoscenza degli elementi del curricolo digitale e dei suoi strumenti. La formazione è stata realizzata con la collaborazione degli stessi docenti progettisti delle scuole della rete, al fine di favorire la buona riuscita della sperimentazione.

I risultati della sperimentazione

A conclusione della fase di progettazione, il curricolo digitale **è stato sperimentato, al fine di verificare la correttezza degli strumenti presentati, da ben 36 istituti scolastici, coinvolgendo ben 168 docenti e 3.097 alunni totali** (2.131 in sperimentazione e 886 nelle classi di controllo), così suddivisi:

- 495 alunni della scuola dell'infanzia;
- 925 alunni della primaria;
- 667 alunni della scuola secondaria di I grado;
- 1.010 alunni della scuola secondaria di II grado.

Sono stati compilati ed analizzati 463 Diari di bordo e le sperimentazioni hanno riguardato, con poche differenze tra i vari ordini di scuola, prevalentemente:

- 1) l'Area 3 – Creazione di contenuti digitali (37% delle attività realizzate);
- 2) l'Area 2 – Comunicazione e collaborazione (31%);
- 3) l'Area 1 – Information e data literacy (21%).

Seguono a distanza l'Area 4 e 5, che hanno riguardato rispettivamente il 5% e il 6% delle attività realizzate.

La sperimentazione del curricolo ha previsto una valutazione delle competenze degli studenti in entrata ed uscita, con i seguenti risultati:

- nella scuola dell'Infanzia, il 23% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 52% intermedie;
- nella scuola Primaria, il 42% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 37% intermedie;
- nella scuola Secondaria di I grado, il 26% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 38% intermedie;
- nella scuola Secondaria di II grado, il 22% degli studenti ha raggiunto competenze avanzate e il 40% intermedie.

Conclusioni

Il curricolo digitale *Crea la tua impronta digitale* rappresenta un progetto di grande importanza nel panorama scolastico italiano, perché consente di:

- lavorare, già dai primi anni di vita, in maniera efficace e non nociva, alla costruzione della cittadinanza digitale e delle competenze digitali fondamentali, non solo dello studente, ma anche del docente e della famiglia;
- utilizzare, all'interno degli Istituti scolastici un modello semplice, immediatamente utilizzabile e progressivo, che permetta di mettere a sistema le competenze e le attività dei docenti, nell'ambito dell'innovazione didattica e di utilizzo delle nuove tecnologie, lavorando su tutti i livelli e le classi;
- creare competenze nuove nei docenti, consentendo ai meno abili di raggiungere livelli di base e ai più abili di sviluppare nuove competenze, entro uno schema di obiettivi complessivo e definito;
- programmare la formazione dei docenti sulla base di un modello già definito ed immediatamente operativo;
- utilizzare le tecnologie in classe e nella didattica quotidiana in maniera efficace e divertente e in maniera trasversale a tutte le discipline.

Per le scuole interessate è possibile rivolgersi alla coordinatrice di progetto Stefania Farsagli, farsagli@gmail.com, o al responsabile didattico, Pietro Alviti, pietro.alviti@liceoceciano.com

Il curricolo è comunque già utilizzabile e i collegi dei docenti possono già inserirlo nel curricolo di istituto.



Pietro Alviti

pietro.alviti@liceoceccano.com

Giornalista pubblicitaria - già animatore digitale al Liceo di Ceccano - progettista e formatore PNSD
Ha sempre seguito con passione l'impatto delle nuove tecnologie nella didattica, curando la progettazione di corsi e tenendo convegni specifici sugli elementi pedagogici delle diverse applicazioni. E' autore di numerose pubblicazioni sul tema. Si è interessato, in particolare, del coinvolgimento di gruppi di ragazzi nella progettazione delle applicazioni. Ha vinto il Premio Nazionale per la Cultura Scientifica nella Scuola.



Concetta Senese

concettasenese@gmail.com

Già dirigente scolastico, è attualmente coordinatrice della rete delle scuole paritarie della Diocesi di Frosinone
Già dirigente scolastica del Liceo di Ceccano, ha coordinato numerosi progetti sul tema delle tecnologie applicate alla didattica, è stata relatrice in molteplici convegni nazionali, membro del gruppo di lavoro nazionale per l'utilizzo del dispositivo personale a scuola, del gruppo di lavoro cantiere scuola digitale e del comitato per lo sviluppo della cultura scientifica. Ha presieduto diverse commissioni di concorso per docenti.



Stefania Farsagli

farsagli@gmail.com

Senior Consultant/ Esperto innovazione imprese /Responsabile della formazione

E' stata progettista e coordinatrice di numerosi progetti del PNSD, in particolare quelli dei Poli Formativi del Lazio e Future Labs, si occupa di consulenze per la formazione in grandi aziende a livello nazionale. Ha coordinato i gruppi di lavoro di progetti vincitrici di progetti nazionali del MI.