



**Regione Umbria**

Giunta Regionale

## **La rete degli Animatori Digitali e dei Team per l'innovazione digitale delle Scuole dell'Umbria**

La Regione Umbria, nell'ambito delle iniziative di supporto al Piano Nazionale Scuola Digitale, ha recentemente attivato, insieme all'Ufficio Scolastico Regionale ed al Consorzio Scuola Umbra di Amministrazione Pubblica "Villa Umbra" un progetto per la costituzione e l'animazione della rete degli Animatori Digitali dell'Umbria.

Il progetto rientra tra le finalità del Centro di Competenza sull'Openness (CCOS), di cui alla LR 9/2014, per lo studio, la promozione e la diffusione di prassi e tecnologie sui temi *open source*, *open data* ed *open gov*. Diffondere l'*openness* vuol significare diffondere quelle competenze legate all'apertura ed alla collaborazione necessarie oggi in ogni ambito per competere nell'era digitale.

La Regione sta investendo molto nella creazione di Comunità di pratica, di senso e di conoscenza, convinta che questo sia l'unico modo di agire sul territorio per la sua fertilizzazione, necessaria a preparare il territorio stesso all'adozione di nuovi modelli comportamentali ed all'uso dei relativi servizi digitali che sono previsti nell'Agenda Digitale dell'Umbria.

La decisione di iniziare questo processo con la Comunità degli Animatori Digitali è indice della consapevolezza che ogni innovazione duratura deve iniziare dalla Scuola, perché solo tramite questo snodo essenziale del territorio è possibile, e naturale, coinvolgere rapidamente gli studenti e le famiglie, ovvero praticamente tutti i cittadini.



## 1. Incontri e Focus-Group, un contributo di co-progettazione

Il progetto è stato attivato nello scorso mese di marzo con tutti gli Animatori Digitali dell'Umbria, i membri dei Team per l'Innovazione digitale delle Scuole ed i Dirigenti Scolastici. È stata realizzata preliminarmente un'importantissima attività di ascolto, volta a favorire la co-progettazione degli interventi specifici, durante incontri di focalizzazione specifica tenutisi a Perugia, Città di Castello, Terni e Foligno. In tali occasioni, a cui hanno partecipato circa 400 tra Animatori e membri dei team per l'innovazione digitale ed anche circa 80 dirigenti scolastici, oltre ad iniziare il percorso di collaborazione, è stato possibile raccogliere importanti riflessioni e suggerimenti che saranno alla base delle prossime attività previste a partire dal prossimo settembre ed i cui esiti sono brevemente descritti di seguito.

In prima battuta è stato chiesto, attraverso un questionario in forma anonima, una individuazione delle priorità nei compiti dell'Animatore Digitale i cui esiti sono elencati in ordine di priorità del confronto tra le risposte degli Animatori Digitali e di quelle dei Dirigenti Scolastici:

	<b>Animatori Digitali</b>	<b>Dirigenti Scolastici</b>
1	Selezionare le Buone Pratiche da Importare	Coordinare iniziative in tutta la scuola
2	Coordinare iniziative in tutta la scuola	Organizzare Formazione
3	Selezionare Soluzioni Tecnologiche	Selezionare le Buone Pratiche da Importare
4	Organizzare Formazione	Selezionare Soluzioni Tecnologiche
5	Elaborare risposte per Bandi di Finanziamento	Elaborare risposte per Bandi di Finanziamento
6	Coinvolgere Studenti e Genitori esterni	Coinvolgere Studenti e Genitori esterni
7	Supervisionare gestione e manutenzione	Project management
8	Project management	Supervisionare gestione e manutenzione

Abbiamo inoltre raccolto utili risposte (esprese sinteticamente in decimi, come dato complessivo medio tra risposte degli animatori e dei presidi) sulla valutazione dei livelli di esperienza e degli esiti a breve e medio termine:

<b>Come Valutate oggi l'esperienza della Vostra Scuola rispetto a:</b>	
Metodi di innovazione didattica	5,0/10



## Regione Umbria

Giunta Regionale

Uso delle tecnologie in classe	4,8/10
Amministrazione Digitale (Segreteria)	5,4/10
<b>Prospettive rispetto al PNSD:</b>	
Importanza del PNSD per la Scuola	8,3/10
Cambiamento che porterà nella mia scuola da qui ad 1 anno	5,3/10
Cambiamento che porterà nella mia scuola da qui al 2020	8,1/10

Appare evidente la consapevolezza della situazione di partenza e delle difficoltà (a volte strutturali) delle scuole, ma si legge anche un certo ottimismo sul fatto che il PNSD sia una grande occasione per il cambiamento strutturale delle scuole e che ci saranno cambiamenti visibili per docenti, studenti e famiglie.

