



Digital@school: il digitale tra i banchi di scuola

I dieci lavoro del futuro? Sono nel campo delle nuove tecnologie informatiche. Parola del [World Economic Forum](#) che li elenca nell'ultimo studio *The Future of Jobs*. Per citarne alcuni, sono il data analyst, il machine learning specialist, il software e application developer analyst. Si tratta di figure con un alto livello di specializzazione che richiedono competenze informatiche adeguate.

La corsa alla quarta rivoluzione passa, obbligatoriamente, dal fattore formativo e quindi dal sistema scolastico che deve fornire risposte alla crescente esigenza di digital skills, già nei primi anni del ciclo di studi. [La scuola italiana si sta adeguando](#) con un piano nazionale portato avanti dal MIUR dedicato al digitale, il quale prevede diverse iniziative rivolte sia agli studenti, sia ai docenti.

Le attività di **digitalizzazione** rivolte al **mondo scolastico** continuano a moltiplicarsi anche al di fuori della cornice istituzionale, vedendo il coinvolgimento sempre più frequenti di diversi enti e delle aziende. Abbiamo raccolto così alcune delle iniziative più interessanti, alcune ai nastri di partenza, altre già avviate con successo.

Vediamo quali sono!

Il principio alla base dell'alfabetizzazione digitale è la **consapevolezza**: ogni device tecnologico va conosciuto e padroneggiato. Così come i social network. Proprio il più conosciuto ha lanciato il progetto **Vivere Digitale** che in collaborazione con Freeformers mette a disposizione di circa 15mila giovani un percorso di apprendimento strutturato in sei moduli: Innovazione, Social Marketing, Presenza sul Web, Cyber Security, Intelligenza Artificiale e Dati. Già consolidato nel 2018, per il nuovo anno il progetto guarda non solo ai ragazzi tra i 18 e i 30 anni ma altresì agli studenti degli ultimi anni delle superiori che incontreranno degli esperti della digitalizzazione in una serie di incontri programmati nelle diverse scuole italiane. L'iniziativa è totalmente gratuita e prevede un'attestazione finale una volta concluso il percorso.

Parte anche in Italia, [Up to University](#), rivolto sempre agli studenti delle superiori. Il programma europeo – finanziato nell'ambito di Horizon2020 – ha l'obiettivo di avvicinare il mondo accademico con quello della scuola, creando una cornice metodologica comune attraverso la condivisione online e l'apprendimento a distanza con la piattaforma [Moodle](#). Il *pilot* italiano permetterà alle scuole partecipanti di seguire un percorso gratuito di supporto all'uso delle metodologie didattiche incentrate sul digitale. Al termine i ragazzi dovranno realizzare oggetti multimediali innovativi che saranno presentati durante Didacta, la manifestazione che si svolgerà a Firenze a ottobre prossimo.

I protagonisti della scuola 4.0 non sono solo gli studenti. I docenti sono chiamati in prima linea nell'apprendimento delle competenze digitali. Ad esempio, il progetto **DoCent** nasce per favorire la loro creatività digitale grazie a strumenti poco diffusi: come il serious game, Mooc, interfacce tangibili e oggetti intelligenti. Anche questo progetto ha una matrice europea - essendo finanziato dal programma ErasmusPlus - e vuole coinvolgere insieme ai formatori anche i centri di ricerca e le società del settore EdTech.



Lo scorso 22 marzo si sono svolte nell'istituto giuliese le selezioni territoriali di Robotica valide per la partecipazione alla gara nazionale Robocup Jr a Foligno dal 3 al 6 maggio e ben tre squadre del Liceo si sono qualificate per questo importante appuntamento: la Squadra Curie Omicron – Bocci Leonardo (4E), Maglia Eugenio (4E), Curioso Iris Claudette (4E), Ripani Federica (4E), Micozzi Simone (4E) – ottenendo il primo posto, la Squadra

Curie Omega – Neigre Giordano (3E), De Gregoriis Simone (3E), D'Egidio Leonardo (3E), Pergallini Eugenio (3E), Di Clemente Alessio (3E), Piccioni Francesco (3E) – ha ottenuto il quarto posto e la Squadra Curie Kappa – Di Giorgio Simone (5D), Valerii Roberto (5D), Di Simone Damiano (5D), Monaco Federico (4D) ha ottenuto il quinto posto. La Squadra Curie Omicron si è inoltre qualificata terza a Romecup 2017, XI Trofeo Internazionale Città di Roma il 15 e 17 marzo scorso. **Il professor Giuseppe Bizzarri**, referente del progetto, è soddisfatto ed entusiasta dell'interesse sempre maggiore che spinge gli studenti ad appassionarsi alla Robotica Educativa e alla sua applicazione in campo.

Altra importante qualificazione è quella conquistata da Andrea Ciprietti (4C) che si è qualificato per la finale nazionale delle Olimpiadi di Fisica che si terrà a Senigallia dal 19 al 22 aprile prossimo. La professoressa Manuela Romani, referente del progetto, tiene a sottolineare che i risultati ottenuti sono frutto di passione e forte impegno corrispondente ad un percorso di training attraverso incontri pomeridiani, simulazioni e lezioni di approfondimento.

Grande soddisfazione per la Dirigente, Silvia Recchiuti, i docenti e l'intera comunità del Liceo Curie di Giulianova, rivolgendo "le congratulazioni e l'augurio di risultati sempre maggiori ai suoi 'campioni'".



Tags: andrea ciprietti Giulianova liceo curie olimpiadi