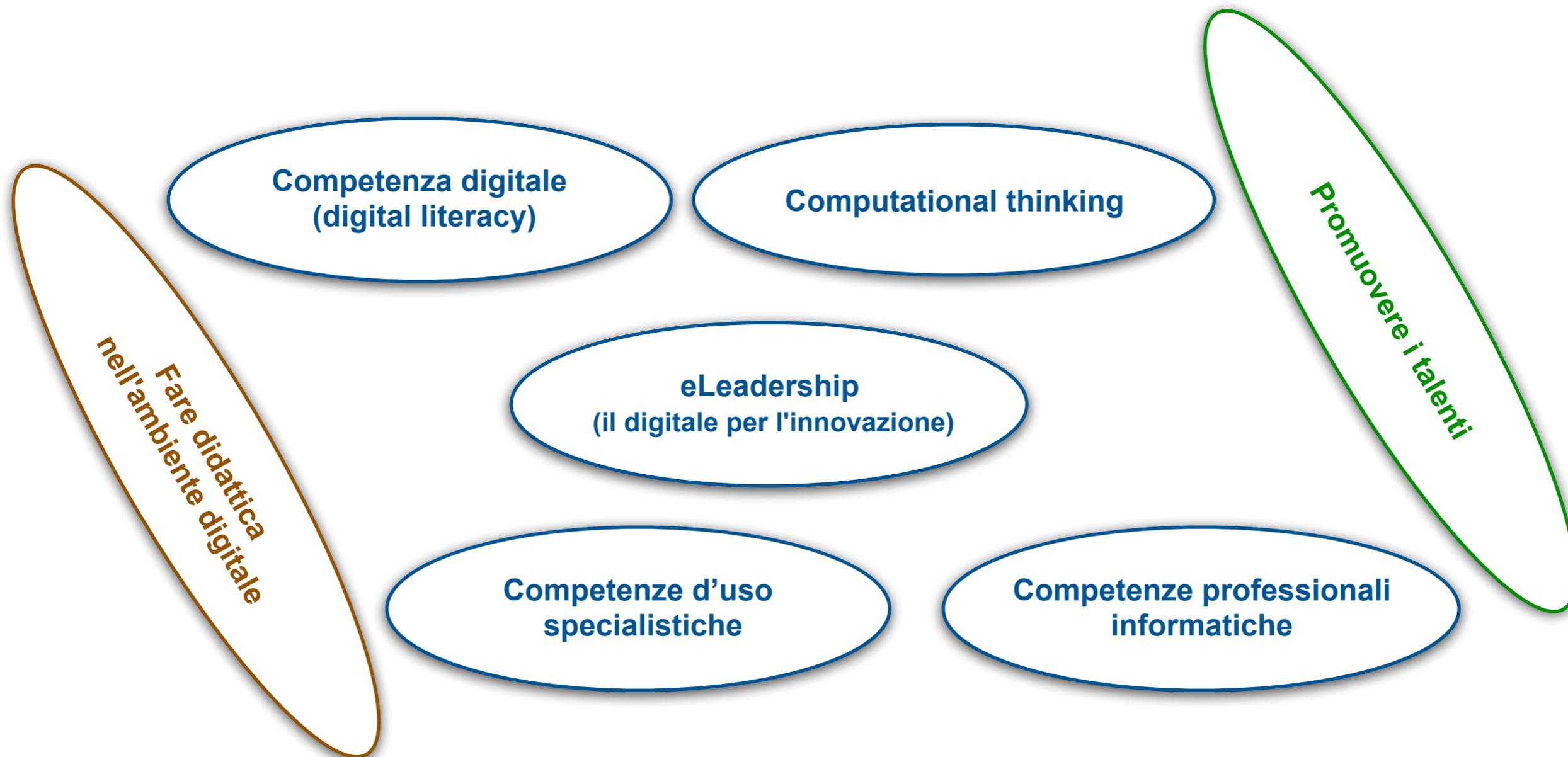

La proposta di AICA a supporto delle scuole e degli animatori digitali



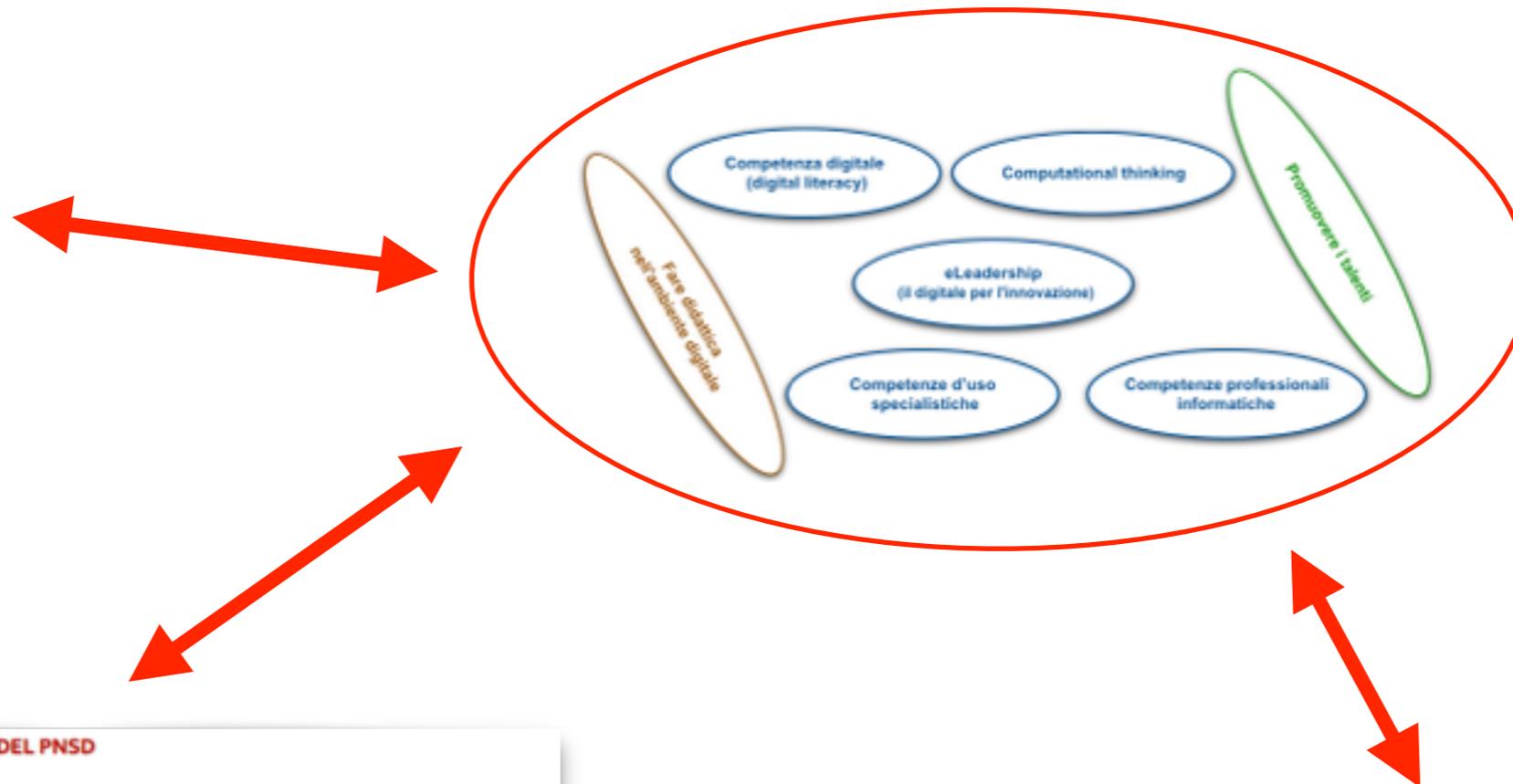
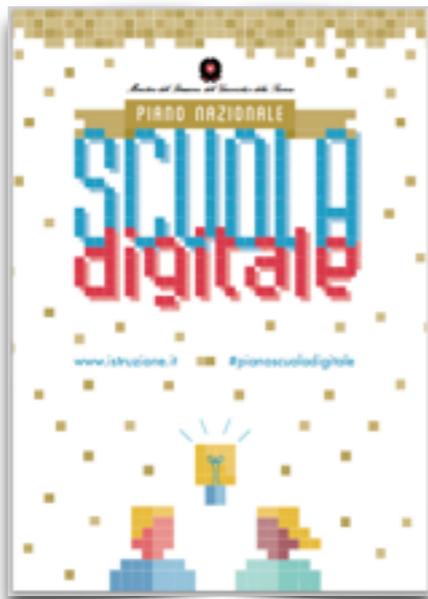
AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Il digitale a scuola: una pluralità di aspetti