Alla domanda sulla valutazione dell'**impegno** in ore per l'attività di animatore digitale gli stessi animatori digitali stimano in 11-12 ore settimanali l'impegno richiesto per il loro compito. La stima dei dirigenti è invece di 6-7 ore settimanali.

Sul mix ideale di **modalità** per la formazione necessaria ai docenti per sviluppare il PNSD si registra un accordo totale tra animatori digitali e dirigenti:

- Frontale 24%
- Workshop 34%
- In aula 41%

Si è quindi lavorato attraverso dei **focus group** per coinvolgere animatori digitali e dirigenti scolastici.

I partecipanti ai focus group sono stati divisi in otto tavoli. In ogni tavolo un facilitatore aveva il compito di supportare il gruppo di lavoro nel perseguimento degli obiettivi preposti.

Nella prima giornata è stata elaborata innanzitutto una "meta-definizione" di sintesi sul **ruolo dell'Animatore digitale**, emersa dall'unione delle diverse definizioni fornite dagli otto gruppi di lavoro come segue:

*"L'animatore digitale è un facilitatore dell'innovazione nella didattica e nell'organizzazione, che deve recepire i bisogni della comunità scolastica e leggerne il contesto per filtrare le opportunità che si pongono e cogliere le priorità nella definizione di linee di azione"*



*condivise. È un motivatore di studenti e famiglie, capace di convincere i colleghi ad usare le tecniche e le tecnologie innovative: catalizzatore e figura riconosciuta come capace di promuovere il cambiamento. È un punto di snodo tra la comunità scolastica ed i suoi stakeholder, promotore del valore della conoscenza, della formazione e dell'autoformazione; motivatore dei colleghi, propulsore e sperimentatore del cambiamento, capace di rassicurarli circa le loro capacità di fare innovazione e di definire obiettivi alla loro portata”.*

Di seguito sono riportate, in ordine di priorità, le **esigenze formative** per gli Animatori Digitali segnalate dagli **Animatori** stessi intervenuti nei focus group:

- *Competenze Relazionali;*
- *Project Management;*
- *Metodologie formative (in presenza ed a distanza);*
- *Competenze tecniche (openness, reti, logica computazionale, data analysis);*
- *Project Financing;*
- *Media & Information Literacy;*
- *Collaborazione in rete.*

Di seguito sono invece riportate, in ordine di priorità, le esigenze formative percepite dai **Dirigenti** Scolastici per gli Animatori digitali:

- Supporto al processo di rinnovamento ed innovazione nella didattica grazie al digitale, tanto per le questioni connesse alla metodologia che per quelle inerenti strumenti e modelli da implementare;
- Sensibilizzazione ai temi del digitale per insegnanti e studenti:
  - organizzazione di attività di formazione per i docenti sui temi del digitale, tanto attraverso il ricorso a metodologie di formazione in presenza quanto per mezzo di strumenti *on-line* ed unità di apprendimento appositamente sviluppate;
  - supporto alle attività di collaborazione tra i docenti finalizzate a sviluppare cultura e competenze digitali;
- Supporto al personale ATA per l'adeguamento della gestione amministrativa della segreteria digitale;
- Supporto alla Scuola nella gestione delle scelte connesse al digitale, tanto in termini di *know how* tecnico che di orientamento generale.

Agli **Animatori** digitali è stato chiesto quali fossero le **criticità** più forti e le relative esigenze di supporto da parte della struttura scolastica.

- Il principale punto emerso è stato quello relativo alla potenziale scarsa motivazione: riconoscimento economico, esonero parziale dalla didattica e certificazione di competenze e percorso sono le proposte fatte dagli animatori digitali per superare questo problema;



## Regione Umbria

Giunta Regionale

- Anche il tema delle risorse economiche per l'attuazione dei progetti è percepito come una forte criticità (che però – come più volte sottolineato – viene vissuta come una criticità che debba essere affrontata da qualcun altro).
- Altre criticità sono quelle inerenti il timore di non disporre del giusto set di competenze, la mancanza – ove previsto dall'ordinamento scolastico – della figura del tecnico di laboratorio (si propone il ricorso al personale ITP in esubero e/o il ricorso a tirocini universitari), la mancanza di coordinamento tra le diverse iniziative formative proposte dagli Enti sovraordinati alla scuola.

