



n.3 - 2025

In questo numero

***La scuola senza campanella:
Service Learning & Outdoor
Education per riconnettere
l'apprendimento al mondo là
fuori***

di Matteo Uggeri

La storia di Darian, che ha smarrito la strada grazie alla scuola

In un recente laboratorio scolastico, dipanatosi su parecchi mesi, da giugno scorso, in due secondarie di primo grado, ho potuto osservare in qualità di formatore parecchie dinamiche interessanti del mondo della scuola. **Mi ha colpito più di altre una cosa che, nel contesto del numero attuale, ha la sua rilevanza: il caso di Darian.**

Al primo incontro mi sono accorto di lui perché era tra i pochi a rispondere alle varie domande che facevo, a porne lui stesso, insomma a interagire. Lo faceva in modo spontaneo, abbastanza audace nella sostanza (spesso tentava la risposta a domande di carattere scientifico, seppur sbagliando), sempre rispettoso e curioso al tempo stesso.

Il laboratorio che portavamo era su STEM (di qui la scienza), orientamento e gioco¹. Su quest'ultimo punto viene fuori che **Darian è una specie di semiprofessionista, ossia assembla mod² e, in sostanza, già in parte lavora nel mondo del gaming.** Gli faccio i complimenti, approfondisco un po' e mentalmente investo su di lui in quanto persona che nel nostro lab può fare un buon lavoro e magari aiutare gli altri. L'insegnante, presente all'incontro, mi dice sorpresa che Darian di solito non emerge così, ed è invece tra quelli con qualche difficoltà nei risultati scolastici.

¹ Se siete curiosi trovate delle informazioni qui: <https://www.steamplay.it/>

² "Una mod è un insieme di modifiche estetiche e funzionali a un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco manipolando le statistiche." Da Wikipedia (IT) - [https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi)) [marzo 2025]

Passano i mesi. Il laboratorio prosegue, gestito più spesso da altri miei colleghi. Io torno sporadicamente. Pochi giorni fa siamo agli incontri finali di restituzione e auto-valutazione dei lavori svolti, assieme ai ragazzi. Il gruppo di Darian ha lavorato molto bene, ma fino a un certo momento. Come tutti, **lui e i compagni hanno incontrato parecchie difficoltà, ma sono tra coloro che hanno mostrato molta inventiva, problem solving, intraprendenza:** hanno perfino coinvolto un compagno di altra classe che, essendo un BES, è spesso “in giro nei corridoi”, e ne han registrato la voce per il gioco. Fantastico! Però. C’è un però. A un certo punto si sono come fermati.

“Ma perché?” chiedo.

Le prime risposte sono vaghe, generiche, tautologiche, come spesso capita con i ragazzi di questa età, che appunto talvolta si esprimono poco. **Alla fine lui e i suoi compagni dicono “Troppe verifiche”.** In sostanza, sono stati troppo impegnati con quello che potremmo chiamare “lo studio ordinario”. E fin qui, mi dico, pazienza. Non posso pretendere che il nostro laboratorio abbia precedenza sul percorso curricolare di ragazzi di terza, anche se una voce dentro di me grida vendetta per le competenze trasversali, digitali e pure per le conoscenze curricolari che i partecipanti potevano sviluppare ulteriormente dedicandosi al lavoro di gruppo.

Ma il dramma emerge quando **chiedo a Darian come vanno i lavori sul gaming. Stessa risposta. “Non ho mai tempo.”**

Riassumendo: **la scuola ha spento l’avvio verso una professione seria, con buone prospettive e coltivata con passione a un ragazzo di 14 anni in gamba, volenteroso e con una sorta diciamo di “talento naturale”.**

Confido nel fatto che riprenderà, ma ci rifletto sopra assieme alle colleghe.



Figura 1 - Marjaana Kangas, in una foresta finlandese, pratica outdoor education con un suo allievo

Cosa sarebbero quindi Service Learning e Outdoor Education?

Poi arriva questo numero di Bricks, dedicato a *Service Learning e Outdoor Education*. Sono due ambiti che personalmente conosco poco. Pare che io non sia l'unico ad essere ignorante in tal senso, se è vero che di articoli non ne sono arrivati tanti. Colpisce, considerato il fatto che per ogni numero che lanciamo sull'Al invece fioccano le proposte, laddove questa tecnologia è giunta a noi da molto poco.