PNSD, Profilo AD e Proposta AICA



PROFILO DELL'ANIMATORE – AZIONE #28 DEL PNSD

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

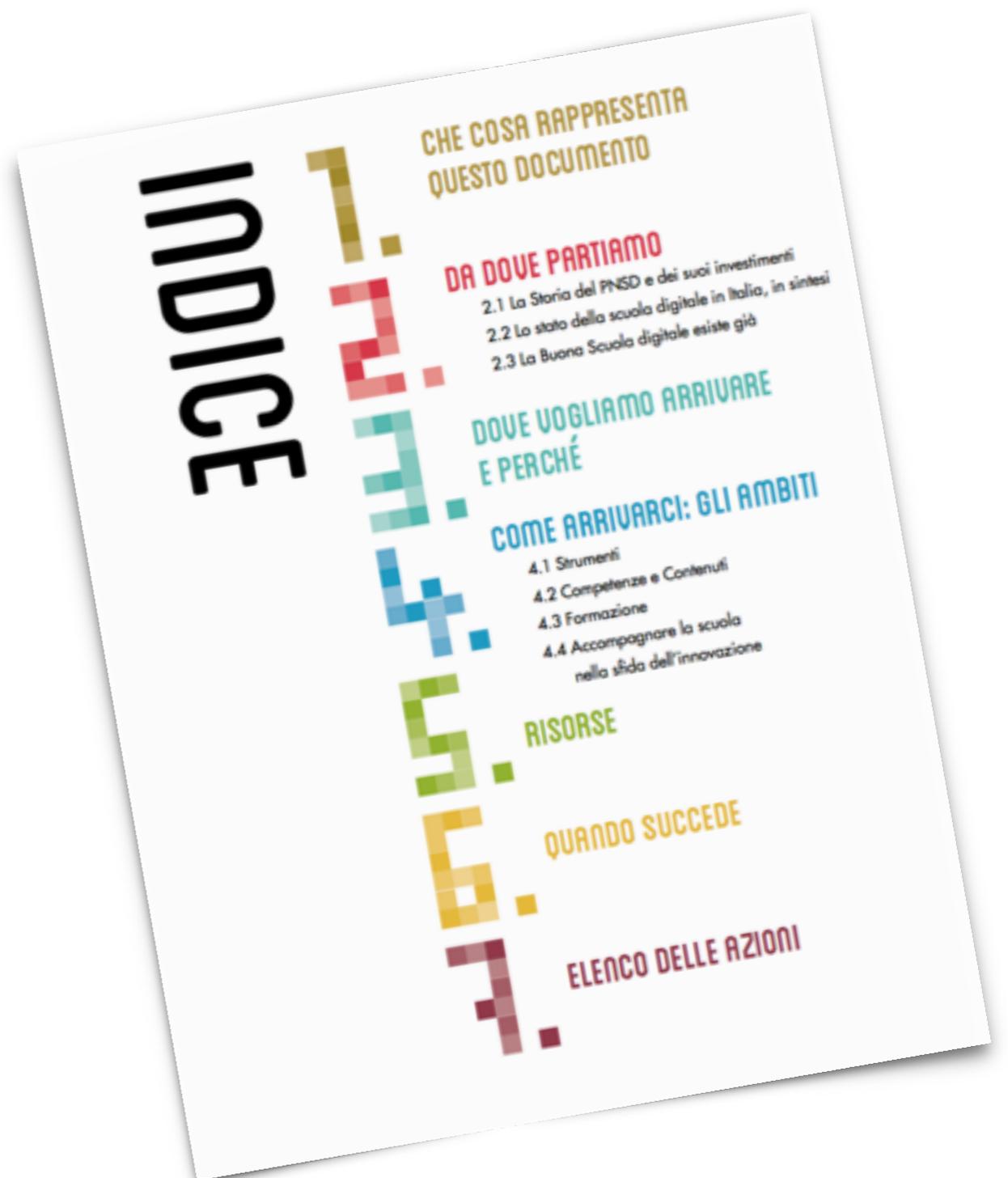
CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

Piano Nazionale Scuola Digitale



Profilo dell'animatore digitale

PROFILO DELL'ANIMATORE – AZIONE #28 DEL PNSD

FORMAZIONE INTERNA: stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA: favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di *workshop* e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE: individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di *coding* per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)

- L'animatore digitale dovrà essere promotore, nell'ambito della propria istituzione scolastica o in raccordo con altre scuole, delle seguenti azioni:
- ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata
 - realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi
 - laboratori per la creatività e l'imprenditorialità
 - biblioteche scolastiche come ambienti mediali
 - coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici
 - ammodernamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD;
 - registri elettronici e archivi *cloud*
 - acquisti e *fundraising*
 - sicurezza dei dati e *privacy*
 - sperimentazione di nuove soluzioni digitali *hardware* e *software*