Ai partecipanti è stato chiesto quali fossero i **progetti** ritenuti interessanti / utili per supportare lo sviluppo di una community di Animatori Digitali.

- Il tema prevalente è stato quello relativo alla creazione di una piattaforma di *community* con strumenti di condivisione di *best practice*, strumenti di comunicazione intera e formazione *on-line*, aree "aperte" verso il territorio per informare sulle attività della scuola e coinvolgere gli *stakeholders*, strumenti per segnalare risorse utili.
- Molto sentita l'esigenza di sviluppare anche incontri in presenza: sia attività di formazione tra pari che incontri di accompagnamento con esperti esterni.

Anche il focus group dei **Dirigenti** scolastici si è soffermato sulla questione inerente le **criticità** riscontrate nell'azione degli animatori digitali e delle possibili azioni di supporto per superarle.

- La maggiore criticità riscontrata dai diversi gruppi di lavoro consiste nella mancanza di fondi specifici per retribuire il lavoro degli animatori digitali, anche se – fanno notare gli stessi Dirigenti Scolastici – un riconoscimento economico può rientrare nell'ambito della valorizzazione del merito o nell'ambito della flessibilità organizzativa prevista dall'autonomia scolastica.
- Una criticità particolarmente rilevante consiste nella scarsa disponibilità di tempo degli animatori digitali. Una possibile soluzione emersa consiste nell'intervenire attraverso un alleggerimento dell'orario di cattedra dell'animatore digitale, ripiegando attraverso una risorsa da identificare all'interno dell'organico del potenziamento.

Occorre sottolineare, secondo molti dei Dirigenti Scolastici intervenuti al focus group, che l'animatore digitale non è un assistente tecnico, ma che per lo svolgimento del suo lavoro ha bisogno dell'assistenza di un assistente tecnico. Allo stesso tempo è opportuno evidenziare il ruolo e l'importanza del team di supporto, e quello dell'animatore come coordinatore e referente di un team multidisciplinare.

Tra le possibili **azioni** da mettere in campo come supporto alle competenze e nelle possibilità del DS emergono:



## Regione Umbria

Giunta Regionale

- Supporto organizzativo;
- Organizzazione dell'offerta di crescita formativa evitando sovrapposizioni ed esubero di proposte;
- Far crescere la motivazione all'interno della scuola (tra gli insegnanti), creando condizioni per promuovere incentivi e riconoscimenti;
- Supportare il processo di riconoscimento all'interno della comunità delle competenze digitali e relazionali messe in campo;
- Facilitazione della visione dell'organizzazione scolastica, favorendo la collaborazione / interazione con le altre figure di sistema;
- Propulsione in prima persona dell'innovazione;
- Favorire momenti conviviali;
- Reperire fondi;
- Creare strumenti di comunicazione interna;
- Dedicare uno spazio fisico alle attività dell'AD e del suo gruppo di supporto.



Regione Umbria

Giunta Regionale

## 2. L' iniziativa della Regione per la Rete degli Animatori Digitali dell'Umbria

Nel contesto sopra indicato, la Regione ha attivato alcune iniziative volte ad accompagnare il PNSD rispondendo ad alcune delle esigenze emerse nel corso degli incontri citati, in particolare:

1. la costruzione della **rete** degli animatori digitali e dei team per l'innovazione digitale;
2. **una piattaforma di collaborazione in rete:**
  - per la **condivisione** della conoscenza, la comunicazione e lo scambio di esperienze;
  - per la gestione e lo scambio di "**buone pratiche applicate**", soprattutto in ambito didattico, e la creazione delle relative comunità di pratica.

La piattaforma è mezzo tecnologico, non il fine del progetto stesso. Il fine del progetto sono i contenuti, le esperienze, le buone pratiche applicate e le interazioni spontanee e positive tra gli utenti della *community* .