Innanzitutto approfondiamo cosa significano i due termini. **"Il *Service Learning*³ è un approccio pedagogico che promuove una visione di scuola aperta e in continua relazione con l'esterno, in grado di favorire negli studenti l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze strettamente legate all'impegno civico e realizzate attraverso un'esperienza scolastica."** Così ce lo racconta Dell'Unto nel suo bell'articolo, facendo riferimento all'apprendimento esperienziale sostenuto da John Dewey e Paulo Freire, promotore di una prassi educativa che combini riflessione ed azione per trasformare la realtà sociale, supportando negli studenti la formazione di una coscienza critica. Moira Stefini aggiunge che **"la scuola deve diventare luogo di vita, offrire esperienze concrete e significative, che diano a studenti e studentesse gratificazione e li facciano sentire parte attiva dell'apprendimento."**

Chiaramente un approccio in cui **l'esperienza educativa si realizza attraverso un percorso che va ben oltre la lezione frontale⁴ e che si concretizza in progetti svolti in collaborazione con le istituzioni del territorio** in connessione con il curriculum scolastico, diventando parte integrante dell'offerta formativa dell'istituto scolastico ed elemento fondamentale delle progettualità con l'esterno.

Parlando di "esterno", ecco che, in sintonia con quanto sopra, si colloca l'*Outdoor Education*, sostenuta in Italia in particolare dal movimento Avanguardie Educative di Indire, il quale identifica tre punti al centro di tale filosofia: **a) didattica attiva e con lo studente al centro, b) spazio esterno come ambiente di apprendimento, c) didattica lenta che passa attraverso il corpo e i sensi** (dall'articolo di Bordonaro).

Ma come coniugare l'apprendimento curricolare, che tanto sembra stare a cuore ad insegnanti e pure genitori, con queste che sembrano "semplici gite all'aperto"? Lo spiega molto bene nella pratica Marjaana Kangas, dicendo che **gli ambienti all'aperto offrono innumerevoli opportunità per esplorare con gli studenti anche le materie scientifiche.** Ad esempio, la matematica si manifesta come strumento culturale nella vita quotidiana. "Possiamo osservare diversi modi di esprimere i prezzi o l'orario, o come ci orientiamo per arrivare a casa di un amico usando numeri civici, numeri di porte o mappe. Oltre alle espressioni numeriche, possiamo anche prestare attenzione alle forme nei segnali stradali, nelle comunicazioni pubbliche e nell'architettura." Il tutto utilizzando anche il movimento e i giochi.

³ Il termine SL è stato coniato per la prima volta da Robert Sigmon e William Ramsey alla fine degli anni Sessanta del secolo scorso.

⁴ Si cfr. *Il Manifesto delle Avanguardie educative* in particolare Orizzonte n. 5 - [Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza](#), Orizzonte n. 3 - [Creare nuovi spazi per l'apprendimento](#), Orizzonte n. 1 - [Trasformare il modello trasmissivo della scuola](#)

Troppo difficile perché ci preoccupiamo del freddo, della pioggia o del caldo? Bordonaro porta i ragazzi sulle pendici dell'Etna o al porto, Kangas sulle montagne finlandesi. In inverno. E per chi non è vicino alla natura? Ci sono parchi, cortili, strade, piazzali.

Innumerevoli quindi i vantaggi dell'uscire dalle mura scolastiche, di connettersi con l'ambiente, sia esso quello produttivo, civile (*Service Learning*) o ambientale, naturale o antropico (*Outdoor Education*).



Figura 2 - Trekking sui crateri vulcanici spenti dell'Etna, dall'articolo di Bordonaro.

A che pilastri affidarsi quindi?

Sembra bellissimo. Ma allora perché così pochi articoli in questo numero? Perché chi ci legge, sia esso un'insegnante o un genitore, probabilmente conta sulle dita d'una mano esperienze del genere oggi nella scuola? E perché siamo arrivati al punto in cui Darian non ha potuto coltivare la sua passione, anche lavorativa, a causa del carico di verifiche scolastiche, finendo per non riuscire a concludere il progetto di un laboratorio giocoso, creativo e stimolante, che poteva aiutarlo a sviluppare una professionalità che già aveva autonomamente avviato? Qualcuno potrebbe anche dire, in merito al *Service Learning*, che si applica solo "ai grandi": leggete l'articolo della Stefini, che ha coinvolto ragazzi in forma di insegnanti per bimbe e bimbi della primaria e secondaria di primo grado.

