



Bologna, 23 giugno 2025

Oggetto: Il Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) – Azioni formative e laboratori studenti per la scuola primaria e secondaria di primo grado – tutoraggio specialistico

Premessa

Investire sulla scuola e sulle competenze significa investire sulle persone, sui giovani e sulle nuove generazioni. Nelle classi sono sempre di più gli alunni che preoccupano gli insegnanti e le famiglie per le **difficoltà nell'ambito dell'apprendimento** e dello sviluppo di competenze: dai disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), alle difficoltà nel linguaggio (DSL), ai disturbi nella comprensione del testo, al disturbo da deficit attentivo con o senza iperattività (ADHD), alle difficoltà visuo-spaziali fino agli alunni con ritardo cognitivo e con disturbi dello spettro autistico (ASD); le difficoltà scolastiche di queste categorie di studenti rallentano l'apprendimento e possono portare ad un rendimento scolastico scarso.

Il **Piano nazionale di ripresa e resilienza dedica l'intera Missione 4** all'istruzione e alla ricerca attraverso riforme abilitanti e investimenti per il potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione dagli asili nido alle Università, superando divari territoriali e rafforzando gli strumenti di orientamento, di reclutamento e di formazione dei docenti.

In particolare, si pone l'obiettivo di ridurre la dispersione scolastica in Italia favorendo il potenziamento delle **competenze di base** (italiano, matematica e inglese) e potenziando le competenze nell'ambito delle STEM.

Il presente progetto si inserisce in questo scenario e vuole fornire alle **figure professionali** (*insegnanti curricolari e di sostegno, educatori, pedagogisti*) indicazioni, strumenti e strategie efficaci per valorizzare il contesto educativo della scuola secondaria di primo e secondo grado.

Anastasis, congiuntamente ad altre organizzazioni di settore, è chiamata e proporre il meglio possibile, in termini di risorse umane e progettualità. Proprio **Anastasis**, essendo una delle imprese leader del settore, è tenuta a **offrire strumenti tecnologici e competenza professionale** all'altezza delle aspettative e delle sfide previste da questa linea di intervento mirata alla riduzione del fenomeno della dispersione scolastica e dell'abbandono, favorendo l'inclusione e il successo formativo delle studentesse e degli studenti più fragili, con programmi e iniziative specifiche.

Chi siamo

La **Cooperativa Sociale Anastasis** è composta da 27 specialisti e operatori. È l'unica cooperativa sociale italiana che opera nel campo del software e che si occupa esclusivamente di Difficoltà di Apprendimento e di Disabilità, con prodotti e servizi (formazione, consulenza, ecc.) in presenza e online per l'autonomia nello studio, la riabilitazione, la scuola e l'apprendimento, in primo luogo con la nostra famosa collana di software compensativi per i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e i Bisogni Educativi Speciali (BES).

Anastasis fornisce prodotti e servizi a migliaia di clienti pubblici e privati: famiglie, Scuole di ogni ordine e grado, Doposcuola, ASL e ospedali, professionisti nel campo della riabilitazione e dell'educazione, Enti Locali, Cooperative Sociali, Associazioni e Aziende.

Anastasis è nata a Bologna nel 1985, costituita su impulso e proposta da Giovanni Zanichelli, già fondatore di ASPHI Onlus, insieme ad un piccolo gruppo di tecnici informatici operanti nella formazione professionale informatica per persone con disabilità motoria e sensoriale.

Cosa facciamo

I nostri prodotti sono affermati software compensativi per i DSA e i BES concepiti per supportare bambini e ragazzi nel percorso scolastico (GECO, ePico!, SuperMappe, MateMitica) e una suite di prodotti online per il trattamento

dei disturbi dell'apprendimento (RIDInet). Le idee e la progettazione dei nostri prodotti nascono dalla stretta collaborazione tra la nostra Cooperativa e una vasta rete di partner scientifici, che include università, centri di ricerca, neuropsicologi, neuropsichiatri, psicologi, logopedisti e professionisti della riabilitazione.