### 1. la costruzione della "rete degli animatori":

a) definizione del profilo minimo di animatore digitale , attraverso la condivisione di una "**carta dell'animatore digitale**" nel suo ruolo di "*focal point*" rispetto alla comunità territoriale e di "*champion*" dell'innovazione didattica (primariamente) e tecnologica (secondariamente, visto la presenza di altre figure nel PNSD deputate agli aspetti tecnologici).

b) **supporto attraverso la piattaforma alla community di animatori e di team per l'innovazione digitale** già esistente, che collabora attraverso la piattaforma, anche in maniera autogestita e propositiva, su obiettivi comuni, trovando opportunità e soluzioni adeguate al ruolo .

c) **Caffè digitali sul territorio regionale**, inizialmente stimolati dal progetto e via via resi autonomi, che alimentino nella comunità anche occasioni di confronto *off line*.

d) **10 incontri in plenaria sull'intero territorio regionale** indispensabili sia al confronto fra animatori e team per l'innovazione digitale, sia per il coinvolgimento di altri soggetti esterni (Regione, MIUR, USR ecc.). Alcuni di questi incontri saranno fissati anticipatamente, altri saranno invece definiti da parte del *community manager* sulla base delle necessità riscontrate con gli utenti della rete.



## 2. l'implementazione del Repository delle buone pratiche

a) Durante l'anno scolastico 2016-2017 il Coach manager si occuperà dell'organizzazione e dello svolgimento dei **Laboratori Sperimentali** per la sperimentazione in classe di almeno **12 prototipi di buone pratiche didattiche applicate**, relative a 4 metodi di discipline diverse per ciascuno dei 3 livelli scolastici, secondo una fase di co-progettazione condotta in rete.

La sperimentazione in classe di tali prototipi dovrà rispettare la copertura geografica dell'intero territorio regionale (identificata appunto come insieme dei 12 ambiti sociali).

Le buone pratiche da diffondere nel progetto dovranno avere carattere "esperienziale" (tramite "*instructional coaching*" e non tramite formazione frontale) da svolgere direttamente con gli alunni, anche quando forniscono competenze ai docenti, agli animatori digitali ed al team per l'innovazione digitale.

Il concetto attorno al quale si fonda questo fenomeno è quello del "*learning by doing*", che consiste nell'entrare a far parte di comunità sociali in rete e interagire con gli altri membri della comunità, dando vita spontaneamente a forme di conoscenza, senza che tutto ciò avvenga necessariamente in maniera intenzionale.

b) le 12 buone pratiche sviluppate sperimentate insieme alle scuole insieme alle 5 esperienze pilota *openness* realizzate negli anni precedenti confluiranno nel **repository delle buone pratiche**, che al momento verrà creato nella Piattaforma.

Il progetto si svolgerà lungo tutto il prossimo anno scolastico 2016-2017 e si focalizzerà soprattutto sulla costruzione della "rete degli animatori", sia relativamente al profilo stesso di animatore digitale che come rete di comunità di pratica territoriali. Fornirà così l'opportunità concreta di condividere le risorse tecniche, i contenuti e le competenze che sono oggi distribuite in tutte le scuole dell'Umbria, mettendo a sistema ed usando la rete degli Animatori Digitali e dei Team per l'Innovazione digitale come catalizzatore di processo. **Al termine delle attività, giugno 2017, la community dovrà esistere ed aver svolto il suo ruolo di strumento necessario a far collaborare gli utenti anche in maniera autogestita e propositiva su obiettivi comuni, trovando opportunità e soluzioni adeguate per favorire la crescita delle competenze digitali e del capitale umano della nostra Regione.**

Le finalità del progetto sono i contenuti, le esperienze (buone pratiche applicate) e le interazioni spontanee e positive tra gli utenti della *community*, a tale scopo verrà riusata la piattaforma per la gestione di comunità predisposta nell'ambito di un





## Regione Umbria

Giunta Regionale

progetto per la promozione dell'*Openness* coordinato dall'Istituto Capitini, in corso di realizzazione.

