

N. 3 Estate

DESTINAZIONE PARADISO



ANNO SCOLASTICO 2025/2026



ROTTA VERSO L'ESTATE!

Con questo terzo numero, **Destinazione Paradiso** compie un passo importante: il viaggio non solo prosegue, ma si allarga. Le voci che hanno scelto di salire a bordo sono quasi raddoppiate rispetto ai numeri precedenti, e di questa crescita vogliamo dirvi, senza falsa modestia, soddisfatti. È il segno che lo spazio di confronto che avevamo immaginato sta diventando un luogo riconosciuto e abitato, una comunità che ha voglia di raccontarsi.

Le pagine che seguono raccolgono, ancora una volta, le esperienze e le riflessioni nate dalla quotidianità della scuola, in un ventaglio di sguardi più ampio che mai.

La rivista si apre con un episodio di lealtà vissuto alle giornate UNICEF, dove un bambino si ferma ad aiutare un avversario caduto. Un contributo ci accompagna poi nel "Capolavoro" della piattaforma Unica, con uno sguardo che spazia dall'Italia all'estero. Seguono una riflessione sul fidarsi tra docenti, il racconto del PON di inglese tra giochi e role playing, e un approfondito contributo che ci porta dentro il museo come luogo di didattica sul campo, dove il digitale rende gli adolescenti protagonisti della scoperta. Chiude la rassegna delle esperienze d'aula il racconto di un percorso sul testo argomentativo e sul debate, dove la parola diventa strumento di confronto e di pensiero critico.

A questi si aggiunge un contributo prezioso sul senso più profondo del nostro mestiere: il significato dell'essere insegnanti oggi, raccontato, per ora, dalla prospettiva della secondaria di primo grado, in attesa di quella della scuola primaria e dell'infanzia.

Destinazione Paradiso rimane, come sempre, uno spazio aperto: un luogo di confronto autentico, non una semplice vetrina; un percorso da costruire insieme, non una meta già raggiunta. L'invito a partecipare è rinnovato per tutti i colleghi, condividendo pratiche, riflessioni, esperienze e materiali didattici.

Con questo numero si chiude anche un anno scolastico intenso. A tutti i colleghi vanno i nostri più sinceri auguri di buone vacanze: che siano un tempo di riposo vero, ma anche, per chi lo desidera, un'occasione di lettura e di studio, perché l'autoformazione è il modo più bello che abbiamo per prenderci cura di noi e del nostro lavoro.

Il viaggio continua, e la rotta, come sempre, saprà trasformarsi nelle mani di chi vorrà seguirla.

Prof. Salvatore Salzillo
Funzione strumentale Area 2
Formazione e valorizzazione delle risorse umane

Contatti



Se desiderate proporre un articolo o condividere una buona pratica, scrivete a:
salvatore.salzillo@icparadisomessina.it

In copertina: Destinazione Paradiso
di Fiammetta Cacopardo





Sommario



01

Una lezione di Fair Play

Quando un bambino si ferma per aiutare un avversario caduto, lo sport mostra il suo volto più autentico: quello in cui il rispetto conta più del traguardo. Il Racconto di un episodio di lealtà durante le giornate UNICEF dedicate al gioco.

PAGINA 4

02

Il "Capolavoro"

Dalle "Linee guida per l'Orientamento" alla piattaforma Unica: viaggio dentro il "Capolavoro", lo strumento che trasforma la narrazione di sé in bussola per le scelte future — in Italia come negli Stati Uniti, nel Regno Unito e in Francia

PAGINA 5

03

L'importanza della Connessione

Ascoltarsi, fidarsi, aiutarsi: la connessione tra docenti come competenza professionale e come esempio per gli alunni. Viaggio nel significato di una parola che dovremmo insegnare e, prima ancora, vivere tra noi.

PAGINA 9

04

Imparare l'inglese giocando

Tra giochi linguistici, lapbook e un role playing finale su "Red Riding Hood", il PON di inglese ha trasformato l'apprendimento della lingua in un'avventura fatta di curiosità, collaborazione e divertimento

PAGINA 11

05

Il museo nella didattica

La collega Spaccarotella ci mostra il museo come luogo di didattica sul campo. Grazie a proiezioni immersive, totem interattivi e realtà aumentata, gli adolescenti smettono di essere "non-pubblico": il digitale diventa il ponte che trasforma la visita scolastica in scoperta.

PAGINA 13

06

Debate e pensiero critico

In un mondo in cui la disinformazione dilaga e le notizie si consumano come prodotti usa e getta, insegnare ai ragazzi a rallentare, verificare le fonti e distinguere i fatti dalle opinioni diventa un compito urgente. Il debate, si rivela uno strumento prezioso per educare al pensiero critico.

PAGINA 22

07

Essere insegnanti oggi

Da una chiacchierata sardonica in sala professori nasce una visione utopistica: quella del "libero docente", capace di portare l'apprendimento fuori dalle aule. Un viaggio (semiserio) dentro il paradosso di una scuola che certifica più di quanto insegni e un appello a riaccendere il fuoco della curiosità.

PAGINA 25



Il gioco come palestra di vita

IL VERO SIGNIFICATO DEL GIOCO: UNA LEZIONE DI FAIR PLAY AI GIOCHI UNICEF

ESPERIENZE

Di: Agata Arena e Rosita Naclì
Ordini di scuola: TUTTI



La giornata del 25 maggio scorso, dedicata ai Giochi UNICEF, è stata ricca di entusiasmo, sorrisi e divertimento. I bambini hanno partecipato con gioia a tante attività e giochi, vivendo momenti di condivisione e sana competizione.

Tra le varie prove, durante il gioco "A chi tardi arriva male alloggia", è accaduto qualcosa che ha colpito tutti e che merita di essere raccontato. Una bambina, durante la gara, è caduta improvvisamente. In quel momento il suo avversario avrebbe potuto continuare a correre per vincere, ma ha scelto di fare qualcosa di molto più importante: si è fermato, le si è avvicinato e l'ha aiutata.

Un gesto semplice, spontaneo, ma dal valore enorme. Un vero esempio di rispetto, solidarietà e Fair Play. Perché lo

sport non significa soltanto arrivare primi o conquistare una vittoria: il vero senso del gioco è aiutarsi, sostenersi e ricordare che le persone vengono prima del risultato.

Questo episodio ci lascia una grande lezione: se tutti gli sportivi, grandi e piccoli, portassero nei campi lo stesso spirito e gli stessi valori, probabilmente vedremmo meno litigi e meno risse, e molto più rispetto.

Oggi abbiamo capito che la vittoria più bella non è salire sul podio, ma saper tendere una mano a chi ha bisogno.

Le insegnanti della 2 e 3 A primaria plesso Petrarca: Arena Agata, Santella Enea, Naclì Rosita, Pensavalle Mariangela.

“ Avrebbe potuto correre verso la vittoria: ha scelto di fermarsi e tendere la mano. È questo il vero senso del gioco ”

02

IL "CAPOLAVORO": UN NUOVO PROTAGONISTA PER L'ORIENTAMENTO E L'AUTOVALUTAZIONE

DIDATTICA

DI: Vito Munafò

Ordini di scuola: Secondaria



In queste ultime settimane nel nostro Istituto la divulgazione di una specifica circolare, ha seminato non poco panico tra alunni, famiglie e docenti. Parlo della circolare n.353 del 26 maggio 2026, nella quale si fa espresso riferimento, anche nella scuola secondaria di primo grado, alla possibilità da parte degli alunni, di approntare il cosiddetto "Capolavoro". Con l'introduzione delle "Linee guida per l'Orientamento" (D.M. n. 328/2022), il panorama educativo italiano si è arricchito di uno strumento innovativo volto a mettere al centro del percorso formativo la soggettività e la consapevolezza dello studente: **I'E-Portfolio**. All'interno di questa cornice, accessibile tramite la piattaforma ministeriale Unica, la sezione de-

nominata "**Capolavoro**" assume un ruolo di primaria importanza per favorire una riflessione critica sulle competenze maturate. Il riferimento normativo, allegato alla circolare che citavo precedentemente, si arricchisce delle note del Ministero, una datata 2024 (n. 1616) e una del 2026 (n. 2083), con le quali si chiariscono alcune delle modalità operative.