Anni fa, per un editoriale sul numero a tema orientamento,⁵ avevo tirato fuori l'Ikigai ossia "il motivo per cui ci si alza la mattina" o "il senso" della vita, il quale si dipana su 4 domande: *Cosa ti piace fare? In cosa sei bravo? Per cosa potresti essere pagato? Di cosa ha bisogno il mondo?* Direi che si applica molto bene

⁵ "Da grande farò l'astronauta: viaggio spaziale nel mondo dell'orientamento", di Matteo Uggeri Rivista Bricks n.5 – 2021 – Il digitale a supporto dell'orientamento, settembre 2021.

anche qui, specialmente se lo colleghiamo ai principi enunciati nel Rapporto Delors⁶, il quale afferma che **l'azione educativa e la missione della scuola dovrebbero basarsi sui quattro pilastri dell'educazione: imparare a conoscere, imparare a fare, imparare a essere, imparare a vivere insieme.** Non è difficile cogliere i collegamenti credo.



Figura 3 - Uno schema dell'Ikigai

Ora scomodo altri due termini, uno finalIndese, dall'articolo sempre di Kangas, che è "*sisu*", definito come **un potere che consente agli studenti di superare situazioni impegnative** (come quelle a cui vengono messi di fronte in *outdoor* nella neve). L'altro è "*hygge*", interpretabile come la capacità di creare un ambiente, un momento, un'esperienza che faccia sentire noi stessi e gli altri a proprio agio. Il termine è famosissimo, ma io non lo conoscevo (del resto, ho frequentato scuole italiane). L'ho scoperto invece da una lunga chiacchierata con l'intelligenza artificiale AskLea⁷, con la quale **mi sono interrogato su come la scuola italiana sia arrivata ad essere ciò che è oggi, ossia un qualcosa che sembra negare qualsiasi forma di connessione non solo con il fuori, ma anche con il dentro, con la propria interiorità.** Hygge si può (vagamente) tradurre con "benessere", concetto che per bambini e ragazzi che spesso (es. a livello di secondaria di primo grado, quantomeno in Italia) si svegliano all'alba o prima, stanno poi seduti rinchiusi in classe per 6 ore, per poi pranzare alle 14:00 o oltre, subendo lezioni frontali frammentate) sembra non essere nemmeno preso in considerazione.

⁶ Delors, Jacques [Learning: the treasure within](#) (1996), anche questo citato nell'articolo di Moira Stefini.

⁷ Piattaforma italiana di intelligenza artificiale pensata per la scuola: asklea.it

Il termine "hygge" è particolarmente efficace perché:

- Evoca un concetto di benessere olistico;
- Rappresenta un approccio culturale diverso;
- Suggerisce un'alternativa al modello prestazionale;
- Include aspetti sia fisici che emotivi;
- Richiama l'idea di comunità e condivisione.

	lunedì 20/01	martedì 21/01	mercoledì 22/01	giovedì 23/01	venerdì 24/01
1	LETTERE A 311	LETTERE A 310	CHIMICA A 431	SCIENZE A 432	SCIENZE A 432
2			TECN. E RAP.GR A 424	CHIMICA A 431	LETTERE A 413
3	SCIENZE MOTORIE P11/A428.2	CHIMICA L 430		SCIENZE MOTORIE P18/11	
4	RELIG/ARC [1 A CATG.1] L 205	RELIGIONE [1 A CATG.2] A 409	INFORM L 401	FISICA L 428	INGLESE A 410
5	MATEMATICA A 415,A 420	MATEMATICA A 414	INFORM L 305	TECN. E RAP.GR A 424	MATEMATICA A 414
6	INGLESE A 413	INGLESE A 410	MATEMATICA A 415	FISICA A 428.1	SC. GIUR. EC. A 402
7	SC. GIUR. EC. A 402				FISICA A 428.1
8	GEOGRAFIA A 428.1				

Figura 4 - L'orario scolastico di una classe prima di istituto superiore. A me viene l'ansia a guardarlo.

Come uscire dunque?

Quando nel proprio articolo Guasti afferma "nessun suono della campanella a segnare il cambio di materia", sento un brivido. L'autore racconta appunto di un'esperienza continuativa e concreta, calata nel contesto territoriale, produttivo e culturale della scuola e dei suoi studenti, un vero progetto che non si inserisce sgomitando tra una disciplina e l'altra, a cadenze irregolari, come il progetto nel quale io, Darian e altri eravamo (pur felicemente) coinvolti. Noi ormai diamo per scontato che la scuola sia incasellata in una serie di cambi ora tra una materia e l'altra, sconnessi tra loro, e dalla vita dei discenti e degli insegnanti, nel tentativo di "farci stare più roba possibile". **Credo possa essere l'ora di cominciare a considerare degli altri modelli educativi, magari guardando altrove per prendere ispirazione**, che sia alla Danimarca, alla Finlandia o altri paesi poco importa.⁸