La piattaforma di collaborazione individuata è un servizio in tecnologia *Dolphin* già disponibile all'indirizzo <http://animatoridigitali.regione.umbria.it> e tiene conto dei **requisiti** richiesti dagli stessi animatori digitali e team per l'innovazione digitale nella fase iniziale di co-progettazione. Ha come focus prioritario la gestione *online* della comunità degli Animatori Digitali. Non ha come obiettivo (al momento) la messa a disposizione di funzionalità diverse come ad esempio l'erogazione e fruizione di contenuti *e-learning*, tipiche invece delle piattaforme *Learning Management System* (LMS) come Moodle, Docebo, Edmodo e simili (peraltro spesso già esistenti presso gli istituti scolastici). Le principali caratteristiche richieste sono le seguenti:

- spazio web gestito in cloud, con *Mailing-list*, *Forum* e *Newsletter*. L'esperienza di questi primissimi mesi di uso di un gruppo *Facebook* da sola non basta, occorre una piattaforma ad-hoc gestita autonomamente dagli utenti;
- piattaforma di comunità aperta a tutti in consultazione (pubblica) ma su cui possono interagire solo gli utenti della rete;
- possibilità di costruire sotto-reti territoriali suddivise per ordini di scuole e per territori più circoscritti ("sapersi riconoscere"), dove mappare le competenze dei membri della comunità (ma anche la materia insegnata, quale tipo di scuola, dove) e poter diversificare la *community* per ordine/grado e per territorio locale;
- poter gestire referenti (formalizzati) per area, con dei ruoli ben definiti dentro la *community* ma senza ricorrere a logiche tradizionali di gerarchia;
- piattaforma esclusiva ed unica per tutti, che consenta di condividere sia dentro la scuola che nella rete di scuole locali contenuti e buone pratiche categorizzate, organizzazione per temi, *tag* per autore, materia, ecc.;
- avere un *repository* tipo "*geogebra tube*" (ognuno ha i suoi materiali, li tagga, c'è un rating ecc.);
- poter organizzare e mettere a calendario incontri con esperti che si tengano a livello territoriale o per ordine/grado (e possibilmente almeno un evento annuale plenario);
- costruzione di *report* a scadenze periodiche della propria attività;
- pubblicazione nella stessa piattaforma adi contenuti, notizie, circolari miur, calendario eventi formativi ecc.

Il repository delle buone pratiche verrà realizzato tramite un servizio *GITHUB* già disponibile ma ancora non reso pubblico per esigenze di completamento dell'ambiente. La scelta definitiva delle piattaforme sarà comunque preceduta da una fase di test mediante l'apertura alla comunità di un apposito spazio online.

In questo scenario, l'esperienza della Scuola Umbra di Amministrazione Pubblica "Villa Umbra" è fondamentale per accompagnare lo start-up della rete, almeno fino alla fine



## Regione Umbria

Giunta Regionale

dell'anno scolastico 2016-2017, mettendo a disposizione i profili funzionali di seguito indicati:

1. **"Animatore di comunità"** (*Community Manager*) ovvero un esperto di innovazione didattica di supporto alla rete che animi la comunità degli utenti e dei contributori sia *online* che durante gli incontri sul territorio, in collaborazione con il CCOS Centro di Competenza Openness regionale (di cui alla L.R.11/2006 e L.R.9/2014);

2. **"Esperto di contenuti"**, (*Knowledge Manager & storytelling*) ovvero un esperto di *social media management* di supporto alla rete che narri ed aiuti a narrare ogni attività direttamente *online*, nella piattaforma e/o nei *social media*, durante lo svolgersi di ogni tappa, dalla fase iniziale di co-progettazione fino ad arrivare a restituire online i prodotti e risultati finali.

3. **"Facilitatore"** (*Coach Manager*) esperto di metodologie didattiche che dovrà accompagnare lo start-up della rete almeno fino alla fine dell'anno scolastico 2016-2017, fornendo supporto alla rete ed ai *"Laboratori Sperimentali"* e tematici mediante attività di coordinamento, *coaching* operativo e sperimentazione di prototipi e buone pratiche didattiche applicate relative a metodi e discipline diverse per ciascuno dei 3 livelli scolastici. Si occuperà anche dell'organizzazione e dello svolgimento dei *"Laboratori Sperimentali"*.

L'*Animatore di Comunità*, in aggiunta alle sue funzioni, provvederà anche alla misurazione puntuale dei risultati e delle interazioni conseguite fra gli utenti della rete, così come alla misurazione dell'efficacia della buone pratiche applicate in termini di produzione e riuso e alla rispondenza della piattaforma stessa alle esigenze riscontrate *"sul campo"* dagli utenti.



