

Scheda per approfondimento

Progetto-Concorso “Biblioteche scolastiche al Quirinale”

Premessa

Il presente documento intende fornire suggerimenti e ipotesi di lavoro per attività di studio e approfondimento sulle tematiche riguardanti la seconda edizione del Progetto-Concorso “Biblioteche Scolastiche al Quirinale”, rivolto a valorizzare progetti di promozione della lettura a scuola e di valorizzazione delle biblioteche scolastiche. Come previsto dal bando del progetto-concorso, tali prassi andranno declinate secondo una delle tre tematiche di lavoro scelte per l’edizione di quest’anno:

- A. “Educazione finanziaria: educare a scelte responsabili”
- B. “Inclusione scolastica: valorizzare l’unicità di ciascuno studente”
- C. “Arte e tecnologia: coniugare linguaggi e innovazione”

La guida è articolata in una parte generale, comune a tutte e tre le tematiche A, B e C, e una parte più specifica dedicata a ciascuna di esse (approfondimenti tematici).

Indicazioni generali

In linea generale le attività che saranno valorizzate all’interno del progetto-concorso dovranno fare emergere il ruolo, la funzione e il significato fondamentale che assume la lettura, come abilità e veicolo di arricchimento cognitivo e culturale, personale e sociale, e la biblioteca scolastica come ambiente di apprendimento privilegiato in relazione ai contenuti e alle conoscenze relative a ciascuna tematica/pista di lavoro.

Prodotti

In coerenza con quanto previsto dal bando, i prodotti finali potranno essere del tipo scelto fra quelli di seguito riportati:

- racconto breve, intervista, articolo giornalistico;
- illustrazione, fumetto, *graphic novel*, *reportage* fotografico;
- video o videointervista, della durata massima di 5 minuti;
- campagna di sensibilizzazione;
- progetti di inclusione scolastica realizzati “da studenti per studenti” (per la specifica tematica sull’inclusione).

Approfondimenti tematici

Tematica A: Educazione finanziaria

Premessa

I dati disponibili sul grado di conoscenza e competenza finanziaria della popolazione italiana (Ocse, Isce, Banca d'Italia) stimano in una minoranza della popolazione italiana quella in grado di padroneggiare concetti basilari di economia e finanza (es. inflazione, tasso di interesse semplice e composto, diversificazione del rischio, rendimento e rischio). Questo avviene in un mondo in cui i flussi finanziari viaggiano alla velocità della luce, con l'innovazione tecnologica, soprattutto ad opera dell'IA e dell'automazione, in cui accelera la trasformazione dei processi industriali, economici, finanziari e del mercato del lavoro, in cui servono saperi ritenuti prima opzionali e che oggi diventano essenziali, proprio come quelli finanziari.

Possibili contenuti

- storia, evoluzione e scenari legati al concetto di “risparmio”
- la Costituzione italiana fra credito e risparmio (art. 47)
- storia, evoluzione e scenari legati al concetto del denaro e delle transazioni
- pianificazione e gestione delle finanze
- rischio e rendimento
- ambiente finanziario
- previdenza e assicurazioni
- legalità finanziaria e protezione del consumatore

Possibili strumenti di supporto per i docenti

In riferimento all'educazione finanziaria si possono consultare competenze e obiettivi di apprendimento per il secondo ciclo di istruzione delineati nelle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (D.M. 7 settembre 2024, n. 183):

- ❖ Competenza n.8: maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie. Riconoscere il valore dell'impresa e dell'iniziativa economica privata;
 - Obiettivi di apprendimento: Analizzare forme, funzioni (unità di conto, valore di scambio, fondo di valore) e modalità d'impiego (pagamenti, prestiti, investimenti...) delle diverse monete reali e virtuali, nazionali e locali, esaminandone potenzialità e rischi. Analizzare le variazioni del valore del denaro nel tempo (inflazione e tasso di interesse) e le variazioni del prezzo di un bene nel tempo e nello spazio in base ai fattori di domanda e offerta. Analizzare il ruolo di banche, assicurazioni e intermediari finanziari e le possibilità di finanziamento e investimento per valutarne opportunità e rischi. Riconoscere il valore dell'impresa individuale e incoraggiare l'iniziativa economica privata. Conoscere le forme di accantonamento, investimento, risparmio e le funzioni degli istituti di credito e degli operatori finanziari. Amministrare le proprie risorse economiche nel rispetto di leggi e regole, tenendo conto delle opportunità e dei rischi delle diverse forme di investimento, anche al fine di valorizzare e tutelare il patrimonio privato. Individuare responsabilmente i propri bisogni e aspirazioni, in base alle proprie disponibilità economiche, stabilire priorità e pianificare le spese, attuando strategie e strumenti di tutela e valorizzazione del proprio patrimonio.

Tematica B. Inclusione scolastica: valorizzare l'unicità di ciascuno studente

Premessa

L'inclusione scolastica, con particolare riguardo all'inclusione degli alunni con disabilità, rappresenta un caposaldo del nostro sistema scolastico e un ambito di intervento in cui la biblioteca può svolgere una funzione utile, come luogo privilegiato di partecipazione e condivisione fra gli studenti tutti, a partire proprio da quelli con disabilità.