⁸ Piccola nota: sono sempre scettico quando sento che "nei paesi del nord si sta bene, altro che in Italia." Credo che queste considerazioni siano frutto di un bias notevole che non considera come in Italia (ma anche in altri paesi mediterranei) abbiamo la fortuna di ricevere benessere dall'ambiente in termine di clima, risorse, anche di cibo. Forse altrove compensano diversamente. Ma non voglio andare fuori tema. Ripeto che, nel prossimo numero di Bricks, tenterò di approfondire l'argomento e menzionando anche altri sistemi educativi (di Nuova Zelanda e Thailandia, ad esempio).

In questa sede potrei ora scomodare l'Articolo 26 dell'UNESCO⁹, ma funzionano bene anche le pragmatiche parole sempre di Bordonaro, che "cerca di dare risposta a domande su come sia cambiata la scuola dopo la pandemia; su come si sia giunti al modello attuale di scuola in Italia; sulle sue stesse finalità, cioè a cosa serva oggi la scuola e se ci sia una alternativa alla didattica trasmissiva; su come si possa fare didattica fuori dalle aule scolastiche... Già, in questo modo di operare, c'è uno sconfinamento della didattica oltre i limiti imposti di spazio e tempo scolastico, e al di là delle esperienze episodiche di didattica all'esterno dell'edificio, **credo che si debba proprio superare l'idea della 'scuola' come mondo confinato tra mura, distaccato dal resto della realtà e della società, in modo che il bambino e il ragazzo siano messi nelle condizioni di fare esperienze dirette nel mondo, quello vero, di ogni giorno.**"

Ora vi lascio alla lettura degli illuminanti articoli di questo numero, cercando di tenere a mente **Ikigai, Hygge, Sisu o altri concetti che ci aiutino a progettare esperienze educative che portino benessere e connessioni tra la scuola e il mondo là fuori.**

Buona lettura.

Partiamo, come sempre, dagli articoli centrati sul Tema del numero.

Pertini MultiService, il "metodo Pertini per il Service Learning"

Gabriella Dell'Unto, docente di materie letterarie presso l'IIS "Pertini" di Alatri (FR), descrive l'approccio pedagogico del Service Learning che ha dato vita ad un nuovo modello di "fare scuola", il modello "PertiniMultiService". Questo approccio si è evoluto in un autentico paradigma educativo in cui gli studenti, attraverso esperienze di apprendimento in contesti extrascolastici, acquisiscono competenze nuove mentre la scuola si è trasformata in un centro propulsore di azioni solidali a beneficio della comunità

Action Learning Lab nell'IC Mezzolombardo Paganella

Lorenzo Guasti, Cinzia Casna, Christian Giacomozzi e Marco Parisi ci raccontano un progetto innovativo trentino basato su STEAM e *Design Thinking* che ha coinvolto gli studenti in sfide reali proposte dal territorio. Tra i risultati: un logo per un'iniziativa sociale e una campagna informativa per un'azienda locale. Creatività, collaborazione e problem-solving al centro dell'apprendimento! #STEAM #Innovazione #Scuola.

⁹ Il Comma 2 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani dell'Unione europea (1948) riporta: "L'istruzione deve essere indirizzata al pieno sviluppo della personalità umana ed al rafforzamento del rispetto dei diritti umani e delle libertà fondamentali", e qui è il punto sullo sviluppo della personalità umana che mi pare importante, in una scuola che, passata la primaria, tende a focalizzarsi sulle nozioni dimenticando la parte "umana".

Outdoor education: fare scuola in maniera attiva e integrata

Lorenzo Bordonaro, insegnante di Lettere nella scuola secondaria di primo grado, presenta la sua esperienza di studio e pratica di *outdoor education*. Elemento centrale dell'esperienza è la contestualizzazione territoriale dell'istituzione scolastica e la necessità di mettere al centro delle esperienze educative le esigenze degli studenti.

