



NEXT GENERATION SCHOOLS

CASO STUDIO 2



LICEO STATALE PASCASINO DI MARSALA



Questo caso fa parte di “Ambienti da imparare”, una raccolta di casi di scuole che hanno progettato e imparato a usare ambienti di apprendimento innovativi, ospitata nel blog "Next Generation Schools" di FUTURAnetwork

A cura del sottogruppo "Formazione-Innovazione-Edilizia Scolastica" del Gruppo di lavoro ASviS sul Goal 4 "Istruzione di qualità"

Il progetto è stato curato e coordinato da Marco Gioannini (Fondazione Giovanni Agnelli) e Maria Chiara Pettenati (Indire)

Hanno contribuito inoltre alla realizzazione del progetto:

Giuditta Alessandrini, Mariaflavia Cascelli, Silvia Moriconi (ASviS), Francesco Carrer, Filippo di Donato (CAI), Erika Merlone (CISL), Paola Lionetti, Daniela Storti (CREA), Francesca Repetto (Fondazione Compagnia di San Paolo), Laura Bandinelli (Fondazione Monte dei Paschi di Siena), Sonia Massari (Future Food Institute), Claudia Segre, Serena Spagnolo (Global Thinking Foundation), Edi Fanti (IC IL PONTORMO CARMIGNANO), Samuele Borri, Elena Mosa, Lorenza Orlandini (Indire), David Tombolato (MUSE), Areta Sobieraj (Oxfam Italia), Leonardo Menegola (PLEF), Pasqualina Morzillo (WWF Italia).

Progetto grafico e impaginazione: Francesca Spinozzi

LICEO STATALE PASCASINO DI MARSALA
www.liceopascasinomarsala.edu.it

Scheda a cura di Annamaria Angileri, DS del Liceo Statale Pascasino, e Giorgio Cavadi, già Dirigente Tecnico, Esperto di sistemi educativi e formatore.

Data di pubblicazione: febbraio 2023

DIMENSIONE DELLA TRASFORMAZIONE

LA TRASFORMAZIONE HA COINVOLTO
LA MAGGIOR PARTE DELLA SCUOLA



IN BREVE

Dal 2017 la scuola ha avviato un parallelo lavoro di innovazione didattica degli ambienti e di rinnovamento dei curricula. Il motore di tale cambiamento è nel lavoro di formazione del personale. In particolare, nel campo dell'innovazione didattica con il digitale è stata promossa la partecipazione di alcuni docenti più propensi al cambiamento a eventi formativi organizzati dalla stessa istituzione scolastica, sia nella sua qualità di Snodo formativo territoriale, nel contesto della rete **Teacher's Matter** all'interno degli eventi "Futura", sia corsi di coding, making, realtà virtuale, robotica educativa organizzati dalla scuola in qualità di Polo Steam.



IL CONTESTO

Il Liceo Statale "Pascasino" ha da sempre un rapporto interattivo con la città e il territorio, costituendone un riferimento imprescindibile.



La scuola è strutturata in **tre plessi**, due dei quali si trovano in un quartiere popolare. Il territorio circostante e il tessuto sociale sono per lo più fragili, le famiglie degli studenti sono di estrazione medio-bassa.

La nostra scuola si è adoperata costantemente a migliorare la propria offerta formativa al fine di offrire a tutti gli alunni un ventaglio di opportunità differenti per arricchire continuamente il loro bagaglio culturale. Partendo da una realtà periferica e da ambienti di apprendimento non molto curati, in particolare

nell'ultimo quinquennio, si è lavorato all'aggiornamento dei docenti e alla **riqualificazione** e al miglioramento delle strutture e del setting di apprendimento, grazie a importanti finanziamenti pubblici che sono stati intercettati e gestiti principalmente dalla scuola, con scarso supporto dell'Ente locale di riferimento.



GLI STAKEHOLDER

Il cambiamento è partito dall'interno, da un gruppo motivato di docenti che ha innescato un processo di trasformazione di contenuti e contenitori diventato nel tempo contaminante all'interno della scuola. Grazie ai finanziamenti del PNSD e dei



Pon Fse e Fesr relativi all'innovazione digitale, nonché dei Decreti "Cura Italia" e "Sostegni", la scuola ha realizzato un cambiamento che è stato ed è culturale, oltre che strutturale. La partecipazione a eventi formativi,



meeting ed esperienze nell'ambito dell'innovazione didattica con il digitale - Eventi Futura; Hackaton nazionali e internazionali, Steam Lab, percorsi formativi STEAM ed altre esperienze formative promosse dal Ministero dell'Istruzione

nell'ambito del PNSD - hanno determinato un cambiamento nelle modalità di insegnamento e di approccio alla didattica curricolare, trasformando alcuni docenti anche in formatori e disseminatori di buone pratiche in altre scuole. A trarne i benefici è stata ovviamente tutta la comunità scolastica in termini di interesse, motivazione e acquisizione di competenze e soft skills.