AREA COMPETENZE E CONTENUTI

- L'animatore digitale dovrà essere promotore, nell'ambito della propria istituzione scolastica o in raccordo con altre scuole, delle seguenti azioni:
- orientamento per le carriere digitali
 - promozione di corsi su economia digitale
 - cittadinanza digitale
 - educazione ai media e ai *social network*
 - *e-Safety*
 - qualità dell'informazione, *copyright* e *privacy*
 - azioni per colmare il divario digitale femminile
 - costruzione di *curricula* digitali e per il digitale
 - sviluppo del pensiero computazionale
 - introduzione al *coding*
 - *coding unplugged*
 - robotica educativa
 - aggiornare il curriculum di tecnologia
 - *coding*
 - robotica educativa
 - *making*, creatività e manualità
 - risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali
 - collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca
 - ricerca, selezione, organizzazione di informazioni
 - coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione
 - alternanza scuola lavoro per l'impresa digitale

AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO

- L'animatore digitale dovrà essere promotore, nell'ambito della propria istituzione scolastica o in raccordo con altre scuole, delle seguenti azioni:
- scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD)
 - sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa
 - modelli di assistenza tecnica
 - modelli di lavoro in *team* e di coinvolgimento della comunità (famiglie, associazioni, ecc.)
 - creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale
 - partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
 - documentazione e *gallery* del *pnsd*
 - realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità
 - utilizzo dati (anche invalsi, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi)



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

Competenza digitale - PNSD

Competenza digitale
(digital literacy)



UN FRAMEWORK COMUNE
PER LE COMPETENZE DIGITALI
E L'EDUCAZIONE AI MEDIA
DEGLI STUDENTI



Obiettivi misurabili

revisione delle indicazioni nazionali; effettiva ricezione delle linee guida, documentata dall'inserimento nei POF e nei programmi di percorsi didattici coerenti; mappatura e certificazione delle competenze



AGGIORNARE IL CURRICOLO
DI TECNOLOGIA ALLA SCUOLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO

*Una delle 8
competenze chiave
indicate nella
Raccomandazione del
Parlamento europeo
e del Consiglio (2006)*



AICA
Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Competenza digitale - AD

Competenza digitale
(digital literacy)

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
registri elettronici e archivi cloud	cittadinanza digitale	realizzazione di programmi formativi sul digitale a favore di studenti, docenti, famiglie, comunità
	educazione ai media e ai social network	
	e-Safety	
sicurezza dei dati e privacy	qualità dell'informazione, copyright e privacy	
	azioni per colmare il divario digitale femminile	
	ricerca, selezione, organizzazione di informazioni	

Competenza digitale - AICA

Competenza digitale
(digital literacy)

ECDL Base

Computer
Essentials

Online
Essentials

Word
Processing

Spreadsheets

IT Security

Presentation

Online
Collaboration

ECDL Full Standard



Computational thinking - PNSD

Computational thinking



**UN FRAMEWORK COMUNE
PER LE COMPETENZE DIGITALI
E L'EDUCAZIONE AI MEDIA
DEGLI STUDENTI**



**PORTARE IL PENSIERO
LOGICO-COMPUTAZIONALE A
TUTTA LA SCUOLA PRIMARIA**

È necessario rafforzare la definizione delle aree di sviluppo delle competenze digitali nelle indicazioni nazionali.

Per dare alcuni esempi, è fondamentale rafforzare l'introduzione della metodologia del Problem Posing and Solving nell'insegnamento della matematica, così come promuovere l'uso di ambienti di calcolo evoluto nell'insegnamento della matematica e delle discipline tecniche scientifiche e introdurre elementi di robotica educativa nei curricula della scuola secondaria di secondo grado.



Obiettivi misurabili

tutti gli studenti della scuola primaria praticano un'esperienza di pensiero computazionale nel prossimo triennio



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Computational thinking - AD

Computational thinking

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
	<ul style="list-style-type: none">sviluppo del pensiero computazionale<ul style="list-style-type: none">introduzione al codingcoding unpluggedrobotica educativaaggiornare il curriculum di tecnologia<ul style="list-style-type: none">codingrobotica educativa	



Computational thinking - AICA

Computational thinking



LOGIC Teacher

LOGIC Expert

Logic Student

Mod A
Teorie di riferimento
(Docenti)

Mod 1
Bee bot

Mod B
Algoritmi e Problem solving
(Studenti)

Mod 2
Drape

Mod 3
Logo

Mod 4
Robomind

Mod 5
Snap! by Scratch

Computational Thinking
&
Problem Solving



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico



SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE

- l'economia digitale;
- la comunicazione e l'interazione digitale;
- le dinamiche di generazione, analisi, rappresentazione e riutilizzo dei dati (aperti e grandi);
- il making, la robotica educativa, l'internet delle cose;
- l'arte digitale, la gestione digitale del cultural heritage;
- la lettura e la scrittura in ambienti digitali e misti, il digital storytelling, la creatività digitale.