Contrariamente a quanto il termine potrebbe suggerire, il "Capolavoro" non deve essere inteso come un'opera d'arte *"somma, unica e universalmente riconosciuta per il suo valore di eternità"* (Nota del MIM n. 0001616 del 17/05/2024) o un prodotto perfetto in senso assoluto. Si tratta, piuttosto, di una produzione dello studente — realizzata in ambito scolasti-

co o extrascolastico, anche in modo collaborativo — che egli ritiene maggiormente rappresentativa dei progressi compiuti e delle competenze acquisite durante l'anno. Può essere un'opera materiale o immateriale, ovvero un viaggio studio all'estero con il quale si sono migliorate le competenze linguistiche.

La scelta è operata dallo studente in completa autonomia, con il supporto opzionale del docente tutor o del Consiglio di Classe, e può riguardare da uno a tre prodotti per ogni anno scolastico. L'obiettivo fondamentale non è la valutazione esterna, ma **l'autovalutazione**: un messaggio che l'allievo invia a se stesso per orientarsi nelle scelte future. Non si deve assolutamente intendere come un "ulteriore compito

da svolgere"; semplicemente lo studente sceglierà tra quanto già realizzato durante l'anno. Può trattarsi di un elaborato, un progetto, un'attività laboratoriale, un'esperienza didattica o un prodotto realizzato nell'ambito delle attività scolastiche, purché sia ritenuto rappresentativo delle competenze acquisite.

L'introduzione della sezione "Capolavoro" apporta cambiamenti significativi proprio a partire dalla **Scuola Secondaria di Primo Grado (Scuola Media)**, segnando il passaggio a un orientamento inteso come processo continuo di consapevolezza e non solo come scelta terminale.

Nelle note allegate alla sopracitata circolare e nei vari chiarimenti emanati dal Mini-

“ Dietro un nome che evoca grandezza si nasconde uno strumento di crescita personale: il "Capolavoro" non è l'opera perfetta, ma il lavoro in cui ogni studente riconosce i propri progressi. Un invito all'autovalutazione che, dalla scuola media, accompagna i ragazzi nella scoperta di sé ”

stero in seguito, non si fa mai riferimento ad un obbligo per l'anno in corso. Le scuole sono invitate a "promuovere e garantire la compilazione della sezione (*E-Portfolio* n.d.r.) e sull'altro fronte si parla di **possibilità** da parte dello studente di inserire in piattaforma il materiale che lo riguarda. Ecco le principali novità:

1. Accesso precoce all'E-Portfolio: Già dalla scuola media, studenti e famiglie possono accedere alla piattaforma Unica per documentare il proprio percorso formativo e i moduli di orientamento. L'accesso, che avviene ovviamente tutto in modalità telematica, si esegue tramite la



Carta d'Identità Digitale, piuttosto che con lo SPID o anche con il codice fiscale (a patto di creare un profilo con credenziali di accesso personalizzate).

2. Cultura dell'autovalutazione: Per i ragazzi della scuola media, il caricamento del capolavoro rappresenta la prima vera occasione per confrontarsi con la dimensione metacognitiva. Essi sono chiamati a rispondere a domande cruciali: "Qual è il mio capolavoro?" e "Che cosa ho imparato?", collegando i propri lavori alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, chiamate anche otto competenze chiave europee o di cittadinanza elaborate nel 2018 dalla Commissione Europea e diffuse tramite "Raccomandazione" agli Stati membri.

3. Sezione "Autovalutazione" nel triennio: Una specifica novità riguarda gli studenti a partire dal terzo anno della scuola media, i quali possono iniziare a compilare la sezione "Autovalutazione" dell'E-Portfolio, riflettendo sulle competenze maturate in chiave orientativa per la scelta della scuola superiore.

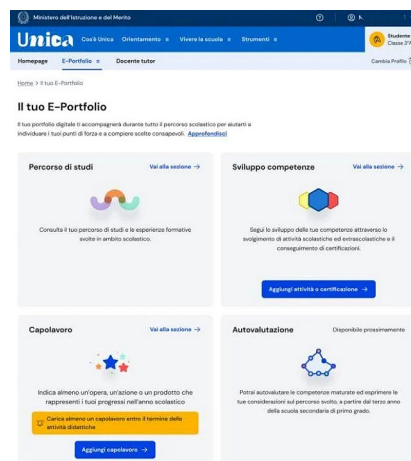
4. Orientamento Formativo: Il capolavoro aiuta a



trasformare la narrazione di sé in uno strumento attivo. Attraverso la scelta di almeno un prodotto all'anno, lo studente impara a riconoscere i propri **punti di forza e di debolezza**, acquisendo quella consapevolezza necessaria per affrontare i futuri passaggi educativi.

Non si pensi che tali adempimenti siano il frutto del solito "burocratismo" italiano. Pratiche simili di autovalutazione basate su portfolio ed elaborati finali sono ampiamente utilizzate in molti altri Paesi, sebbene con nomi e formati diversi. Negli Stati Uniti e in Canada viene chiamato **Capstone Project** (o *Capstone Experience*) ed è un progetto finale e completo che gli studenti dell'ultimo anno realizzano per dimostrare le compe-

tenze acquisite. Spesso è accompagnato da un **e-Portfolio** (portfolio digitale), dove vengono raccolti i lavori più significativi e le riflessioni sul proprio percorso scolastico, esattamente come in Italia. Nel Regno Unito è diffuso il sistema del **Personal Development Plan (PDP)**, che traccia la crescita personale, le abilità e le esperienze pratiche dello studente, servendo da biglietto da visita per il mondo universitario e lavorativo. In Francia esiste il **Dossier**



“ Non un compito in più, ma uno sguardo nuovo su quanto già realizzato. Con il "Capolavoro" dell'E-Portfolio, anche i nostri alunni della secondaria di primo grado imparano a rispondere a due domande decisive: "Qual è il mio capolavoro?" e "Che cosa ho imparato?" ”



de compétences, parte integrante del percorso di studi, che documenta le competenze chiave (conoscenze, attitudini e abilità) sviluppate dallo studente nel corso degli anni delle scuole superiori.

Questi strumenti internazionali, come il capolavoro italiano, hanno tutti l'obiettivo di superare la sola valutazione nozionistica, dando spazio all'autovalutazione e alle competenze trasversali.

La piattaforma UNICA è facilmente accessibile, per i ragazzi e per le loro famiglie. La compilazione della sezione E-Portfolio è sufficientemente semplice ed immediata e dà anche la

possibilità di inserire, come si accennava prima, alcune personali riflessioni che chiariscano le scelte effettuate in chiave di orientamento futuro.

Il "Capolavoro" è un'impronta del proprio percorso di crescita che resterà archiviata in un repo-

sitory sempre visibile. Sarebbe sbagliato considerarlo come un mero adempimento burocratico, viceversa rappresenta una tappa significativa per la costruzione della propria **identità** e del proprio **progetto di vita**.

