

In questo numero

Azione@28 PNSD Animatori Digitali

Le misure di accompagnamento al PNSD promosse dall'USR Basilicata

di Pasquale Francesco Costante

Referente PNSD, Responsabile Distretto 2.0 e componente del Gruppo di Coordinamento della Regione Basilicata per l'implementazione delle azioni previste dal "Piano Agenda Digitale nelle scuole"

La scuola lucana è in movimento, si trasforma, si rinnova nelle metodologie didattiche, negli spazi di apprendimento, negli strumenti di lavoro, nei nuovi modelli di organizzazione scolastica.

È protagonista di un cambiamento – partito con largo anticipo rispetto al Piano Nazionale Scuola Digitale del 2015 – che grazie al **Distretto Scol@stico 2.0** (rete di laboratori per l'innovazione e la ricerca che coinvolge tutte le scuole lucane, l'Università, la Regione e altri stakeholders come AICA e Rete DiCultHer) e ad importanti **finanziamenti della Regione Basilicata** (PO FESR 2007/13 e 2014/20 in infrastrutture a Banda larga e ultralarga", potenziamento attrezzature hardware e software, formazione dei docenti net teacher inseriti nell'elenco regionale dei formatori), ha consentito a tutte le scuole di sperimentare nuove metodologie didattiche e di apprendimento in ambienti ad alto contenuto tecnologico.

Con la piena attuazione del processo di digitalizzazione (fase II di completamento ed estensione della digitalizzazione a tutte le scuole), la scuola lucana si pone ai vertici delle regioni più innovative nel panorama scolastico nazionale.

Significativa la percentuale delle scuole 2.0 (oltre 30), delle classi 2.0 (oltre 1000), delle sperimentazioni nazionali in corso (es. Progetto *One Class* rivolto a 58 pluriclassi della scuola primaria, due scuole in ospedale e due licei internazionali), degli studenti coinvolti nelle varie sperimentazioni e che fruiscono giornalmente di una didattica innovativa e coinvolgente.

Gli Avvisi pubblici a valere sul PON 2014-2020 e sui finanziamenti della Buona scuola sono stati un'altra grande opportunità di rinnovamento per la scuola lucana.

La Basilicata rientra tra le 4 regioni virtuose (insieme al Friuli-Venezia Giulia, all'Emilia Romagna e all'Umbria) per aver sottoscritto nel maggio 2016 (seconda in Italia) l'Accordo con il MIUR finalizzato a intraprendere, all'interno di un piano strategico, un percorso di collaborazione per sviluppare in maniera congiunta progetti e obiettivi (il Distretto è un modello dove sperimentare nuove pratiche).

Attraverso la piattaforma del Distretto 2.0 le scuole raccolgono, documentano, condividono materiali didattici, esperienze e buone pratiche didattiche innovative, dove i "buoni esempi" sono presi a modello dalle altre scuole (<http://scuole.basilicatanet.it/scuole/home.jsp>).

Al fine di raccogliere dati e informazioni utili per correggere i processi in atto e accompagnare le scuole nel processo di rinnovamento, è stato istituito un **Osservatorio Regionale** per il monitoraggio costante del processo di digitalizzazione e per la sua valutazione di impatto.

All'interno del Distretto è stato inoltre istituito un **Gruppo di Supporto Regionale** – con la partecipazione dell'Università, dei Dirigenti Tecnici, dei Dirigenti degli Uffici Ambiti Territoriali e dei D.S. degli snodi formativi – al fine di garantire alle scuole il necessario supporto per il raggiungimento degli obiettivi generali della rete.

Sicuramente l'innovazione non è solo una sfida tecnologica, una questione di risorse, ma di trasformazione culturale e di investimento sulle competenze. Non può esistere investimento, innovazione senza la formazione e l'aggiornamento di tutti i docenti, a partire dagli innovatori (AD, Team). Attraverso la formazione passa la qualità di tutte le altre azioni e la capacità di accompagnare le scuole nella sfida dell'innovazione.

