BRICKS | TEMA

Il Premio Scuola Digitale in Basilicata ai tempi del COVID-19

a cura di:
Patrizia Di Franco

Premio scuola digitale Basilicata, Didattica e tecnologia, Competizioni didattiche

Il Premio Scuola Digitale in Basilicata

Il premio scuola Digitale: una nuova opportunità per le scuole

Spesso le idee si accendono l'una con l'altra,
come scintille elettriche.
(F. Engels)

Si è conclusa alla fine di maggio 2021 la terza edizione del Premio Scuola Digitale della Basilicata. La seconda on line, a causa degli eventi legati alla pandemia.
Quando nella primavera 2020 il Ministero dell'Istruzione annunciò la sospensione dell'evento il momento era davvero drammatico e ancora vivevamo la stagione dello sbigottimento senza renderci conto di quanto saremmo cambiati. La possibilità, quindi, di poter svolgere on line l'edizione 2020 ci ha colti di sorpresa, ma, per citare G.B.Shaw con le parole di R. Kennedy: *"Alcune persone vedono le cose per come sono e si chiedono "perché?" Io le vedo come non sono mai state e mi chiedo "Perché no?"*.
Si trattava di cambiare punto di vista e di trovare, nella bufera che aveva investito in pieno la scuola, modalità nuove e stimolanti di fare didattica e di mettere a frutto le competenze digitali dei docenti. Per prima cosa, dunque, lo sguardo. Un nuovo modo di leggere la realtà che ci circondava domandandosi cosa si potesse fare. Abbandonando atteggiamenti di rassegnazione, fatalismo e di generico spirito di sacrificio e lasciando spazio alla tecnologia ed alla didattica digitale come un'incessante ricerca di opportunità.
Il Ministero dell'Istruzione, attraverso le finalità del Premio Scuola Digitale, ci chiedeva di leggere la crisi pandemica come un'occasione per rifondare il rapporto tra la scuola, gli studenti ed il territorio traendo fuori energie (e metodologie) che i docenti non sapevano fino a quel momento di avere.

Si trattava per noi, come Scuola Polo per il Premio Scuola Digitale della Basilicata, di prendere confidenza con la confusione di quel momento ed imparare a starci dentro, a non averne paura, ragionando per processi e azioni concrete seppur "digitali".
Il miglior modo per fare accadere le cose, a volte, è farle accadere e, ancora, per avviare un processo nuovo il segreto non è prepararsi, pronti partenza via, ma semplicemente avviarlo.
Questo abbiamo imparato e questo abbiamo fatto, anche se non avevamo assolutamente chiaro dove saremmo andati a finire.
Con la fiducia nei nostri mezzi e in quelli delle scuole del territorio, nelle nostre competenze e in quelle di docenti e studenti delle scuole, mettendoci a disposizione delle belle sorprese. Che sono arrivate.

Figura 1 - Logo del Premio Scuola Digitale

Il Premio Scuola Digitale: le indicazioni del Ministero dell'Istruzione

Il Premio Scuola Digitale è una iniziativa del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, che intende promuovere l'eccellenza e il protagonismo delle scuole italiane nell'apprendimento e nell'insegnamento della didattica digitale, incentivando l'utilizzo delle tecnologie digitali nel curricolo, secondo quanto previsto dal Piano Nazionale per la Scuola Digitale e favorendo l'interscambio delle esperienze nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

Il Premio, articolato in una fase provinciale, una regionale ed una nazionale, è una competizione tra scuole, che prevede la partecipazione delle istituzioni scolastiche secondarie di primo e secondo grado, con il coinvolgimento attivo delle studentesse e degli studenti che abbiano proposto e/o realizzato progetti di innovazione digitale, caratterizzati da un alto contenuto di conoscenza, tecnica o tecnologica, anche di tipo imprenditoriale.

Le scuole possono candidare progetti che propongano modelli didattici innovativi e sperimentali, percorsi di apprendimento curricolari ed extracurricolari basati sulle tecnologie digitali, prototipi tecnologici e applicazioni, nei settori del *making*, *coding*, robotica, internet delle cose (IoT), del *gaming* e *gamification*, creatività digitale (arte, musica, valorizzazione del patrimonio storico, artistico, culturale, ambientale, con le tecnologie digitali, *storytelling*, *tinkering*), utilizzo delle nuove tecnologie per inclusione e accessibilità, STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), sviluppo sostenibile del territorio attraverso le tecnologie digitali.

Per la partecipazione ogni scuola deve realizzare un video della durata massima di 3 minuti, pena l'esclusione, di presentazione del progetto candidato.

