

TEMA

Fare community per innovare la scuola

Andrea Castellani, Sonia Montegiove

acastellani@regione.umbria.it, smontegiove@regione.umbria.it

La Regione Umbria, a partire da aprile di quest'anno, ha dato vita ad una **community di animatori digitali e membri dei team innovazione delle scuole umbre**, finalizzata a mettere in condivisione buone pratiche infrastrutturali e di innovazione didattica a livello territoriale oltre che a costruire una comunità di pratica in cui confrontarsi per costruire, collaborare per semplificare il lavoro di tutti, condividere per crescere insieme. Il progetto va a soddisfare due diverse esigenze: quella di USR Umbria, che intende attivare processi di accompagnamento al PNSD, e quella della Regione Umbria, che vuole far **crescere la consapevolezza digitale del territorio** in modo da sviluppare le competenze necessarie per usare sistemi, strumenti e servizi che l'agenda digitale sta realizzando.

"L'Umbria, afferma l'Assessore all'Innovazione Antonio Bartolini, è la prima regione ad aver attivato, a seguito di una prima attività di ascolto, un'azione strutturata a favore della comunità degli animatori digitali con l'obiettivo di avere un effetto strutturale sull'innovazione didattica nelle scuole massimizzando gli effetti delle varie azioni del PNSD, del PON Scuola e dei POR regionali".

La nascita della rete è seguita ad una fase di raccolta e analisi delle esigenze sul territorio, sviluppatasi attraverso diverse azioni, culminate in focus group (fig. 1) ai quali hanno partecipato circa 400 tra animatori e membri dei team oltre a circa 80 dirigenti scolastici impegnati nel co-progettare la costruzione della community.



Figura 1 – Uno dei momenti di incontro degli animatori umbri durante i focus group

I membri della comunità sono ad oggi circa 400, di cui 123 animatori digitali, 249 membri del team innovazione e alcuni tecnici di laboratorio. Il tipo di scuola più rappresentato è la scuola primaria (133 membri), seguita dalla secondaria di secondo grado (122), dalla secondaria di primo grado (97) e dall'infanzia (10). Anche a livello territoriale, la composizione dei membri della community garantisce la copertura dell'intero territorio regionale.

Fare comunità di pratica on line: gli strumenti

Tra le prime esigenze emerse dall'ascolto della comunità di innovatori delle scuole umbre la messa a disposizione di una **piattaforma** che potesse costituire un punto d'incontro virtuale e potesse andare a ridurre la frammentazione delle comunicazioni tipiche dei social network. Scopo della piattaforma era quello di mettere a disposizione dei membri della comunità uno spazio di condivisione della conoscenza, di comunicazione oltre che di scambio di "buone pratiche applicate" in ambito didattico e infrastrutturale. Qualcosa di più di un semplice strumento di comunicazione. La scelta è così ricaduta su una [piattaforma open source, Dolphin](#), individuata nell'ambito di uno dei progetti pilota sull'Openness finanziati dalla Regione, ovvero quello della rete di scuole con capofila l'Istituto Capitini-Vittorio Emanuele II-Arnolfo di Cambio. Il motivo della scelta è legato alla possibilità di disporre di uno spazio web e di strumenti di collaborazione quali Mailing-list, Blog, Chat, Forum e Newsletter oltre che quella di costruire delle sotto-reti territoriali, suddivise per ordini di scuole e territori più circoscritti, dove mappare le competenze dei membri della comunità. Un'unica ed esclusiva piattaforma, aperta a tutti in consultazione, con un repository di contenuti e buone pratiche, categorizzate e organizzate per temi e altri tag specifici, nel quale ciascun partecipante può condividere le proprie esperienze opportunamente documentate, oppure riusare e valutare quelle altrui assegnando dei rating.

La rete in un manifesto

Tra le prime cose realizzate "a distanza" attraverso l'uso della piattaforma messa a disposizione, c'è il **Manifesto dell'Innovazione nelle scuole dell'Umbria** (fig. 2), un condensato di 10 principi condivisi e scritti in modo collaborativo finalizzati a

descrivere il modo in cui guidare il processo di innovazione a scuola, un “come fare rete per innovare” descritto in modo sintetico attraverso 10 semplici frasi che saranno ampliate, discusse, sviluppate, arricchite in questi mesi in specifici forum. Il racconto del come i principi non siano destinati a rimanere come semplici punti del manifesto ma possano arricchirsi di significato attraverso esperienze concrete di innovazione delle scuole del territorio confluirà su un ebook “corale”, scritto a più mani e pubblicato ad anno nuovo.

