



Ambienti digitali, atelier creativi e fablab a scuola: numeri e progetti in corso

La cultura maker sta sempre di più entrando nelle scuole: ne sono la dimostrazione i finanziamenti che il Piano per la scuola digitale ha messo a disposizione per atelier creativi e laboratori, e le molte realtà che stanno nascendo nel Paese



Carlotta Balena

16 settembre 2016



Tra poco compirà un anno il **Piano Nazionale Scuola Digitale**, che per la prima volta ha previsto nelle sue azioni finanziamenti cospicui per la didattica **“laboratoriale”**, cioè per implementare quegli spazi nella scuola dedicati alla pratica, all'applicazione e alla sperimentazione. Per la prima volta vengono previsti nella scuola **luoghi dedicati all'innovazione e alla creatività**, spazi dove poter sperimentare l'artigianato digitale, il serious play, e il tinkering. **L'Indire**, l'istituto Nazionale di documentazione, innovazione e ricerca educativa, ha lanciato nel 2014 il progetto **Maker@Scuola** che monitora le esperienze che cercano di portare il movimento maker nelle scuole ed ha aperto il bando **“Primaria 3D”** per tutti gli istituti che sono interessati a portare nelle loro classi le attività tipiche dei fablab. Insomma, i concetti chiave della cultura maker stanno entrando sempre di più nelle scuole.



Ambienti digitali

Partiamo dagli ambienti digitali per la didattica. Previsti dall'azione **numero 4** del Piano Nazionale scuola digitale, vengono intesi come ambienti distribuiti in tutto l'edificio scolastico e un bando dello scorso ottobre ha stanziato **140 milioni di euro**. A questi, sono stati aggiunti lo scorso agosto **ulteriori 2,7 milioni di euro** per l'allargamento della graduatoria delle prime 5.938 scuole che hanno avuto l'accesso ai finanziamenti, per una media di 20 mila euro a istituto ([qui le graduatorie](#)). Come specifica a Startupitalia **Donatella Solda-Kutzmann** della segreteria tecnica del Ministro, il finanziamento non è per una singola aula 2.0 o una tecnologia, ma è inteso per "abilitare tutta la scuola ad un approccio digitale". Per ambienti digitali il ministero intende: spazi alternativi per l'apprendimento, laboratori mobili, aule "aumentate" dalla tecnologia e postazioni informatiche per l'accesso del personale e dell'utenza ai dati della scuola. Gli spazi alternativi sono ambienti più grandi delle aule tradizionali pensati per accogliere attività aperte a più classi, con arredi e tecnologie che permettano la rimodulazione continua degli spazi in coerenza con l'attività didattica prescelta. Per laboratori mobili si intendono dispositivi e strumenti in carrelli e box mobili, a disposizione di tutta la scuola, che possono trasformare un'aula "normale" in uno spazio multimediale e di interazione. Le aule "aumentate" sono aule tradizionali arricchite da dispositivi per il collegamento web. Le postazioni informatiche per il personale, infine, comprendono schermi, video proiettori per le informazioni, postazioni pc, dispositivi mobili e colonnine per la registrazione

delle presenze.

Laboratori territoriali e atelier

L'azione numero 7 del Piano Nazionale prevede il finanziamento di **laboratori territoriali, atelier creativi e laboratori professionalizzanti**. I primi sono intesi come laboratori per l'occupabilità e il contrasto al fenomeno dei Neet. Sono descritti come "spazi dall'alto profilo innovativo a disposizione di più scuole del territorio, dove sviluppare pratiche didattiche avanzate in sinergia con le politiche locali per il lavoro e le imprese". Le scuole che sono state selezionate per ricevere i finanziamenti e costituire laboratori territoriali **sono 58**: riceveranno 750 mila euro ognuna, per un totale di **45 milioni di investimento**.

Numero progetti finanziati per regione	
ABRUZZO	2
BASILICATA	1
CALABRIA	3
CAMPANIA	6
E.ROMAGNA	4
F.V.GIULIA	1
LAZIO	4
LIGURIA	1
LOMBARDIA	8
MARCHE	2
MOLISE	1
PIEMONTE	4
PUGLIA	4
SARDEGNA	3
SICILIA	5
TOSCANA	4
UMBRIA	1
VENETO	4
TOTALE	58

Gli **atelier creativi** sono invece spazi innovativi nelle scuole elementari e medie "dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie" come si legge nel Piano. Sono quanto di più simile a un fablab. Dal ministero fanno sapere che sono al lavoro per stilare la graduatoria delle **1860 scuole** che si aggiudicheranno i finanziamenti per la costituzione degli atelier creativi, per i quali ci sono, in tutto,

28 milioni di euro a disposizione (per una media di 15 mila euro a scuola). Il bando per i laboratori professionalizzanti in chiave digitale, infine, verrà pubblicato entro la fine del 2016.

Regione	Finanziamento
ABRUZZO	€ 705.000,00
BASILICATA	€ 375.000,00
CALABRIA	€ 1.245.000,00
CAMPANIA	€ 3.390.000,00
EMILIA ROMAGNA	€ 1.800.000,00
FRIULI-VENEZIA G.	€ 570.000,00
LAZIO	€ 2.370.000,00
LIGURIA	€ 630.000,00
LOMBARDIA	€ 3.870.000,00
MARCHE	€ 765.000,00
MOLISE	€ 195.000,00
PIEMONTE	€ 1.980.000,00
PUGLIA	€ 2.160.000,00
SARDEGNA	€ 900.000,00
SICILIA	€ 2.980.000,00
TOSCANA	€ 1.590.000,00
UMBRIA	€ 495.000,00
VENETO	€ 1.980.000,00
TOTALE	€ 28.000.000,00

Il progetto di Indire per portare i maker a scuola

L'Indire ha lanciato il progetto **Maker@Scuola** per associare il movimento maker a percorsi didattici definiti. "Stiamo lavorando con 8 scuole dell'infanzia e 30 primarie: l'obiettivo è far in modo che il fablab entri nella scuola" dice **Lorenzo Logu Guasti**, ricercatore dell'Indire. "Sono scuole da tutta Italia che hanno aderito al bando **Primaria 3D**. Apriremo un portale dove