



scuola aperta
esperienze e riflessioni
dall'ITIS "Carlo Zuccante"
A.s. 2020/2021 - n. 1/2021





Educarsi alla memoria

Un'istantanea del fotoreporter Mirco Toniolo - che ringraziamo per l'autorizzazione alla pubblicazione – scattata il 5 luglio 2021 in occasione dello scoprimento del *murale* dedicato a Nicholas, nell'ambito delle attività previste per il *Piano scuola estate 2021*, alla presenza della famiglia, dei docenti coinvolti, a partire dalle Professoresse Antonella Argentile e Claudia Serantoni, e degli studenti della classe IVAA, principali ideatori e artefici di questa piccola opera della mano e del cuore, insieme all'allenatore Gigi Galliccioli e a Ermelinda Damiano, Presidente del Consiglio comunale di Venezia, anche in rappresentanza del Sindaco.

Sommario

- 1 Copertina di *scuola aperta* con un'immagine dell'ambiente di apprendimento al Biennio
- 2 Educarsi alla memoria, un *murale* dedicato a Nicholas
- 5 Marco Macciantelli
Introduzione.
Per una scuola aperta
all'integrazione e alla relazione

Articoli e immagini

- 12 *Un'immagine del Museo*
- 13 Andrea Mugnolo
La vicenda di una sigla
- 21 *Un'immagine dell'Aula di Musica*
- 22 Barbara Niero
Riflessioni sul film *The Matrix*
- 39 *Un'immagine del Museo*
- 40 Andrea Morettin e Andrea De Rossi
Un Museo all'ITIS "Carlo Zuccante"
- 44 *Un'immagine del Museo con il mitico Univac 9200*

\	
45	Roberta Folli <i>Contest Snacknews, generazione scuola</i>
50	<i>Un'immagine del Museo</i>
51	Marilena Pasqualetto La finale <i>Hackathon</i>
61	<i>Un'immagine del Museo</i>
62	Luca Livieri Dieci anni dopo
70	<i>Un'immagine del Museo</i>
71	Profilo delle autrici e degli autori
75	Ricordo di Giancarlo Cerini
76	Il libro del Professor Mauro Pitteri
77	Il Laboratorio OEN2 dedicato al Professor Renzo Bardelle
78	Foto di Carlo Zuccante
79	La sede del Biennio
80	La sede del Triennio
81	Quarta di copertina Gerenza

\

Marco Macciantelli
Introduzione
Per una scuola aperta alla relazione e
all'integrazione

“Non è un'anima, non è un corpo che si educa:
è un uomo; non bisogna dividerlo in due”

(Michel de Montaigne, *Saggi*, 1588,
Milano, Mondadori, 1970, vol. I, cap. XXVI,
Dell'educazione dei fanciulli, p. 218).

Uno spazio per il confronto

L'inizio di qualcosa contiene il senso del suo possibile sviluppo.

Proporsi di dare vita ad una rivista significa avvertire l'esigenza di dotarsi di uno spazio per il confronto e l'approfondimento.

Significa darsi il tempo per una riflessione che vada oltre l'affanno dell'emergenza quotidiana.

Con coscienza dei limiti e dei compiti.

Vedremo sino a che punto saremo in grado di corrispondere a questi propositi.

\

Nel pluralismo dei mezzi di comunicazione il nostro perimetro intende essere ben circoscritto a quanto matura all'interno dell'ITIS "Carlo Zuccante".

Un autonomo strumento di elaborazione culturale

Nella Circolare 401, prot. 8303/2021 del 24 luglio 2021, ho avuto modo di ricordare l'art. 36 del D.I. 129 del 28 agosto 2018, dedicato alle *opere dell'ingegno*.

L'espressione può apparire altisonante: in realtà si tratta del fatto che una scuola può produrre *autonomi strumenti di elaborazione culturale*, qualcosa che integra la prospettiva, non sempre adeguatamente frequentata, della *ricerca* e della *sperimentazione*.¹

In genere si presume che esse siano altrove, in ambito accademico, ovvero nell'attività dei centri-studi o dei *think tank*.

In parte è vero, ma solo in parte.

Le motivazioni del progetto affondano le radici in una cultura dell'autonomia, consapevole di ciò che si

¹ I cui presupposti risalgono indietro nel tempo sino alla legge 59 del 15 marzo 1997, art. 21, comma 10 e al D.P.R. 275 dell'8 marzo 1999, art. 6.

\
sviluppa *dalla scuola, nella scuola, per la scuola*.

Un'autonomia non come autosufficienza o chiusura in una *enclave*; piuttosto, come *responsabilità nella collaborazione* con tutto ciò che può concorrere a garantire un servizio scolastico adeguato.

Giancarlo Cerini ha parlato di un'*autonomia* come *dialogo sociale*.²

A suo modo, quindi, una rivista-laboratorio, coerente con il profilo didattico-educativo dell'ITIS "Carlo Zuccante", e, al contempo, un manufatto concreto favorito dalla competenza digitale.

Negli auspici potrebbe essere un'occasione – modesta ma autentica - tratta dalla vissuta attività didattica, in grado di ispirarsi all'adagio galileiano delle *sensate esperienze* e delle *necessarie dimostrazioni*.

Un luogo di incontro, anche, tra *chi ha fatto* e *chi fa* l'ITIS "Carlo Zuccante". Una comunità scolastica è composta, infatti, sia da *chi c'è* sia da *chi c'è stato*.

² Cfr. Giancarlo Cerini, *I patti educativi di comunità: non solo emergenza*, nel n. 1 di "Notizie della scuola", *Idee per una ripartenza intelligente*, settembre 2020.

\

Il richiamo costituzionale

Il titolo si ispira programmaticamente al 1° comma dell'art. 34: "La scuola è aperta a tutti".

Sorprendente: per brevità, semplicità, chiarezza.

Sul carattere aperto della scuola converge la migliore tradizione pedagogica.

L'idea di *scuola aperta* non ignora la situazione di un tempo segnato dalla pandemia.

Nonostante quel che si dice e si scrive, la scuola è aperta e lo è sempre stata.

Anche nella secondaria di secondo grado, come nel nostro caso, nelle forme possibili - i docenti a scuola, gli studenti a casa - con deroga a favore della presenza per inclusione e laboratori, la scuola, pur tra indubbe difficoltà, non ha mai smesso di adempiere alla propria missione educativa.

Il valore dell'istruzione tecnica

La scuola è primariamente socialità e relazione e deve adoperarsi per favorire le condizioni della didattica in presenza semplicemente perché è giusto al fine di

\
garantire l’attuazione del diritto all’apprendimento.

Condivisibile l’auspicio, espresso nel Decreto-Legge 111 del 6 agosto 2021, affinché, nell’a.s. 2021-2022, l’attività didattica “torni” in presenza.

Quando si parla di scuola secondaria di secondo grado, per lo più si tende a riferirsi ai Licei – una storia antica quanto la riforma Gentile, anno 1923 – solo che, nel nostro ordinamento, esistono anche l’istruzione tecnica e quella professionale, nelle quali i laboratori rivestono un certo rilievo e non c’è stata decretazione in proposito (Decreto-Legge 111/2021 compreso) senza questo passaggio: “Resta salva la possibilità di svolgere attività in presenza qualora sia necessario l’uso di laboratori...”.

Una scuola della prossimità

Il 14 luglio scorso, si è svolta la presentazione dei risultati INVALSI 2021.³

³ Qui i dati: <https://www.invalsiopen.it/risultati/risultati-prove-invalsi-2021/>. Se ne discute anche nell’Atto di indirizzo 2021/2022, *Identità è innovazione*, pubblicato il 16 agosto 2021 e consultabile sul sito dell’ITIS “Carlo Zuccante”: <https://www.itiszuccante.edu.it/articolo/atto-di-indirizzo>.

\

Ne è emersa non una novità ma la conferma di una tendenza: gli esiti preoccupanti sulla dispersione, esplicita e implicita; l'inadeguatezza nella preparazione di una porzione rilevante e, purtroppo, in crescita, di studenti, già in atto prima della pandemia, ma che la pandemia ha contribuito ad aggravare.

Questi dati fotografano un'istantanea, ma vanno letti nel lungo periodo, con piena coscienza del fatto che la scuola della presenza non era solo benessere, né garantiva a tutti il successo scolastico e formativo auspicato.

Come ha osservato Roberto Ricci, già Dirigente di ricerca INVALSI, Responsabile area prove nazionali, dal 9 agosto nuovo Presidente INVALSI:⁴

“In primo luogo è del tutto evidente che non si può pensare che la causa di problemi così grossi sia la *didattica a distanza*. Sarebbe ingiusto verso gli insegnanti che tanto si sono impegnati in una situazione di emergenza senza precedenti, ma soprattutto vorrebbe dire non cogliere che risultati così negativi affondano le

⁴ Cfr. Roberto Ricci, *Primi risultati delle prove INVALSI 2021. Preoccupa la scuola secondaria, ma non è colpa della DAD*, su “Scuola7”, n. 244 del 18 luglio 2021: <https://www.scuola7.it/2021/244/primi-risultati-delle-prove-invalsi-2021/>.

\
loro radici molto lontano”.

Occorre guardare oltre la pandemia, tuttora in atto, cogliendo l’occasione per affrontare, in modo strategico, i limiti strutturali del sistema scolastico e formativo.

In questione non sono la presenza “o” la distanza, ma la presenza “e” la distanza, vale a dire l’integrazione e la relazione.

Forse sarebbe il caso di fare più attenzione alle parole. Limitarsi a parlare di “didattica a distanza” rischia di essere fuorviante.