Il **Premio, sia nella fase provinciale che regionale, viene attribuito per i due ordini di scuola** da una Giuria di esperti, che opera sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

– valore e qualità del contenuto digitale/tecnologico presentato, in termini di vision, strategia, utilizzo di tecnologie digitali innovative (punti 4);
– significatività dell'impatto prodotto sulle competenze degli studenti e integrazione nel curricolo della scuola (punti 4);
– qualità e completezza della presentazione (punti 2).

12 sono i progetti finalisti per ciascun ordine di scuola e per ciascuna fase.
Durante le sessioni del premio, i progetti finalisti sono presentati dagli studenti stessi attraverso appositi ***pitch* della durata massima di 3 minuti che si aggiungono alla proiezione del video.**
Le scuole prime classificate, alla fine di ogni fase, vincono un premio in denaro utile alla prosecuzione del progetto.

Edizione 2018/19

L'I.I.S. "Duni-Levi" di Matera, scuola polo per la regione, ha coordinato e gestito il premio in Basilicata destinato nella prima edizione solo alle scuole secondarie di secondo grado in collaborazione con l'USR per la Basilicata e con il supporto del referente regionale per il Piano Nazionale Scuola Digitale, prof. Pasquale Costante. La finale regionale si è tenuta il 19 novembre 2018, alla presenza dell'allora Ministro dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Marco Bussetti, che ha premiato gli studenti delle scuole

selezionate dalla giuria di esperti. La giornata della fase regionale del Premio Scuola Digitale è stata organizzata in collaborazione con la Fondazione Matera – Basilicata 2019 e dello stesso MIUR.

È risultato vincitore a livello regionale l'I.I.S. "Einstein-De Lorenzo" di Potenza con il progetto "Parking Management System".

La manifestazione è proseguita nel pomeriggio ed ha coinvolto circa 170 studenti delle scuole secondarie di secondo grado in un laboratorio innovativo ispirato al modeling orientato verso la concreta valorizzazione del patrimonio culturale, materiale ed immateriale dei territori. L'attività, legata agli 8 principi del dossier di Matera 2019, ha portato i ragazzi a vestire i panni di *future designers* - disegnatori di futuro, elaborando in team le possibilità di futuro delle idee.

Figura 2 - Foto dei vincitori del Premio scuola digitale 2018-19 con il Ministro Del MIUR Bussetti

Il link alla galleria fotografica:

http://www.dunilevimatera.edu.it/index.php/it/tutte-le-notizie/item/772-premio-scuola-digitale-finale-regionale-a-matera

il link al video dei future designers
https://youtu.be/roOr3n8La

Edizione 2019/2020

Il Premio Scuola Digitale è stato realizzato dalla Scuola Polo, I.I.S. "Duni-Levi" di Matera con il supporto dell'USR per la Basilicata e del referente provinciale PNSD prof. Pasquale Costante, responsabile sia delle due fasi provinciali di Matera e Potenza, che della fase regionale.

Nel momento in cui si era già pronti per svolgere le finali provinciali e per giungere, quindi, nei tempi previsti, alla fase regionale, il 24 febbraio il Ministero comunicava che le manifestazioni in presenza venivano sospese .
Il 20 aprile, in pieno lockdown, la scuola polo comunicava alle scuole della regione la decisione del Ministero di terminare le fasi provinciali e regionali del Premio Scuola Digitale in modalità on line, nonostante la sospensione delle attività didattiche in presenza e di tutte le altre iniziative scolastiche programmate.
Una notizia inaspettata che, oltre ad essere richiesta a causa della situazione emergenziale, poteva rappresentare un'opportunità in termini anche di coinvolgimento e di diffusione fra le istituzioni scolastiche di tale iniziativa. Le scuole, tutte quelle che si erano candidate, hanno risposto con entusiasmo, mettendosi alla prova con nuove modalità di presentazione dei progetti e con la necessità di convertire progetti e materiali immaginati per una manifestazione in presenza.
L'evento regionale ha avuto inizio con un video di sand art appositamente commissionato per l'occasione che intendeva comunicare un messaggio forte sulla necessità di integrazione tra arte, cultura, creatività e tecnologia.
Sono intervenuti come ospiti:

- il dott. Luigi Catalani, componente della giuria, che ha parlato agli studenti dell'utilizzo didattico dei progetti Wikimedia;
- la dott.ssa Greta Attademo, dell'Università di Napoli, che ha parlato del suo progetto "Origaming" e della possibilità di fruire delle opere d'arte attraverso il Gaming.