AZIONI

- Azione #19 - Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)
- Azione #20 - Girls in Tech & Science
- Azione #21 - Piano Carriere Digitali
- Sinergie - Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale

eLeadership - AD

eLeadership
(il digitale per l'innovazione)

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
laboratori per la creatività e l'imprenditorialità	orientamento per le carriere digitali	modelli di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità (famiglie associazioni, ecc.)
coordinamento con le figure di sistema e con gli operatori tecnici	promozione di corsi su economia digitale	creazione di reti e consorzi sul territorio, a livello nazionale e internazionale
	costruzione di curricula digitali e per il digitale	
acquisti e fundraising	<ul style="list-style-type: none">aggiornare il curriculum di tecnologia<ul style="list-style-type: none">making, creatività e manualità	partecipazione a bandi nazionali, europei ed internazionali
	alternanza scuola lavoro per l'impresa digitale	

eLeadership - AICA

eLeadership
(il digitale per l'innovazione)



Competenze d'uso specialistiche - PNSD

AMMINISTRAZIONE DIGITALE

La vita digitale della scuola, come per una amministrazione pubblica di dimensioni simili, passa da una migliore gestione dell'organizzazione scolastica, e dal rafforzamento di servizi digitali innovativi che la scuola offre al territorio, alle famiglie, agli studenti, al proprio personale, o anche dalla maggiore collaborazione con altre scuole. Occorre investire in maniera mirata per superare la frammentazione della situazione corrente per raggiungere due risultati: migliorare il lavoro di chi fa l'amministrazione scolastica ogni giorno, e migliorare sostanzialmente i servizi digitali delle scuole - a partire dal registro elettronico. Le due cose sono necessariamente collegate, ed è per questo che il primo passo deve essere fatto dal MIUR: creare le giuste condizioni di lavoro, combinando efficacemente interventi dal centro e a scuola, è prerogativa fondamentale per offrire servizi migliori.

AZIONI

- Azione #11 - Digitalizzazione amministrativa della scuola
- Azione #12 - Registro elettronico
- Azione #13 - Strategia "Dati della scuola"

Competenze d'uso specialistiche

AZIONE #7

PIANO LABORATORI

■ Il rafforzamento in chiave digitale degli indirizzi professionalizzanti e caratterizzanti della scuola secondaria di secondo grado, attraverso la realizzazione di nuovi laboratori o il potenziamento dei laboratori tematici e caratterizzanti anche in chiave digitale. In quest'ottica, un istituto a indirizzo moda potrebbe, ad esempio, aggiornare la propria pratica didattica attraverso la stampa 3D dei modelli; un liceo artistico (o classico), potrebbe aggiornare i propri percorsi formativi integrandoli con elementi di creatività digitale e multimediale. Oggi il mondo della produzione parla a chiara voce

■ La creazione di "atelier creativi e laboratori per le competenze chiave" per gli Istituti comprensivi e le scuole del primo ciclo, tramite un intervento complessivo di circa 40 milioni di euro, a valere sui fondi strutturali e di circa 35 milioni di euro a valere su risorse nazionali. Le scuole potranno dotarsi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione,



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

Competenze d'uso specialistiche - AD

Competenze d'uso
specialistiche

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
biblioteche scolastiche come ambienti mediali	risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali	documentazione e gallery del pnsd
ammodernamento del sito internet della scuola, anche attraverso l'inserimento in evidenza delle priorità del PNSD		



Competenze d'uso specialistiche - AICA

Competenze d'uso specialistiche

Advanced Word Processing

Project Planning

Advanced Presentation

Using Database

WebEditing

Advanced Spreadsheets

Advanced Database

2D Computer Aided Design

ImageEditing

CAD 3D

Multimedia

Health

GIS



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

Competenze informatiche - PNSD



AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

- 1. ogni scuola deve essere raggiunta da fibra ottica, o comunque da una connessione in banda larga o ultra-larga, sufficientemente veloce per permettere, ad esempio, l'uso di soluzioni cloud per la didattica e l'uso di contenuti di apprendimento multimediali;
- 2. le strutture interne alla scuola devono essere in grado di fornire, attraverso cablaggio LAN o wireless, un accesso diffuso, in ogni aula, laboratorio, corridoio e spazio comune;
- 3. per abilitare nuovi paradigmi organizzativi e didattici, e per fruire sistematicamente di servizi di accesso ad informazioni e contenuti digitali, ogni scuola deve poter acquistare la migliore connessione possibile.