Il "Capolavoro" nell'E-Portfolio

Linee guida per l'Orientamento — D.M. 328/2022 · piattaforma Unica

Che cos'è

Prodotto rappresentativo

Che cosa non è

Né opera perfetta né compito

Lo sceglie lo studente, in autonomia

Da 1 a 3 prodotti l'anno · supporto opzionale del tutor o del CdC

Le quattro novità dalla scuola media

Accesso precoce

Piattaforma Unica
CIE, SPID o codice fiscale

Cultura dell'autovalutazione

"Qual è il mio capolavoro?"
8 competenze chiave europee

Sezione autovalutazione

Dal terzo anno
In vista della superiore

Orientamento formativo

Narrazione di sé
Punti di forza e debolezza

Strumenti analoghi nel mondo

USA / Canada
Capstone Project

Regno Unito
Personal Dev. Plan

Francia
Dossier compétences

Italia
Capolavoro

L'obiettivo comune

Oltre il nozionismo: autovalutazione e competenze trasversali

03

Connessione: il nodo invisibile che trasforma un gruppo di docenti in un vero team

L'IMPORTANZA DELLA CONNESSIONE IN UN TEAM DI LAVORO

DIDATTICA

DI: Anna Pollino
Ordini di scuola: TUTTI



Cosa è la "connessione"? Siamo abituati ad inserire questo termine quando affrontiamo questioni di rete internet, nel gergo tecnologico "essere connessi" ovvero "essere online", ma molto spesso sottovalutiamo che questa parola si riferisce al legame di fiducia e stima che unisce le persone.

La differenza tra un gruppo di persone e un team è proprio questa: la "connessione". La parola deriva dal latino connectio,

con=insieme e nectere=legare, annotare, intrecciare. Quindi all'interno di un team la "connessione" è quel nodo invisibile che tiene unite le persone, come se fossero legate insieme dallo stesso filo. Gli inglesi la chiamano "team bonding" ovvero un'attività che mira a rafforzare le relazioni interpersonali tra i membri di un team, facendo sì che in un gruppo di lavoro tutti remino nella stessa direzione, per un risultato finale



“ E tu nel tuo team che tipo di connessione vuoi costruire? ”

superiore alla somma dei contributi individuali.

Ogni giorno insegniamo ai nostri alunni a saper collaborare, o meglio, ad operare in sinergia, ma nel momento in cui tra i docenti si stabilisce una “connessione” profonda, la creatività si moltiplica, le idee proliferano e si genera valore aggiunto.

Ricordo il tormentone di qualche tempo fa “Ci sei? Sei connesso?” che il comico di turno usava sia in chiave umoristica, per deridere il divario generazionale e la difficoltà dei genitori nel comunicare con i figli adolescenti, sia per accusare qualcuno di avere la mente scollegata dalla realtà e quindi di non capire cosa stesse succedendo.

Insegnare a “connettersi” significa insegnare una competenza che i nostri alunni useranno per

tutta la vita. Con la “connessione” si sbaglia meno, perché qualcuno controlla, ti consiglia, ti ferma prima della caduta; nascono idee migliori, perché ognuno aggiunge un pezzo diverso e poi si è più forti, il gruppo ti tiene su se arrivano problemi da fuori.

La “connessione” non è solo essere buoni colleghi, è ascoltarsi, dando spazio anche a chi parla poco, fidarsi, sapendo che se sbagli nessuno ti mette alla berlina, aiutarsi, capire chi è in difficoltà invece di giudicarlo.

Un esempio concreto l'ho vissuto qualche giorno fa con la recita di fine anno delle quinte. Grazie all'impegno di tutte le colleghe di classe, all'aiuto reciproco dietro le quinte, siamo riuscite a mettere in scena uno

spettacolo curato e coinvolgente. Alla fine, i complimenti ricevuti da tutti i genitori presenti, sono stati la dimostrazione che, quando un team lavora in modo “connesso”, il risultato è una “bella figura” per tutti.

Nei team in cui manca la “connessione” il disaccordo si trasforma spesso in un blocco o in un litigio; nascono fraintendimenti, ognuno tira dalla propria parte e il progetto diventa una gara a chi fa meno. Inoltre l'errore viene visto come un problema insormontabile o come motivo di punizione. Il risultato? Stress, disorganizzazione e un lavoro fatto male.

E tu nel tuo team che tipo di connessione vuoi costruire?



IMPARARE L'INGLESE GIOCANDO

04

*Alla scoperta della lingua
inglese tra attività ludiche e
collaborazione tra pari*

PROGETTI

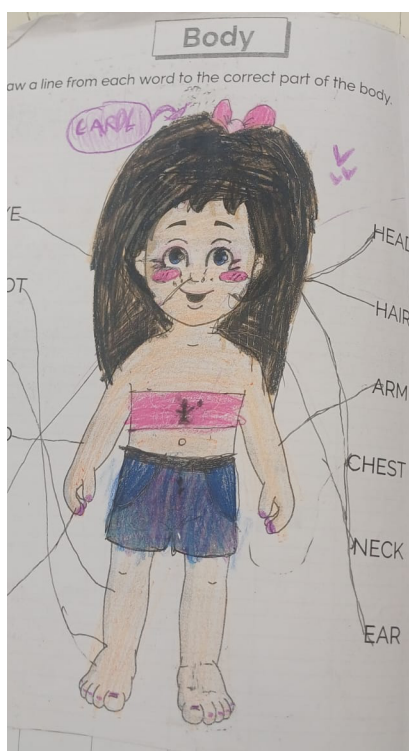
Di: Monica Caponetto

Ordini di scuola: Primaria



Nel corso dell'anno scolastico, si è svolto il progetto PON di lingua inglese rivolto a bambini delle classi seconde e terze della scuola primaria

L'iniziativa ha avuto come obiettivo principale quello di



avvicinare gli studenti alla lingua inglese in modo coinvolgente stimolando la curiosità e favorendo l'apprendimento attraverso attività ludiche e interattive.

Durante gli incontri, gli alunni hanno partecipato con entusiasmo a giochi lin-



guistici, attività di gruppo lapbook sulla favola "red riding hood"

Il progetto ha favorito non solo l'apprendimento linguistico ma anche la collaborazione tra pari, la creatività e la partecipazione attiva attraverso attività ludiche, interattive. Grazie alle schede didattiche gli alunni hanno ampliato il proprio vocabolario, migliorato la pronuncia e scoperto aspetti culturali legati alla Gran Bretagna.

Grande soddisfazione è stata espressa dalle famiglie che hanno partecipato al role playing finale sulla favola di "Cappuccetto Ros-



so". Inoltre gli alunni hanno presentato alcune delle attività svolte, mostrando con entusiasmo quanto appreso.

Il PON di inglese si conferma un'importante opportunità di crescita educativa capace di arricchire l'offerta formativa della scuola e di avvicinare gli studenti alle lingue straniere fin dai primi anni del loro percorso scolastico.

Per quanto riguarda le mie impressioni, la mia esperienza è stata molto positiva e soprattutto gratificante. ho avuto l'opportunità di osservare i bambini partecipare con entusiasmo alle attività proposte, mostrare curiosità e voglia di fare

05

IL MUSEO E I RAGAZZI DELLA SCUOLA MEDIA: IL RUOLO DEL MULTIMEDIALE NELLA DIDATTICA CONTEMPORANEA

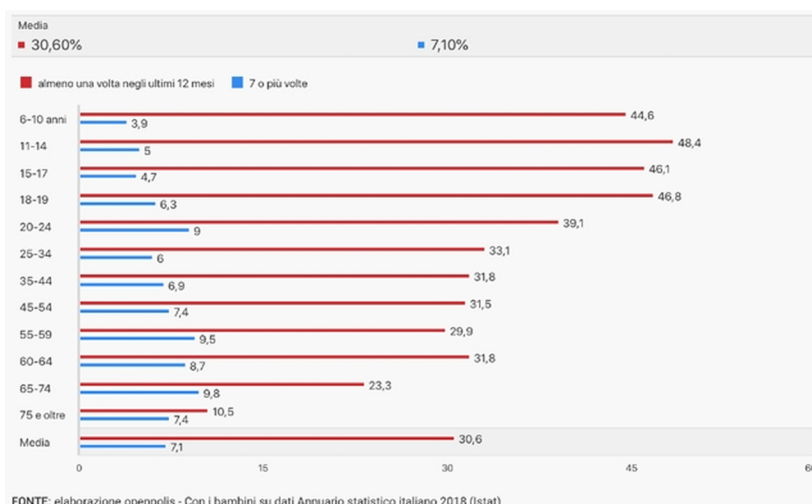
DIDATTICA

Di: Carmelina Spaccarotella
Ordini di scuola: Secondaria



I ragazzi tra i 12 e i 19 anni, in Italia, sono la fascia sociale più esposta alla cultura e all'arte grazie alla presenza della scuola che garantisce l'insegnamento della storia dell'arte e l'organizzazione di visite puntuali a musei. Tuttavia, tale fascia risulta la più disinteressata rispetto alla media europea. La scuola, infatti, non sembra creare