Occorre puntare su una didattica che sia in grado di prendere sul serio la sfida dell’integrazione, della prossimità, sia in presenza, sia attraverso la valorizzazione della competenza digitale.

Al centro, in ogni caso, la relazione educativa.

Chiudo con un ringraziamento sincero a chi ci sta generosamente dando una mano, in particolare alla Professoressa Barbara Niero e al Professor Andrea Mugnolo.

Insieme ad un augurio di buona lettura a chi vorrà condividere questo invito alla riflessione.



Un'immagine del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante" nell'ingresso della sede centrale, in via Astorre Baglioni n. 22, a Mestre, tel. 041/5341046.

Andrea Mugnolo

La vicenda di una sigla

A d “Z”- APS: che cosa rappresenta questa stringa di segni e lettere? A prima vista si direbbe una *password*, ma non lo è, si tratta, come dice il titolo, di una sigla: Amici dello “Zuccante” - Associazione di Promozione sociale. Dietro questa sigla c’è una storia. Ma procediamo con ordine.

Capitolo primo

Nel 2018/2019, in occasione del cinquantenario ormai imminente dell’ITIS “Carlo Zuccante”, si comincia a pensare ad una “celebrazione”, da tenersi nel 2019, appunto, richiamandosi alla fondazione del 1969.

Il Liceo “Giordano Bruno” ha appena tenuto una solenne cerimonia in un teatro, ha elaborato un libro fitto di ricordi, commenti, dati statistici e anagrafici, lavorando attraverso una neonata organizzazione di ex studenti e docenti. Inoltre l’associazione cittadina *Scuola e Città* dedica alla ricorrenza un numero speciale della propria rivista “Connessioni”.

Insomma: l’esempio dell’istituto così vicino non può non stimolare energie e iniziativa, anche all’ITIS

\
“Carlo Zuccante”, quindi all’inizio del 2019/2020 si comincia a lavorare con impegno intorno alla “celebrazione”.

Compare una bella pubblicazione, un lavoro del Professor Mauro Pitteri che anatomizza il primo anno dell’istituto attraverso un’appassionata ricerca d’archivio. Anche *Scuola e Città* fa propria l’iniziativa e predispone un numero speciale di “Connessioni”, il 14, interamente redatto da docenti della scuola. Infine il “Gazzettino”, omaggia l’Istituto con un lusinghiero articolo non sollecitato e ispirato dalla rivista di *Scuola e Città*.

Sono stati preparati i materiali, la documentazione comincia ad esserci. Bisogna parallelamente organizzare l’evento.

In vicepresidenza, diventata, il mercoledì, nei mesi autunnali del 2019, il quartiere generale dell’iniziativa, un gruppo di colleghi inizia a discutere e a programmare un evento celebrativo. Mano a mano il gruppo si estende e vengono invitati a collaborare colleghe e colleghi già in pensione che possono portare con sé un bagaglio imperdibile di esperienze e conoscenze.

Prende consistenza l’idea di una presentazione dei punti di forza dell’istituto nel passato, nel presente e nel prossimo futuro. Con video inviati da ex allievi ora in

\
servizio in prestigiose realtà, con immagini, testimonianze, anticipazioni. Evento da tenersi in Aula Magna, subito dopo le vacanze di Natale del 2019/2020. “Diciamo a febbraio, dopo gli scrutini”, si conviene unanimemente.

E l’evento viene minuziosamente preparato, gli interventi previsti e conteggiati, minuto per minuto. Ci sono persino i colleghi musicisti che, per più di dieci anni, hanno vitalizzato l’*Aula di Musica* e che adesso volentieri di prestano a eseguire dal vivo stacchi e accompagnamenti musicali tra un intervento e l’altro.

Il DS ha accolto favorevolmente l’iniziativa, il Consiglio di istituto l’ha approvata. E poi, a fine febbraio...

Capitolo secondo

A settembre 2020 altri colleghi ancora vanno in pensione, tra quelli che avevano animato il gruppo dell’anniversario. Il DS propone, allora, di costituire una Associazione per mantenere, al di là della celebrazione del cinquantenario, un sentimento identitario che in realtà non è mai venuto meno e che si sta rinsaldando proprio nell’emergenza della situazione generale.

Così si ricomincia. Da casa, di nuovo a cavallo tra

\
autunno e inverno, questa volta di martedì, nel tardo pomeriggio e poi di sera: il gruppo si incontra su *Zoom* e riprende ad elaborare idee.

È cambiata la prospettiva: non si parte da dentro la scuola con l'appoggio di alcuni (sempre di più) volenterosi in pensione ma si lavora da fuori, ben consci dei confini e delle differenze che si delineano.

Di nuovo è il senso di appartenenza a motivare il gruppo: contrassegna non solo gli ex docenti, ma gli ex studenti, gli ex dipendenti e anche chi ha lavorato all'ITIS "Carlo Zuccante" e ora presta servizio altrove. All'inizio il gruppo non è numeroso, ma via via si infoltirà.

Tanti i punti da discutere, occasioni per approfondire temi e argomenti non necessariamente affrontati in precedenza. Come si forma un'Associazione, a chi ci rivolge, dove si trovano le informazioni necessarie, che documentazione bisogna preparare?

Arrivano subito gli aiuti: alcuni membri del gruppo hanno già esperienza in merito, a volte anche in organizzazioni di respiro nazionale. Gli altri ascoltano e apprendono.

Bisogna stendere uno Statuto (e prima ne

\
leggeremo un bel po’), chiarire le nostre finalità, scriverle esplicite e precise in un articolo dello Statuto stesso che costituisce condizione irrinunciabile all’approvazione.

L’Articolo 5. Che non si trova già pronto da scaricare in rete e va scrupolosamente elaborato. Entriamo così come Associazione nel Terzo Settore che raggruppa le iniziative di volontariato e le disciplina ordinatamente.

Perciò si riflette, si discute, si prova a costruire: di che cosa si occupa un’Associazione di ex docenti, studenti, lavoratori di una scuola? E come ci si pone, ora, nei confronti di tutti coloro che in questa scuola ci vivono e la “mandano avanti”? Come collaborare senza interferire?

Questo dibattito è stato particolarmente interessante, si è snodato per parecchi incontri spesso tra vecchie conoscenze. Ha dato la cifra del susseguirsi delle generazioni, delle diverse suggestioni che queste stesse inducono. Ognuno è cambiato rimanendo se stesso.

Si lavora sul nome dell’Associazione tramite un sondaggio tra i membri: si chiamerà appunto *Associazione Amici dello Zuccante*.

Lo Statuto: scritto, riscritto, approvato.

\ *Capitolo terzo*

Quanti siamo? Basta contare i riquadri della griglia di *Zoom* quando ci incontriamo, oppure valutare a occhio la fila degli indirizzi mail. Non siamo tanti.

Inizia un'altra fase. Un collega (anzi, un membro della futura Associazione) con pazienza certosina contatta tutti coloro che hanno dimostrato interesse a partecipare ad attività socializzanti intorno all'istituto rispondendo mesi prima ad un modulo Google. E non si limita a scrivere loro, spesso li raggiunge telefonicamente.

Così si verifica che, dei sessanta che avevano risposto positivamente, almeno una ventina è ancora disponibile: diventiamo circa una trentina. Hanno risposto gli ex studenti, dai venti ai settant'anni e oltre siamo rappresentati. Per i nuovi arrivati un bell'incontro dedicato, per spiegare di che cosa si è discusso finora e per evitare di riprendere tutto daccapo.

Bene, e poi? Come farsi conoscere, come rimanere "visibili"? Ci vuole un sito. Crea la Commissione, pardon il gruppo. "Commissione" appartiene alla nostra vita precedente. Il gruppo si compone di due ex studenti e tre docenti.

Sarà un sito dinamico, non ospiterà pubblicità. Si

\
occuperà di testimonianze storiche, di esperienze da diffondere, di buone pratiche, di storie di successo. Oltre a fornire le informazioni ufficiali e a consentire ad esempio l'iscrizione *online*. Magari il sito potrà pubblicare la data del nostro primo incontro in presenza, cioè insieme, realmente, e non solo per discutere o rimembrare, ma anche, e soprattutto, per fare festa.

Sondaggio anche sul nome del sito: prevale "amicizuccante".

Il sito, volendo, è già pronto.

Capitolo quarto (e successivi)

L'Associazione si pone come scopo la valorizzazione dell'immagine dell'istituto e del ruolo della formazione tecnico-scientifica attraverso varie iniziative attualmente in preparazione. Inoltre l'Associazione si propone di dare impulso a iniziative già in atto come l'*Aula di Musica* e il *Museo dello Zuccante*.

Se graditi, verranno elaborati dei contributi destinati a pubblicazioni dell'istituto come, ad esempio, alla presente rivista.

Le attività dell'Associazione andranno a costituire

\
occasioni di incontro, motivi di riflessione e discussione,
momenti di socializzazione per ritrovarsi e divertirsi nel
senso etimologico del termine.

La costituzione dell'Associazione verrà
formalizzata all'inizio del mese di settembre del corrente
anno.



L'Aula di Musica.

Barbara Niero

Riflessioni sul film *The Matrix*

Potrebbe sembrare strano parlare di filosofia all'ITIS "Carlo Zuccante", ma non è necessario parlare di storia della filosofia come si fa nei Licei, qui partiamo dalla visione di un film: *The Matrix*. Si possono affrontare alcune tematiche importanti che vanno da Socrate fino ad arrivare ai giorni nostri.