Dopo un breve intermezzo musicale, rigorosamente on line, a cura degli studenti della scuola polo, è cominciata la sfida delle scuole del primo ciclo.
Quindi, dopo un altro intermezzo musicale è stata la volta dei progetti del secondo ciclo.
La giuria, integrata per l'occasione dalla professoressa Attademo, si è quindi ritirata in un'apposita aula virtuale per la valutazione dei progetti, .
Durante i lavori della giuria è stato proiettato un video messaggio del prof. Mauro Ferrari, accademico, CEO Houston Methodist Research Institute, sul significato dei confini e sulla necessità di superarli.
Si è proceduto alla proclamazione dei vincitori e alla conclusione della manifestazione affidata ad un video realizzato da una studentessa del Liceo Artistico di Matera in cui sono stati raccolti tutti i progetti partecipanti alle fasi provinciali e regionali della Basilicata.

Nonostante le difficoltà, la manifestazione è stata molto apprezzata dalle scuole partecipanti soprattutto in relazione alla concomitante fase di chiusura delle scuole durante il lockdown.
Prezioso, in questa fase, il supporto delle animatrici digitali della scuola Polo e di tutte le scuole coinvolte.
Il Premio Scuola Digitale, anche in questa strana edizione, ha dimostrato che tutte le scuole, tutti gli ordini di scuola, possono integrare nel curricolo le tecnologie per affrontare nuove sfide e raggiungere nuovi entusiasmanti, inattesi traguardi.

Edizione 2020/2021

L'edizione dell'a.s. 2020/2021 è stata predisposta fin da subito con la modalità on line. SI trattava di mettere a valore le competenze acquisite durante il lockdown sia dagli studenti che dai docenti. La novità era il riferimento specifico dei progetti alle competenze digitali dei cittadini, come indicate dai documenti europei.
Occorreva, e occorre sempre più, riflettere sull'impatto della tecnologia nella scuola.
Siamo sempre più connessi e il volume delle informazioni on line cresce di continuo. Gli esperti hanno previsto che il 90% della popolazione mondiale sarà connessa a internet nei prossimi 10 anni.

Lo sviluppo della tecnologia, unito agli eventi legati al lockdown ed al forzato ricorso al digitale per le connessioni con gli altri, possono sviluppare molte possibilità positive, ma è necessario capire come affrontarle e come dotare i bambini e i ragazzi degli strumenti per approcciare a questa trasformazione del mondo.
Il mondo digitale è un ecosistema che integra apprendimento e intrattenimento. È quindi fondamentale sviluppare alcune competenze digitali, per essere utenti attivi e affrontare la rete con la giusta preparazione.

Le competenze digitali individuate dal Dig Comp 2.1 sono:

Area di Competenza 1. Informazione e data literacy

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Area di Competenza 2. Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con le tecnologie digitali

2.2 Condividere con le tecnologie digitali

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

Area di Competenza 3. Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Area di Competenza 4. Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Tutelare la salute e il benessere

4.4 Tutelare l'ambiente

Area di Competenza 5. Problem solving

5.1 Risolvere i problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali

5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Anche il World Economic Forum ha stilato **una lista delle 8 skills necessarie,** sulle quali anche l'istruzione dovrà investire risorse e tempo.
Queste abilità possono essere suddivise in 8 aree interconnesse:

- **Digital identity: la consapevolezza della propria presenza online, la propria identità e la capacità di gestirla al meglio.** Si tratta di saper gestire la propria reputazione on line e gestire le conseguenze a lungo e breve termine della propria presenza in rete.
- **Digital use: la capacità di utilizzare dispositivi e sistemi differenti,** la capacità di padroneggiare in modo equilibrato il rapporto tra vita online e offline. Questo significa avere anche consapevolezza del tempo trascorso davanti ad uno schermo e quindi delle conseguenze sul proprio benessere e sulla partecipazione alla vita comunitaria.
- **Digital safety: l'abilità di riconoscere ed evitare i rischi connessi all'uso del digitale**, come saper riconoscere i rischi di cyberbullismo, così come i contenuti problematici ed evitare e/o limitare tali rischi.
- **Digital security: l'abilità di riconoscere i pericoli informatici (hacking, truffe o malware)** e comprendere quali siano le pratiche necessarie per proteggere i propri dati e i propri device e adottare gli strumenti adeguati, come per esempio la protezione delle password.
- **L'empatia digitale o Digital emotional intelligence: l'intelligenza emotiva è molto importante nel mondo digitale**, che a volte ci disconnette da altre persone, invece di connetterci. È fondamentale sviluppare questa capacità che permette di approcciarsi con consapevolezza all'altro, anche dietro ad uno schermo, di sviluppare una consapevolezza sociale ed emotiva, e costruire buone relazioni online con gli altri.
- **La comunicazione digitale: la capacità di comunicare e collaborare,** ovvero farsi capire dagli altri attraverso l'uso di tecnologia e media digitali.
- **L'alfabetizzazione digitale: la capacità di trovare informazioni on line**, valutarne la credibilità, creare propri contenuti e condividerli nel modo migliore. Sviluppare un pensiero critico è fondamentale in rete dove spesso circolano fake news.
- **I diritti digitali: comprendere e sostenere i propri diritti personali e legali,** tra cui il diritto alla privacy, la proprietà intellettuale, la libertà di parola e la tutela dai discorsi prevaricatori o di odio.