legami abbastanza forti con la cultura, né motivare all'esperienza di visita museale, tanto che questa rimane legata all'ambiente e all'esperienza scolastici. In altre parole, i ragazzi visitano i musei prevalentemente con la scuola e non sono stimolati a tornare né con la famiglia né tanto meno con i propri coetanei. Questa situazione si è



ulteriormente aggravata dopo la pandemia. Infatti, è proprio tra i minori che la fruizione è diminuita di più: tra gli 11 e i 14 anni è passata dal 53,4% all'8,8% dal 2019 al 2021. A questo calo concorrono tutta una serie di concause che vanno dall'offerta di servizi (laboratori e percorsi destinati ai minori) alla vicinanza ai centri più importanti (meglio al Nord, peggio al Sud e pessimo in Sicilia) e alle disponibilità delle famiglie.

Nel progressivo ritorno alla normalità, affrontare la questione è quanto mai urgente per la formazione educativa e culturale delle giovani generazioni e la scuola gioca in questo un ruolo importante se consideriamo che ci sono fasce di minori che hanno occasione di vedere un museo o una mostra solo su input della scuola.

Tali considerazioni bastano però ad identificare gli adolescenti, e i giovani in generale, come una fascia di non-pubblico dei musei; non-visitatori che, in quanto tali, avrebbero bisogno di essere maggiormente stimolati e coinvolti. Il compito spetta senza dubbio a diversi attori come lo Stato, la scuola e la famiglia, ma sono i musei stessi ad avere le po-

tenzialità per svolgere un ruolo saliente, soprattutto in quanto diretti interessati. Se in Europa e negli Stati Uniti questa consapevolezza si è ampiamente radicata e in diversi musei

opere per trasformarsi in uno spazio attivo di apprendimento, dialogo e partecipazione. Questo cambiamento è particolarmente significativo quando si considera il rapporto tra museo e ragazzi della

In Italia si va poco nei musei

% di popolazione sopra i 16 anni che ha visitato in un anno almeno un museo o sito archeologico

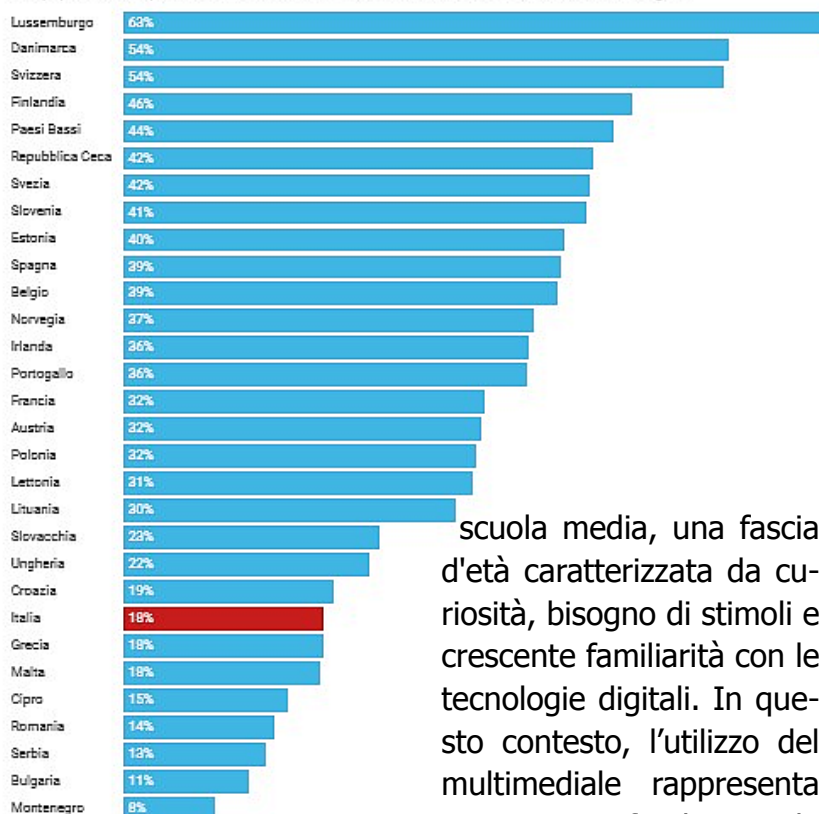


Grafico: Lorenzo Ruffino - Fonte: Eurostat - Creato con Datawrapper

vengono da qualche anno messe in atto attività mirate di inclusione dei ragazzi, in Italia il panorama museale è ancora costellato di proposte didattiche rivolte prevalentemente a bambini, famiglie e adulti, con una quasi totale assenza di iniziative per gli adolescenti. Negli ultimi decenni il museo ha progressivamente abbandonato il ruolo di semplice contenitore di

scuola media, una fascia d'età caratterizzata da curiosità, bisogno di stimoli e crescente familiarità con le tecnologie digitali. In questo contesto, l'utilizzo del multimediale rappresenta una risorsa fondamentale per rendere l'esperienza museale più efficace, inclusiva e coinvolgente.

I ragazzi della scuola media: caratteristiche e bisogni educativi

Gli studenti della scuola secondaria di primo grado si trovano in una fase di sviluppo complessa: da un lato mantengono una forte componente ludica, dall'altro iniziano a sviluppare capacità critiche più

strutturate. Sono abituati a interagire con dispositivi digitali, apprendono attraverso immagini, video e interazioni rapide, e tendono a perdere interesse di fronte a modalità comunicative troppo statiche o frontali, prolungate nel tempo.

Il museo tradizionale, basato su pannelli testuali e osservazione passiva, rischia quindi di risultare distante, poco stimolante, noioso (idea, questa, che è un pregiudizio molto diffuso e non solo tra i ragazzi italiani) soprattutto per quegli utenti, i ragazzi, che paradossalmente sono tra coloro che più li frequentano, volontariamente o meno. Per intercettare davvero questi giovani visitatori è necessario adottare linguaggi e strumenti più vicini alla loro esperienza quotidiana.

Il museo oggi, dunque, non deve essere più solo un luogo di conservazione, ma un ambiente educativo informale. Qui l'apprendimento avviene attraverso l'esperienza diretta, la scoperta e l'interazione . Per i ragazzi della scuola media, questo tipo di apprendimento è particolarmente efficace perché consente di:

- collegare le conoscenze scolastiche a contesti reali

- sviluppare competenze trasversali (osservazione, interpretazione, pensiero critico)

- vivere la cultura in modo emozionale e partecipativo

Il multimediale, in questo scenario, diventa un ponte tra contenuto e fruitore.

Naturalmente, bisogna evitare di cadere nel pericolo che la "meraviglia" scaturita dai nuovi strumenti presenti nel museo diventi non un ponte di conoscenza ma un semplice strumento di fuga dalla clausura delle aule. Da docente, infatti, mi è capitato di assistere a studenti che si accalcavano intorno alle instal-

lazioni tecnologiche, attratti dai pulsanti e dall'effetto che essi producono senza però soffermarvisi. Anzi, una volta provata la prima postazione si passa alla seconda, cercando divertimento e effetti speciali sempre più stupefacenti e non trasformando quell'esperienza in riflessione, apprendimento, consapevolezza.