Matrix è un film del 1999 dei fratelli Wachowski ispirato al romanzo di Bruce Sterling: *La matrice spezzata* del 1985. Si tratta di una trilogia che vede come protagonisti Neo (Keanu Reeves) ed un gruppo di ribelli capeggiati da Morpheus, che cercano di liberare l'umanità dal dominio delle macchine. Morpheus riconosce in Neo l'eletto, colui che riuscirà a riscattare l'umanità dalla schiavitù in cui si trova. Prima di intraprendere la sua missione, Neo deve percorrere un cammino iniziatico che comincia con il risveglio dalla realtà fittizia creata da Matrix. Successivamente Neo deve conoscere se stesso e deve convincersi delle sue potenzialità, contemporaneamente matura la consapevolezza che nel mondo virtuale non ci sono leggi, e che la mente può fare tutto ciò che vuole grazie all'immaginazione creando così dei super-uomini. C'è la possibilità di entrare ed uscire dal mondo virtuale

\
attraverso un meccanismo controllato da un sistema informatico usato dai ribelli che hanno la loro base in una sorta di astronave, la Nabucodonosor; l'utilizzo del telefono permette il contatto tra coloro che stanno nel mondo reale e coloro che sono entrati nella matrice. Questo piccolo gruppo di umani non è solo perché altre persone sono riuscite a sfuggire al dominio delle macchine rifugiandosi in una città sotterranea: Zion, ultima roccaforte minacciata dalla distruzione del dominatore cibernetico.

La metafora proposta dal film è stata in grado di riproporre con un linguaggio attuale alcune tematiche su cui da sempre la filosofia si interroga: il mito platonico della caverna ed il rapporto fra la realtà e l'apparenza, tra l'esperienza dei sensi e l'immaginazione, tra il fenomeno ed noumeno; l'ipotesi cartesiana del demone ingannatore; il velo di Maya di cui parla Schopenhauer; la possibilità di un esperimento mentale dei cervelli in una vasca, formulato da Hillary Putnam negli anni '80; la problematica del rapporto mente-corpo; la questione del libero arbitrio e della predestinazione; la ricerca della verità; l'autodeterminazione dell'uomo capace di trasformarsi nel super-uomo di Nietzsche; il rapporto uomo-tecnologia; l'esperienza del rapporto uomo-mondo; il tema della decisione e dell'azione; il rapporto uomo-ambiente; il determinismo e la libertà di scelta; la denuncia all'alienazione tecnicista; il richiamo ai

\
totalitarismi; la procreazione artificiale; il potenziamento umano.

Il rapporto fra ontologia e fenomenologia, tra apparenza e realtà, è una questione che accompagna l'uomo da sempre, nel film questo aspetto viene posto in essere in un dialogo fra Neo e Morpheus che cerca di far capire al protagonista che non sempre ciò che appare è realmente vero:

"Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da un sogno così non ti dovessi più risvegliare, come potresti distinguere il mondo dei sogni da quello della realtà?"

Viene richiamato il mito platonico della caverna: gli uomini incatenati in una caverna con lo sguardo rivolto alla parete posta di fronte all'ingresso credono che quanto posto di fronte a loro, le ombre riflesse sul fondo del muro, sia il mondo reale; nel momento in cui uno di loro liberandosi scopre qual è la realtà, lo considerano un pazzo e preferiscono continuare a vivere nella loro illusione. La realtà può fare paura, mostra i limiti dell'uomo, svela le paure e tutte le difficoltà; è ciò che sostiene anche Cypher il quale avrebbe preferito continuare a vivere nell'ignoranza che essere risvegliato. Cypher: *"Sai cosa ho capito? Che l'ignoranza è un bene"*.

\

L'illusione può procurare piacere ed il piacere fa bene all'uomo, anche se sa che è solo un'illusione. Ritorna il tema della verità sottolineato anche nella prima parte del primo episodio della saga dove Neo chiede:

"Quale verità?" Morpheus: "Che tu sei uno schiavo. Come tutti gli altri sei nato in catene, sei nato in una prigione che non ha sbarre, che non ha mura, che non ha odore, una prigione per la tua mente. Nessuno di noi è in grado purtroppo di descrivere Matrix agli altri. Dovrai scoprire con i tuoi occhi che cos'è".

Il film pone il dubbio sulla veridicità del mondo, ma quale mondo? Si può fare riferimento a Cartesio ed al suo *Discorso sul metodo* che pone in essere il "dubbio metodico" ipotizzando l'esistenza di un genio maligno che ci fa credere di vivere in un mondo reale. Nel film c'è un rovesciamento: mentre Cartesio riteneva vero solo ciò che veniva pensato, in *Matrix* è vero solo il mondo materiale, la *res extensa*, ma dev'essere unito alla mente. Cartesio conclude che possiamo interagire solo con la nostra mente, ma allora come possiamo accedere al mondo reale? In che modo distinguere la realtà dal sogno dall'immaginazione? In *Matrix* l'apparenza del mondo - il riconoscimento della verità - è riportata in una scena in cui Neo parla con un bambino buddhista a casa dell'oracolo, il bambino piega un cucchiaino con la mente.

\

Vuole provarci anche Neo, ma non ci riesce, allora il bambino svela a Neo il segreto:

“Non cercare di piegare il cucchiaino, è impossibile. Cerca invece di fare l'unica cosa saggia, giungere alla verità.” Neo: *“Quale verità?”* Bambino: *“Che il cucchiaino non esiste.”* Neo: *“Il cucchiaino non esiste.”* Bambino: *“Allora ti accorgerai che non è il cucchiaino a piegarsi, ma sei tu stesso.”* Il mondo è solo un velo di Maya, un'illusione che svanisce solo se si è in grado di guardare oltre l'illusione (Schopenhauer e *Upaniṣad* a cui il filosofo si ispirò per scrivere il suo saggio. *Il mondo come volontà e rappresentazione*).

Il dualismo mente-corpo, presente nella saga di *Matrix*, richiama il dualismo platonico di anima e corpo e quello cartesiano di *res cogitans* e *res extensa*, ma nel film questo dualismo appare rovesciato: i protagonisti cercano di fare di tutto per riunire la mente al corpo, vi è il tentativo di ricomporre l'unità dell'uomo nella sua polarità anima-corpo che permette all'individuo di essere veramente persona e di riconquistare la sua libertà. La libertà sembra esistere nel mondo fittizio, infatti all'interno della matrice gli individui non sono completamente determinati, ma hanno margini di scelta, tuttavia il programma è in grado di prevedere tutte le mosse possibili e, di conseguenza, adeguarsi ad esse.

\

“Noi viviamo in Matrix, Matrix vive dentro di noi. Per annientarlo non basta trovare le chiavi della stanza in cui il grande cervello artificiale irraggia il suo comando”, dice uno dei personaggi del film.

Emerge il tema della predestinazione, la presenza di qualcosa che fa credere all'uomo di essere libero, in realtà lo condiziona, lo tiene sotto controllo prevedendo tutte le sue mosse. L'uomo è nato con un destino, qualcosa o qualcuno lo ha creato, ma deve percorrere inevitabilmente una determinata strada. Il richiamo al destino viene riportato esplicitamente in una battuta di Morpheus:

"Lo leggo nei tuoi occhi: hai lo sguardo di un uomo che accetta quello che vede solo perché aspetta di risvegliarsi. E curiosamente non sei lontano dalla verità. Tu credi nel destino, Neo?" Neo: "No". Morpheus: "Perché no?" Neo: "Perché non piace l'idea di non poter gestire la mia vita".

L'uomo non è solo *destinato*, ma è anche sottoposto ad una legge che pervade tutto l'universo, la legge di causa-effetto, principio ripreso dalla teoria newtoniana del mondo come meccanicismo che rende fatali gli eventi (possiamo vedere anche il determinismo di Spinoza).

\

Tale teoria è presentata nel secondo episodio in una battuta dell'agente Smith: *"Noi non siamo qui perché siamo liberi, siamo qui perché non siamo liberi. Di sottrarsi a questo fato non c'è ragione. Nel negarlo non c'è scopo perché sappiamo entrambi che senza scopo noi non esisteremmo"*.

La tematica continua anche con il Merovingio, il quale, in un altro dialogo, sostiene che è la causalità l'unico principio costante della realtà: *"... Del resto è così che vanno le cose. Sapete? Esiste un solo principio costante, un solo principio universale ed è l'unica autentica verità. La causalità. Azione - reazione, causa-effetto..."*.

Infine la stanza dell'Architetto piena di schermi che mostrano ciò che è accaduto, ciò che sta accadendo e ciò che accadrà all'interno della matrice rappresenta l'apice di questo tema. È l'Architetto la mente superiore a bilanciare tutte le equazioni che descrivono il mondo, ma vi è anche una mente inferiore, più intuitiva, meno razionale, ed è quella dei personaggi che vivono all'interno della matrice: tale mente è personificata dall'oracolo che spinge i protagonisti a scegliere, a decidersi cosa fare della propria esistenza.

La vita apparentemente governata dal principio di

\
causa-effetto presenta nella sua profondità un aspetto che non è scientificamente spiegabile, ma è presente in tutte le cose e si chiama volontà. La volontà implica una scelta, una decisione che conduce alla strada della verità ed alla libertà della persona. Morpheus si rivolge a Neo dicendogli:

“... È la tua ultima occasione: se rinunci, non ne avrai altre. Pillola azzurra: fine della storia. Domani ti sveglierai in camera tua e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa: resti nel paese delle meraviglie e vedrai quanto è profonda la tana del Bianconiglio. Ti sto offrendo solo la verità, ricordalo. Niente di più”.