Il nostro catalogo comprende software per la stimolazione cognitiva di persone in condizione di pre-fragilità, lo screening, il potenziamento e la riabilitazione legati ai bisogni educativi speciali.

Il **Centro di apprendimento e ricerca Laboratori Anastasis** si rivolge a bambini in età prescolare e scolare, adolescenti, universitari con difficoltà e disturbi di apprendimento e alle loro famiglie. Offriamo percorsi individualizzati e consulenze specialistiche, a livello locale e nazionale, attraverso l'utilizzo di soluzioni informatiche per l'autonomia e l'individuazione di strategie efficaci per apprendere, lavorando in rete nei contesti di vita dei bambini e dei ragazzi.

Attraverso i **Servizi Formativi Anastasis**, organizziamo **corsi di formazione e laboratori pratici** per genitori, insegnanti, operatori doposcuola e clinici grazie alle competenze specialistiche acquisite in anni di lavoro nell'ambito dell'apprendimento e alle tecnologie progettate dalla nostra cooperativa.

Animiamo una **rete di centri**, presenti su tutto il territorio nazionale, che utilizzano un modello condiviso di Doposcuola specialistico DSA, fornendo software compensativi per le postazioni del doposcuola e un ricco programma formativo specialistico agli operatori. Questi centri si pongono l'obiettivo di supportare i ragazzi in un percorso verso l'autonomia nello studio e nell'acquisizione di competenze, sfruttando le potenzialità offerte dal computer e dagli strumenti compensativi, quali elementi indispensabili per supportare gli studenti con DSA e altri BES nel percorso verso l'autonomia.

Obiettivi principali della nostra mission

- 1) Progettare, realizzare e diffondere **soluzioni digitali finalizzate all'inclusione e all'autonomia** degli studenti con Bisogni Educativi Speciali.
- 2) Progettare, implementare e diffondere **modelli di intervento** volti a supportare la **didattica inclusiva** attraverso le tecnologie digitali nei contesti dell'istruzione e dell'educazione.
- 3) Progettare, realizzare e diffondere **soluzioni digitali** finalizzate a supportare **percorsi di riabilitazione cognitiva** nell'ambito dell'età evolutiva.
- 4) Sviluppare **progetti di ricerca applicata** nel campo della robotica e della realtà virtuale finalizzate ai **percorsi di presa in carico** dei bambini/ragazzi con lo spettro autistico e la disabilità intellettiva.

Descrizione proposta

Questa proposta verte su **Il mondo degli Elli** – intervento di potenziamento per la **scuola secondaria di primo grado** delle abilità legate alla **Media Literacy** e alla trattazione di testi digitali.

Questa azione targettizzata agli studenti della **scuola secondaria di primo grado** prevede l'implementazione di laboratori didattici/operativi sul potenziamento delle Funzioni Esecutive nella lettura autoregolata e dell'alfabetizzazione ai media (**Media Literacy**). Attraverso un approccio gamificato ovvero attraverso l'uso di un **serious game** integrato ad attività ponte con la didattica curriculare, si vuole promuovere abilità legate alla comprensione critica di testi multipli e all'integrazione intertestuale.

I percorsi hanno una durata di **6 settimane (12 ore con l'esperto)** e le azioni laboratoriali sono svolte in presenza e prevedono il coinvolgimento dell'intero gruppo classe, di più classi, di classi aperte favorendo la massima partecipazione e coinvolgimento delle studentesse.

Partendo dalla presentazione del contesto si evidenzia l'importanza di approcciarsi all'insegnamento della **lettura critica dei testi** e della valutazione **dell'affidabilità delle fonti** come a una sfida educativa tra le più emergenti. Gli studenti devono anche imparare a valutare quale informazione è rilevante (**rilevanza**) e quale non lo (**importanza**) è al fine di costruirsi idee e opinioni su uno specifico tema.

Secondo questo modello di intervento, il serious game, è rivolto al potenziamento delle funzioni esecutive (FE: controllo dell'interferenza, memoria di lavoro, inibizione della risposta, flessibilità cognitiva) per supportare la competenza di **alfabetizzazione ai media** che permette agli studenti di lavorare su un **compito integrativo scrivendo un articolo a partire da testi multipli** riferiti a una stessa tematica.