L'Edutainment

Negli ultimi anni i musei sono, dunque, cambiati molto. Oggi non sono più considerati soltanto luoghi dove osservare opere d'arte o oggetti storici in modo passivo, ma spazi in cui il visitatore deve vivere



un'esperienza coinvolgente e piacevole. Per questo motivo i musei moderni danno molta importanza all'aspetto esperienziale della visita, cercando di unire apprendimento e divertimento. Questo approccio prende il nome di "edutainment", una parola che nasce dall'unione dei termini inglesi education ed entertainment, cioè educazione e intrattenimento. L'obiettivo è quindi "educare divertendo" .

Il divertimento è diventato una delle motivazioni principali che spingono molte persone, soprattutto i giovani, a visitare un museo. Per evitare che i ragazzi considerino il museo un luogo noioso, è necessario cambiare il modo in cui viene proposta la didattica. Invece di trasmettere conoscenze in modo rigido e tradizionale, il museo deve creare un dialogo con il visitatore, stimolandolo a parte-

cipare attivamente all'esperienza.

In questo contesto assume grande importanza il museo virtuale e/o gli spazi virtuali all'interno di musei già esistenti ma ripensati in chiave narrativa e multimediale. Si tratta di spazi digitali dove l'apprendimento viene facilitato grazie all'uso di strumenti multimediali e interattivi. Attraverso video, immagini, audio, percorsi personalizzati e contenuti digitali, il visitatore può comprendere meglio le opere e il loro contesto storico e culturale. Il museo virtuale rappresenta quindi una concreta forma di edutainment, perché permette di imparare in modo più coinvolgente.

I diversi strumenti multimediali vengono qui utiliz-

zati insieme per aiutare il pubblico a capire meglio le collezioni e per renderlo partecipe dell'esperienza. Questo metodo è utile non solo per gli studenti, ma anche per le persone che frequentano raramente i musei o che hanno meno conoscenze artistiche e culturali. Infatti, partecipare attivamente a un'attività può essere molto più efficace e formativa rispetto a una semplice visita passiva.

Lo scopo principale della visita al museo è comprendere il messaggio che le opere vogliono trasmettere. Per questo il museo deve offrire strumenti adatti a facilitare questa comprensione.

I musei contemporanei cercano quindi di proporre forme di apprendimento multidimensionali, capaci di stimolare creatività, emozioni, crescita



personale e curiosità. Quando il museo riesce a coinvolgere il visitatore anche dal punto di vista emotivo, oltre che culturale, svolge non solo una funzione educativa ma anche ricreativa.

L'edutainment è oggi una pratica sempre più diffusa, anche se non mancano le critiche. Alcuni sostengono che questo metodo rischi di allontanare il museo dalla sua funzione principale, cioè la trasmissione dell'arte e della cultura. Secondo i critici, molte persone visitano i musei più per le attività interattive e per l'intrattenimento che per il vero interesse verso le opere esposte.

Tuttavia, rendere un museo più coinvolgente non significa necessariamente banalizzarlo. È però importante trovare un equilibrio, evitando che gli strumenti tecnologici e comunicativi diventino più importanti del contenuto culturale stesso. Il rischio esiste, perciò i musei devono usare la tecnologia come supporto alla conoscenza e non come sostituzione delle opere e del loro significato.

Esistono molti modi diversi per applicare l'edutainment nei musei. Alcuni utilizzano la realtà virtuale

per creare esperienze immersive, altri propongono audio-guide interattive, giochi educativi o contenuti online per approfondire gli argomenti anche da casa. Lo scopo è soddisfare sia i bisogni del visitatore, che cerca apprendimento e svago, sia quelli dell'istituzione culturale, che vuole attirare un pubblico sempre più ampio.

Le attività vengono spesso adattate alle diverse fasce d'età. Per i bambini piccoli, definiti "nativi digitali", si utilizzano strumenti semplici e intuitivi basati su immagini, storie e scelte guidate. Per gli studenti ven-



gono creati software e attività digitali che integrano la didattica scolastica tradizionale. Per gli adulti, invece, si propongono contenuti digitali più approfonditi, da utilizzare sia durante la visita sia a distanza.

L'edutainment può concretizzarsi in molti servizi diversi: archivi digitali delle collezioni, percorsi virtuali da seguire prima o dopo la

visita, giochi interattivi, animazioni, proiezioni e guide multimediali. Questi strumenti sono generalmente gratuiti e possono essere utilizzati direttamente nel museo oppure online, tramite smartphone, computer, tablet o audioguide fornite dalla struttura stessa.

Proviamo ad analizzarne alcuni dei più diffusi e di maggior presa sugli studenti.

Le aule immersive: apprendere entrando nella storia

Le aule immersive rappresentano una delle innovazioni più interessanti nel campo museale e non solo. Si tratta di spazi in cui immagini, suoni e proiezioni avvolgono completamente il visitatore, creando un'esperienza sensoriale totale.

Per i ragazzi della scuola media, entrare in un'aula immersiva significa "vive-

re” un contenuto piuttosto che semplicemente studiarlo. Possono trovarsi all’interno di una città antica, assistere alla costruzione di un monumento o esplorare ambienti naturali scomparsi.

Questo tipo di esperienza facilita la memorizzazione grazie al coinvolgimento emotivo, rende accessibili concetti complessi, stimola la curiosità e la partecipazione e facilita la comprensione per gli studenti con bisogni educativi speciali (BES) o difficoltà di apprendimento.

L’apprendimento diventa così un processo attivo e significativo. Del resto, immerso in una società digitale, come lo siamo tutti, lo studente non può più essere considerato un ricevitore passivo, che acquisisce conoscenza semplicemente osservando o ascoltando qualcosa.

I totem interattivi: autonomia e personalizzazione

I totem multimediali permettono ai visitatori di esplorare contenuti in modo autonomo. Attraverso schermi touch, video, animazioni e quiz, i ragazzi possono scegliere cosa approfondire e con quale ritmo.



Questa modalità è particolarmente adatta alla fascia delle scuole medie perché valorizza l’autonomia degli studenti, consente percorsi personalizzati, introduce elementi di gamification (giochi, sfide, punteggi).

Inoltre, i totem possono integrare diversi livelli di lettura, rendendo i contenuti accessibili sia a chi ha conoscenze di base sia a chi desidera approfondire.

Realtà virtuale: viaggiare nel tempo e nello spazio

La realtà virtuale (VR) consente di immergersi completamente in ambienti digitali tridimensionali. Indossando visori, i ragazzi possono esplorare luoghi lontani o epoche passate come se fossero realmente presenti.

In ambito museale, la VR offre opportunità straordi-

narie come visitare siti archeologici non più accessibili, osservare opere nel loro contesto originario, interagire con ricostruzioni storiche.

Per gli studenti, questo significa trasformare lo studio in esperienza diretta. Tuttavia, è importante che la VR sia integrata in un percorso didattico guidato, per evitare che resti una semplice attrazione tecnologica priva di contenuto educativo.

A differenza della realtà virtuale, la realtà aumentata (AR) sovrappone elementi digitali al mondo reale. Attraverso tablet o smartphone, i ragazzi possono vedere informazioni aggiuntive, animazioni o ricostruzioni direttamente sugli oggetti esposti. In alcuni musei, queste installazioni sono ulteriormente “aumentate” con l’uso

dell'I.A. che analizza l'opera e la spiega al visitatore su diversi livelli di approfondimento (di base o con approfondimenti tecnici), magari aggiungendo retroscena curiosi (Fig. 6) .

Questo strumento è particolarmente efficace perché mantiene il contatto con l'opera reale, arricchisce la comprensione senza sostituire l'osservazione diretta, stimola l'interazione e la scoperta.

Ad esempio, un reperto archeologico può "ricomporsi" sullo schermo mostrando il suo aspetto originario, oppure un dipinto può animarsi evidenziando dettagli e significati nascosti.