PERCHÉ

Vincere la demotivazione, contrastare la dispersione, interessare gli studenti e accrescerne le competenze sono state le principali spinte che hanno motivato un gruppo di docenti a innescare un processo di **innovazione didattica**, in cui una formazione qualificata ed esperienze formative nazionali e internazionali hanno avuto un ruolo principe per percorrere strade virtuose.



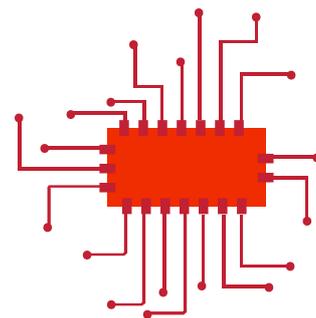
COSA

La formazione del personale della scuola e la partecipazione a challenges negli eventi del **PNSD** (Eventi Futura nazionali e territoriali, Hackaton internazionali e nazionali, Sfide con il digitale), ha portato nel tempo a un utilizzo sempre più diffuso di nuove metodologie educative, quali la **flipped classroom**, il cooperative learning, **gaming** e gamification, **debate**, model, hackaton, Mab, Steam lab. Grazie all'utilizzo di tali metodologie si è superata la demotivazione di alcuni studenti, arginata la dispersione facendo leva sui punti di forza

di ogni studente, sulla valorizzazione del vissuto personale e sulle strategie tese a superare le condizioni di svantaggio socio-culturale ed economico, sono diminuiti gli insuccessi formativi, sono state valorizzate le eccellenze, è migliorato il **team working** e la collaborazione tra i docenti.



In parallelo, si è realizzata una **trasformazione degli ambienti** di apprendimento opportunamente strutturati in modo tale da favorire attività laboratoriali a supporto delle lezioni teorico-orientative.



Gli spazi sono stati rivisti e modulati con l'obiettivo di rendere piacevole e proficuo il tempo a scuola nell'ottica di un processo di cambiamento che vede gli ambienti come luoghi della relazione educativa.



Colori, materiali, attrezzature e strumenti sono stati scelti accuratamente per favorire i processi di apprendimento significativo e la progressione del pensiero divergente e della capacità di problem solving.



Sono stati realizzati, pertanto, laboratori digitali, una classe 3.0, una smart class, una biblioteca innovativa, una struttura polifunzionale denominata "Arcipelago", laboratori mobili, il cablaggio di Istituto



e un laboratorio di transizione ecologica con coltivazioni idroponiche e parete verticale, acquistati 24 digital board e visori di V/R, robot (6 Mbot 2) e stampanti laser, oltre al rinnovo di arredi e setting delle aule. In cinque anni è diventata un punto di riferimento per il rinnovo di ambienti, strutture, metodologie e di prestigiose progettualità ed importanti esperienze anche internazionali.



COME

La sfida di innovazione del sistema scolastico e le opportunità delle azioni promosse dal **PNSD**, a cui la scuola ha aderito, hanno portato ad un graduale, ma costante cambiamento nello stile di insegnamento del personale docente, modificandone le metodologie di insegnamento.

La formazione, organizzata dalla nostra I.S. come **Snodo formativo territoriale** e **Polo Steam** con esperti qualificati, seguita in presenza, in modalità Mooc e in DDI da circa il 30% del nostro personale scolastico, ha fatto sì

scambio di materiali (output digitali, repository di buone pratiche, video-tutorial, etc). I prodotti educativi sono stati pregevoli: tra i risultati più significativi l'elaborazione di un curriculum verticale digitale in ambito Steam, l'utilizzo del metodo CBL, del Debate e dello Steam Lab e del metodo "senza zaino" nella didattica. L'innovazione metodologica gradualmente diffusa nelle programmazioni di tutti i dipartimenti e di tutti i docenti ha determinato, grazie ai cospicui finanziamenti dell'ultimo triennio un conseguente e necessario mutamento dei setting



che si creasse una community di docenti della scuola impegnata a lavorare all'innovazione in sinergia con le EFT, la **Rete nazionale Teacher's matter** e con altre Reti di metodologie didattiche innovative (Rete Mab, Rete Steam), realizzando anche

di apprendimento in particolare con la creazione di classi dinamiche, di spazi per l'apprendimento flessibili dotati di tecnologie e di arredi smart, favorendo anche l'utilizzo di **ambienti outdoor** e non convenzionali.