- Promuovere carriere in ambito "STEAM" (Science, Technology, Engineering, Arts & Maths)

Competenze professionali informatiche

- Secondo, il ruolo centrale di un innalzamento generale delle competenze e, tramite quelle digitali, delle competenze trasversali, di tutti gli studenti, è fondamentale non solo per quelli che ambiscono a percorsi specialistici in campo digitale;
- Terzo, occorre rendere maggiormente appetibili quelle carriere digitali, ad elevato contenuto scientifico (non necessariamente tecnico, ma anche umanistico) che le nostre imprese, le nostre università e la nostra ricerca non riescono a soddisfare, e che sono fondamentali per sostenere il posizionamento strategico del nostro Paese;



Le esigenze sono molto concrete: servono fibra ottica, connettività e cablaggio interno in ogni scuola, e servono azioni concrete per portarle. Letteralmente, investimenti e sinergia tra le parti istituzionali.



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

Competenze informatiche - AD

Competenze professionali
informatiche

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi		modelli di assistenza tecnica



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Competenze informatiche - AICA

Competenze professionali
informatiche

EUCIP CORE

EUCIP Core è una certificazione
relativa al Body of knowledge delle
professioni informatiche

IT ADMINISTRATOR FUNDAMENTALS

La certificazione per la gestione
dell'infrastruttura informatica di una
piccola organizzazione.

e-CFplus FUNDAMENTALS

Il Body of Knowledge delle professionalità informatiche

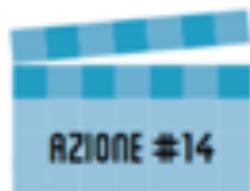


AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Didattica digitale - PNSD 1

Fare didattica
nell'ambiente digitale



AZIONE #14

UN FRAMEWORK COMUNE PER LE COMPETENZE DIGITALI E L'EDUCAZIONE AI MEDIA DEGLI STUDENTI

Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, invece che semplicemente "trasmettere" programmi di studio, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, e il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte.



CONTENUTI DIGITALI

AZIONI

- Azione #22 - Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica
- Azione #23 - Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici
- Azione #24 - Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali



AZIONE #25

FORMAZIONE IN SERVIZIO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA E ORGANIZZATIVA

OBIETTIVI

- Incentivare il generale utilizzo di contenuti digitali di qualità, in tutte le loro forme, in attuazione del Decreto ministeriale sui Libri Digitali
- Promuovere innovazione, diversità e condivisione di contenuti didattici e opere digitali
- Bilanciare qualità e apertura nella produzione di contenuti didattici, nel rispetto degli interessi di scuole, autori e settore privato



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Didattica digitale - PNSD 2

Fare didattica
nell'ambiente digitale

SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

OBIETTIVI

- Potenziare l'infrastrutturazione digitale della scuola con soluzioni "leggere", sostenibili e inclusive
- Trasformare i laboratori scolastici in luoghi per l'incontro tra sapere e saper fare, ponendo al centro l'innovazione
- Passare da didattica unicamente "trasmissiva" a didattica attiva, promuovendo ambienti digitali flessibili
- Allineare l'edilizia scolastica con l'evoluzione della didattica
- Ripensare la scuola come interfaccia educativa aperta al territorio, all'interno e oltre gli edifici scolastici

AZIONI

- Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata
- Azione #5 - Challenge Prize per la scuola digitale (Ideas' Box)
- Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device)
- Azione #7 - Piano per l'apprendimento pratico
- Sinergie – Edilizia Scolastica Innovativa

AZIONE #6

**POLITICHE ATTIVE
PER IL BYOD
(BRING YOUR OWN DEVICE)**



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Didattica digitale - AD

Fare didattica
nell'ambiente digitale

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata	risorse educative aperte (OER) e costruzione di contenuti digitali	scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile, gli ambienti digitali e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD)
sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software	collaborazione e comunicazione in rete: dalle piattaforme digitali scolastiche alle comunità virtuali di pratica e di ricerca	sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa
	coordinamento delle iniziative digitali per l'inclusione	utilizzo dati (anche invalsi, valutazione, costruzione di questionari) e rendicontazione sociale (monitoraggi)



Didattica digitale - AICA

Fare didattica
nell'ambiente digitale



Corsi per imparare ad usare ambienti e strumenti liberamente disponibili in rete per progettare e realizzare attività e risorse didattiche per i propri studenti

- in rete in modalità classe virtuale,
- in auto-formazione assistita da un tutor,
- in modalità blended (presenza + rete).