Nonostante i numerosi vantaggi, l'uso del multimediale presenta anche alcune criticità: come già evidenziato, il rischio di eccessiva spettacolarizzazione o la distrazione rispetto alle opere reali. Indispensabile per evitare che i ragazzi scambino una visita al museo per un videogioco e per rendere l'esperienza museale un successo da ripetere, dunque, rimane la mediazione educativa di guide ed insegnanti che sono chiamati a preparare la visita, guidare l'interazione con gli stru-



menti multimediali, stimolare riflessioni e discussioni

Il multimediale, infatti, non sostituisce la relazione educativa, ma la arricchisce.

La vera sfida non è tecnologica, ma pedagogica: utilizzare questi strumenti in modo consapevole per costruire percorsi di apprendimento autentici. Solo così il museo potrà diventare, per le nuove generazioni, non un luogo distante e silenzioso, ma uno spazio vivo, capace di parlare il loro linguaggio e stimolare la loro curiosità.

Realtà aumentata: arricchire il reale

A differenza della realtà virtuale, la realtà aumenta-

ta (AR) sovrappone elementi digitali al mondo reale. Attraverso tablet o smartphone, i ragazzi possono vedere informazioni aggiuntive, animazioni o ricostruzioni direttamente sugli oggetti esposti. In alcuni musei, queste installazioni sono ulteriormente "aumentate" con l'uso dell'I.A. che analizza l'opera e la spiega al visitatore su diversi livelli di approfondimento (di base o con approfondimenti tecnici), magari aggiungendo retroscena curiosi .

Questo strumento è particolarmente efficace perché mantiene il contatto con l'opera reale, arricchisce la comprensione senza sostituire l'osservazione diretta,

stimola l'interazione e la scoperta.

Ad esempio, un reperto archeologico può "ricomporsi" sullo schermo mostrando il suo aspetto originario, oppure un dipinto può animarsi evidenziando dettagli e significati nascosti.

Nonostante i numerosi vantaggi, l'uso del multimediale presenta anche alcune criticità: come già evidenziato, il rischio di eccessiva spettacolarizzazione o la distrazione rispetto alle opere reali. Indispensabile per evitare che i ragazzi scambino una visita al museo per un videogioco e per rendere l'esperienza museale un successo da ripetere, dunque, rimane la mediazione educativa di guide ed insegnanti che sono chiamati a preparare la visita, guidare l'interazione con gli strumenti multimediali, stimolare riflessioni e discussioni

Il multimediale, infatti, non sostituisce la relazione

educativa, ma la arricchisce.

La vera sfida non è tecnologica, ma pedagogica: utilizzare questi strumenti in modo consapevole per costruire percorsi di apprendimento autentici. Solo così il museo potrà diventare, per le nuove generazioni, non un luogo distante e silenzioso, ma uno spazio vivo, capace di parlare il loro linguaggio e stimolare la loro curiosità.

Un caso studio: il MUGEPA di Rotonda (PZ)

Il MUGEPA – Museo Geo-Paleontologico e Archeologico del Pollino è un museo scientifico situato a Rotonda, nel Parco Nazionale del Pollino. Nasce per raccontare la storia antica del territorio attraverso fossili, reperti archeologici e ricostruzioni ambientali. Il reperto più famoso conservato nel museo è lo scheletro dell'“Elefante di Rotonda” (*Elephas italicus*), un grande elefante preistorico vissuto circa

400 mila anni fa, ritrovato nella Valle del Mercure negli anni '80. Attorno a questa scoperta il museo costruisce un percorso che permette di capire come fosse il territorio del Pollino in epoche molto lontane, quando la valle era occupata da un grande lago pleistocenico, sulle cui sponde vivevano gli animali i cui resti sono visibili nell'esposizione museale.

Il museo è organizzato in diverse sale tematiche. Alcune spiegano la formazione geologica del territorio e l'evoluzione del paesaggio; altre sono dedicate agli animali preistorici, con fossili di ippopotami, rinoceronti ed elefanti; altre ancora raccontano la presenza dell'uomo nel territorio attraverso reperti archeologici. Le sale non sono pensate come semplici spazi pieni di oggetti da osservare, ma come ambienti in cui il visitatore può “entrare” nella storia grazie all'uso della tecnologia.





L'aspetto più innovativo del MUGEPA è infatti l'uso di strumenti multimediali e virtuali per coinvolgere soprattutto i ragazzi. Il museo utilizza videoproiezioni, ricostruzioni digitali, effetti sonori, schermi interattivi e animazioni 3D che aiutano a trasformare informazioni difficili in esperienze più semplici e immediate. Per esempio, invece di limitarsi a mostrare le ossa dell'elefante preistorico, il museo propone ricostruzioni virtuali che permettono di vedere come poteva apparire l'animale nel suo ambiente naturale. In questo modo i ragazzi riescono a collegare il fossile reale a un'immagine viva e concreta.

Un altro esempio importante riguarda le ricostruzioni degli ambienti antichi: attraverso immagini

animate e suoni, gli studenti possono immaginare la Valle del Mercure come una grande area popolata da animali oggi scomparsi. Questo tipo di esperienza rende più facile comprendere concetti scientifici complessi, perché unisce spiegazione e coinvolgimento emotivo.

Dal punto di vista educativo, il MUGEPA offre, inoltre, un'area dedicata ai bambini dove anche i più piccoli possono usufruire di esperienze attive e coinvolgenti grazie agli strumenti multimediali. Un esempio è il PuzzleBone sviluppato in Realtà Virtuale, in cui i bimbi potranno ricostruire lo scheletro degli animali, che poi prendono "vita" una volta completati.

Per chi, invece, voglia visitare il museo in autonomia, è stata approntata un'app

con audio guida, scaricabile gratuitamente.

Tutto il progetto, del resto, è frutto della fattiva collaborazione tra diversi enti: il Comune di Rotonda, Il Geoparco UNESCO del Pollino, 3D Research (spin off dell'Università della Calabria per i Beni Culturali) e il DICAM dell'Università di Messina, nella persona del prof. Mollo (che ricopre anche il ruolo di Direttore scientifico del Museo) e del suo gruppo di lavoro.

Tanta scienza, dunque, a fondamento di una struttura che offre veramente a grandi e piccoli la possibilità di vivere un'esperienza di edutainment qualificata e qualificante.

Il MUGEPA può essere considerato un caso di studio interessante sull'uso del multimediale nella didattica museale: dimostra che la tecnologia, se usata con finalità educative e non solo spettacolari, può rendere il museo più accessibile, stimolante e vicino al linguaggio delle nuove generazioni.

Link: www.mugeparotonda.it/



06

IL DEBATE: DARE VOCE AL PENSIERO CRITICO

*Dal testo argomentativo al confronto
strutturato: un percorso per educare alla
parola consapevole*