Morpheus offre una scelta, offre a Neo la consapevolezza, la responsabilità. Da questa scelta emerge l'umanità di Neo, e la constatazione che l'uomo non è pura istintività, ma possiede *libero arbitrio* ed è questo che lo rende diverso dall'animale. Scegliendo di ingerire la pillola rossa, Neo acquista la possibilità di sapere cosa succede realmente dietro le quinte. Scopre di essere l'imperfezione di un sistema in cui ci sono attori molto più grandi e potenti che stanno conducendo uno spettacolo diverso da ciò che egli credeva essere il mondo.

Il mondo in cui Neo credeva di vivere non esiste. È

\
solo una finzione per mantenere la pace tra i padroni, le macchine, ed i servi, gli uomini, grazie all'ignoranza di questi ultimi. Le macchine hanno costruito questo mondo fittizio per cancellare dalla memoria degli uomini quei campi sterminati in cui essi stessi sono "coltivati", un mondo in cui le ceneri dei morti servono ad alimentare i vivi, che a loro volta forniscono l'energia necessaria per mantenere le macchine. La decisione è qualcosa di difficile da prendere perché mette in gioco tutta la persona la quale deve anche assumersi le responsabilità che derivano dalle conseguenze della decisione presa.

Nel secondo episodio della trilogia vediamo Neo alle prese con le proprie scelte che ne determinano l'esistenza, ma una scelta può anche essere del tutto slegata da ciò che era accaduto prima, può apparire una scelta irrazionale, dettata da quella componente spirituale presente nella mente: Neo preferisce salvare Trinity invece dell'intera umanità, una scelta irrazionale, inaspettata. Qui possiamo cogliere l'eco di Kierkegaard che presentava Abramo come il modello di chi, contro la logica, ha posto la sua fede in Dio e contro ogni logica aveva accettato di sacrificare il figlio Isacco. Questa tematica compare anche alla fine del terzo episodio quando Neo combatte con uno dei cloni dell'agente Smith il quale chiede al protagonista perché continui a resistere sapendo che la battaglia è persa in partenza; la risposta è un esplicito riferimento alla scelta libera della

\
persona.

La realtà è ciò che l'uomo ha da sempre cercato, ma per conoscere la realtà è necessario che qualcuno ci indichi la strada, abbiamo bisogno di una *rivelazione*. In Matrix c'è una sorta di rivelazione gnostica: solo pochi eletti possono giungere all'illuminazione, a conoscere la verità, ma prima bisogna essere consapevoli di essere ignoranti. Sapere di non sapere (Socrate) conduce l'uomo ad intraprendere un cammino che porta alla conoscenza di sé: "*conosci te stesso*" è la frase scritta anche nell'abitazione dell'oracolo. Ognuno deve intraprendere un proprio cammino. Morpheus: "*Io posso indicarti solo la soglia, sta a te entrarci*". Neo sceglie di incamminarsi per questa strada che è ostica, tante volte la realtà è dura, difficile da accettare. È la conoscenza della realtà che porta l'uomo ad essere tale e a vivere come tale, può vivere una vita autentica, nonostante le difficoltà, le delusioni, i limiti, la morte ed in certi casi la morte è preferibile ad una vita nella "schiavitù". Quando una persona è veramente libera e conosce fino in fondo se stessa, è in grado anche di dare la propria vita per un ideale per cui vale la pena vivere e vale la pena morire (Jan Patočka, *Libertà e sacrificio*). Il sacrificio, allora non è vano, ma è un sacrificio per tutti, un sacrificio per salvare il mondo. Neo si sacrifica per salvare il mondo, si dissolve e così si riunisce a tutte le cose, riunisce il

\
mondo materiale a quello virtuale, sembra richiamare l'insegnamento delle *Upaniṣad*: tutte le cose sono riunite in una sola, anche se apparentemente non sembra così.

L'ultima scena non si conclude nel mondo reale, ma nel mondo virtuale dove una bambina virtuale (Sati) crea un tramonto virtuale ed un arcobaleno che sembra siglare la pace fatta tra le macchine e gli uomini, un richiamo a *Genesi* quando Dio traccia un arcobaleno in cielo per siglare la pace fatta con il mondo? Il sacrificio deve passare attraverso tre stadi: 1) l'arte (farsi "puri occhi del mondo" di fronte alle opere d'arte); 2) l'etica della pietà, della giustizia e della carità (mettersi nei panni degli altri, assumendo su di sé la loro sofferenza, amandoli disinteressatamente); 3) l'ascesi (ritornare nel nulla-tutto del Nirvana).

Anche il nostro protagonista percorre questa strada: contempla con distacco i codici e linguaggi informatici che costituiscono il mondo virtuale, compatisce Morpheus e ama Trinity, scorge la nullità del mondo.

La denuncia all'alienazione dovuta all'ipnosi esercitata dal mondo digitale e dalle immagini virtuali è riferita, a parer mio, alla problematica che vede ultimamente molte persone rifugiarsi nei mondi virtuali informatici creandosi una seconda vita identificandosi in personaggi inventati che hanno qualità e caratteristiche

\
che la persona vera non ha. Purtroppo molti giovani si rifugiano in questi mondi a causa delle difficoltà di rapporti con il contesto, con gli amici, con il mondo, talvolta la famiglia. Ciò può causare crisi di identità con conseguenze anche gravi sia per la persona direttamente interessata, sia per chi le sta vicino.

Accanto a questa osservazione mi pare opportuno accennare al concetto aristotelico di “virtualità”, di “potenza” che richiama tutto ciò che è virtualmente possibile. La potenza si manifesta poi in atto: ciò che si è realizzato. Oggi sempre più spesso si ritiene lecito attuare tutto ciò che è virtualmente possibile senza tener conto delle gravi conseguenze che ne possono scaturire, sembra che il nuovo motto sia: “ciò che posso pensare lo posso anche fare” indipendentemente dalle conseguenze che ne possono scaturire sia nei confronti del prossimo che dell’ambiente.

Tale tematica trova terreno fertile nell’ambito della ricerca scientifica e tecnologica, un tema già studiato da Heidegger riguardante i modi con cui l’uomo manipola il mondo e contemporaneamente progetta il proprio ruolo al suo interno, legato a questo c’è la questione della realtà e della sua consistenza ontologica e la questione della possibilità di creare una dimensione artificiale che non si è in grado di distinguere da quella naturale. Sono

\n
problematiche particolarmente attuali dove la relazione tra realtà e virtualità è strettamente legata all'influenza esercitata dalle tecnologie dell'informazione e dai mass-media. In quest'ambito Jean Baudrillard parla di: *“virtuale che ha assorbito il reale”*.

Da qui il timore dell'autonomia delle macchine ed il legame con l'uomo. Già Rabbi Judah Löw ben Bezäl con il suo *Golem*, aveva ipotizzato la ribellione di una macchina al suo creatore. Nel film vediamo subito che il rapporto uomo-macchina è rovesciato: sono le macchine a sfruttare gli uomini, li coltivano per ricavare l'energia di cui hanno bisogno. Gli uomini vengono fatti nascere artificialmente e mantenuti in vita attraverso un sistema che li nutre, contemporaneamente tale sistema fa credere loro di vivere come persone libere. Tuttavia gli uomini non cessano di usare le macchine perché nel secondo episodio Zion è mantenuta in vita proprio da queste che permettono la produzione di aria, luce e calore. La rivolta delle macchine ci permette di richiamare *Genesi 3* dove l'uomo si ribella a Dio perché desidera diventare come il suo creatore. Un nuovo Adamo, ma questa volta tecnologico: una creatura che serviva ad agevolare la vita dell'uomo diventa suo dominatore.

Forse oggi c'è una paura nascosta che questa possibilità possa avverarsi in quanto siamo completamente dipendenti dalla tecnologia, non solo per

\
quanto riguarda le comunicazioni e le produzioni, ma anche gli spostamenti e la nostra stessa vita: in campo medico, economico, scientifico, tutti gli ambiti della nostra vita sono legati alla tecnologia, anche quelli più naturali, quali ad esempio la nascita di un essere umano: se anche la fecondazione avviene in modo naturale, le varie analisi avvengono tramite macchinari apposti sempre più perfetti. La scienza e la tecnica hanno potenziato l'uomo, hanno permesso di superare alcuni limiti e risolvere alcune situazioni impensabili fino a d un secolo fa. È una cosa buona e la ricerca continua a progredire, ma ci si pone la domanda: fino a che punto è lecito modificare l'essere umano? Esistono dei limiti che non devono essere sorpassati? Si rischia di non avere più un confine tra biologico e tecnologico. Si rischia davvero di diventare schiavi delle proprie creazioni?

Grazie alla scienza ed alla tecnica siamo riusciti a potenziare le nostre capacità, contemporaneamente ci siamo limitati e spesso non riusciamo ad andare al di là di ciò che vediamo: solo ciò che è scientificamente verificabile è vero, il resto non esiste. Troppo spesso non riusciamo a riconoscere l'esistenza di un mondo soprannaturale. Nel film leggiamo un'analogia tra mondo virtuale e quello umano, tra mondo naturale e mondo soprannaturale. L'uomo viene rimandato ad un'altra realtà, quella che dà senso alla vita e per la quale vale la pena viverla. La vita naturale è la manifestazione di

\
quella soprannaturale che è la realtà originaria. Il riconoscimento di una realtà soprannaturale permette di guardare alla realtà naturale e riconoscerne lo scopo, solo allora l'uomo è libero, non si fa più cogliere e sopraffare dalle difficoltà della vita e dal suo apparente non-senso. Comprende che c'è qualcosa che va oltre, un punto saldo a cui può far sempre riferimento.