In tale prospettiva la biblioteca scolastica favorisce la partecipazione delle persone con disabilità e l'incontro gli altri studenti della classe o della scuola, in quanto capace di generare circuiti di empatia che costituiscono un'occasione di arricchimento e miglioramento per tutti. Saranno apprezzati soprattutto le attività promosse e realizzate da studenti per studenti in un'ottica di apprendimento tra pari e di *peer education*. La *peer education* contribuisce al successo formativo degli studenti con disabilità trasformando il gruppo classe in un laboratorio sociale di reciprocità, che potenzia l'inclusione relazionale, l'autostima e l'apprendimento attivo.

Possibili contenuti

- *Cittadinanza attiva e diritti umani* (studio art. 3 della Costituzione relativamente ai principi di uguaglianza sostanziale; storia dell'inclusione e approfondimento delle tappe legislative e sociali; accessibilità universale con lo studio delle barriere architettoniche, digitali e culturali del proprio contesto/territorio);
- *Relazioni, Empatia e Contrasto al Bullismo* (educazione emotiva con spazi di discussione per riconoscere e gestire le emozioni proprie e altrui; prevenzione del cyberbullismo, focus sulla vulnerabilità online e sulla tutela dei compagni più fragili; mediazione dei conflitti: tecniche di comunicazione non violenta e ascolto attivo/mediazione tra pari);
- *Intercultura e plurilinguismo* (biografie linguistiche e valorizzazione delle lingue madri degli studenti di origine straniera come patrimonio della classe; glossari, rubriche e traduzioni);
- *Tecnologia e inclusione* (strumenti tecnologici compensativi, es. sistemi di sintesi vocale, di elaborazione e gestione mappe cognitive e concettuali ecc.);

Possibili strumenti di supporto per i docenti

Per implementare al meglio questi percorsi, si possono consultare diverse risorse e materiali, come ad esempio:

- Carta di Solfignano: "il diritto di tutti alla piena ed effettiva partecipazione e inclusione nella vita civile, sociale, economica, culturale e politica nei nostri paesi" (documento programmatico sui diritti e l'inclusione delle persone con disabilità).

Si tiene a sottolineare come semplici ricerche testuali sui principali motori di ricerca on line, che mettano in relazione inclusione e biblioteca scolastica, consentono di accedere, comunque, a ricchi repertori di percorsi, strumenti, risorse didattiche ed esperienze.

Tematica C. Arte e tecnologia: coniugare linguaggi e innovazione

Premessa

Ogni genere artistico, ogni tecnica, ogni nuova corrente espressiva, segna anche un nuovo scenario tecnico-tecnologico e accompagna naturalmente l'innovazione e il progresso stesso della società umana. Tanto è vero che oggi siamo soliti riferirci al connubio tra tecnologia e arte con l'acronimo *Steam*, (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). In tale contesto la biblioteca scolastica svolge una pluralità di funzioni. Essa, infatti, può rappresentare l'ambiente in cui l'applicazione tecnologica accompagna la *conservazione* e la *documentazione* dell'arte (come nel caso della creazione di database di opere), oppure *ospitare* l'arte, gli artisti, i cultori o il pubblico (ad esempio ospitando mostre, concerti, sessioni letterarie, presentazioni librerie, installazioni ed opere analogiche e digitali ecc.), può rappresentare un ambiente produttivo per studiare, imparare tecniche ma anche creare *nuove* opere, applicazioni se non, addirittura, nuove *forme* di arte.

Possibili contenuti

Arte Letteraria (E-Literature e Scrittura Aumentata): letteratura ipertestuale, romanzi interattivi e poesia visiva digitale. Scrittura di storie a bivi (Interactive Fiction) e uso di algoritmi di Intelligenza Artificiale come co-autori per stimolare processi di *creative writing*;

Arte Cinematografica e Audiovisiva (New Media e Video-Storytelling): dal cinema tradizionale alla videoarte, fino alle narrazioni a 360° e ai cortometraggi interattivi; tecniche di *chroma key* (green screen), montaggio video digitale, scomposizione visiva ed effetti speciali accessibili;

Arte Teatrale e Performativa (Teatro Digitale e Scenografia Virtuale): evoluzione dello spazio scenico grazie alle tecnologie digitali e il concetto di *Digital Performance*; uso di proiezioni interattive, mappatura video (video mapping) su elementi scenici e attori che interagiscono con avatar o ambienti virtuali in tempo reale;

Arte Musicale e Sonora (Sound Design e Musica Elettronica): storia della musica elettronica, il campionamento (sampling) e il paesaggio sonoro (*soundscape*); composizione tramite codice, creazione di colonne sonore algoritmiche per videogiochi o mostre virtuali, e manipolazione delle frequenze;

Si sottolinea che, comunque, sono disponibili in Rete una miriade di risorse, applicazioni, software e quant'altro in grado di assistere e supportare attività coerenti con le predette indicazioni di massima, da software per la creazione di storie e ipertesti, a prodotti di comunicazione digitale (blog, social media), applicazioni per il cinema e l'audiovisivo, montaggio ecc..

.....

N.B. Si tiene a ribadire e a sottolineare che ogni richiamo e riferimento quivi riportato è da considerarsi meramente indicativo e non esaustivo