Con queste premesse teoriche, illustrate alle scuole della regione a cura dell'Equipe Scuola Digitale, sono state poste le premesse per la nuova edizione del Premio. Che, per fortuna, era stato previsto on line perchè da novembre 2020, di nuovo le scuole, soprattutto quelle secondarie di secondo grado, hanno chiuso i battenti.
Alla scadenza dell'avviso i progetti presentati erano più numerosi di quelli della precedente edizione, a dimostrazione di una rinnovata e più consapevole fiducia dei docenti e degli studenti nelle proprie competenze digitali.
Come di consueto, dopo le fasi provinciali il 21 maggio 2021 sì è svolta la fase regionale con il supporto della rete televisiva TRM, in diretta TV a partire dalle ore 15,30.

L'evento, durato tre ore, è stato arricchito, oltre che dai saluti delle Istituzioni e del Ministero, anche da numerosi e qualificati ospiti che stanno accompagnando ed innovando il mondo della cultura digitale in Basilicata ed in Italia.

Alla finale si sono connessi sulla piattaforma Skype predisposta da TRM che ha curato la diretta televisiva, oltre alla Giuria, per ciascuna scuola finalista n. 1 o 2 studenti.

Dopo la proiezione del video di ciascuna scuola (3 minuti), è stata data la possibilità ad uno o due studenti portavoce per ciascun progetto di spiegare in modalità live, con un pitch di massimo di 2 minuti il progetto stesso e di rispondere alle domande della giuria per un massimo di 1 minuto, senza l'ausilio di ulteriori supporti multimediali (slide, presentazioni, etc.).

Al termine di tutte le presentazioni sono stati scelti dalla Giuria tre progetti tra quelli delle scuole del I ciclo di ciascuna provincia e tre tra quelli delle scuole del II ciclo.

La proclamazione dei vincitori e la conclusione della manifestazione è stata affidata alle immagini di thinking design realizzate da Nowhere in cui sono stati raccolti tutti i progetti partecipanti della fase regionale della Basilicata con le quali è stato effettuato un video.

Nonostante le difficoltà, la manifestazione è stata molto apprezzata dalle scuole partecipanti soprattutto in relazione alla concomitante fase di chiusura delle scuole durante il lockdown. Lo spirito del "Premio Scuola Digitale" è quello di coinvolgere, attraverso una competizione sana e trasparente, un numero sempre maggiore di scuole nell'uso delle tecnologie e dei metodi innovativi nella didattica ed è stato emozionante vedere la passione con cui tutti, studenti, insegnanti, dirigenti scolastici, stanno innovando la scuola lucana.
Il Premio scuola digitale di quest'anno, rispetto alla grande situazione di emergenza che la scuola ha vissuto e sta vivendo, ha costituito sì un momento di confronto e di visibilità dei lavori innovativi prodotti dalle scuole, ma anche un grande serbatoio di idee e di proposte sulla didattica digitale, un bacino di esperienze al quale tutte le scuole potranno attingere nei prossimi mesi. Questa manifestazione, al pari di altre volute dal MInistero e supportate dagli Uffici Scolastici Regionali, contribuisce in modo forte alla crescita di tutta la comunità scolastica: il lavoro appassionante dei docenti, l'entusiasmo degli alunni, sono gli elementi più importanti e che occorre preservare e rafforzare.
Qui di seguito:

- il link per i materiali di supporto alle scuole:

http://www.dunilevimatera.edu.it/index.php/it/tutte-le-notizie/item/1182-premio-nazionale-scuola-digitale-2021

- link finale provinciale Matera https://youtu.be/UF77AyfjWR8
- link finale provinciale Potenza https://youtu.be/jJTEHyfEg5A
- link finale regionale https://youtu.be/300B2o-gDyQ - https://youtu.be/Kd0689RX7