Un ulteriore spunto di riflessione, in *Matrix* sono i regimi totalitari: un totalitarismo controlla in modo capillare tutta la società attraverso spie di varia natura, niente, o quasi, può sfuggire al controllo: l'Architetto conosce ogni cosa successa ed ogni possibile mossa del futuro, nonché i pensieri del presente, lo stesso vale per i ribelli che attraverso i loro schermi ed un sistema codificato, riescono a vedere ciò che succede nel mondo virtuale e cercare una via di fuga per i compagni che vogliono tornare al mondo reale. Sotto l'apparente ordine della società, opera un sistema che intende gestire la vita degli uomini in un clima artificialmente costruito dove le notizie, le informazioni, sono filtrate e fornite in modo tale da far conoscere solo ciò che vuole il centro direttivo (ne è un esempio la propaganda comunista nel blocco sovietico).

Nel film non c'è un richiamo alla religione, Dio non esiste, non c'è accenno ad alcuna divinità, ma è presente una sorta di "messia", un salvatore dell'umanità: Neo che

\

non ha niente di divino, ma è un uomo che si è liberato da tutte le leggi, consapevole delle proprie superiori capacità, è paragonabile a Zarathustra che riconosce la falsità del mondo in cui vive l'umanità. Neo diventa un super-uomo nel mondo virtuale, un uomo che non ha paura di niente, neppure della morte, perché sa di essere superiore anche a quella. Un uomo che pare determinarsi da se stesso, che si fortifica grazie alle proprie esperienze e forza di volontà. È l'idea che si sta diffondendo oggi: "mi sono fatto da solo", sono giunto con le mie sole forze a ricoprire una carica importante. Troppo spesso dimentichiamo che l'uomo non basta a se stesso, non si autodetermina, ma è sempre in rapporto all'altro. Il dilagare del solipsismo causa la rottura dei rapporti umani, e conduce l'uomo all'alienazione da se stesso, rischiando di non sapere più chi è. Una persona diventa consapevole di sé solo nel momento in cui entra in rapporto con un altro che glielo svela.

Da ultimo si può accennare al rapporto tra l'uomo e l'ambiente: Morpheus mostra a Neo la vera condizione della terra: una landa buia, deserta, coperta di nuvole che impediscono la visione del sole e dove la vegetazione è totalmente assente. Solo nella battaglia finale Neo e Trinity riescono ad andare oltre la fitta cortina di nuvole e vedere il cielo sereno ed il sole, nostalgia di un ricordo lontano di quando l'uomo viveva in armonia con l'ambiente. L'agente Smith, quando interroga Morpheus,

\
mette in evidenza il fatto che gli uomini sono come un virus per il pianeta. Questo fa riflettere sul rapporto che esiste oggi fra uomo e ambiente, sullo sfruttamento incontrollato delle risorse, sul pericolo di un cataclisma ambientale dovuto allo smodato sfruttamento ed al mancato rispetto dell'uomo per la natura: dono che Dio ha fatto all'uomo perché l'uomo potesse vivere.

La mancanza di armonia dell'uomo con se stesso e con il mondo, la rottura dei giusti equilibri rischiano di "frantumare" l'essere umano e di sottoporlo ad una forma di schiavitù da cui non riesce più a liberarsi. Il ritorno al vero essere umano, la ripresa dell'imperativo "conosci te stesso" sembra dover riproporsi oggi nel momento in cui l'uomo è proiettato verso la materialità e lo sviluppo tecnologico è visto come fine a se stesso, una società in cui l'uomo viene estromesso e non diventa più il fine a cui tende l'organizzazione socio-politica, ma un mezzo, un oggetto pari ad una macchina, sfruttato fino a quando riesce a produrre, poi sostituito da un altro simile. È necessario riflettere su questa nuova situazione in cui l'uomo si trova a vivere per evitare una caduta dell'uomo nel "sub-umano".



Un'immagine del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante" nell'atrio della sede centrale.

Andrea Morettin e Andrea De Rossi Un Museo dell'ITIS “Carlo Zuccante”

Ci siamo! Il progetto MITIC.Z - Museo dell'ITIS “Carlo Zuccante”, presentato quasi un anno e mezzo fa, sta finalmente prendendo corpo.

Il 1° ottobre 2019, com'è noto, l'ITIS “Carlo Zuccante” ha compiuto 50 anni: mezzo secolo durante il quale, grazie al suo corpo docente, ai tecnici, ai laboratori, alla loro strumentazione, l'ITIS “Carlo Zuccante” ha rappresentato l'avanguardia nei settori più avanzati della tecnologia; Informatica, Elettronica e Telecomunicazioni al servizio di una didattica avanzata e molto spesso innovativa.

Parte di questa strumentazione è andata dispersa o è stata danneggiata; alcuni pezzi però sono stati “salvati” prima di diventare RAEE e finire in discarica.

Circa 15 anni fa, in occasione di una “pulizia generale” dei locali interrati della scuola, prima che il polipo idraulico di un camion della nettezza urbana li raccogliesse e li portasse via, sono stati recuperati e poi custoditi una decina tra calcolatori elettronici, microcomputer, *home computer* e l'Univac 9200.

\

Alcuni studenti, in particolare Alessandro Liberalato, coordinati dal Professor Carmelo Barchitta, hanno ripulito e restaurato questi calcolatori, rimettendoli, per quanto è stato possibile, in funzione.

Esattamente un anno fa, sono stati posizionati i moduli espositivi progettati dall'allora Vicepresidente Professor Renzo Nalon, non a caso architetto, gli espositori forniti grazie alla collaborazione con la Città Metropolitana.

L'allestimento, curato dai tecnici dell'Istituto, ha interessato le tre bacheche nelle quali sono stati collocati i personal computer: l'Apple IIe, Hewlett-Packard 86b, Olivetti M24, IBM 5150, Rockwell AIM 65, Programma 101 di Olivetti, NBZ80 della SGS-ATES e altri portatili.

L'Univac 9200, un tempo in collegamento con il potente cervello elettronico 1108 in dotazione al Politecnico di Milano, è stato collocato nella posizione prestabilita dal progetto e, grazie a dei fogli di plexiglas, sono stati coperti la stampante e la perforatrice per evitare l'accumulo di polvere e per questioni di sicurezza.

Gli espositori, come previsto dal progetto, sono forniti con strisce Led per illuminare gli oggetti riposti al loro interno e devono ancora essere collegati alla alimentazione elettrica. Per completare l'allestimento

\
dovranno essere applicati ai pannelli informativi foto e testi descrittivi.

Inoltre mancano ancora le vetrofanie con i link alla parte multimediale e una grande scritta calpestabile posta davanti agli espositori completerà l'allestimento.

Il lavoro multidisciplinare di indagine storica sviluppato da un gruppo di studenti e docenti – archeologia nel passato industriale del nostro Paese, nonché nella vita vissuta di tanti docenti e di tanti studenti del nostro istituto – ha portato alla realizzazione di schede. Ogni scheda è legata al materiale contenuto in un espositore, in essa vi è testo con immagini, prossimamente verranno sistemati anche video con interviste ad ex docenti, imprenditori del territorio, ex studenti e video di repertorio. Inoltre è prevista la creazione di un canale YouTube di Istituto nel quale raccogliere tali materiali.

Il museo si visita fisicamente muovendosi fra gli espositori ed usando dispositivi mobili – smartphone e tablet – per poter accedere alle schede. Su ogni espositore è apposto in bella vista un QR code – oramai noto a tutti in epoca Covid – che potrà essere scansionato per presentare sul dispositivo la scheda associata al materiale.

\

App per dispositivi mobili, schede e servizio in rete di Istituto: tutto è pronto per essere fruito dal pubblico dei potenziali interessati.

In futuro, lavorando su progetti già realizzati del Museo si potrà effettuare anche una visita virtuale. I nostri studenti, grazie alla disponibilità dei tecnici e alla supervisione di alcuni docenti, hanno usato strumenti software: dai container per il server agli ultimi framework di Google per programmare i dispositivi mobili in autonomia e con pregevoli risultati malgrado il Lockdown.

Sono stati presi i primi contatti con M9 Museo del '900 e la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per il Comune di Venezia e Laguna nella consapevolezza che un Museo, per quanto nato tra le pareti scolastiche, può meglio svilupparsi e farsi conoscere se inserito nelle rete museale.



Un'immagine del mitico *Univac 9200* nel Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante".

\

Roberta Folli

Contest Snacknews, generazione scuola

Si presentano due progetti formativi per lo sviluppo delle competenze trasversali (PCTO), a cui hanno aderito una decina di studenti dell'ITIS "Carlo Zuccante", proposti nel corso di quest'anno così anomalo.

Gli studenti hanno bisogno di sfide, non quelle lanciate dai *social network*, ma qualcosa che permetta loro di esprimersi in modo creativo e di pensare *out of the box*, di realizzare un prodotto multimediale che raggiunga le persone nel profondo, attraverso i diversi sensi.

Il contest *Snacknews a Scuola 2020* prevede la realizzazione, da parte di team di studenti della stessa scuola, di una video-notizia che rappresenti, in chiave giornalistica, un tema a scelta, del quale devono essere messi in evidenza l'impatto / la ricaduta / la rilevanza a livello di territorio di riferimento.

Snacknews è un videogiornale, in video-pillole, realizzato da Università Bocconi e "Corriere della Sera", rivolto agli studenti delle scuole superiori e dedicato alla conoscenza e comprensione di temi e avvenimenti di attualità.

\n
Infatti, a livello nazionale, dalle varie scuole superiori, sono stati realizzati video su particolari progetti territoriali che hanno coinvolto i giovani in diversi ambiti.

I nostri allievi si sono concentrati su un aspetto importantissimo: la ricaduta della crisi legata al *Lockdown* sulle attività del settore turistico, in particolare a Venezia.

L'ITIS "Carlo Zuccante" ha individuato le competenze decisive per i Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO), che, nel corso del triennio, affinandosi, hanno portato alla realizzazione di un progetto impegnativo come il filmato che stiamo presentando.