Su **formazione e accompagnamento** in Basilicata si è investito tanto. Grazie a finanziamenti regionali (PO FESR 2007/13 - I Fase), nel 2015 si è avviato un percorso di formazione sulla didattica per competenze, rivolto a circa 190 docenti esperti (di cui 124 net teacher inseriti nell'elenco regionale dei formatori), con lo scopo di valorizzare le professionalità che si erano formate nelle scuole grazie alle precedenti azioni del MIUR.

La successiva fase di formazione avviata dal MIUR su tutti i temi del PNSD, conclusasi a novembre 2017, ha coinvolto – attraverso i 4 snodi formativi territoriali – oltre 1752 partecipanti tra tutte le figure operanti nella scuola, di cui 600 innovatori (D.S., DSGA, Team e A.D.), altri 859 docenti e 291 unità tra il personale amministrativo e gli assistenti tecnici (spesso non sufficientemente considerati nei piani di formazione).

Il monitoraggio finale in forma anonima, predisposto dall'USR Basilicata in collaborazione con gli snodi, che ha indagato su diverse aree (*organizzazione, contenuti e metodologie, formatori*), ha fornito, su un campione significativo pari al 70% (1.230 questionari anonimi), un **giudizio complessivo molto positivo (89%)**, con circoscritte criticità riferite all'organizzazione oraria e all'attrezzatura delle aule e con un deciso gradimento per la qualità dei contenuti e dei formatori utilizzati.

Per dare al personale della scuola la possibilità di tenersi costantemente allineato alle migliori pratiche europee e fornire un valore aggiunto al PNSD, nel 2017, grazie al progetto AN.DI.BAS (predisposto dall'USR nell'ambito del progetto Erasmus+ KA1), si è proceduto a formare la prima classe di "eccellenze digitali", 29 docenti (tra AD e Team), presso le migliori scuole e centri di eccellenza d'Europa.

L'esperienza di alta formazione digitale all'estero è servita ad avviare un processo "qualificante" di animazione della scuola sull'intero territorio, in un contesto operativo assolutamente nuovo e di dimensione europea, con una ricaduta amplificata sulla comunità degli innovatori del distretto 2.0.

A supporto delle azioni previste con i finanziamenti regionali, nell'intento di consolidare e rafforzare le competenze, permettendo ai migliori esperti nazionali e ai migliori contenuti di arrivare a tutti i docenti, nel periodo febbraio-maggio di quest'anno l'USR Basilicata ha realizzato, attraverso l'applicativo Skype for Business

(una delle tante applicazioni della piattaforma digitale Office 365 Education messa a disposizione gratuitamente da Microsoft) e grazie alla disponibilità gratuita di esperti nazionali, un ciclo di webinar rivolti a Dirigenti Scolastici, Animatori Digitali, docenti del Team e – attraverso gruppi di ascolto – ai tantissimi docenti interessati di tutte le scuole della regione.

Un'importante azione di accompagnamento territoriale che in realtà è stata la chiave di successo per promuovere e condividere azioni di innovazione così importanti come quelle che possono venire dal PNSD. Molti gli esempi di eccellenza, le idee, i suggerimenti e gli stimoli che sono venuti fuori per progettare e realizzare la scuola del domani.

I webinar sono stati costantemente monitorati al fine di verificare - per ogni intervento - la qualità della comunicazione dell'evento, la qualità della connessione, l'utilità percepita ai fini dell'innovazione, la presenza di gruppi di ascolto, l'interesse a proporre altre tematiche, etc. Il trend delle risposte ha consentito di verificare il costante miglioramento delle poche criticità registrate (generalmente riferite alla qualità della connessione) e il *notevole interesse a partecipare* per migliorare la proposta di innovazione della propria didattica in aula (valori compresi tra il 95 e il 100%).

Un dato interessante, come stima indicativa del *numero effettivo di partecipanti ai webinar*, è quello relativo ai gruppi di ascolto organizzati presso le scuole, che ha fatto registrare un numero medio di circa 87 partecipanti. Considerando che ha risposto al sondaggio circa il 50% dei partecipanti, l'effettiva partecipazione stimabile, da aggiungere al numero di coloro che hanno effettuato l'accesso con account, è di 174 persone che hanno partecipato stando davanti a dispositivi di gruppo o lim, con picchi di circa 450 partecipanti in alcuni webinar.

