

TEMA

A Pioltello l'IC Iqbal Masih diventa "Centro di periferia" con il PON Inclusionione

Basilio Prestileo

Vice-preside IC "Iqbal Masih" di Pioltello (MI)

ins.basilioprestileo@gmail.com

Il Progetto "Scuola centro di periferia" nasce come contrasto all'abbandono e alla dispersione scolastica a Pioltello, comune della provincia di Milano, fortemente marcato da problematiche come l'instabilità sociale, lo svantaggio culturale, le differenze etnico-religiose. Protagonista l'IC Iqbal Masih, sapientemente guidato dal dirigente scolastico dott. Roberto Garroni che in quattro anni ha dato un nuovo volto all'Istituto garantendo continuità, innovazione didattica, tecnologica e una relazione stabile e positiva con i docenti, il personale ATA, gli alunni, le famiglie e l'amministrazione comunale di Pioltello.



Figura 1 - Il Dirigente scolastico dott. Roberto Garroni

Il progetto - finanziato dal PON "Inclusione sociale e lotta al disagio" - prevede il coinvolgimento di 150 ragazzi della fascia di età 9-14 anni. Verranno utilizzate metodologie innovative e interattive che vedono gli studenti protagonisti del processo di apprendimento. L'obiettivo principale è che l'istituzione scolastica diventi punto di riferimento per la comunità, con attenzione non solo al disagio, ma anche al potenziamento delle eccellenze.

Importantissima è stata la collaborazione dell'Amministrazione Comunale che con il sindaco Ivonne Cosciotti e l'assessore alla scuola Gabriella Baldaro, ha redatto una lettera d'intenti nella quale il Comune ha confermato l'intenzione a lasciare aperta la scuola anche nel pomeriggio e al sabato per consentire le attività.



Figura 2 - Il logo PON.

Il progetto approvato per un totale di € 41.256,00, prevede l'articolazione di 7 moduli:

- PARKOUR
- CIRCO E GIOCOLERIA
- FOTOGRAFANDO
- STREET ART
- GENITORI ATTIVI
- SCRITTURA RAP E POESIA SLAM
- CODING DIGITALE

Obiettivi del progetto

- Consolidamento/potenziamento delle competenze di base in italiano, come lingua importante per la comunicazione e l'inclusione all'interno del gruppo classe.
- Alfabetizzazione digitale.
- Contrasto alla dispersione scolastica, per favorire il successo formativo. Nella scuola secondaria vengono attuate già da diversi anni iniziative di lotta alla dispersione scolastica con i fondi delle scuole dell'area a rischio e a forte processo immigratorio, rivolte ad alunni con bisogni educativi speciali e alunni di origine straniera (attività di rinforzo nelle aree linguistica e matematica, con utilizzo di didattiche attive e laboratoriali, attività di alfabetizzazione alla lingua italiana).
- Aumento del successo formativo grazie all'uso di una didattica attiva e un approccio non formale.
- Educazione alla bellezza, riqualificazione di alcuni spazi della scuola. Gli ambienti della scuola non dovrebbero essere "neutri" ma possedere una valenza espressiva condivisa, valorizzata, personalizzata e finalizzata agli obiettivi di responsabilizzazione e crescita.
- Favorire il senso di appartenenza al territorio con attività "in situazione". Formazione per i genitori degli iscritti.
- Sviluppo delle competenze linguistiche di base, italiano L2, per i genitori.



Figura 3 - La docente Ronchi, l'assessore alla Scuola del Comune di Pioltello Gabriella Baldaro, la professoressa Gambelli, il vice preside Prestileo e il dott Rocco Greco esperto a livello nazionale di PON dell'IC Viale Lombardia di Cologno Monzese, alla presentazione del progetto alla città.

Metodologie previste

- Attività di rinforzo e ampliamento del curriculum di lingua italiana, anche attraverso l'uso di tecnologie informatiche.
- Attività di rinforzo e ampliamento del curriculum di educazione motoria, con proposte diversificate, alla scuola primaria e alla secondaria.
- Approccio laboratoriale in ogni attività proposta, con creazione di gruppi di ricerca.
- Problem posing e problem solving: i ragazzi partono da una domanda/proposta per arrivare poi alla costruzione dell'apprendimento grazie anche ad attività di guida al confronto con gli altri.
- Attività di tutoring tra diversi studenti per favorire l'apprendimento di tutti e il rinforzo della coesione di gruppo.
- Cooperative learning, lavori di gruppo per favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza; competenze sociali e civiche (collaborare e confrontarsi con i compagni), imparare ad imparare (autonomia e responsabilità).
- Uso di setting diversificati (palestra, aula di informatica, uscita sul territorio, laboratorio)

- Accordi formali con le organizzazioni non profit del territorio per potenziare l'attività di volontariato.

Risultati attesi

- Competenze disciplinari degli studenti in campo linguistico, artistico, digitale, motorio, con conseguente ricaduta positiva sul rendimento scolastico.
- Miglioramento delle competenze di cittadinanza.
- Acquisizione di una metodologia attiva finalizzata alla realizzazione di compiti/ prodotti
- Acquisizione di capacità di autovalutazione.
- Cambiamento della percezione del mondo scolastico da parte delle famiglie e del territorio, facendo della scuola il centro del quartiere.
- Aumento del successo formativo degli alunni grazie alle misure di contrasto alla dispersione.
- Affermazione degli studenti e delle famiglie alla scuola e al contesto territoriale, per renderli non più semplici fruitori, ma protagonisti del proprio processo formativo.

Particolare attenzione merita il modulo sul Coding Digitale che punta allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il potenziamento delle competenze di base in ambito logico-matematico, ovvero si vuole attivare dei processi mentali che permettono lo sviluppo delle competenze logiche e che favoriscono la risoluzione di un problema in modo creativo ed efficiente. In un periodo segnato dalla *digital transformation*, gli strumenti informatici e digitali sono strategici per affrontare questioni di coesione sociale e sviluppo di modelli educativi innovativi. Lo sviluppo di un pensiero computazionale può essere il collante relazionale che fa incontrare le diversità linguistiche nel campo della programmazione, coding e realizzazione di un videogioco. I videogiochi riuniscono forte interesse tra i giovani, che ne fruiscono spesso attraverso l'utilizzo di svariati device (smartphone, tablet, pc, playstation, X Box).

Sono previste azioni di monitoraggio e valutazione progettuale. Alla fine di ogni modulo verrà realizzato un questionario di gradimento e reportage. I risultati verranno elaborati anche qualitativamente e condivisi con l'intera comunità scolastica. Gli *output* di progetto (performance, videogioco, disco, murales) saranno lasciati fruibili per le prossime generazioni. Si spera infine che il progetto istituisca nuove modalità di ricerca-azione e interazione con i giovani per costruire insieme un modello educativo più partecipato e inerente ai bisogni del territorio.