In questo tipo di progetti le competenze trasversali e le passioni del singolo studente si intrecciano in modo fertile; il lavoro di gruppo fa emergere qualità di *Leadership* così come altre di mediazione, entrambe preziose per conseguire il risultato atteso.

La scelta del registro linguistico più appropriato, con scelte lessicali pertinenti al contesto, ha messo in evidenza la capacità di una comunicazione efficace; sono altresì risultate utili la risoluzione dei problemi, la visione critica, la creatività, la relazione con le persone, la capacità di coordinarsi con gli altri, l'intelligenza

\
emotiva, l'attitudine a prendere delle decisioni.

Il lavoro ha comportato 35 ore di lavoro, che sono state riconosciute ai fini del PCTO.

Alcuni studenti avevano già esperienza come *videomaker*, altri si sono cimentati nel *video editing* per la prima volta, anche in questo caso la *collaborazione tra pari* ha permesso di superare le difficoltà tecniche inevitabili durante il percorso.

L'interesse dei ragazzi per questo tipo di lavoro ha sorpreso positivamente i docenti che li hanno seguiti: lo si è riscontrato nell'autonomia che hanno saputo dimostrare, sia nel pianificare il lavoro, sia nel portarlo a termine.

Al contempo *GenerazioneEU* è un progetto dell'Università Bocconi e Repubblica@Scuola rivolto agli studenti delle scuole superiori e dedicato alla conoscenza, alla comprensione e alla divulgazione di temi riguardanti l'Europa e l'essere cittadini europei.

Il contest *GenerazioneEU 2021* prevede, a partire dal discorso sullo *Stato dell'Unione 2020*, la realizzazione, da parte di un singolo studente o di un team di studenti della stessa scuola, di un elaborato, che illustri tematiche a scelta, di interesse europeo, e che sia

\
declinato in uno dei seguenti *format*: lettera indirizzata all'Europa, articolo giornalistico o campagna di Instagram.

Gli allievi dell'ITIS "Carlo Zuccante" hanno scelto come tema le condizioni di vita della gente comune in relazione alla pandemia.

Gli studenti hanno seguito un videocorso online e il loro lavoro è stato riconosciuto come 20 ore per i PCTO.

Tutte le lezioni di Educazione Civica quest'anno hanno avuto come sfondo l'Agenda 2030 e in questo scenario si indirizzava anche il lavoro dei 6 studenti che si sono impegnati nel contest. I quali hanno analizzato varie fonti e statistiche legate al territorio (UnionCamere) e si sono concentrati sulla realtà locale per creare un prodotto di respiro internazionale con sottotitoli in inglese.

L'onere della scelta dei vincitori è stato di competenza di una giuria mista composta dai giornalisti del quotidiano, dagli esperti di comunicazione RCS e dagli esperti dell'Università Bocconi e il video dei nostri studenti ha vinto il Premio della Giuria.

\

Link ai due video di Snacknews:

<https://youtu.be/wCQHgmeGyQo>

<https://youtu.be/wMV5cQi5xBI>

Link al post di Instagram

<https://www.instagram.com/p/CMK1-CSMHPo/>



Un'immagine del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante".

Marilena Pasqualetto

La finale *Hackathon*

Premessa

Il termine *Hackathon* nasce dalla crasi di due termini: *hack* e *marathon* e si riferisce alle abilità informatiche messe in atto dagli *hacker*. La prima comparsa della parola è databile al 1999.

Nell'ultimo anno scolastico si sono svolti due eventi *Hackathon* tra loro non collegati: uno a cura dell'ufficio marketing della Sun Microsystems e l'altro all'interno del sistema operativo OpenBSD.

Breve passo indietro. Il 4 giugno 1999, a Calgary, dieci sviluppatori OpenBSD si riunirono per trovare nuove soluzioni che permettessero al sistema operativo di diventare più sicuro e si potesse integrare con sistemi di crittografia. Ancora oggi, su molte pagine che fanno riferimento alla storia dell'OpenBSD, si "rivendica" la nascita degli *Hackathon*.

Sempre nel 1999, dal 15 al 19 giugno, alla Conferenza annuale JavaOne, John Cage lanciava la sfida per la creazione di un programma dedicato al Palm V per permettere al nuovo palmare di comunicare con altri

\
device dello stesso tipo attraverso la porta a infrarossi, utilizzando il canale di Internet.

Immediatamente dopo, a partire dagli anni Duemila, gli *Hackathon* hanno ampliato i loro orizzonti, si sono capillarmente diffusi, diventando occasioni promosse da società del settore informatico per lo sviluppo rapido di nuovi software.

L'approccio basato su un'approfondita e intensa attività di *problem solving* ha reso gli *Hackathon* particolarmente proficui per affrontare aspetti economici e organizzativi di peso strategico e per dare vita a nuove idee da sostenere.

Perché un Hackathon nell'ITIS "Carlo Zuccante"?

Per innovare sensibilmente un modo vecchio di concepire la scuola, offrendo agli studenti un luogo e un ambito in cui essi possano esprimersi con le loro idee e le loro risorse, spesso nascoste.

Per riscoprire la passione e la creatività dell'apprendimento non solo per gli studenti ma anche per i docenti, che nell'ultimo anno hanno sperimentato un mondo di opportunità e metodologie che pensavano incompatibili con il loro ruolo.

\

Per ripartire in modo significativo dopo una stagione traumatica, “sfondare” quelle mura domestiche che hanno tenuto a lungo prigionieri i nostri ragazzi, spalancare davanti a loro il mondo che li aspetta e che li vuole nuovamente protagonisti.

Per queste ragioni, l’*Hackathon* di Istituto rappresenta un momento di crescita straordinario. Uno strumento efficace, completo e articolato, per mettere alla prova noi stessi e i nostri ragazzi, arrivando a risultati sicuramente sorprendenti.

Quale Hackathon?

L’*Hackathon* di Istituto si configura come una “sfida” strettamente legata a dinamiche collaborative in cui si devono superare ostacoli per arrivare a qualcosa di nuovo e originale e potenzialmente “utile”.

Si tratta di cercare soluzioni e attivarsi per realizzarle, così come prevedono le metodologie di apprendimento *project-based* e *challenge-based*, in cui il docente assume il ruolo di guida e gli studenti si trovano al centro di un’attività che li induce a pensare fuori dagli schemi, con slancio creativo.

\

In breve, l'*Hackathon* di Istituto:

- basandosi su una didattica inclusiva e collaborativa, che unisce gli allievi ai pari del proprio gruppo e degli altri gruppi, prevede la realizzazione di materiali anche video, dalla fase della scelta del tema a quella della produzione, in cui i ragazzi si sentono parte di un progetto e ne vedono lo sbocco e il fine.

- Molti sono i vantaggi possibili dell'*Hackathon*:
 - innanzitutto, permette di affrontare problematiche focalizzandosi su problemi globali per giungere a sviluppare soluzioni locali;
 - mettere potenzialmente in relazione più aree disciplinari;
 - contribuire a sviluppare competenze e abilità;
 - infine, prevedere un uso mirato di Internet e degli strumenti digitali per organizzare, collaborare e condividere.

\

Hanno partecipato all'Hackathon di Istituto

Classi prime	Titolo del progetto/ tipologia del prodotto	Studenti	Docente referente
1E	Recipes		Pasqualetto
1A	Cooking recipe contest		Folli
Classi seconde	Titolo del progetto/ tipologia del prodotto		Docente referente
2E 2G	Google Earth presentations: National Heritage The most amazing places in the world		Pasqualetto
2A 2C 2F	Digital storytelling: a book trailer		Scanselli, Folli

	project		
Clas si terz e	Titolo del progetto/ tipologia del prodotto		Docente referente
tutte le class i	Digital Citizenship: digital identity & social networking Klimax Theatre- Flyer		Folli, Pasqualetto, Perocco, Roccaro, Scanselli
3ID	Bocconi contest: newspaper page /instagram post		Pasqualetto
Clas si qua rte	Titolo del progetto/ tipologia del prodotto		Docente referente

Tutte le classi	Citizenship: goal 11 Agenda 2030, <i>Venice and its environment</i> (solutions)		Folli, Pasqualetto, Perocco, Roccaro
Classi quinte	Titolo del progetto/ tipologia del prodotto		Docente referente
tutte le classi	Citizenship: UN, International organizations, Human rights/ Goals 1&2		Folli, Pasqualetto, Perocco, Roccaro
5IA 5AA 5TA	Bocconi contest: <i>Snacknews</i> video		Folli

Valutazione

Tutti i progetti realizzati dai gruppi delle classi partecipanti sono stati valutati dai docenti di lingua inglese di riferimento sulla base dei criteri di qualità,

\
originalità, fattibilità e/o replicabilità.

Quindi, in base alla risposta educativa e all’impatto motivazionale che possono avere sugli studenti, sulla didattica, sulla qualità dell’insegnamento e la possibilità di poter avere delle risorse per il futuro.

I tre progetti che hanno ottenuto una migliore valutazione sono stati successivamente votati dagli studenti attraverso il Canale YouTube di Istituto entro una finestra temporale prefissata.

Per ogni classe è risultato vincitore il gruppo che ha ricevuto più “like” ovvero “voti” da parte degli studenti dell’Istituto. Il gruppo vincitore ha partecipato all’evento di premiazione finale.

Considerazioni finali

L’evento ha avuto un carattere interdisciplinare perché ha visto gli studenti presentare lavori che li hanno coinvolti in Educazione Civica con i Goal dell’Agenda 2030: ha riguardato, infatti, l’identità digitale sviluppando contemporaneamente anche approfondimenti di carattere culturale e letterario.