Grazie ai webinar, diventati in questi mesi un appuntamento costante di confronto e di riflessione, si è creata una grande comunità on line di innovatori (oltre 600), che sta continuando a crescere, a contaminarsi, a conoscersi, a formarsi, a condividere idee e buone pratiche, ad imparare gli uni dagli altri, ad aiutarsi fra di loro, a fare squadra, a mettersi in gioco e sfidare i propri limiti.

Un grande comunità, ormai una realtà della scuola lucana, di docenti motivati, capaci, lungimiranti, desiderosi di trasferire il proprio sapere e di coinvolgere con entusiasmo i propri colleghi nel processo di cambiamento.

Il successo di questo primo ciclo di webinar, come testimoniato dall'interesse e dalla grande partecipazione delle scuole lucane (ma anche di fuori regione) e palesatoci durante i vari incontri dagli interventi e dai risultati dei monitoraggi on line, riteniamo sia soprattutto attribuibile al contributo di alto valore fornito dai relatori e alla loro interazione con i partecipanti, la maggior parte dei quali è convinta che questi webinar, anche per i contenuti trattati, siano d'aiuto per promuovere l'innovazione nella propria scuola.

In definitiva, le azioni e le strategie messe in campo dall'USR Basilicata, che evidenziano un salto di qualità notevole rispetto al recente passato, ci spingono a continuare – tutti insieme – a lavorare in questa direzione.

Passo ora brevemente in rassegna i tanti articoli contenuti in questo numero speciale, le cui tematiche, che hanno lo scopo di sviluppare le competenze digitali, sono tutte comprese nel quadro di sperimentazione e di innovazione metodologica e tecnologica delineato dal PNSD.

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Uno spazio di riflessione per fare il punto sullo stato di attuazione e le prospettive del PNSD

Donatella SOLDA (già Dirigente dell'Ufficio di Gabinetto del MIUR), tra gli autori del PNSD, nell'aprire il ciclo di webinar, illustra, dopo una panoramica sui principali temi (spazi dell'apprendimento, identità digitale, nuove competenze, accompagnamento, formazione, contenuti digitali, connessione), *lo stato di attuazione del Piano a tre anni dalla sua diffusione*. Nel fare il bilancio, fatto di tantissime luci e diverse aree di miglioramento, evidenzia una scuola in grandissimo movimento, dove gli sforzi, le risorse, le azioni messe in campo, l'entusiasmo e la forza aggregata intorno alla comunità di innovatori della scuola (AD, Team e DS), hanno segnato un fondamentale cambiamento (non comparabile minimamente con quanto esisteva precedentemente al 2015) e dove il tempo ha dimostrato che non è più concesso tornare indietro.

LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

Un ampio spazio di riflessione sul ruolo che il patrimonio culturale riveste nell'era digitale in tutti i suoi aspetti

Carmine MARINUCCI (Segretario Generale scuola a rete DiCultHer), **Marco DI PAOLO** (Referente Regione Molise), **Giovanni PISCOLLA** (Stati Generali dell'Innovazione/DiCultHer) nel presentare le finalità della scuola a rete DiCultHer (composta da oltre 70 Istituzioni culturali italiane, tra cui l'USR Basilicata), illustrano alcune delle principali iniziative – sotto il Patrocinio dell'Anno europeo del patrimonio culturale e di RAI Cultura – finalizzate alla creazione e al consolidamento di una cultura dell'innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, valorizzazione e promozione del Cultural Heritage. Obiettivo principale quello di fare rete, ragionare a rete, ridistribuire a rete le riflessioni, ma poi agire sul territorio, come si sta iniziando a fare con la Basilicata, perché i territori sono l'espressione della diversità, un valore fondante che ci consente di confrontarci.

Marco DI PAOLO illustra, nel dettaglio, cosa significa *"Educare al patrimonio culturale nell'era digitale"* e il ruolo fondamentale che ha la scuola all'interno di questa compagine. Alcune parole chiave sono: "scuola", "innovazione", "patrimonio culturale", "digitalizzazione", "engagement", "formazione", "competenze".