ESPERIENZE

DI: Giovanna D'Arrigo
Ordini di scuola: Secondaria



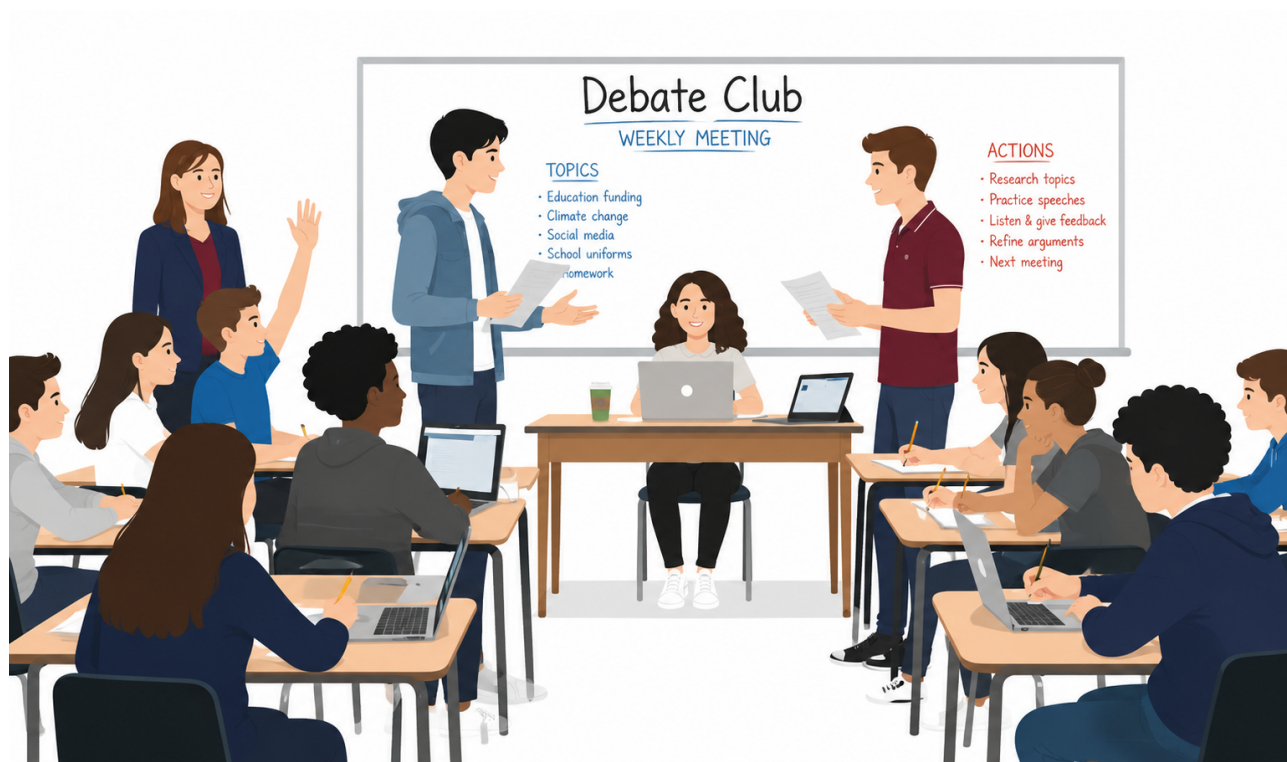
Le calde giornate di maggio, si sa, mettono a dura prova l'attenzione degli alunni. La stanchezza di fine anno scolastico si fa sentire e mantenere viva la partecipazione in classe diventa una sfida quotidiana. Proprio osservando questo clima, quest'anno ho deciso di anticipare alla fine della seconda media un percorso che solitamente introduco in terza: il testo argomentativo e il debate. L'obiettivo era semplice ma importante: suscitare interesse, coinvolgere gli studenti e trasformare le loro energie, spesso dispersive, in confronto costruttivo e pensiero critico.

Il debate rappresenta oggi una delle metodologie didattiche più efficaci nella scuola secondaria di primo grado, perché permette agli alunni di imparare a sostenere una tesi attraverso argomenta-



zioni fondate, ad ascoltare le opinioni altrui e a confrontarsi nel rispetto reciproco. Non si tratta semplicemente di discutere, ma di imparare a ragionare, documentarsi, organizzare le idee e difendere il proprio punto di vista con consapevolezza.

Prima di avviare il debate, è fondamentale introdurre il



testo argomentativo, che costituisce la base teorica e strutturale di questa attività. Gli studenti devono comprendere che un'opinione, da sola, non basta: occorre motivarla con argomentazioni valide, esempi, dati e proposte concrete. Per questo motivo, nella prima fase del lavoro, gli alunni si sono cimentati in una discussione guidata sul sistema scolastico italiano, raccogliendo argomentazioni a favore e contro. È stato un momento molto significativo, perché i ragazzi hanno imparato che non basta dire che qualcosa non funziona, ma bisogna spiegare perché non funziona e provare anche a proporre una possibile soluzione, un'alternativa valida. Le ri-

flessioni nate durante il percorso hanno mostrato una sorprendente maturità.

Dopo avere introdotto il metodo, i ragazzi sono stati invitati ad esprimere le proprie impressioni. Un alunno ha scritto: "Il dibattito è la chiave per la libertà", e poi: "È sempre importante far sentire la propria voce", sottolineando come il confronto permetta di sviluppare opinioni autonome e consapevoli e come la parola, quando è fondata sul rispetto e sul ragionamento, può diventare uno strumento di crescita personale e collettiva. In un altro passaggio emerge un'idea particolarmente significativa: "La difesa della propria tesi e delle relative argomenta-

zioni è essenziale in un mondo dove la disinformazione dilaga". Infatti, l'eccesso di informazioni a cui oggi siamo continuamente esposti non coincide necessariamente con una maggiore conoscenza. Al contrario, spesso una quantità smisurata di notizie, immagini, video e contenuti rischia di trasformarsi in disinformazione. L'informazione non viene più analizzata con attenzione, ma consumata rapidamente, quasi come un prodotto usa e getta. Il debate insegna, invece, a rallentare, a porsi domande, a verificare le fonti, a confrontare informazioni diverse e a distinguere i fatti dalle opinioni, a ragionare, a motivare le proprie idee e a non accettare passiva-

mente tutto ciò che si legge o si ascolta.

Dal punto di vista metodologico, il debate segue una struttura precisa: la classe viene suddivisa in gruppi contrapposti, ciascuno chiamato a sostenere una posizione. Gli studenti devono documentarsi, raccogliere dati e preparare argomentazioni efficaci; durante il confronto espongono le proprie idee rispettando tempi stabiliti e turni di parola, cercando anche di confutare le argomentazioni della squadra avversaria. Tutto ciò avviene in un clima regolato, dove il rispetto delle idee altrui è fondamentale tanto quanto la capacità di sostenere le proprie.

Questa attività ha un enorme valore sul piano cognitivo, emotivo e relazionale. Sul piano cognitivo, il debate sviluppa capacità logi-

che, linguistiche e argomentative, aiuta gli alunni a selezionare informazioni, collegare concetti e costruire discorsi coerenti. Sul piano emotivo, permette di acquisire sicurezza, gestire l'ansia dell'esposizione orale e imparare a controllare l'impulsività. Sul piano relazionale, educa all'ascolto, alla collaborazione e al rispetto delle opinioni differenti. Soprattutto, il debate favorisce la crescita del pensiero critico, indispensabile in una società spesso dominata da messaggi veloci, superficiali e disinformazione.

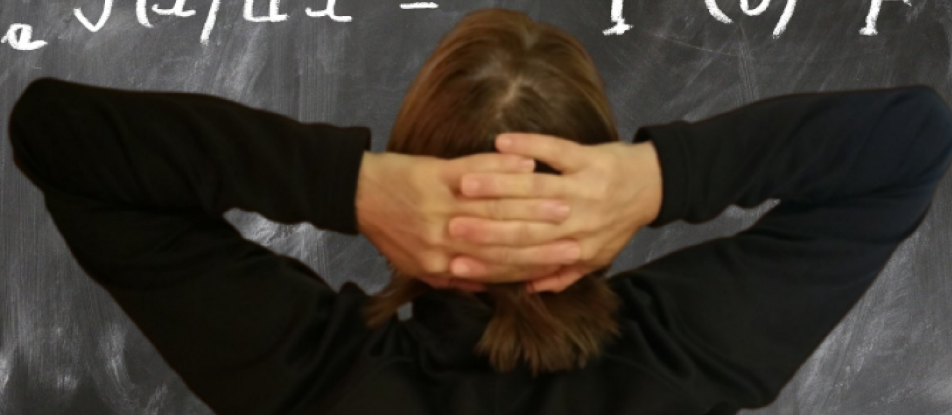
L'esperienza dello scorso anno con le classi terze è stata particolarmente significativa. I ragazzi si erano confrontati su temi complessi e attuali come il cambiamento climatico, il lavoro e la povertà. È stato entusiasmante vedere

come studenti vivaci e inguaribili chiacchieroni abbiano affrontato il debate con grande serietà e come i timidi abbiano trovato un canale a loro congeniale per esprimersi: divisi in gruppi, hanno raccolto dati a sostegno delle proprie argomentazioni, cercando di confutare le idee contrarie, rispettando i tempi, le opinioni degli avversari e il parere dei giudici. In quei momenti la classe si è trasformata in una vera comunità di dialogo e confronto.

