

BRICKS | TEMA

Il PNRR: risorse e opportunità per una scuola innovativa

a cura di:
Luigi Mazzuca



PNRR, Rinnovamento, Innovazione

Il *Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza* ha offerto alle istituzioni scolastiche un'opportunità economica senza precedenti, consentendo finalmente la realizzazione di progetti a lungo accantonati e desiderati da tempo. Grazie ai fondi del *PNRR - missione 4 - componente 1 - azione 1*, per farla in breve, *Trasformazione degli spazi scolastici in ambienti innovativi di apprendimento*, l'Istituto Comprensivo *Gino Strada di Casirate d'Adda* si è adoperato per rendere realtà il percorso di ripensamento della gestione delle attività didattiche, con revisione del curriculum in ottica di trasversalità del sapere e di sviluppo delle competenze, già iniziato da diversi anni.

Individuazione dei bisogni fondamentali

Dall'analisi effettuata dal Nucleo Interno di Valutazione e dagli esiti della ricognizione effettuata dal gruppo di progetto coordinato dalla dirigente scolastica prof.ssa Nunzia Tedesco era emerso come particolarmente funzionali allo scopo fossero la rimodulazione e l'innovazione degli ambienti didattici.

Si è deciso come prioritario il completamento della dotazione dei monitor digitali interattivi touch screen per perseguire l'obiettivo di rendere la didattica in aula sempre più innovativa ed inclusiva, migliorando la qualità dell'offerta formativa dell'Istituto e la motivazione intrinseca degli studenti, maggiormente coinvolti e sempre più protagonisti dell'azione educativa.

Si è inoltre rilevato un forte bisogno di strumenti per l'alfabetizzazione e per il miglioramento dell'italiano L2 per i numerosi alunni stranieri e NAI che frequentano l'Istituto. Si è valutato che la riorganizzazione degli spazi rispondesse a questa analisi, ripensando gli spazi come ambienti sfidanti le discipline in termini di laboratorialità.

Alla luce di queste considerazioni, si è focalizzata l'attenzione su quattro punti ritenuti fondamentali veicolando le scelte successive verso:

- 1) un'introduzione diffusa delle *digital board* nel contesto scolastico avendo come obiettivo principale quello di migliorare l'esperienza di apprendimento attraverso l'utilizzo di queste tecnologie innovative;
- 2) la realizzazione di aule tematiche che valorizzassero in particolare l'apprendimento delle discipline *STEAM*;
- 3) l'acquisto di un laboratorio linguistico multimediale e di *device* personali che permettessero agli studenti di diventare sempre più protagonisti attivi del proprio apprendimento;
- 4) la diffusione di strumenti mirati alla realizzazione di ciò che la creatività di studenti e insegnanti permette di ideare e progettare.

Analisi dei prodotti offerti dal mercato

A questo punto il gruppo di progetto, dopo aver compiuto una scrupolosa ricognizione dei bisogni e delle dotazioni dei plessi ha svolto un'attenta analisi dei prodotti presenti sul mercato privilegiando monitor

che avessero alcune caratteristiche irrinunciabili come la gestione di più tocchi in simultanea per rendere possibili dinamiche collaborative più efficaci, la condivisione degli schermi di più dispositivi simultaneamente, la presenza di software integrati utili per la didattica e l'inclusione.

Irrinunciabile la compatibilità dei pannelli interattivi con le applicazioni che si integrassero con gli account della Google Workspace e che consentissero l'utilizzo del monitor senza necessariamente prevedere la presenza di notebook o altri dispositivi esterni.

E' stato anche ritenuto particolarmente utile dotare ogni monitor di una webcam esterna. Sempre per aumentare la partecipazione degli alunni, la loro autonomia e responsabilizzazione nell'utilizzo delle nuove tecnologie e per favorire l'utilizzo di metodologie innovative quali il *Cooperative Learning*, il *Learning by doing*, il *Problem Based Learning*, è stato ritenuto fondamentale potenziare la dotazione tecnologica di base, ampliando la quantità di dispositivi personali, in particolare *Chromebook*, a disposizione di studenti e docenti.