### 3. Prodotti e risultati attesi

Il progetto è in corso e, in accordo con utenti e fornitori, produrrà i seguenti output:

Prodotto specialistico	Descrizione
<b>P01 - Incontro di kick-off e focus group iniziale, supporto dei facilitatori ed esperti didattici</b>	<b>Completato!</b> incontro di <i>kick-off</i> con i dirigenti scolastici e con gli animatori digitali, primi focus group (in presenza e/o online) di co-progettazione delle attività con gli animatori digitali e con i team per l'innovazione digitale. Andrà effettuato anche un assessment delle competenze e metodi necessari alla figura dell'animatore digitale, e co-progettato il suo ruolo nella visione di comunità fissata dalla strategia CCOS.
<b>P02 – Report bimestrali, documento “Carta dell’animatore digitale”, report finale</b>	Report bimestrali con la misurazione puntuale dei risultati e delle interazioni conseguite fra gli utenti della rete, così come alla misurazione dell'efficacia delle buone pratiche applicate in termini di produzione e riuso e alla rispondenza della piattaforma stessa alle esigenze riscontrate “sul campo” dagli utenti. Documento “carta dell'animatore digitale” condiviso tra gli stessi ed i dirigenti scolastici che definisce fin dalla prima fase del progetto il ruolo dell'animatore declinando anche i valori ed i principi che stanno alla base della <i>community</i> regionale. Relazione finale che descriva l'esperienza maturata, evidenziandone sia i punti di forza che gli eventuali punti di debolezza.
<b>P03 – Post o articoli</b>	Articoli o post prodotti da una figura professionale che narra ed aiuta a narrare lo svilupparsi di ogni attività direttamente online, nella piattaforma e/o nei <i>social media</i> , 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>P04 - Prototipi di buone pratiche applicate realizzati attraverso “Laboratori Sperimentali”</b>	Prototipi di buone pratiche didattiche applicate (relativi a metodi diversi di discipline diverse per ciascuno dei 3 livelli scolastici, secondo una fase di co-progettazione condotta in rete) e realizzate tramite “Laboratori Sperimentali” e sperimentate in classe rispettando la copertura geografica dell'intero territorio regionale.
<b>P05 - Incontri in plenaria con la rete animatori</b>	Incontri in plenaria per il confronto fra animatori e team per l'innovazione digitale, sia per il coinvolgimento di altri soggetti esterni (Regione, MIUR, USR ecc.), alcuni dei quali fissati



## Regione Umbria

Giunta Regionale

	anticipatamente mentre altri saranno invece definiti sulla base delle necessità riscontrate con gli utenti della rete.
<b>P06 - Comunicazione del progetto</b>	Resoconto finale in merito alle attività di comunicazione del progetto, durante la sua esecuzione, svolte nelle forme ritenute più idonee in collaborazione con la rete
<b>P07 - Avviso CCOS</b>	estensione attività CCOS tramite avviso a tutti i soggetti interessati
<b>P08 - Consolidamento Repository delle buone pratiche applicate</b>	A fine progetto, in caso di conferma positiva sulla validità della piattaforma utilizzata e dell'intera esperienza con la rete degli animatori, si potrà procedere alla predisposizione di un apposito spazio nel "repository regionale del codice sorgente e delle buone pratiche" (GitHub) a cura di Umbria Digitale Scarl.
<b>P09 - Consolidamento della Piattaforma di collaborazione online</b>	A fine progetto, in caso di conferma positiva sulla validità della piattaforma utilizzata e dell'intera esperienza con la rete degli animatori, si potrà procedere al suo consolidamento della piattaforma <i>Dolphin</i> presso il Data Center Unico a cura di Umbria Digitale Scarl.

Riferimenti:

REGIONE UMBRIA - Giunta Regionale

Direzione Programmazione, Affari Internazionali ed Europei, Agenda Digitale, Agenzie e Società Partecipate

Servizio Società dell'Informazione e Sistema Informativo Regionale

Dirigente: *Stefano Paggetti*

Project Manager: *Andrea Castellani*

Consorzio "Scuola Umbra di Amministrazione Pubblica" Villa Umbra

Sezione Progettazione ed Erogazione della Formazione

Responsabile: *Sonia Ercolani*

Piattaforma online: <http://animatoridigitali.regione.umbria.it/>