Per questo motivo, approfondirò insieme ai ragazzi questo percorso già dall'inizio del prossimo anno scolastico, affinché il dialogo, il rispetto delle idee e la capacità di argomentare possano diventare strumenti sempre più consapevoli di crescita personale e civile.



$$F: I \rightarrow \mathbb{R}, x \mapsto \int_a^x f(t) dt$$
$$\int_a^b f(x) dx = F(b) - F(a)$$



*... dalla prospettiva
della Scuola Secondaria*



ESSERE INSEGNANTI OGGI: MANUALE D'ISTRUZIONI

*Tra burocrazia e vocazione, due docenti della scuola
secondaria immaginano la scuola che vorrebbero*

RIFLESSIONI

**Di: Katia Giardina con il
contributo di Giovanni La Fauci**
Ordini di scuola: TUTTI



Si sa come sono gli ultimi giorni di scuola. Pochi alunni, corridoi vuoti e colleghi sull'orlo di una crisi di nervi per tutte le incombenze di fine anno: griglie da compilare, relazioni da caricare sul drive, PEI ancora da far firmare e consegnare alla referente di sostegno...insomma, un vero caos!

Ci ritroviamo in sala professori con il collega di arte Giovanni La Fauci e guardandoci in faccia, in maniera un po'sardonica ci chiediamo reciprocamente: "Ma cosa sta succedendo? Quale direzione sta prendendo la scuola oggi? E i ragazzi? Sempre più spenti, disinteressati, de-



motivati...è forse colpa nostra o è colpa di un sistema che oggi non funziona più?”

Partiamo dal presupposto che l'insegnante moderno non è più un semplice trasmettitore di sapere. Tra un'interrogazione e l'altra l'insegnante oggi è diventato un burocrate di alto livello, un provetto compilatore seriale di registri elettronici, verbali di riunioni, PEI, PDP, PTOF. Ed ecco subito svelato il grande mistero (o "bug"?) della scuola: si passa più tempo a certificare l'apprendimento che a insegnare.

La tecnologia adesso ha trasformato il docente in un data-entry umano. Tra firme, assenze, voti e note disciplinari in tempo reale, non c'è da stupirsi se negli anni sia letteralmente cambiato il baricentro del lavoro a scuola che si svolge sempre con un sotto-

fondo di terrore che un banale clic su una cella sbagliata possa scatenare una crisi diplomatica con i genitori.

Poi il lavoro assume contorni Kafkiani quando ci si deve districare nella giungla degli acronimi: PEI, PDP, PTOF sono solo alcuni documenti che richiedono una prosa tecnica di altissimo livello. L'obiettivo? Redigere una carta che sia inattaccabile da possibili ricorsi e che, ironicamente, riempia la scrivania di scar-

toffie invece di lasciare spazio all'ispirazione e all'empatia.

Purtroppo però questa enorme mole di adempimenti genera spesso frustrazione e tensioni, allontanando dirigenti e docenti dal loro focus originario. È proprio in questa tempesta di moduli che il docente si chiede dove sia finita la sua vocazione originaria. Oggi non basta spiegare Dante o la fotosintesi clorofilliana: bisogna dimostrare che lo si è fatto per competenze e in modo trasversale.

Il bello sta nel fatto che per formare cittadini liberi, come richiede il Ministero dell'Istruzione, si deve compilare un'infinita serie di moduli che limitano la creatività stessa dell'insegnamento. Alla fine però, tra una compilazione e l'altra, resta la passione per l'aula. Il docente buro-



crate resiste, spegne il pc e finalmente torna a fare l'unica cosa che conta davvero: incontrare lo sguardo dei propri studenti.

E cosa possiamo fare noi per riaccendere il fuoco, far divampare quell'incendio di curiosità, entusiasmo e voglia di conoscere che, una volta acceso, li accompagnerà per tutta la vita?

La risposta mi viene data dal collega La Fauci con una chiarezza disarmante, come se fosse tutto semplicissimo. Nella mia mente, ascoltando le sue riflessioni, comincia a farsi strada una visione utopistica della scuola, qualcosa di fantastico e sinora mai vi-

sto. Inizia a parlare di "libera docenza" certificata dal Miur con un cartellino microcippato, una sorta di CIE contenente tutti i dati di interesse (titoli, specializzazioni, carriera scolastica, portfolio) che viene consegnato ad ogni docente abilitato e che gli permette di organizzare un percorso di apprendimento come meglio crede: ad esempio, si potrebbe pensare alla reintroduzione dei digital devices, intesi come strumenti di connessione dei saperi e delle esperienze (report) e non come demoni distraenti.

Mi racconta che, in passato, accanto alla produzione di artefatti, i suoi ragazzi potevano compiere espe-

rienze immersive elaborando immagini mentre ascoltavano musica (connubio imprescindibile nell'era contemporanea), effettuare ricerche, costruire un elenco ragionato di fonti bibliografiche o sitografiche, realizzare album di immagini. Poi, stabilito un monte orario annuale, coi dispositivi il docente "traccia" la presenza degli studenti (check in e check out), ovunque si decida di realizzare l'esperienza di apprendimento (all'Acquario di Genova, al Castello Ursino, al Parco Horcinus Orca di Messina).

Invece di fare i pagellini intermedi o quadrimestrali, i ragazzi compongono i loro materiali dentro spazi vir-



tuali (drive) accessibili alla dirigente, ai docenti e ai genitori.

Alla fine dell'anno si riunisce una commissione (una sola volta all'anno) ed esprime un giudizio collegiale.

Questa proposta di liberalizzazione della professione dell'insegnante parte dal presupposto che la scuola oggi si presenta lacunosa sotto diversi punti di vista e necessita di uno svecchiamento, a partire proprio dagli "spazi" in cui ci troviamo a svolgere la nostra professione: laboratori, palestre, aule tematiche non sono adeguate ai tempi, alle evoluzioni dei percorsi di apprendimento. E' a questo punto che subentra l'accezione di "libero docente", un docente che ha la possibilità di organizzare le attività didattiche in spazi "altri" che non siano necessariamente le aule in cui sono confinati i nostri alunni, gli spazi (chiamiamoli così) tradizionali.

I ragazzi non devono solo essere messi di fronte allo svolgimento di compiti di realtà ma di fronte a vere "assunzioni" di realtà e per fare questo bisognerebbe abolire tanti punti deboli del sistema scolastico come ad esempio la ridu-

zione della burocrazia, lo snellimento di alcune procedure, il miglioramento della didattica.

La libera docenza dovrebbe quindi compiersi in tutto e per tutto, in senso molto largo, a partire proprio dalla delocalizzazione degli spazi di apprendimento. Una lezione all'interno di un museo, di un archivio storico, in uno spazio di co-working, all'aperto o in qualsiasi altro luogo definito preventivamente idoneo non deve diventare un'eccezione intesa come uscita didattica o esperienza esterna al processo di apprendimento ma deve diventare sistematicamente l'esperienza di apprendimento.

Il libero docente può anche intrattenere rapporti di natura economica con i proprietari di questi spazi o strutture, il tutto sorretto da un significativo aumento degli stipendi per i docenti per permettere loro di svolgere questa professione con un senso di remunerazione soddisfacente.

Detto questo, mettendo a confronto il nostro sistema scolastico con quello del resto della Comunità Europea, sognando un po' ad occhi aperti, ecco...l'unica cosa che mi viene da dire a

conclusione di queste righe è:

FACCIAMOLA QUESTA RIFORMA!!!





FORMAZIONE E
AUTOFORMAZIONE

I.C.
PARADISO

CONDIVISIONE DI
BUONE PRATICHE

DESTINAZIONE PARADISO

DIDATTICA E FORMAZIONE

FUNZIONE
STRUMENTALE AREA 2

ISTITUTO COMPRENSIVO
PARADISO