

Programma per lo sviluppo della cultura e delle competenze digitali attraverso l'incentivazione di progetti sull'openness di cui all'articolo 6 della l.r. 11/2006 per il periodo 2015/2016

Il programma predisposto per l'anno 2015 e per l'anno 2016 si articola nelle seguenti iniziative (progetti trasversali ex art.3, comma 2, lettera a) del Regolamento n.12/2012):

1) “Rete degli animatori digitali dell’Umbria”

Ente attuatore: Consorzio Scuola Umbra di Pubblica Amministrazione

– Importo €80.000

Gli interventi per l'*openness* vanno inquadrati nelle finalità generali dello sviluppo della società dell'informazione, ed in particolare in stretta connessione a quanto previsto dalla l.r. n.9/2014 all'art.1, comma 2, lettera c), ovvero che la Regione “***promuove la ricerca scientifica nel settore ICT, l'innovazione tecnologica e la diffusione delle competenze digitali nel territorio regionale, ed in particolare l'accrescimento delle competenze digitali di creazione, l'uso consapevole e professionale dei social network, le opportunità offerte dal digitale al management pubblico e privato (e-leadership).***”

Le azioni sui temi dell'open source, dell'open data e dell'open gov sono un importante elemento per la crescita sia delle competenze digitali specialistiche che della cultura digitale in generale.

In tal senso, le scuole di ogni ordine e grado, le università ed i centri di ricerca del territorio sono **canali privilegiati** per lo sviluppo della cultura e delle competenze digitali attraverso l'incentivazione di progetti sull'*openness*. L'investimento nelle scuole è sicuramente prioritario, come emerso da parte di tutti gli *stakeholders* in numerosi incontri del percorso partecipato dell'Agenda digitale dell'Umbria e come fissato anche dal Disciplinare di cui alla D.G.R.n.1779/2014.

Nel prossimo periodo si presenta la grande opportunità di attivare azioni sinergiche con il “*Piano Nazionale Scuola Digitale*” (PNSD) recentemente presentato dal MIUR ed accompagnato da finanziamenti nazionali. In particolare il PNSD prevede la costituzione di una rete di “animatori digitali”, ovvero docenti di ruolo individuati all'interno di ogni istituzione scolastica per diffondere la cultura e le competenze digitali nonché per stimolare l'innovazione didattica (che non è solo tecnologica).

La riattivazione del CCOS come comunità aperta di confronto e co-progettazione attiva sulla cultura digitale e l'*openness* non può che partire dal PNSD e da questa nuova rete di

“animatori digitali” facendone una base diffusa capillarmente a livello territoriale ed in grado di raggiungere non solo docenti, studenti e famiglie ma anche di attivare le risorse del territorio in associazioni, categorie, imprese, terzo settore, *hacker civici*, *makers*, ecc, nonché a sostenere l’estensione delle reti costituite sulle esperienze pilota sull’openness e la diffusione/trasferimento dei relativi prodotti.

La sfida culturale dell’Agenda digitale richiede infatti una diffusione ed una trasversalità che è impossibile da affrontare attraverso alfabetizzazioni in forme tradizionali, privilegiando invece l’approccio del “formare i formatori” (come già sperimentato, ad esempio, nel progetto LibreUmbria) e del “*learn by doing*” attraverso il coinvolgimento in attività concrete e non teoriche.

Questa iniziativa vuole quindi, prioritariamente, **costruire una comunità degli “animatori digitali” delle scuole dell’Umbria** e, a partire da questi, allargarsi al coinvolgimento di “animatori digitali” in ogni ambiente in cui è necessario agire con le missioni dell’Agenda digitale dell’Umbria: biblioteche, luoghi della cultura, associazioni, imprese, ecc. Si favoriranno quindi azioni che tendano a veicolare attraverso le scuole la costruzione di una “comunità CCOS” allargata anche fuori dalle scuole stesse, come da strategia del Centro di competenza per l’*openness*.

All’interno di questa iniziativa, i progetti (con trasferimento di fondi a scuole) o le attività (a favore di scuole da parte dell’attuatore) dovranno anche sostenere l’estensione delle reti di scuole formate per le esperienze pilota sull’openness nel 2015 e la diffusione dei loro prodotti/risultati anche nelle altre scuole umbre, nonché sostenere le scuole nella progettualità necessaria ad accedere alle risorse FSE 2014-2020, ai bandi del MIUR (PNSD/PON), in Horizon 2020, ecc.