Paolo RUSSO (Segretario Nazionale Stati Generali dell'Innovazione/DiCultHer School), convinto sostenitore dell'ecllettismo nell'era digitale, nel sottolineare l'importanza del tema dell'eredità culturale digitale, evidenziando che le attuali generazioni saranno le prime nella storia dell'umanità a tramandare culture prevalentemente digitali, ci parla del cammino intrapreso verso la progettazione di un *monumento digitale*, sinonimo di futuro (nel quale si vuole che determinati valori siano ancora conosciuti e apprezzati), con l'esempio pratico di *"Piazza Europa"*, monumento digitale all'Europa come laboratorio transculturale. Una palestra ideale dove individuare soluzioni tecnologiche in grado di far creare processi digitali degni di essere ricordati e in grado di essere perpetuati.

Letizia BINDI (Professore associato di Antropologia Culturale presso l'Università del Molise), in qualità di ricercatrice di percorsi di integrazione dei migranti, di culture popolari, di sistemi festivi locali e cerimoniali di tipo tradizionale nell'Europa meridionale (*rituali del Corpus Domini e strategie di patrimonializzazione Unesco dei beni culturali immateriali*), ci parla, partendo da alcuni casi studio presi da contesti

italiani ed europei, *di patrimonio immateriale e di tecnologie digitali per implementare le conoscenze, le possibilità di confronto e dialogo tra esperienze e contesti patrimoniali diversi*. Si sofferma sul concetto di patrimoni orali e immateriali dell'umanità, come espressioni della cultura immateriale del mondo, che l'Unesco ha inserito in un apposito elenco (per l'Italia ad es. l'arte del pizzaiolo napoletano etc), per sottolinearne l'importanza, salvarli ed evitarne la scomparsa, come è già stato fatto per i beni materiali.

Pino DELL'AQUILA (Docente di fotografia di architettura e beni culturali in ambiente museale presso l'Istituto Europeo di Design di Torino, Professore presso la Struttura didattica speciale Universitaria in Scienze per la Conservazione, Restauro, Valorizzazione dei Beni Culturali di Venaria) descrive la sua esperienza pilota "*Conoscere per vedere, vedere per conoscere*" condotta con gli studenti del Liceo di Tricarico, che si propone, attraverso l'utilizzo consapevole della fotografia digitale, di promuovere e partecipare un bene culturale del proprio territorio. Il laboratorio mira a praticare un preciso metodo di lavoro con riferimento soprattutto alle fasi dell'osservare, del documentare, dell'elaborare (*con particolare attenzione all'enfasi, allo smontaggio di una scena, all'analisi dei particolari, degli elementi grafico-decorativi, alla proposta di accostamenti e scomposizioni plausibili, provocatori*) e del diffondere.

Francesco MUSCOLINO (Responsabile archeologo della Regio VIII degli scavi di Pompei, Membro dell'Ufficio di direzione dei lavori nell'ambito del Grande Progetto Pompei, per i lavori di messa in sicurezza dei fronti di scavo interni alla città antica), ci parla della sua affascinante esperienza di lavoro nel parco archeologico di Pompei, un grande laboratorio di cultura, testimonianza unica dell'antichità e patrimonio mondiale dell'umanità, luogo ideale per recuperare il passato in una dimensione nella quale la distanza con il presente sembra annullata. Un immenso patrimonio che la storia ci ha consegnato, che si ripropone alla fruizione e alla conoscenza in un modo rinnovato e adeguato ai tempi, mettendo in evidenza i suoi aspetti peculiari, storico-scientifici.

OFFICE 365 PER LA SCUOLA

Uno spazio dedicato agli strumenti che abilitano lo sviluppo delle competenze del XXI secolo

Davide DI CAMILLO (Microsoft learning consultant), attraverso due webinar ([clicca qui per il primo](#), [qui per il secondo](#)), ci parla, nel dettaglio, di una serie di nuove applicazioni di Microsoft Office 365 Education (OneNote, OneDrive, Sway, Skype for Business e Microsoft Teams etc), parte integrante delle soluzioni gratuite per la scuola offerte da Microsoft, per favorire la comunicazione, la condivisione, la collaborazione, la costruzione di conoscenze e competenze e implementare metodologie didattiche innovative.