\

La fase realizzativa dell'evento finale è stata ideata nel modo seguente

Per ogni classe è stato premiato un progetto vincitore.

La premiazione è avvenuta in Aula Magna, durante un evento appositamente organizzato l'ultimo giorno di scuola, in presenza, per i gruppi vincitori e, da remoto, per tutti gli altri.

Per gli studenti in didattica a distanza era in collegamento da casa mentre per quelli in presenza da scuola.

È evidente che in una situazione di pandemia come quella dello scorso anno scolastico si è cercato di far collaborare gli studenti il più possibile creando situazioni che potessero avvicinarli e gratificarli.

Si è pensato così ad un evento che potesse essere conclusivo e desse un senso a quanto fatto e soprattutto fosse socializzante.

Ecco che l'*Hackathon*, nonostante le difficoltà tecniche e organizzative nella progettazione, dato che si è trattato per noi docenti della prima esperienza, è riuscito ad assolvere questo compito pienamente.

\

Le difficoltà sono state affrontate e risolte grazie alla collaborazione delle docenti di Inglese per la fase di progettazione con i moduli Google, ma anche al sostegno del DS, che ha creduto nell'attività, alla presenza e all'intervento di docenti di Economia, dei tecnici e al contributo dell'Ufficio Tecnico e del DSGA, per la premiazione finale.

In conclusione, sia per l'esito positivo dell'esperienza vissuta dagli allievi dal punto di vista socializzante che per il *feedback* interessante ricevuto dai lavori degli studenti, si può senz'altro pensare di replicarlo.

A sostegno di quanto detto c'è anche il fatto che si percepisce la sua valenza per un Istituto tecnico per informatici ed elettronici, dato che si è fatto ampio uso di programmi video, audio, *open source technology*, permettendo agli studenti di applicare le conoscenze acquisite anche in ambito informatico.



Un'immagine del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante".

Luca Livieri

Dieci anni dopo

Il 10 ottobre 2019 ho preso servizio, in qualità di supplente annuale, presso l'ITIS "Carlo Zuccante". Pochi giorni prima conseguivo la laurea magistrale in Ingegneria Elettronica presso l'Università degli Studi di Padova, un bellissimo traguardo "sudato" e sognato per cinque lunghi anni. Nei giorni immediatamente successivi alla laurea ho sostenuto diversi colloqui di lavoro con delle aziende, alcune delle quali si sono dimostrate seriamente interessate ad assumermi. Per fortuna, però, ho deciso di assecondare il desiderio che avevo dentro da più di qualche mese (forse qualche anno): diventare un insegnante. Così ho inviato delle candidature a molte scuole della provincia, mai avrei pensato che a chiamarmi sarebbe stato proprio l'Istituto Tecnico che mi ha visto crescere e diplomarmi. Mi è stata assegnata una cattedra della classe di concorso "Scienze e Tecnologie Elettriche ed Elettroniche", nello specifico ho lavorato con tre classi prime e una classe seconda. Ho dovuto riprendere e ripassare alcuni argomenti visti da me in un passato lontano e poi messi da parte. Penso ad esempio alla programmazione di Arduino o al foglio di calcolo *excel*, temi sui quali ero piuttosto "fuori

\
allenamento”. Altri argomenti, invece, erano ancora ben saldi nella mia memoria, probabilmente perché mantenuti, rinfrescati ed arricchiti durante il percorso universitario e di tesi in azienda. Per portare anche qui alcuni esempi, cito le reti elettriche, i sensori e gli algoritmi.

Inizialmente non è stato facile: orientarsi nel mondo della scuola è veramente complicato. Ho scoperto che un docente deve produrre decine di documenti durante l’anno scolastico, tenendo conto di innumerevoli variabili e con scadenze spesso stringenti. Sono numerose poi le riunioni, tra Collegi dei docenti e Consigli di classe.

Riporto poi una difficoltà che non mi sarei aspettato inizialmente: la valutazione. Dare i voti è stato tra le cose più difficili che mi sono trovato a compiere. Inizialmente pensavo ci fosse una corrispondenza semplice ed inequivocabile tra risposte giuste, sbagliate e voto. Ho scoperto, invece, che esistono varie “sfumature” di risposte giuste e lo stesso dicasi per quelle sbagliate. Inoltre, grazie ad un corso apposito che ho sostenuto durante l’anno, ho capito che la valutazione di un apprendimento non deve limitarsi al momento della prova, deve tener conto anche dei processi che sono stati messi in atto fino ad arrivare alla prova. Non deve

\
limitarsi a certificare che il ragazzo sa riprodurre un procedimento in maniera meccanica o ha imparato a memoria qualche pagina del libro. La valutazione deve sancire quanto il ragazzo abbia reso suo l'argomento, quanto egli riesca a padroneggiarne le nozioni e i metodi, per creare risposte e soluzioni innovative, uniche. Mi è stato detto inoltre: “valutare è dare valore”, questo mi ha responsabilizzato ulteriormente e mi ha spinto ad affrontare con ancor maggiore serietà questo tema.

Infine anche preparare le lezioni è una gran bella sfida quotidiana. Per quanto precisi si possa essere, per quanto si cerchi di entrare nel minimo dettaglio e non lasciare niente al caso, sorgerà di sicuro una difficoltà durante la spiegazione. Talvolta il docente dà per scontate alcune nozioni che per i ragazzi non lo sono affatto. Talvolta ci si concentra su un aspetto che il docente ritiene particolarmente difficile, mentre i ragazzi hanno altre esigenze. Questo aspetto è ciò che più mi affascina del lavoro dell'insegnante: cercare continuamente di soddisfare le esigenze di tante persone, tutte diverse, uniche, speciali.

Tutto questo discorso per cercare di evidenziare che un insegnante non si limita a parlare alla lavagna per 18 ore a settimana.

\

Con l'aiuto dei colleghi, dei collaboratori e dello staff di dirigenza, sono riuscito ad inserirmi al meglio ed a sentirmi al posto giusto. Devo quindi ringraziare tutte le persone che compongono questa scuola per l'aiuto che hanno saputo darmi sia dal punto di vista professionale sia dal punto di vista umano.

Mi sono trovato molto bene anche con i miei studenti, proprio dal loro impegno e dal loro interesse ho tratto molte delle energie che mi sono servite per portare a termine il mio incarico. Nel mio piccolo, pensare di essere entrato nelle loro esistenze, di averli accompagnati nella loro crescita personale e professionale, mi fa sentire un "grande".

Inevitabilmente, rientrando nelle stesse aule frequentate qualche anno prima, ho ripercorso mentalmente dei bei momenti della mia adolescenza. Ricordo l'ansia nei giorni di interrogazione, la paura nell'affrontare le verifiche, ma soprattutto ricordo le grandi soddisfazioni nel vedere funzionare i progetti realizzati in laboratorio e le risate con i compagni che sono cresciuti con me. Questi ricordi hanno suscitato in me una grande nostalgia.

Ho notato, però, diversi cambiamenti rispetto alla scuola di allora. Innanzi tutto ho scoperto che ogni aula

\
ora è dotata di una lavagna interattiva multimediale (LIM), mentre sei anni fa tale strumento non esisteva ancora. Altra differenza che ho riscontrato rispetto al mio tempo è che, grazie al nuovo ordinamento, già al biennio i ragazzi hanno delle materie di indirizzo, grazie alle quali possono familiarizzare gradualmente con il mondo che li attende. Credo che questo sia un bene per loro, grazie a tali materie possono mantenere vivo il loro interesse per la tecnologia, continuare ad incuriosirsi e scegliere in maniera più consapevole l'indirizzo che li accoglierà dal terzo anno.

Infine ho constatato con gioia quanto sia aumentata l'attenzione verso gli studenti, verso le loro differenze e i loro bisogni, di gruppo e individuali. Fino ad alcuni anni fa c'era una selezione maggiore, con classi talvolta dimezzate a fine anno. Adesso è raro vedere in una classe un numero alto di ragazzi non ammessi alla classe successiva, ma ciò non significa che la scuola sia diventata più "facile". A mio avviso questo è dovuto all'attenzione maggiore posta sui ragazzi in difficoltà, ai numerosi aiuti che ora vengono offerti loro, come ad esempio i recuperi pomeridiani e lo studio assistito.

Un aspetto che ho ritrovato immutato, a mio avviso giustamente, è l'equilibrio che questo Istituto sa imporre tra gli spazi dedicati allo studio della teoria e

\
quelli dedicati alle attività di pratica laboratoriale. Grazie allo studio della teoria i ragazzi possono comprendere a fondo i fenomeni che osservano, indagando le cause, senza limitarsi a sfruttare gli effetti. Quindi la teoria è necessaria perché permette di apprendere consapevolmente, in modo fondato scientificamente, mentre la sola pratica laboratoriale... È proprio questo che distingue la figura del tecnico dalle altre, grazie a questo insieme di curiosità e conoscenze approfondite egli può produrre soluzioni efficaci e talvolta innovative.

Gli studenti di oggi sono molto attratti dalle tecnologie di tendenza: stampanti 3D, droni, visori di realtà virtuale e molte altre. È evidente quanto l'attenzione e la motivazione crescano quando si parla di argomenti come questi, con opportuni collegamenti ad argomenti di teoria. La cosa migliore sarebbe poi avere questi dispositivi nei laboratori, così da poter portare avanti anche qualche esperienza pratica. Proprio lo scorso anno sono arrivati alcuni droni nei laboratori dell'Istituto.