Service Learning: quando la scuola esce dalle aule e incontra la comunità

Lorenza Orlandini, Ricercatrice Indire, racconta l'introduzione del *Service Learning* nella Galleria di Idee dell'innovazione di Avanguardie di Indire, un movimento culturale nato nel 2014 con l'obiettivo di favorire la diffusione di esperienze di innovazione nelle scuole di ogni ordine e grado. Il SL è considerato come cornice di riferimento per la progettazione di attività che connettono scuola, comunità e territorio. L'articolo presenta alcune esperienze di SL sviluppate nelle scuole del primo e secondo ciclo di istruzione che fanno parte del Movimento delle AE

Sognare la resilienza urbana: la storia di ResUrbis, indie-serious game onirico e trasformatore

Matteo Uggeri, specialista di innovazione dell'apprendimento della Fondazione Politecnico di Milano e Senior Consultant per Grifo Multimedia, racconta la genesi del gioco ResUrbis. Nato da un progetto finanziato per stimolare il vasto pubblico a prendere coscienza delle tematiche relative alla resilienza urbana, ResUrbis è un gioco originale e "trasformativo" che tocca corde di grande potenza emotiva per trasmettere le conoscenze in modo indiretto ed efficace, avvalendosi di atmosfere oniriche e profondamente evocative: cosa faresti se ti trovassi a prendere decisioni che impattano sulla vita delle persone e dell'ambiente che ti sono vicini? Il gioco è stato realizzato da un brillante team creativo con partecipazione estesa attraverso *game storm*, ed è stato poi testato in webinar e altre esperienze pilota.

Roberta Memeo, Project Manager di Grifo multimedia, ha collaborato con Matteo nella definizione del testo.

Problem solving: prima imparo, poi insegno

Moira Stefani, docente di Tecnologia e funzione strumentale dell'innovazione didattica e tecnologica presso un IC di Trento, ci racconta un percorso di *Service Learning* avviato nel corso dell'a.s. 2023-24 con una trentina di alunne e alunni frequentanti il laboratorio opzionale dedicato alle Olimpiadi di *Problem Solving*. Una volta appreso il metodo algoritmico per la risoluzione di problemi complessi in squadra, studenti e studentesse della SSPG hanno fatto da maestri e maestre a una sessantina di bambini e bambine della Scuola Primaria, supportandoli nell'apprendimento e riuscendo a far partecipare per la prima volta anche diverse squadre di SP alla competizione, in un'ottica di continuità didattica per la promozione di competenze disciplinari e trasversali.

Oltre le mura scolastiche: percorsi di autonomia per studenti con disabilità

Antonio Sortino analizza come le uscite didattiche individualizzate possano arricchire l'esperienza di apprendimento e favorire l'autonomia per studenti con disabilità. In particolare l'autore si sofferma su due esempi: attività per la mobilità in autonomia per uno studente con autismo e attività di spesa al supermercato per una studentessa con disabilità intellettiva. Infine, l'autore evidenzia l'importanza di integrare gli interventi in classe e quelli all'aperto, offrendo una visione di scuola più inclusiva e aperta e proiettata all'inserimento nella società dello studente con disabilità.

Geometria, Creatività e Accessibilità in ambiente VR

Mariagrazia Fedele e Anna Maria Triggiano, docenti presso il Liceo Artistico De Nittis Pascali di Bari, presentano un'esperienza di didattica attiva, realizzata con studenti di classi seconde e terze nell'ambito di percorsi STEM, in cui la geometria diventa uno strumento espressivo, permettendo agli studenti di integrare competenze matematiche e sensibilità artistica in modo intuitivo, coinvolgente e socialmente significativo.

Le Interviste "Impossibili" della generazione Z all'epoca dell'AI

Annalisa Di Pierro, insegnante di Lingua e Civiltà Inglese in un Istituto Tecnico pisano, presenta un'esperienza didattica svolta nella classe 4a Informatici. Elemento centrale dell'esperienza è stato trattare il tema fondamentale dei diritti umani, attraverso la realizzazione di "interviste impossibili" a figure storiche e contemporanee di spicco nel campo dei diritti umani attraverso l'uso dell'Intelligenza Artificiale e delle nuove metodologie didattiche.

Digital storytelling su figure di donne violate nell'antichità classica

Antonia Salvatore insegna latino e greco in un liceo pugliese. Crede, con Dewey, che *"se insegniamo agli studenti di oggi come facevamo con quelli di ieri, li derubiamo del loro domani"*. Così ha proposto ai suoi allievi di ragionare su cosa presentare durante la serata-evento *Notte nazionale del Liceo Classico 2024* che aveva come temi conduttori comunicazione e violenza di genere e di applicare - per realizzare la presentazione - alcuni *tool* di Intelligenza Artificiale generativa ad aspetti culturali e sociali che riguardassero il mondo dell'antichità classica.

