

In conclusione...

La vita non è una corsa, ma un percorso durante il quale si devono ammirare i paesaggi che si incontrano, ricercarne di nuovi e condividerli con altre persone.

Quello della scuola è un percorso lungo: non una scorrevole autostrada, ma un labirinto di vecchie e nuove pratiche in cui camminare insieme verso un futuro nel quale le tecnologie non solo consentiranno esperienze personalizzate in grado di riflettere i punti di forza e le aree di miglioramento di ogni studente, ma permetteranno anche di **collaborare** e di **lavorare insieme a scuola**, in presenza e in classi virtuali.

Gli sforzi del Ministero dell'Istruzione (MI) e delle singole istituzioni scolastiche per sfruttare gli strumenti di insegnamento digitale sono stati una risposta importante alla pandemia.

Non solo. L'obiettivo del MI è quello di incorporare le tecnologie digitali come strumento educativo nella "nuova normalità" italiana, attraverso ingenti investimenti, sia per capire come creare sistemi di erogazione ibridi efficaci che consentano l'apprendimento a distanza, quando le scuole dovessero ancora essere costrette a chiudere, sia a supporto di ricerche per comprendere come adeguare e migliorare i sistemi educativi.

La formazione digitale degli studenti è, secondo il Rapporto finale *Idee e proposte per una scuola che guarda al futuro* (che l'attuale Ministro dell'istruzione, Patrizio Bianchi, aveva inviato il 13 luglio del 2020 al suo predecessore, la ministra Lucia Azzolina), il pilastro di una scuola in grado di fornire gli strumenti necessari per l'apprendimento nel contesto attuale e futuro: pertanto occorre che i nostri studenti, fin dalle scuole primarie, modulando gli strumenti in base all'età, apprendano l'uso delle tecnologie e i loro linguaggi.

Il Rapporto, sulla base di numerose esperienze italiane e internazionali, indica alcuni di questi strumenti:

- *il gaming e gli eSport, come strumento per sviluppare le capacità di collaborazione non solo durante il gioco ma anche in percorsi che progettano e programmano videogames in lavori di gruppo;*
- *le realtà immersive (virtuale e aumentata) come strumenti che stimolano un approccio STEAM e le capacità di comunicazione e storytelling;*
- *la robotica;*
- *il mondo dei maker (stampante 3D).* (Rapporto finale, pag.54)

In ogni caso la priorità non è la tecnologia ma l'apprendimento: quindi il problema non è, semplicemente, aprire la scuola alle tecnologie, ma trovare il modo migliore di integrarle nella didattica per facilitare e migliorare l'apprendimento. Durante la pandemia ciascuno ha fatto ciò che poteva e sono nate anche tante buone idee sulle quali poter lavorare in futuro, anche perché non esiste un unico modello di scuola giusto e uguale per tutti.



Fondamentale è stata e sarà sempre la formazione degli insegnanti, che richiede notevoli investimenti nelle loro competenze digitali, nella loro capacità di sviluppare e presentare lezioni online, di gestire la tecnologia anche all'interno dell'aula fisica, combinando la tecnologia in classe con l'insegnamento faccia a faccia.

Tuttavia, mentre l'apprendimento digitale potrebbe diventare più comune, questi sforzi dovrebbero essere incentrati sull'equità e sull'inclusione di tutti i bambini e ragazzi italiani. Ora è il momento di prepararsi, in modo che i bambini e i ragazzi che non hanno potuto partecipare alla didattica a distanza durante le recenti chiusure delle scuole possano godere di questi benefici in futuro, i quali richiederanno crescenti investimenti in termini di infrastrutture e connettività. ([La didattica a distanza durante l'emergenza COVID-19: l'esperienza italiana](#))

Un ruolo importante in tutto ciò ha e ha avuto il **Dirigente scolastico**: un ruolo di monitoraggio e di verifica, ma, soprattutto, assieme ai collaboratori e alle figure di sistema, di coordinamento non solo delle risorse professionali dell'Istituzione scolastica ma anche delle risorse esterne di tutta la comunità: insieme per pensare e agire per il futuro dei nostri ragazzi.

