

Premessa

Il Programma Startupper School Academy, iniziativa della Regione Lazio condotta da Lazio Innova, è accreditato MIUR per i percorsi di Alternanza Scuola Lavoro ed è finalizzato a stimolare la creatività e la propensione al fare impresa degli studenti.

Il programma si compone di diverse azioni e si inserisce nel **Programma regionale “Digital Impresa Lazio”**: il presente Avviso fa riferimento all’azione Competenze Digitali.

Target

Coinvolgere in una sperimentazione n. 600 studenti degli istituti di istruzione secondaria della Regione Lazio tra le scuole che fino ad oggi hanno manifestato l’interesse per l’azione in oggetto.

Considerato il carattere sperimentale dell’azione, nella presente annualità saranno coinvolti solo studenti del terzo anno, al fine di elaborare dati omogenei per fascia d’età e consentire nelle annualità successive la progettazione di azioni mirate.

Descrizione delle attività

La sperimentazione ha come obiettivo la diagnosi e la mappatura delle competenze digitali attraverso un workshop che alterna momenti di aula (frontali) con l’autosomministrazione in piattaforma di un diagnostico gamificato (giochi e test,) finalizzato ad identificare i punti di forza e aree di miglioramento rispetto alle competenze digitali del [modello europeo Digcomp](#).

In particolare, 5 sono le macroaree che verranno esaminate:

- **COMMUNICATION**

Essere in grado di utilizzare gli strumenti comunicativi appropriati rispetto ad una efficace comunicazione digitale, controllare la propria identità digitale, gestire le collaborazioni ed i rapporti con gli utenti nei diversi ambienti Social.

- **INFORMATION**

Saper ricercare e selezionare le informazioni presenti nel web, valutare la natura delle fonti emittenti e delle intenzioni di queste, comprendere i legami tra le informazioni e catalogarle in maniera efficace.

- **SAFETY**

Essere in grado di valutare le minacce e le vulnerabilità associate agli asset informatici e alla cybersecurity, al fine di proteggersi da possibili rischi (interni e/o esterni) legati alla persona, all’identità digitale, ai dispositivi, alla reputazione e alle informazioni aziendali.

- **DIGITAL EFFICACY**

Essere in grado di affrontare e risolvere problemi emergenti nell’utilizzo della tecnologia digitale. Indirizzare un uso etico del digitale verso obiettivi di benessere personale ed efficacia professionale.

- **CONTENT CREATION**

Saper creare contenuti multimediali e scegliere il canale digitale e la tecnologia migliore per valorizzarne la diffusione. Saper rielaborare i contenuti nel web con apertura e partecipazione al fine di essere un emittente competente oltre che un buon ricevente.

Di seguito il framework della struttura del progetto graficamente rappresentato:



Domanda di partecipazione e criteri di selezione

L'Istituto interessato, dovrà iscriversi utilizzando il Form on line presente al seguente link:

<http://callspazioattivo.lazioinnova.it/default.aspx?acrS=SSCD2019>

La selezione delle candidature avverrà per ordine cronologico di presentazione di arrivo delle candidature e fino al raggiungimento dei 600 account a disposizione.

Gli Istituti ammessi riceveranno comunicazione formale via e-mail e verranno poi successivamente contattati dal Tutor di riferimento per organizzare nel dettaglio l'attività.

Requisiti tecnici per l'utilizzo del Digital Business Game

L'applicazione è fruibile sia da tablet che da PC desktop.

Si muove con qualsiasi browser aggiornato, ma consigliamo di installare Chrome per avere garantita una maggior velocità.

Per i PC desktop è necessario che sia attiva la funzione audio o che ci siano cuffie o auricolari in caso di fruizione di più utenti in contemporanea (comunque l'applicazione prevede la disattivazione dell'audio, quindi il solo utilizzo tramite istruzioni scritte).

Per informazioni:

Sito Lazio Innova www.lazioinnova.it

Pagina Social <https://www.facebook.com/StartupperScuole>

Roma, 12/01/2019