L'abbondanza di informazioni che possono attualmente essere reperite riguardo a qualsiasi argomento fa sì che la **valutazione critica delle fonti** diventi una delle principali sfide educative che i docenti di ogni ordine e grado

sono tenuti ad affrontare. Navigando sul web, gli studenti, quotidianamente, vengono a contatto e apprendono notizie provenienti da fonti diverse, che spesso descrivono un certo tema presentando prospettive e opinioni diverse. Di conseguenza, è fondamentale che essi siano in grado di leggere e comprendere un dato argomento criticamente, accogliendo i vari punti di vista e riuscendo a costruirsi un modello mentale (*Multiple Text Document model*) che integri le informazioni da tutti i testi e sintetizzi le idee principali.

Per facilitare il passaggio dall'allenamento specifico di FE al compito finale di Media Literacy ne "Il Mondo degli Elli" vengono proposti alcuni "giochi ponte" in cui le specifiche FE allenate sono calate all'interno di sezioni del compito di comprensione. In questo modo gli studenti possono, da un lato, applicare gradualmente le competenze apprese dall'allenamento delle FE all'interno del compito complesso di memoria di lavoro previsto alla fine del percorso, dall'altro viene resa loro esplicita la funzione dei processi di controllo cognitivo all'interno del processo di comprensione, selezione e integrazione di testi digitali multipli.

Il gioco sulla Media Literacy è costruito in modo tale da simulare un compito di ricerca online; tale consegna viene spesso richiesta agli studenti già a partire dalla fine della scuola primaria ma diventa competenza necessaria alla scuola secondaria di primo grado. La struttura del gioco dedicato alla Media Literacy è la seguente.

1. Percorso di **coding** che anticipa la presentazione della tematica da approfondire, cui seguiranno domande volte a testare le conoscenze pregresse sull'argomento.
2. Entrati nella stanza del gioco della Media Literacy verranno proposte delle domande anticipatorie per favorire l'emergenza delle **conoscenze pregresse**.
3. Successivamente, con la volontà di supportare il ragionamento e fornire una linea guida alla quale fare riferimento, verrà chiesto di ordinare nel modo corretto una **scaletta** in cui sono elencati sei passi da seguire per lo svolgimento di una ricerca e la stesura di un articolo.
4. A questo punto nella fase di **analisi delle fonti** lo studente visionerà i titoli, le anteprime e il nome dell'autore di otto diversi testi preparati ad hoc. Il compito sarà quello di selezionare le anteprime più giuste e rilevanti per la tematica proposta, assegnando il punteggio 2 alle anteprime che appaiono molto rilevanti, 1 a quelle abbastanza rilevanti o 0 a quelle non rilevanti.
5. Una volta terminata questa fase, verrà richiesto allo studente di fare una stima del tempo (**pianificazione**), in minuti, necessario per svolgere i successivi compiti, ovvero:
 - a. lettura dei testi per intero e scelta delle porzioni di testo digitale (snippet) che appaiono rilevanti;
 - b. produzione dell'articolo: riordinamento e unione dei diversi snippet;
 - c. revisione: assegnazione di un titolo e delle parole chiave inerenti alla propria produzione.
6. Segue la fase di **selezione**: da ogni testo dovranno essere selezionati gli snippet più rilevanti e informativi, creando un pool all'interno del proprio notebook.
7. La fase successiva di **composizione** dell'articolo prevede il riordinamento degli snippet selezionati e presenti all'interno del proprio notebook. I frammenti di testo possono essere connessi tra loro mediante l'utilizzo di card contenenti vari tipi di congiunzioni (coordinanti, avversative, correlative, causali, temporali, condizionali, consecutive, conclusive, ecc.).
8. Nella fase di **revisione** è possibile servirsi dei superpoteri conquistati durante il percorso nel mondo degli Elli per ottenere suggerimenti utili per la stesura del proprio articolo: il tasto controllo dell'interferenza e inibizione della risposta suggerirà allo studente di eliminare le parti che si ripetono o che non sono rilevanti, il tasto memoria di lavoro aiuterà nel non dimenticare nessuna informazione importante e, infine, il tasto flessibilità cognitiva consiglierà di controllare l'ordine degli snippet al fine di creare un elaborato che sia coerente.
9. Giunto alla fase conclusiva del proprio articolo, lo studente dovrà scegliere le tre parole chiave, tra quelle proposte (**sintesi**), che meglio rappresentano la tematica affrontata nell'elaborato e il titolo che più si adatta.
10. Il percorso videoludico termina con alcune **domande metacognitive** volte a indagare la personale percezione di difficoltà del compito e, infine, verrà chiesto di scegliere uno o più consigli da lasciare agli amici Elli che affronteranno la medesima sfida, così da aiutarli in una corretta stesura dell'articolo.