Luca PAOLINI (Global Mentor di Minecraft), docente presso la Scuola "G. Borsi" di Livorno, ci parla della sua esperienza in classe con *Minecraft Education Edition*, la versione di Minecraft pensata specificatamente per un utilizzo didattico, illustrando – con alcuni esempi di utilizzo didattico in contesti disciplinari e interdisciplinari in ogni ordine di scuola, a partire dalla scuola primaria – le tante potenzialità offerte tra cui quelle legate alla Chimica.

FARE DIDATTICA CON I PROGETTI WIKIMEDIA

Uno spazio dedicato allo sviluppo di pratiche di didattica innovativa basate sui progetti Wikimedia con le relative risorse educative aperte

Luigi CATALANI (Università di Salerno, Wikimedia Italia, Biblioteca Provinciale di Potenza, Gruppo di studio AIB sulla information literacy), dal suo punto di vista privilegiato di wikimediano, docente di Informatica umanistica e bibliotecario professionista, ci illustra le opportunità formative della didattica wiki e dei progetti Wikimedia (Wikipedia, Commons, Wikivoyage etc) per l'educazione all'informazione e la cultura digitale, prendendo spunto dagli schoolkit elaborati per conto di Wikimedia Italia e inseriti dal MIUR all'interno del "Curriculum di educazione civica digitale", con un ampio corredo di risorse educative aperte.

BIBLIOTECHE SCOLASTICHE DIGITALI

Un ampio spazio di riflessione sul ruolo che le biblioteche scolastiche innovative possono svolgere nella società di oggi, dove sempre più l'informazione è fatta anche di tecnologia, di innovazione, di produzione

Luigi CATALANI descrive le principali caratteristiche delle *biblioteche digitali libere* (come la piattaforma Wikisource dove tutti possono collaborare) e dei cataloghi elettronici nel contesto dell'attuale ecosistema documentale, presentando alcune collezioni di risorse educative granulari aperte che si prestano bene ad essere utilizzate in contesto didattico per la costruzione di percorsi tematici, approfondimenti interpretativi e laboratori di *editing* digitale.

Donatella LOMBELLO (già Docente di Letteratura per l'infanzia e di Pedagogia della Biblioteca scolastica e per Ragazzi, Università di Padova) ci parla della *funzione educativa della biblioteca scolastica nell'era del digitale* (evidenziando l'importanza che assume sul versante dell'educazione alla lettura, alla ricerca, all'indagine e all'informazione), spiegando com'è possibile predisporre l'ambiente-biblioteca nell'era di Internet e soffermandosi sulla figura del *bibliotecario scolastico* (le cui azioni di guida e professionalità concorrono, ancor più nell'era di Internet, alla crescita personale, sociale e culturale degli allievi).

Mario PRIORE (Docente di lettere presso la scuola secondaria di I° grado dell'I.C. di Bella (PZ) e responsabile della locale biblioteca scolastica) ci illustra come *fare didattica nella biblioteca scolastica digitale* e incentivare la lettura, la scrittura e la ricerca, ponendo l'importanza sulla creazione di una "comunità di ricerca" dove tutti – bibliotecario scolastico, docenti della commissione biblioteca, animatore digitale, team per l'innovazione – collaborino attivamente per affrontare le nuove sfide imposte dall'ecosistema digitale.

POLITICHE OPEN DATA

Uno spazio dedicato a OPENDATA E OPENGOV: nuove professioni, nuove soft skills, nuovi strumenti abilitanti la cittadinanza digitale

Francesco Piersoft PAOLICELLI (Insegna OpenGov e OpenData all'Università LUM di Lecce) nel definire il concetto di OpenData, OpenGov e cataloghi dei dati aperti (liberamente fruibili e riutilizzabili), ci parla della *strategia italiana della Pubblica Amministrazione aperta ai cittadini* (in termini di trasparenza e di partecipazione al processo decisionale), *delle nuove figure professionali e della cittadinanza digitale*,

illustrando alcuni esempi di mappe e infografiche come riuso dei dati aperti e alcuni percorsi di Alternanza Scuola Lavoro per la costruzione di cataloghi comunali di dati aperti.