Le risorse saranno destinate a favore delle scuole umbre di ogni ordine e grado che abbiamo individuato un “animatore digitale” (come da procedura formale del MUR) in progetti e attività da definire sempre tramite co-progettazione con gli “animatori digitali” delle scuole stesse (per il 75% delle risorse complessive) e con il coinvolgimento operativo del Consorzio Scuola Umbria di Pubblica Amministrazione, anche per l’attivazione di facilitatori di processo ed eventuali esperti di didattica o sui temi dell’FSE/H2020 che si rendano necessari (nel limite del 25% delle risorse complessive).

2) “Progetti degli animatori digitali dell’Umbria e messa a sistema delle esperienze pilota delle scuole sull’openness”

Ente attuatore: Scuole che avranno individuato un “animatore digitale” secondo le modalità previste dal MIUR, con attuatore da definire sulla base delle risultanze del progetto 1 e delle esperienze pilota sull’openness.

– Importo € 150.000,00 compatibilmente con gli stanziamenti del bilancio 2016

Il mondo della scuola si trova di fronte ad una importantissima sfida legata all’innovazione didattica e digitale ed ha possibilità di investimento molto limitate. Va rilevato che il mondo

delle istituzioni scolastiche **è molte volte escluso dalle possibilità di intervento attraverso i fondi strutturali** mentre quella della “scuola digitale” è una vera emergenza cui fare fronte.

Questa iniziativa vuole quindi sostenere le scuole in sinergia con il “*Piano Nazionale Scuola Digitale*” (PNSD) recentemente presentato dal MIUR, attraverso un percorso di co-progettazione con gli “animatori digitali” delle scuole.

Il finanziamento sarà destinato a progetti definiti dagli “animatori digitali” delle scuole umbre, che, in particolare dovranno sviluppare tali progetti in sinergia con quanto loro stessi pianificano con il budget messo loro a disposizione dal ministero nonché nel rispetto delle linee guida che saranno sviluppate nell’iniziativa di creazione della “rete di animatori digitali dell’Umbria” e sulla base delle risultanze delle esperienze pilota sull’openness in modo da sostenere l’estensione delle reti di scuole formate per tali esperienze e la diffusione dei loro prodotti/risultati anche nelle altre scuole umbre.

Tale iniziativa rientra anche nell’accordo sottoscritto, in data 18/09/2012, dal Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca, dalla Regione Umbria e dall’Ufficio Scolastico Regionale per l’Umbria sull’attuazione del precedente Piano Nazionale Scuola Digitale in Umbria, accordo che andrà quanto prima aggiornato ai contenuti del nuovo PNSD come previsto dal MIUR stesso all’azione n.29.

Nella valutazione dei progetti saranno considerati come elementi qualificanti: a) la qualità del progetto e la copertura di uno o più degli ambiti della missione C dell’Agenda digitale dell’Umbria; b) la % di cofinanziamento al progetto da parte della scuola; c) la numerosità dell’aggregazione di scuole coinvolte; d) il livello di coinvolgimento del territorio previsto dal progetto; e) previsione di strumenti e materiali per la replicabilità del progetto in altre scuole e territori umbri f) il grado di innovazione didattica introdotto stabilmente nelle scuole.

Nota per entrambe le iniziative: Per ricevere l’erogazione del finanziamento l’attuatore (e le singole scuole cui verranno trasferiti i fondi dall’attuatore) dovranno rendicontare il progetto secondo le modalità che saranno definite in seguito. Saranno comunque poste le seguenti condizioni generali: a) Lo svilupparsi di ogni attività dovrà essere narrato direttamente online, sul sito web e/o nei social media, durante lo svolgersi di ogni tappa, fin dalla fase iniziale di co-progettazione fino ad arrivare a restituire online i prodotti e risultati finali; b) Per quanto riguarda le spese in ICT potrà essere finanziata l’attivazione di servizi in cloud computing. Non sarà finanziato l’acquisto di LIM, device (tablet, ecc), hardware (pc, server, router, ecc) o licenze software. c) Tutti i risultati del progetto stesso, compresi materiali e/o software&app realizzati nell’ambito delle attività finanziate, dovranno essere rilasciati e resi disponibili liberamente via internet sotto licenza CC-BY o licenze FLOSS compatibili con la l.r. n.11/2006.