“La rete – secondo il Dirigente regionale responsabile del progetto Stefano Paggetti – ci consente di **supportare la diffusione dei servizi digitali esistenti** e, attraverso iniziative come quella dell’hackaton che abbiamo già in programma per fine anno scolastico, di promuoverne l’utilizzo mettendo in connessione scuole, enti locali, cittadini e imprese. Tutto questo a partire dalla scuola, perché la scuola è il più grande acceleratore d’innovazione e di futuro che abbiamo a disposizione per cambiare il mondo”.



Figura 2 – Il manifesto della Rete

Obiettivo: condividere buone pratiche

La rete sarà tanto più ricca quanto più riuscirà a catalizzare (con lo scopo di migliorare e condividere) buone pratiche infrastrutturali e di innovazione didattica presenti nelle scuole. Risorse da poter “smontare”, modificare, testare per poi ricondividere con delle migliorie usando la logica tipica del software libero che prevede appunto la libertà di usare, studiare, modificare e condividere un contenuto. Per fare questo si è lavorato alla definizione di un **modello di buona pratica** ispirato a quello pubblicato dal MIUR per gli [Schoolkit](#), per poter predisporre un progetto da condividere non solo con i team

innovazione delle scuole dell'Umbria ma anche a livello nazionale, magari a seguito di perfezionamento e potenziamento delle best practice mediante peering-review.

In stretta collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale dell'Umbria, poi, si è concordato l'avvio di **laboratori sperimentali di innovazione didattica** da proporre anche attraverso l'organizzazione di incontri in presenza sul territorio. Quella che è stata definita "la fabbrica di buone pratiche di innovazione didattica" si occuperà della sperimentazione in aula con animatori, team innovazione e docenti, di pratiche di didattica innovativa internazionali che possono essere adattate al territorio oltre che arricchite e ricondivise a seguito di discussione e "prova sul campo". I temi da trattare nei laboratori sono stati selezionati dagli stessi membri della comunità attraverso una votazione on line che ha visto la partecipazione di un numero statisticamente rilevante di persone che nei prossimi mesi si incontreranno e lavoreranno on line per poi mettere a disposizione di altri la propria sperimentazione.

Accelerare l'animazione della comunità

Una delle maggiori difficoltà nella gestione di una rete è sicuramente quella di raggiungere e mantenere un buon grado di engagement tra i membri. A supportare l'animazione della comunità, quindi, la Regione Umbria ha messo in campo quelli che sono stati definiti "acceleratori", ovvero progetti da realizzare nelle scuole, proposti dall'Ente e da altre Istituzioni o associazioni, che dovranno essere co-progettati e modellati sulla base delle esigenze della comunità. Tra questi ci sono: **uso consapevole della Rete** in collaborazione con Polizia Postale; **Nuovi modi di leggere**, progetto in collaborazione con Servizio regionale Musei Archivi e Biblioteche, orientato a ideare iniziative che sviluppino il piacere della lettura; **Parliamone: fare informazione con Web radio e Youtubers**, in collaborazione con la rete di web radio scolastiche umbra, utile a creare un legame tra la community innovazione e i ragazzi.

Un hackaton mette tutti insieme

Evento centrale delle attività in programma è un **hackaton**, da realizzare a fine anno scolastico, che coinvolgerà gli studenti, i docenti, le famiglie, le imprese e le PA locali con lo scopo di confrontarsi sui servizi digitali regionali al fine di trarre spunti utili a migliorarne la fruibilità e usabilità da parte dei cittadini. Nel corso dell'hackathon i ragazzi (scuola) parteciperanno a due tipologie di hack, la prima dedicata a trovare il "difetto" (in termini di facilità d'uso e fruizione da parte dei cittadini oltre che di applicazione) delle piattaforme tecnologiche messe a disposizione dalla Regione Umbria (**autenticazione con SPID, pagamenti elettronici, open data**), la seconda a costruire nuovi servizi (APP) usando le API di quelle piattaforme. Da marzo a giugno 2017 l'Umbria sarà un grande esperimento di alternanza scuola lavoro digitale in cui i ragazzi faranno attività di fine-testing e sviluppo di APP per i Comuni (i "clienti") con il supporto delle imprese (mentor) accompagnati dalla Rete degli animatori digitali.