CODING - PROBLEM SOLVING

Uno spazio dedicato al coding e al pensiero computazionale nella scuola

Francesco Piersoft PAOLICELLI (Insegna Coding nelle scuole primarie e secondarie di primo grado, membro attivo dei club CoderDojo di Puglia e Basilicata) nel definire, attraverso un'ampia e approfondita analisi, i concetti *di pensiero computazionale, coding, Problem Solving Complex*, illustra alcuni metodi da applicare nei vari ordini di scuola, ponendo l'accento sugli aspetti educativi e sulla necessità di introdurre nuove competenze di base nelle attività didattiche e curriculari, nuove sensibilità, nuove figure professionali. La sfida è immensa. È una sfida di processo, economica ma soprattutto culturale.

Luca FORLIZZI (Ricercatore e professore aggregato presso il Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione e Matematica dell'Università dell'Aquila, membro del Comitato Tecnico-Scientifico OPS), nel riprendere la definizione di coding e pensiero computazionale, ci parla della questione delle competenze (se utili alla formazione dell'individuo) e dell'ipotesi di introduzione dell'informatica come disciplina curricolare nella scuola del primo ordine, evidenziando l'importanza delle attività ludodidattiche nell'apprendimento del pensiero computazionale e quelle di problem solving e di come queste permettono di coniugare creatività e rigore metodologico in un'efficace sintesi che apre la via a un apprendimento coinvolgente e approfondito delle basi dell'informatica.

AGENDA 2030 DELL'ONU - MILLENNIAL LAB 2030

Uno spazio dedicato alle principali sfide che la generazione Millennials dovrà affrontare nei prossimi anni, nel più ampio contesto degli obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU

Luciano MONTI (Docente di Politiche dell'Unione Europea presso la Facoltà di Scienze Politiche della LUISS Guido Carli, Roma, Condirettore Scientifico della Fondazione Bruno Visentini) ci illustra il "Progetto Millennial Lab 2030" della Fondazione Bruno Visentini (cofinanziato dal programma europeo Erasmus+/Jean Monnet come iniziativa di eccellenza nel settore degli studi sull'Unione Europea), finalizzato alla creazione di laboratori di co-working che coinvolgano gli studenti degli istituti secondari di II grado nella definizione delle principali sfide che la generazione Millennials dovrà affrontare nei prossimi anni, nel più ampio contesto degli obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU in materia di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva a livello europeo. Nell'ultima parte ci parla di nuove professioni emergenti con un'analisi a partire dalle possibili sinergie tra l'innovazione tecnologica, il mercato del lavoro e il relativo impatto sociale.

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Uno spazio dedicato alle metodologie didattiche innovative, di cui si parla e si dibatte di più nel contesto scolastico, cercando di guidare il docente all'integrazione efficace del digitale all'interno del proprio modello didattico

Dianora BARDI (Presidente Centro Studi ImparaDigitale), **Mauro SABELLA** (Insegnante di Laboratorio di Chimica e Animatore Digitale presso l'ISIS "A. Ponti" di Gallarate) e **Chiara BELTRAMINI** (Docente di Francese, distaccata presso l'Ufficio scolastico provinciale di Varese) ci presentano, dopo una riflessione su alcuni aspetti legati alla progettazione per competenze e alla specifica formazione degli animatori digitali e delle altre figure del PNSD, il progetto di ricerca "*iMetodi*" sulla mappatura delle metodologie didattiche attive (quali flippedclassroom e le EAS, la classe scomposta, IBSE applicato con le STEM, thinkering etc), disponibili gratuitamente sul sito/progetto: www.metodologiedidattiche.it, esemplificando alcune di esse e mettendole a confronto attraverso la selezione incrociata dei 253 indicatori che caratterizzano le singole metodologie. Uno strumento approfondito che permette al docente che voglia misurarsi con l'innovazione didattica, di analizzare, osservare, valutare e scegliere – in base alle strutture, alle strumentazioni a disposizione e alle esigenze didattiche di riferimento – ciò che davvero è più adatto al proprio contesto di realtà scolastica, senza necessariamente ricorrere all'uso del digitale.