Il Mondo degli Elli e la Media Literacy

Per saperne di più: <https://www.mondoelli.it/>

Il mondo degli Elli è un **modello di intervento educativo finalizzato al potenziamento delle Funzioni Esecutive** che utilizza il **videogame** in combinazione con attività di gioco, nel contesto del gruppo-classe, ed include momenti di riflessione metacognitiva ed attività in presenza.

Durante l'attività videoludica, il bambino assume il controllo del **piccolo Ello**, il protagonista, un giovane cervellino con scarse abilità nell'ambito delle Funzioni Esecutive, pronto a vivere nuove sfide nel mondo degli Elli per allenare le proprie abilità. Il tutto avviene sotto lo sguardo di **Big Ello**, un saggio cervello che si prepara a guidare il giovane Ello nella sua avventura.

Quando si propone un **percorso di promozione e potenziamento delle abilità cognitive**, il risultato che si deve raggiungere è quello di ottenere un miglioramento non solo nelle attività proposte all'interno del percorso, ma anche e soprattutto un miglioramento negli ambiti di vita quotidiana, che sia osservabile da genitori ed insegnanti. Quando questo avviene si può parlare di **generalizzazione**.

Per favorire la generalizzazione, le attività proposte nel videogioco "il Mondo degli Elli" devono sempre essere accompagnate da momenti di **riflessione metacognitiva**, ovvero di esplicitazione dei processi cognitivi che verranno allenati e di riflessione su di essi, sulla loro utilità e sui modi in cui si possono utilizzare al meglio.

Per supportare gli insegnanti in queste attività di riflessione metacognitiva, il percorso è costellato da brevi **contenuti video** con esemplificazioni tratte dalla vita quotidiana circa il funzionamento di ciascuna Funzione Esecutiva da allenare. Inoltre, nella **guida metodologica**, sono contenute delle domande e risposte guida che l'insegnante può utilizzare per orientare e sostenere la riflessione.

Sempre allo scopo di promuovere lo sviluppo delle funzioni esecutive e la generalizzazione dei miglioramenti alla vita quotidiana, il percorso prevede che le/gli insegnanti propongano durante l'orario scolastico, nelle modalità e nei tempi che preferiscono, **attività integrative** a quelle proposte nel videogioco: attività carta-matita, attività motorie e giochi e attività scolastiche che richiedono l'utilizzo di una o più funzioni esecutive, e che quindi ne promuovono lo sviluppo.

La piattaforma e le attività integrative si declinano in funzione del livello scolastico ovvero per la scuola primaria (Il Mondo degli Elli) e per la scuola secondaria (**Media Literacy**).

Investimento richiesto

Il numero di laboratori previsti è 2 della durata di 12 ore ciascuno per un totale di 24 ore complessive guidate da un esperto e accompagnate da un tutor Anastasis al costo orario di € 34,00 IVA compresa al 5%.

L'importo complessivo è quindi pari a **€ 777,14 + IVA al 5%** pari a € 816,00 IVA compresa.



Per la Cooperativa Anastasis
Dott. Andrea Ustillani
Cell. 335 7778445