Durante le attività di laboratorio, prima della sospensione della didattica in presenza, siamo riusciti ad iniziare a farli programmare direttamente ai ragazzi di una classe prima. I risultati sono stati eccezionali, per loro vedere i programmi prendere vita e funzionare

\n
concretamente è stato esaltante. Senza un dispositivo di questo tipo il programma creato dall'alunno può essere fatto funzionare solo attraverso il p.c., in un ambiente virtuale, ben lontano dalla realtà... Decisamente meno avvincente! È un inizio, credo che investire ancora in questi dispositivi possa essere un'ottima scelta.

A gennaio ho partecipato all'orientamento in entrata, momento che la scuola dedica agli studenti di "terza media" che devono fare la loro scelta per l'anno successivo. Anche questa esperienza è stata senza dubbio positiva, ho avuto il piacere di rispondere a tantissime curiosità da parte dei ragazzi e dei loro genitori. Ho cercato di farlo in modo più sincero possibile, rispondendo, ad esempio, alla classica domanda: "è vero che questa è una scuola molto difficile?" con "è una scuola in cui ci si deve impegnare tanto per imparare tanto, ma tutto ciò che seminerete adesso vi darà frutto domani".

Infine, nel rispondere alla domanda "come vanno motivati gli allievi di questo istituto?" riporto la mia esperienza personale, ciò che mi ha motivato durante il mio percorso di studi. Durante i momenti difficili ho sempre cercato di ispirarmi a qualcuno che questi momenti li ha passati prima di me, uscendone vincitore.

\

Si tratta di persone da prendere come esempio, testimonianze di studenti che sono poi entrati nel mondo del lavoro, oppure che hanno intrapreso la carriera universitaria. Vederli realizzati professionalmente mi ha motivato. Pensavo: “Ce l’hanno fatta loro, ce la farò anch’io. Voglio diventare anch’io così!”. È pratica comune invitarne alcuni una volta l’anno in Aula Magna, davanti a qualche centinaia di studenti. Credo che tale modalità sia molto limitante e dispersiva. Molti ragazzi non trovano il coraggio di esporre le loro curiosità e molti “testimoni” non sono a loro agio davanti ad una simile platea. Sarebbe più efficace organizzare alcuni incontri in aula, della durata anche di intere mattine, con queste persone.



Un'immagine del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante".

Profilo delle autrici e degli autori

Andrea De Rossi, Assistente Tecnico dell'ITIS "Carlo Zuccante", si occupa del laboratorio LASA, della gestione della infrastruttura di rete dell'Istituto. Interessi: Linux, Open Source, Free Software, nonché la bicicletta da strada. È membro del Consiglio di Istituto, dal quale ha ricevuto un mandato a seguire gli sviluppi del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante".

andrea.derossi@itiszuccante.edu.it

Roberta Folli, docente di Lingua Inglese dal 1992, ha sempre lavorato in Istituti Tecnici cercando di motivare gli studenti all'approfondimento della competenza linguistica anche attraverso *stage*, progetti formativi e scambi culturali, favorendo un processo di internazionalizzazione della scuola. Orientata verso metodologie innovative, crede nell'insegnamento e nell'apprendimento della lingua inglese per un positivo inserimento degli studenti in un contesto multiculturale e connesso alla competenza digitale. Ha partecipato all'attività del Consiglio d'istituto e alla programmazione dei PCTO. roberta.folli@itiszuccante.edu.it

Luca Livieri, 26 anni, si è diplomato in "Elettronica e Telecomunicazioni" presso l'ITIS "Carlo Zuccante". Ha proseguito il suo percorso all'Università degli Studi di

\
Padova, laureandosi in Ingegneria dell'informazione e successivamente in Ingegneria elettronica. A conclusione del percorso universitario, ha lavorato nel reparto ricerca e sviluppo di un'azienda italiana, nel settore dell'automobile. I progetti che ha seguito riguardano sistemi elettronici di sicurezza per auto a guida autonoma e sistemi di efficientamento energetico per auto elettriche. Negli ultimi due anni ha lavorato come docente di Elettronica, condividendo con gli allievi le sue passioni per la tecnologia, l'innovazione, l'efficienza energetica e la robotica.
lucalivieri1@libero.it

Marco Macciantelli, allievo di Luciano Anceschi, dottore di ricerca in Filosofia, già coordinatore de "il verri", membro del Comitato di direzione di "Studi di estetica", direttore di "Comenio", quadrimestrale di cultura della formazione, ha pubblicato alcuni libri. Dal 1° settembre 1988, a seguito del concorso indetto con D.M. 29 dicembre 1984, è stato docente di ruolo nella scuola secondaria superiore. Dal 1° settembre 2019, a seguito del concorso D.D.G. 1259 del 23 novembre 2017, è dirigente scolastico dell'ITIS "Carlo Zuccante". marco.macciantelli@itiszuccante.edu.it

\

Andrea Morettin, docente di Informatica e di altre discipline, nell'ambito dell'indirizzo di Informatica dell'ITIS "Carlo Zuccante". Ingegnere Elettronico presso l'Università degli Studi di Padova. Dottore di Ricerca. Coordinatore del Dipartimento di Informatica e membro del Consiglio di Istituto, dal quale ha ricevuto un mandato a seguire gli sviluppi del Museo dell'ITIS "Carlo Zuccante". andrea.morettin@itiszuccante.edu.it

Andrea Mugnolo, docente di materie letterarie dal 1981 al 2020, ha lavorato per venti anni all'ITIS "Carlo Zuccante" cercando di interessare gli allievi alle discipline umanistiche, motivandoli alla lettura, alla riflessione, alla rielaborazione consapevole dei contenuti. Si è occupato anche di italiano per stranieri, di linguaggio tecnico-scientifico, di orientamento, di valutazione di istituto, di immagine e comunicazione. Si è impegnato nel Consiglio di Istituto per due mandati. Collabora attivamente alla costituzione dell'*Associazione Amici dello Zuccante*. andrea.mugnolo@gmail.com

Barbara Niero, docente di Religione Cattolica, dal 2012 insegna all'ITIS "Carlo Zuccante" dopo aver fatto una precedente esperienza di insegnamento al Liceo "U. Morin". Ha alle spalle una preparazione umanistica: storia, filosofia, scienze religiose e bioetica le hanno permesso di portare avanti un lavoro di riflessione con gli studenti sul valore

\
della persona, sul suo rapporto con gli altri, con le fedi religiose e su vari aspetti storici, sociali, ambientali e tecnologici rilevanti nell'istruzione tecnica. L'approccio a queste tematiche tende a mettere al centro lo studente, le sue domande e i suoi dubbi verso un percorso di approfondimenti critici. barbara.niero@itiszuccante.edu.it

Marilena Pasqualetto, docente di Lingua Inglese presso l'ITIS "Carlo Zuccante" dall'a.s 2004-2005, ha insegnato Lingua Inglese dal 1988 presso Licei Scientifici ed Istituti tecnici e professionali di Venezia e Treviso. Ha conseguito la certificazione in Glottodidattica e Tecnologie avanzate in tre corsi di perfezionamento annuali (1990-1993) e uno di perfezionamento in Didattica delle Lingue Moderne presso l'Università Ca' Foscari, conseguendo successivamente la certificazione Cambridge CLIL. Ha collaborato al progetto Eni Smart English 2009-2010. Ha partecipato come coordinatrice e formatrice ai Progetti Move dal 2015 al 2019. marilena.pasqualetto@itiszuccante.edu.it



Ricordo di Giancarlo Cerini

Pedagoga. Dirigente Tecnico. Scrittore di scuola.
Credeva nella missione educativa, nella “convivialità relazionale”. Chi ha avuto il privilegio di collaborare con lui - così come chi ha frequentato i suoi libri - ha potuto imparare moltissimo. Giancarlo ha lasciato ciò che è stato: una persona speciale proprio nel suo essere, con naturalezza e dedizione al dialogo, una persona normale.



Copertina del libro del Professor Mauro Pitteri, *Il primo anno dell'ITIS "Carlo Zuccante" (1969/70). La nascita di una scuola di elettronici e informatici a Mestre nel 50° della sua fondazione*, uscito nel 2020 grazie al contributo della Città Metropolitana di Venezia, di Confindustria Venezia e della CISL Scuola di Venezia. Per saperne di più: <https://sites.google.com/zuccante.it/amici-dello-zuccante/home>. E anche: <https://www.zuccante.it/home-page>. Chi desidera una copia può rivolgersi in Vicepresidenza.



Un punto di riferimento per tanti studenti

Ci uniamo al cordoglio per la prematura scomparsa, lo scorso 18 luglio, del Professor Renzo Bardelle. I colleghi hanno proposto di intitolargli il “suo” Laboratorio OEN2. La proposta è stata accolta convintamente, all’unanimità, dal Consiglio di Istituto riunitosi il 30 agosto.



*Il Professor Carlo Zuccante, primo Preside
dell'ITIS "Carlo Zuccante".*



La sede del [Biennio](#) dell'ITIS "Carlo Zuccante", in via Cattaneo n. 3, a Mestre, tel. 041/950960.



La sede del [Triennio](#) dell'ITIS "Carlo Zuccante", in via Astorre Baglioni n. 22, a Mestre, tel. 041/5341046.



scuola aperta

**esperienze e riflessioni
dall'ITIS "Carlo Zuccante"**

ha un formato *online* e non stampato, non ha una regolare periodicità di pubblicazione, ma esce, senza scadenze prestabilite, in relazione alle esigenze della programmazione scolastica.

Il presente fascicolo è stato chiuso il 1° settembre 2021.

**direttore: Marco Macciantelli
coordinatore: Andrea Mugnolo
in redazione: Barbara Niero**

**Chi è interessato a collaborare può scrivere a
scuolaperta@itiszuccante.it**