Francesco LEONETTI (Formatore, collaboratore di Rizzoli Education e Mondadori Education) ci parla dello *storytelling* (o narrazione con tecnologie digitali nel contesto didattico), delle differenti tipologie di *storytelling* (lineare, non lineare, adattativo, collaborativo), dei differenti dispositivi di creazione/fruizione e del rapporto fra *storytelling* e il mondo degli strumenti e delle risorse di apprendimento digitali. Sicuramente, come sottolinea il relatore, la narrazione è un elemento importante nel quadro complessivo delle pratiche didattiche, anche se da sola non basta: occorrono contenuti solidi, buone argomentazioni, e poi strumenti, infrastrutture, metodologie e politiche educative efficaci.

DIDATTICA IMMERSIVA, REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA

Uno spazio dedicato alla didattica nella realtà virtuale e nella realtà aumentata, due contesti fra loro differenti, ma che aprono nuovi scenari consentendo di realizzare ambienti di apprendimento decisamente innovativi, invitanti e stimolanti, che si adattano alle esigenze e agli input provenienti dagli stessi studenti

Riccardo LOPES (Formatore PNSD, Docente utilizzato presso l'USR Basilicata), ex docente presso l'I.I.S. "G.Fortunato" di Rionero, ci descrive l'attività condotta dai suoi studenti nella costruzione di "*musei dell'opera didattica*" esplorabili in ambiente 3d MUVE - *Multi User Virtual Environment*, in un contesto di didattica per scenari personalizzata, immersiva, creativa, collaborativa, documentando il lavoro che si fa nella scuola e illustrando alcune delle applicazioni gratuite (es. Aurasma) utilizzate nella scuola.

Gigliola GIURGOLA, che coordina la comunità virtuale di EDU3D, ci illustra le potenzialità, davvero infinite e molto stimolanti, di questo ambiente protetto 3d (dedicato alla didattica, dove lo studente segue il percorso più congeniale alle proprie esigenze di apprendimento), presentando alcuni progetti didattici personalizzati, con testi e ambientazioni adeguati ai vari ordini di scuola (Dante, Il piccolo principe, L'ambiente planetario, La biblioteca virtuale, La città rinascimentale) .

Andrea BENASSI (Ricercatore Indire, ideatore e sviluppatore di edMondo) ci parla della *didattica immersiva* e delle potenzialità in ambito educativo dei mondi virtuali, soffermandosi sul concetto di immersione percettiva nella scuola a partire dai videogiochi (es. Minecraft come medium principe di un certo tipo di immersione) e su alcune esperienze con implicazioni emotive, per poi introdurre *EdMondo*, il mondo virtuale di INDIRE, un laboratorio in rete, rivolto a docenti e studenti della scuola italiana, aperto al pubblico, con contenuti creati e condivisi on line dagli stessi utenti, e dove sono attivi corsi di formazione a distanza per docenti.

Giuseppe MASTRONARDI (Presidente Nazionale di AICA) e **Pierfranco RAVOTTO** (Direttore della rivista Bricks, membro del direttivo nazionale della Società Italiana e-Learning, e del direttivo della sezione Lombardia di AICA), nell'illustrare il concetto di RV e RA, due contesti favorevoli a una metodologia didattica basata sull'attivismo pedagogico (in grado di favorire un metodo di studio più attivo, partecipativo, coinvolgente, stimolante e dinamico, ricco di esperienze didattiche, anche immersive), si soffermano sui punti di forza ma anche sugli ostacoli, evidenziando, così come risulta da uno studio pubblicato su un numero speciale di Bricks (marzo 2017), che sono ormai numerosi gli insegnanti che sperimentano il virtuale in ambito educativo, attraverso tecnologie "povere" (senza grandi investimenti di denaro).