La scelta dei *Chromebook* come strumentazione caratterizzante si lega a principi di efficienza, nel senso che in questo modo sarà possibile sfruttare a pieno le potenzialità della *Google Workspace for Education* di cui l'Istituto è già dotato e garantiranno una durata di utilizzo maggiore rispetto ai *notebook* portatili, coprendo tutto l'arco della giornata scolastica.

Inoltre si avrà anche un maggior controllo da parte dell'Istituzione scolastica sull'utilizzo della tecnologia grazie alla presenza della licenza *Chrome Education Upgrade* che consente di configurare le impostazioni da remoto e dare la possibilità di una gestione completa, semplice e sicura dei *device* utilizzati a scuola.

Con tante belle idee e molto entusiasmo la nota dolente è stata fare i conti con la dotazione economica a disposizione e la dinamicità dei prezzi degli articoli oltre alla loro effettiva disponibilità sul mercato in termini di consegna nei tempi previsti; fondamentale in questo caso è stato il supporto della DSGA Sig.ra Ornella Mozzi che lavorando in sinergia con la Dirigente Scolastica e il gruppo di progetto ha permesso di districarsi nelle procedure di appalto.

Risultato finale

Per tirare le somme il progetto complessivo si è concretizzato con la realizzazione di diciotto ambienti fisici e digitali di apprendimento, che permettano di innovare in modo efficace la didattica secondo il modello *SAMR (Sostituzione - Ampliamento - Modifica - Ridefinizione)*, utilizzando cioè la strumentazione non solo come sostituto di carta e penna, ma come prezioso strumento per aumentare, modificare e ridefinire le opportunità fornite attraverso il processo di insegnamento- apprendimento.

Per fare ciò è stata modificata la destinazione d'uso delle aule dei due plessi della scuola secondaria di primo grado che si sono trasformate in aule tematiche. Si è inoltre provveduto ad innovare alcuni ambienti della scuola primaria in tutti e tre i plessi dell'Istituto. Si è partiti dalle dotazioni digitali già in essere, per buona parte acquisite grazie ai finanziamenti *PON* e *PNIS* precedenti, integrando gli arredi già presenti con soluzioni flessibili che permettono la rimodulazione del setting delle aule; è stato ovviamente previsto anche l'acquisto di un pacchetto base di dotazioni tecnologiche di indirizzo caratterizzanti, alcuni dei quali andranno ad incrementare i kit per le *STEAM* già presenti in Istituto, come

kit di robotica e per il coding, microscopi digitali e interfacce per la raccolta e analisi di dati; strumenti per la creatività digitale; strumenti per l'apprendimento delle lingue straniere e software specifici per ciascun ambiente interessato.

Tali strumenti saranno da intendersi come propedeutici a una didattica quotidiana più inclusiva e personalizzata, basata su apprendimento esperienziale e collaborativo, *peer learning*, insegnamento delle *multiliteracies* e *gamification*.

Alla fine di questa prima fase l'istituto Comprensivo *Gino Strada* di Casirate d'Adda è fiero di aver iniziato a realizzare un'aula STEAM per ciascuno dei tre plessi della scuola primaria, un'Agorà polifunzionale nel plesso di Arzago d'Adda della scuola primaria, un'aula STEAM per ciascuno dei plessi di scuola secondaria di primo grado di Calvenzano e Casirate e sempre per la scuola secondaria un'aula polifunzionale di storia / geografia / chromecasting / videoediting, un'aula di arte/tecnologia, quattro aule linguistica/intercultura: due per ciascuno dei plessi, un'aula di storia/geografia, una di matematica, una di scrittura, una biblioteca, un'aula di musica e una di tecnologia/falegnameria.

Il lavoro da fare è ancora tanto, così come i sogni da realizzare ma i primi risultati ottenuti ci rendono particolarmente orgogliosi anche perchè tutto questo è stato reso possibile dal costante lavoro in sinergia del gruppo di progetto con la Dirigenza dell'Istituto senza dover ricorrere a collaborazioni esterne.



Luigi Mazzuca

luigi.mazzuca@suitecasirate.it

Luigi Mazzuca insegnante di scuola primaria da sempre interessato alla didattica innovativa con le nuove tecnologie, membro stabile del team digitale e del gruppo di progetto dell'Istituto Comprensivo Gino Strada di Casirate d'Adda