

FRANCAVILLA L'ISTITUTO «MONTESSORI-BILOTTA» ALL'AVANGUARDIA

Le esperienze didattiche esportate anche in Calabria

● **FRANCAVILLA.** Il Secondo Istituto Comprensivo promotore dell'innovazione didattica.

Nei giorni scorsi, l'Istituto <Montessori-Bilotta> ha presentato le proprie esperienze didattiche innovative in un importante evento formativo svoltosi presso l'IIS <Morelli-Colao> di Vibo Valentia. L'evento, organizzato dall'USR Calabria e dal **INDIRE** (l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa), ha visto la partecipazione di 500 docenti provenienti dalle 240 istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo grado calabresi.

Il dibattito inerente le idee di Avanguardie Educative (Dentro e fuori la scuola, Debate, Ambienti flessibili, Didattica per scenari, Contenuti digitali, Flipped classroom, Aule laboratorio disciplinari, ICT Lab) si è concretizzato nei numerosi workshop pomeridiani durante i quali i docenti partecipanti hanno avuto modo di confrontarsi con formatori rappresentanti delle scuole capofila di Avanguardie Educative a livello nazionale.

<Il Secondo Istituto Comprensivo "Montessori-Bilotta" - scrive in un comunicato la professoressa Ida Sgura - ha contribuito alla realizzazione dell'evento formativo proponendo le proprie esperienze didattiche innovative svoltesi negli anni relativamente all'idea <ICTLab>. Il dirigente scolastico prof. Tiziano Fattizzo sup-

portato da un team di docenti della scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, da tecnici e da esperti esterni, ha presentato ai docenti calabresi l'idea dell'ICT Lab quale insieme di quelle attività didattiche che ruotano intorno ai tre temi tecnologici del coding, dell'artigianato digitale e del physical computing>.

Il team di docenti dell'Istituto francavillese ha avuto modo di esporre le pregresse esperienze didattiche delle proprie classi di ogni ordine e grado nell'ambito dell'ICT Lab.

In particolare, sono state espone e concretamente mostrate le esperienze di coding svoltesi nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria, soffermando l'attenzione sulla curricularità e trasversalità della suddetta pratica didattica finalizzata all'acquisizione del pensiero computazionale e al <dominio> consapevole della macchina istruita a <fare cose>.

<Sono state poi illustrate - continua la professoressa Sgura - le idee di "artigianato digitale" e "physical computing" intesi come tutto ciò che porta alla creazione e realizzazione di oggetti personalizzati attraverso la tecnologia, il CAD, la stampa 3D e la programmazione e automazione degli stessi mediante schede elettroniche come Arduino>.

Lorenzo Ruggiero