NUOVI SPAZI EDUCATIVI

Uno spazio dedicato alla trasformazione degli ambienti, da allinearsi a questa nuova visione di cambiamento

Giuseppe MASTRONARDI e **Pierfranco RAVOTTO** ci parlano in questo caso dei nuovi spazi di apprendimento, dal modello dell'azienda taylorista/fordista al modello Googleplex, evidenziando come l'aula oggi, lo spazio dell'apprendimento, non può più assomigliare all'ufficio novecentesco e all'aula novecentesca ma piuttosto al Googleplex e a un'aula montessoriana immersa nel digitale.

Giuseppe MOSCATO e **Stefania CHIPA** (Gruppo di ricerca Indire per le Architetture scolastiche e Avanguardie Educative) ci parlano degli *spazi educativi e delle architetture scolastiche* (un indirizzo di ricerca dell'Indire che, attraverso il coinvolgimento di scuole e realtà territoriali, approfondisce e analizza il rapporto tra spazi e tempi dell'apprendimento), illustrando il lavoro di ricerca sviluppato negli ultimi anni che ha condotto alla proposta del modello Indire degli 1+4 spazi educativi per il nuovo millennio, alla scoperta dello spazio individuale e dell'esplorazione.

ESPERIENZE INNOVATIVE DELLA SCUOLA LUCANA

Uno spazio dedicato ad alcune best practice della scuola lucana

Francesco SCARINGI, docente presso il Liceo delle Scienze Umane "E. Gianturco" di Potenza, ci illustra l'esperienza fatta con gli studenti della sua scuola nella realizzazione della mostra "*Cose che Pensano*", che ha inaugurato il MISUF (Museo Interattivo delle Scienze Umane e Filosofia), con la realtà aumentata al centro e gli oggetti della vita quotidiana come protagonisti.

Magda MINERVINI, **Pino SURIANO** e **Andrea BORRACCIA**, docenti dell'I.I.S. Fermi di Policoro, ci raccontano delle loro esperienze sulla metodologia del *debate sul referendum costituzionale e l'immigrazione* (giunto alla quinta edizione e aperto all'Europa), sui percorsi di *educazione all'utilizzo cosciente dei social network attraverso la microscrittura* e sui percorsi di *public speaking (microconferenze)*.

Tommaso LILLI, docente dell'I.I.S. Pentasuglia di Matera, ci parla dei *microcontrollori nella didattica: dalla domotica alla robotica*, con applicazioni nella didattica.

Sonia MOLLICA, docente dell'I.C. "Carlo Gesualdo da Venosa" e guida turistica abilitata, ci descrive l'esperienza fatta con i suoi ragazzi finalizzata a valorizzare, attraverso la multimedialità, *chiese, monumenti e siti archeologici della città di Venosa*.

Susanna MEREU, docente di Disegno e Storia dell'arte nel Liceo Scientifico "G. Galilei" di Potenza, ci racconta l'esperienza metodologica condotta con i suoi alunni, nell'affrontare, attraverso il digitale, alcune tematiche di storia dell'arte.

Rosa Anna LEPORE, docente presso l'I.C. "A. Busciolano" di Potenza affronta il tema dell'apprendimento oggi, tra innovazioni e tecnologie d'aula, con particolare riferimento all'ambiente di apprendimento definito come "terzo educatore".

Concludo con un sincero ringraziamento a tutti i relatori per aver portato, gratuitamente, un contributo inestimabile di competenza, permettendo all'iniziativa di diventare un prezioso momento di incontro, confronto e crescita per tutti.

Uno speciale ringraziamento a Davide Di Camillo e Riccardo Lopes per il supporto tecnico fornito in tutti i webinar, a Pierfranco Ravotto per l'opportunità concessa di realizzare questo numero speciale e a Nicola Villa per la paziente cura editoriale.

Un ringraziamento particolare alla grande comunità di innovatori della scuola lucana (*D.S., AD, Team etc*) che, con grande entusiasmo, ha sempre partecipato attivamente fornendo ulteriore valore al già importante contributo dei relatori, e alla dr.ssa Claudia Datena per aver contribuito, accettando nuove sfide, a innovare la scuola lucana.

L'auspicio è che questo ciclo di webinar (piccole pillole di cultura dell'innovazione), sia il primo di tanti altri a conferma delle politiche innovative che l'USR Basilicata porta avanti da anni, mantenendo, quale cuore della propria azione, la centralità delle persone.