Ed eccoci alle consuete rubriche

Competenze e certificazioni

Certificare le competenze digitali: dall'esperienza ICDL a DigComp 2.2

Antonio Piva, Pierfranco Ravotto e Carlo Tibert, in un paper presentato a Didamatica 2025 che qui ripresentiamo, partono da un recente documento europeo, *Stato del decennio digitale 2024*, per presentare l'articolata proposta di AICA per l'acquisizione della certificazione CIAD/DigComp 2.2.

Progetti Europei

L'Outdoor Education come ponte tra passato e presente: l'esperienza dei progetti "Across the Ocean" e

"All roads lead to Rome"

Enrica Maragliano, docente di Matematica e Fisica in un liceo genovese, ci parla di due progetti eTwinning attinenti al tema del numero: "Across the Ocean" e "All roads lead to Rome". Entrambi dimostrano come l'*outdoor education* possa essere un potente strumento per rendere l'apprendimento più significativo e coinvolgente.

Dalla rete

TechCamp@POLIMI: un modello innovativo per la formazione STEM

Daniela Monaco della Fondazione Politecnico di Milano, racconta l'esperienza del TechCamp@POLIMI, un programma estivo rivolto agli studenti delle scuole superiori per avvicinarsi alle discipline STEM. Attraverso corsi interdisciplinari, laboratori pratici e progetti di gruppo, i partecipanti sperimentano direttamente le tecnologie più avanzate, sviluppando pensiero critico e competenze applicate. Nato nel 2018, il programma si aggiorna ogni anno per affrontare temi emergenti come l'intelligenza artificiale, la robotica e la transizione energetica, offrendo un modello formativo replicabile e accessibile a tutti.

Riflessioni su educazione e resistenza digitale: una recensione di "Pedagogia Hacker" di Fant e Milani

Gli occhi dell'hacker permettono di "notare strabico", osservando contemporaneamente la propria interiorità e lo smartphone, rivelando i "demoni" insiti in app e piattaforme che inducono comportamenti specifici in giovani e adulti. Questo è reso possibile dalla gamification, che trasforma questi software in veri e propri videogiochi, sfidando gli utenti con punteggi, livelli e obiettivi. Il libro "Pedagogia Hacker", di Fant e Milani, recensito da **Antonio Sortino** con questo articolo, analizza il problema, le tecniche di resistenza e le strategie di autodifesa individuale e collettiva, anche attraverso la discussione di progetti educativi e laboratori educativi attivati negli anni dai due autori.

Dall'estero

Apprendimento all'aperto per promuovere il gioco e il benessere

Marjaana Kangas, docente di apprendimento ludico e basato su giochi presso l'Università di Jyväskylä, in Finlandia, affronta il tema di questo numero illustrando come l'apprendimento all'aperto sia una componente apprezzata e promossa dai curricula finlandesi in quanto favorisce l'apprendimento scolastico dei bambini, il loro benessere e la consapevolezza del rapporto tra l'essere umano e la natura.

Open

Risorse digitali d'oltralpe

Paolo Mauri, insegnante di sostegno di scuola primaria, presenta le risorse e gli strumenti digitali disponibili nella realtà scolastica francese facendo un veloce excursus. In un'ottica di condivisione e collaborazione viene delineata una proposta di collaborazione per rendere accessibili e fruibili queste risorse anche nella realtà scolastica italiana.

**Matteo Uggeri**

matteo.uggeri@polimi[REMOVE.].it

Fondazione Politecnico di Milano

Matteo Uggeri adora fare formazione nelle scuole, e non ama l'insegnamento a distanza. Si occupa di gamification ed innovazione dell'apprendimento da oltre vent'anni, prima per METID poi per la Fondazione Politecnico di Milano. I suoi ambiti di azione includono l'open education, gli intrecci tra creatività e apprendimento nonché le transizioni tra scuola, università e lavoro. Ha fatto parte del comitato scientifico dell'evento eXploring eLearning di Skilla ed è membro della rete Educazione Aperta Italia.

Insegna presso il DOL, Master Online in tecnologie per la didattica e fa parte della redazione della Rivista Bricks per l'innovazione didattica.

È autore de "Il manuale dell'e-Learning. Guida strategica per la scuola e la formazione aziendale" (Apogeo, 2020), tiene corsi e laboratori di gamification per scuole e aziende ed è Senior Consultant per Grifo Multimedia.

Infine, è un musicista impegnato in contesti live e dischi e conduce una trasmissione radiofonica con le proprie figlie di 8 e 11 anni chiamata Nein du Nein.