Conclusioni

Una premessa. La scuola, senza ombra di dubbio, è quella della didattica in presenza, non solo per la miglior resa negli apprendimenti e nello sviluppo delle competenze, ma anche per il benessere degli studenti. Tuttavia è importante fare tesoro di alcuni elementi sperimentati con successo durante il periodo di Didattica a distanza ed integrata (e ce ne sono tantissimi) che potranno avere degli effetti positivi moltiplicativi e ri-generativi sull'intero sistema scuola. Si tratta di sperimentazioni e pratiche didattiche nuove o modificate dalla tecnologia che sono in grado di rafforzare e innovare lo stesso insegnamento in

presenza, di cambiare positivamente alcuni aspetti della relazione educativa, di ampliare i tempi e modi di fare scuola e fornire agli studenti competenze reali in merito a ciò che sarà il mondo del lavoro nell'immediato futuro, in cui il saper comunicare, collaborare e progettare con gli altri, in presenza e a distanza, saranno fondamentali.

Il sistema scuola nel bene e nel male durante la DaD, sicuramente con lacune, mille difficoltà e problematiche varie, ha in gran parte retto grazie all'impegno disinteressato di docenti e di dirigenti che ci hanno creduto. E che nel Premio Scuola digitale, malgrado tutto, si sono messi in gioco nonostante la distanza generazionale dai loro studenti. Meno avvezzi dei loro studenti all'uso delle tecnologie, infatti, i docenti hanno sperimentato come fare lezione in videoconferenza, valutare digitalmente, gestire le classi virtuali e gli ambienti di apprendimento online, strutturare e portare avanti compiti di realtà e lavori di gruppo che, invece dei cartelloni, prevedevano la presentazione video e nuove modalità di interazione veloce come il pitch, fornendo un utile supporto anche per chi era più fragile dal punto di vista emotivo favorendo lo sviluppo del senso di appartenenza ad una comunità.

La DaD nella scuola non è stata solo un cambiamento strumentale come è avvenuto nel mondo del lavoro con lo smartworking. Nel caso dei progetti presentati per il Premio Scuola Digitale, soprattutto nell'ultima edizione, si è evidenziata una ricerca sperimentale e una riprogettazione digitale generativa complessa. Le attività presentate in 6 minuti al pubblico dei pari, dei docenti, degli esperti e del pubblico collegato da casa, hanno richiesto tante ore di lavoro in più pomeridiano per i docenti sperimentatori, molti dei quali hanno acquisito nuove competenze e professionalità. Il livello stesso dei progetti, notevolmente cresciuto nel corso di tre edizioni, lo conferma.
Sicuramente le attività dei progetti presentati hanno insegnato diversi modi di comunicare e scrivere in digitale; gli studenti hanno utilizzato email, messaggistica istantanea strumenti collaborativi a distanza, piattaforme creative, in un dialogo continuo che non si interrompeva con la fine delle lezioni ma che era finalizzato ad una competizione positiva.
Si sono prodotte nuove competenze negli studenti? Sicuramente sì. Tali nuove competenze possono/potranno essere in qualche modo accertate e descritte. Sarebbe importante, per questo, che anche a livello regionale, provinciale o per singole istituzioni scolastiche, si cominciasse a classificare e descrivere particolari attività e processi didattici innovativi e inserirli in un repertorio o database consultabile.

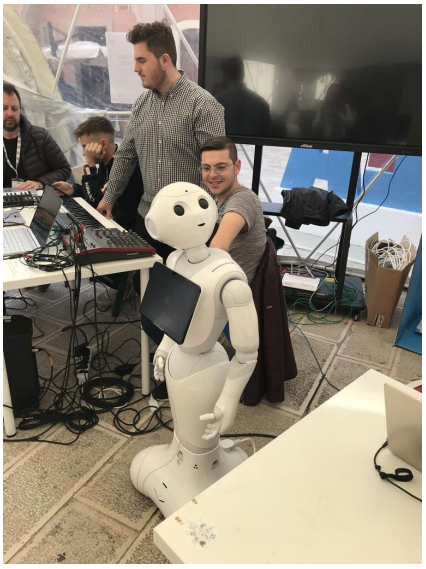

Figura 3 - Laboratorio di progettazione per il Premio scuola digitale

Patrizia Di Franco

lpatrizia.difranco@gmail.com

I.I.S. "E. Duni-C. Levi" Matera

Dirigente Scolastico dal 2007 prima in una Direzione didattica, poi in un istituto Comprensivo e dal 2015 dei Licei Classico e Artistico di Matera.