Video-tutorial, case-study, esercitazioni di produzione di risorse didattiche

I corsi possono essere personalizzati usando i seguenti temi:

- ◆ Modelli di didattica delle competenze nella tecnologia.
- ◆ LIM, Tablet, App e ricerca in rete di risorse didattiche.
- ◆ Creazione di classi virtuali e di percorsi didattici (Edmodo e/o Moodle e/o Google classroom).
- ◆ Produzione e condivisione di risorse didattiche con Google Drive Jing, Blendspace, Padlet, Thinglink, Prezi, Zaption, Kahoot!, Popplet, Pearltrees, ...
- ◆ Educare al coding/computational thinking.
- ◆ Digital makers, Fab lab, Start-up. Educare all'imprenditorialità tramite la didattica del fare.



**CERT-LIM
Interactive Teacher**

Didattica digitale - Bricks

Fare didattica
nell'ambiente digitale

2015 | Dicembre

Tema del numero: **Organizzare la didattica con Edmodo** [PDF](#) | [eBook](#)

ARCHIVIO

2015 | **Settembre**: Tema del numero: **Digitale e didattica: la formazione dei docenti** [PDF](#) | [eBook](#)

2015 | **Giugno**: Tema del numero: **Flipped Classroom** [PDF](#) | [eBook](#)

2015 | **Marzo** – Tema del numero: **Digital makers, Start-up e Didattica del fare** [PDF](#) | [eBook](#)

2014 | **Dicembre** – Tema del numero: **Didattica e socialnetwork** [PDF](#) | [eBook](#)

2014 | **Settembre** – Tema del numero: **Produzione e condivisione di risorse didattiche digitali** [PDF](#) | [eBook](#)

2014 | **Giugno** – Tema del numero: **Didattica dell'informatica** [PDF](#) | [eBook](#)

2014 | **Marzo** – Tema del numero: **Didattica delle materie scientifiche con le TIC** [PDF](#) | [eBook](#)

2013 | **Dicembre** – Tema del numero: **Didattica delle lingue straniere con le TIC** [PDF](#) | [eBook](#)

2013 | **Settembre** – Tema del numero: **Didattica in mondi virtuali** [PDF](#) | [eBook](#)

2013 | **Giugno** – Tema del numero: **Robotica educativa** [PDF](#) | [eBook](#)

2013 | **Marzo** – Tema del numero: **Didattica delle materie umanistiche (di italiano e storia) con le TIC** [PDF](#) | [eBook](#)

2012 | **Dicembre** – Tema del numero: **Didattica della matematica con le TIC** [PDF](#) | [eBook](#)

2012 | **Settembre** – Tema del numero: **Siti scolastici e servizi web** [PDF](#) | [eBook](#)

2012 | **Giugno** – Tema del numero: **Imparare giocando (per mezzo delle tecnologie)** [PDF](#) | [eBook](#)

2012 | **Marzo** – Tema del numero: **Didattica in rete con Moodle** – [PDF](#) | [eBook](#)

2011 | **Dicembre** – Tema del numero: **La cartella digitale** – [PDF](#) | [eBook](#)

2011 | **Settembre** – Tema del numero: **Gli eBook** – [PDF](#) | [eBook](#)

2011 | **Giugno** – Tema del numero: **Lavagne Interattive Multimediali** [PDF](#) | [eBook](#)

2011 | **Marzo** – Tema del numero: **La mission di Bricks** – [PDF](#) | [eBook 1, 2](#)



Promuovere i talenti - PNSD

Promuovere i talenti



CHALLENGE PRIZE PER LA SCUOLA DIGITALE

■ Primo, la consapevolezza che le carriere dei nostri giovani saranno sempre più costruite attraverso soluzioni di lavoro indipendenti, auto-determinate, all'intersezione tra economia fisica e digitale, con un ruolo centrale per lo spirito di imprenditorialità;



■ Promuovere la creatività, l'imprenditorialità e il protagonismo degli studenti nel quadro della valorizzazione delle competenze chiave e per la vita all'interno dei curricula scolastici

■ Quarto, l'importanza di promuovere il **talento** e la qualità degli studenti più capaci e creativi e, per tutti, una maggiore **consapevolezza** delle opportunità del mondo del lavoro.



