



LA FORZA INNOVATIVA DELLE SCUOLE ROMANE

Nuovi modelli di apprendimento ed esperienze pilota. Come cambiano le scuole nella capitale, nonostante carenza di strumenti e infrastrutture, lo racconta la ricerca “Innovazione nella scuola romana: dotazione digitale e proposte formative della Città Educativa di Roma”, realizzata dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con il Miur. La chiave è più formazione per i formatori e ambienti digitali condivisi.

Quanti studenti europei frequentano scuole digitali, connesse in rete e dotate di nuovi ambienti di apprendimento? Sono il 37 per cento nella primaria, il 24 per cento nella secondaria di primo grado e il 55 per cento nelle secondarie di secondo grado. Le opportunità per gli studenti italiani sono molto minori, rispettivamente del 10, 5 e 30 per cento. E la situazione per gli studenti romani non è differente: nel 60 per cento dei plessi scolastici non ci sono aule con connettività. Solo nel 10 per cento degli istituti c'è un computer ogni 5 studenti. Nel 35 per cento dei casi 20 o più studenti condividono un solo pc. La media europea è tra i 3 e i 7 studenti per pc. Inoltre il 74 per cento degli istituti romani non usa l'ambiente web.

Nonostante la carenza di risorse, le scuole romane sono capaci di elaborare esperienze innovative e di investire con successo nel capitale umano, grazie al ruolo prezioso della Città Educativa di Roma, sempre di più punto di riferimento per tutti gli operatori scolastici.

La ricerca “Innovazione nella scuola romana: dotazione digitale e proposte formative della Città Educativa di Roma”, on line all'indirizzo www.mondodigitale.org, non presenta solo dati, ma racconta anche cinque storie esemplari: il coding al femminile al liceo Kennedy, la robotica educativa all'IC Viale dei Consoli 16, la Palestra dell'Innovazione all'IIS Pacinotti-Archimede, il mobile learning all'IC Antonio Rosmini e l'arte digitale all'IC Largo Volumnia.

“La Città Educativa di Roma ha messo a disposizione di tutte le scuole otto “ambienti digitali”: Fab lab, Robotic center, Internet of things, Coding lab, Immersive lab, Game lab, Video lab, Laboratorio di tecnologie mobili per l'apprendimento”, spiega Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale. “I docenti non trovano solo spazi innovativi da condividere, che mancano alle scuole, ma anche coach e docenti esperti che affiancano chi ha meno familiarità con le tecnologie. Con la formula *Train the trainer* acceleriamo l'acquisizione di competenze digitali tra i docenti e la sperimentazione di strumenti tecnologici fai da te”.

“Se un docente ha una proposta educativa forte, di qualità, la tecnologia applicata alla didattica permette di includere tutti con successo, anche gli studenti con bisogni speciali. E non servono tecnologie costose”, sottolinea Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale e *personal chair* in *Technology Strategy*.

All'interno del documento anche una ricerca sulla domanda formativa dei docenti, che individuano nel *problem solving* la competenza più importante per fare innovazione. “Imparare a trovare soluzioni creative e a basso costo è fondamentale, perché con poco si può fare tanto”, aggiunge Molina. “Noi abbiamo cominciato così e oggi possiamo offrire alle scuole non solo un nuovo modello formativo, l'Educazione per la vita, ma anche un ambiente concreto dove sperimentarlo, la Palestra dell'Innovazione”.

La ricerca è parte del progetto “La Città Educativa di Roma Capitale... Capitale di Roma”, realizzato con il contributo dell'ufficio Cabina di Regia Legge 285/97.

Roma, 23 marzo 2016

Ufficio stampa Fondazione Mondo Digitale - www.mondodigitale.org
Elisa Amorelli, tel. 06 42014109, cell. 338 3043021, e.amorelli@mondodigitale.org
Francesca Meini, tel. 06 42014109, cell. 333 3994801, f.meini@mondodigitale.org