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Promuovere i talenti - AD

Promuovere i talenti

AREA PROGETTAZIONE (STRUMENTI)	AREA COMPETENZE E CONTENUTI	AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO
laboratori per la creatività e l'imprenditorialità	orientamento per le carriere digitali	

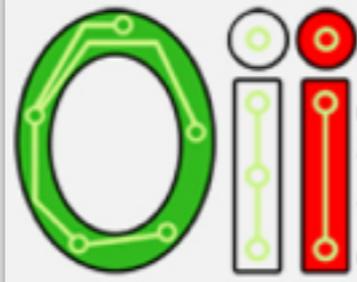


Promuovere i talenti - AICA

Promuovere i talenti

webtrotter

Il giro del mondo in 80 minuti

 Olimpiadi
Italiane
di Informatica

Concorsi  Digitali

 Mediashow
Olimpiade Internazionale della Multimedialità

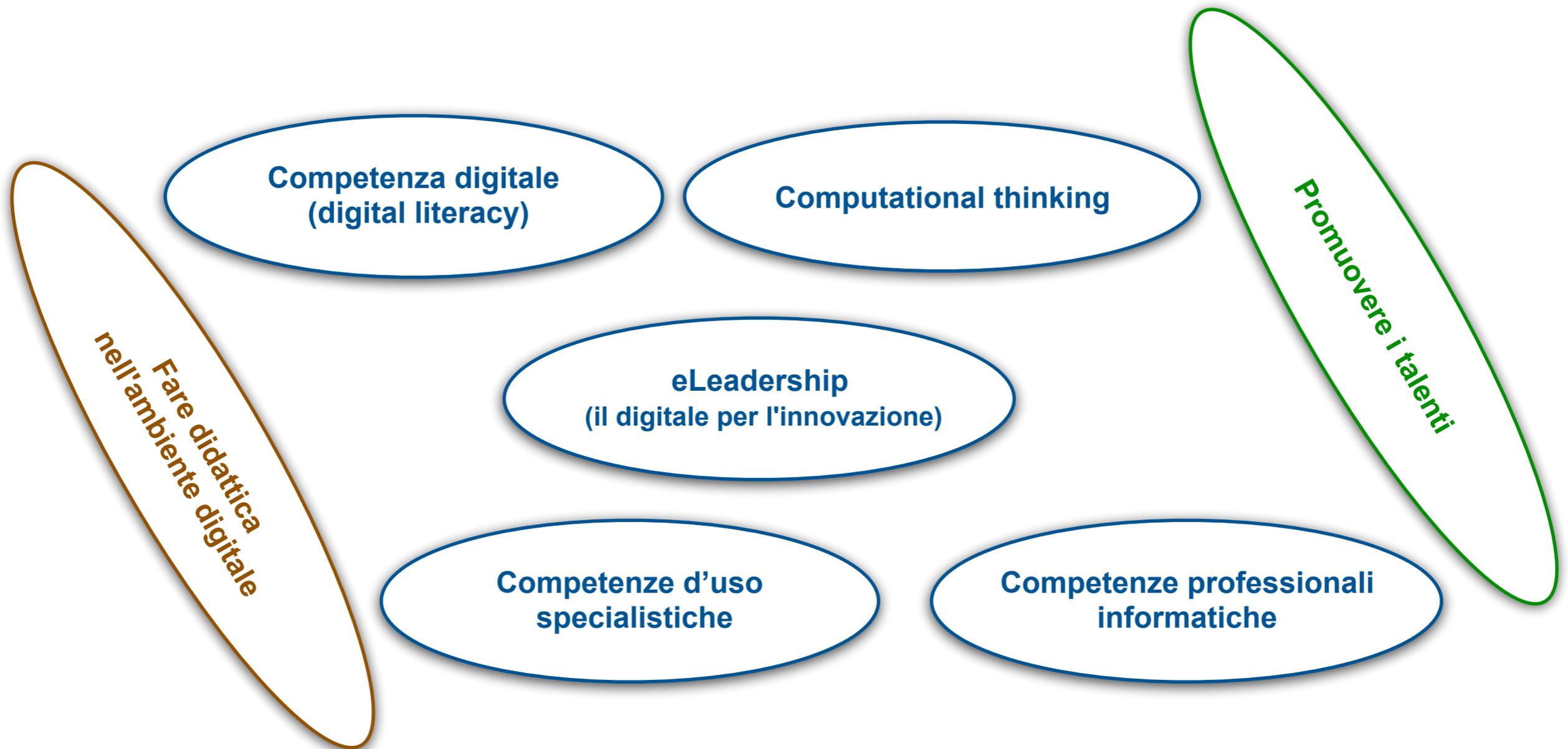
28^a SELEZIONE ITALIANA PER IL CONCORSO
DELL'UNIONE EUROPEA
DEI GIOVANI SCIENTISTI
E PER ALTRI EVENTI INTERNAZIONALI
2016
I GIOVANI E LE SCIENZE 



AICA

Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

Un aiuto per costruire la vostra offerta



Grazie per l'attenzione

p.ravotto@aicanet.it



*Creative Commons: Attribution – Share alike.
Siete liberi di utilizzare, modificare e distribuire questa presentazione a patto che
citate l'autore originario e che manteniate gli stessi diritti sul prodotto risultante.*

