

ECC.MO TRIBUNALE AMMINISTRATIVO REGIONE EMILIA ROMAGNA

SEDE DI BOLOGNA

RICORSO

Per la signora **ROSSI ALESSIA** (C.F.:RSSLS90D51G535R) nata a Piacenza (PC) il 11/04/1990, ed ivi residente in via Giacomo Lanza 38, rappresentata e difesa, giusta procura in calce al presente atto (rilasciata su foglio separato), dall'Avv. Rosanna Milazzo (C.F.:MLZRNN75D69C286G) del foro di Marsala, ed elettivamente domiciliata presso il suo studio, sito in Gibellina, via Nunzio Nasi 5, la quale dichiara di voler ricevere le comunicazioni al numero di fax n. 0924/1916014 o al seguente indirizzo *e-mail*: rosannamilazzo@tiscali.it;

PEC: milazzorosanna@pec.ordineavvocatimarsala.it;

-ricorrente-

Contro

- **MINISTERO DELL'ISTRUZIONE** (C.F.: 80185250588), in persona del ministro *pro-tempore*, con sede in Viale Trastevere 76/A, Roma, domiciliato *ex lege* presso l'Avvocatura dello Stato di Bologna, con sede in Via A. Testoni 6, Bologna - (pec: ads.bo@mailcert.avvocaturastato.it);

- **UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'EMILIA ROMAGNA** (C.F.: 80062970373) in persona del legale rappresentante *pro-tempore*, con sede in Via de' Castagnoli, 1 Bologna, domiciliato *ex lege* presso l'Avvocatura dello Stato di Bologna, con sede in Via A. Testoni 6, Bologna - (pec: ads.bo @mailcert.avvocaturastato.it);

- resistenti-

e nei confronti di

tutti i docenti partecipanti al Concorso ordinario, per titoli ed esami, finalizzato al reclutamento del personale docente per posti comuni e di sostegno nella scuola secondaria di primo e secondo grado, ai sensi dell'articolo 59, comma 11, del decreto-legge 25 maggio 2021, n. 73, convertito con modificazioni dalla legge 23 luglio 2021, n.

106, per la classe di concorso A012, per la regione Emilia Romagna che hanno superato la prova scritta e che sarebbero scavalcati dalla ricorrente.

- controinteressati-

per l'annullamento previa sospensione degli effetti:

di ogni provvedimento, ancorché non conosciuto, adottato dall'Amministrazione resistente che ha coinvolto l'odierna ricorrente, nella parte in cui non le ha riconosciuto il punteggio minimo di 70 alla prova scritta per il concorso ordinario docenti USR Emilia Romagna per la classe di concorso A012, non consentendole di accedere alla prova orale;

c. di tutti gli atti presupposti, preparatori, connessi e/o consequenziali, comunque lesivi dell'interesse della ricorrente

per l'accertamento

Del diritto della ricorrente a conseguire il punteggio minimo di 70 utile a superare la prova scritta relativa al concorso ordinario docenti 2020, per la classe di concorso A012, per accedere alla prova orale.

e per la condanna

delle amministrazioni resistenti all'attribuzione del punteggio minimo di 70 con conseguente possibilità di partecipare alla prova orale per la classe di concorso A012

In fatto PREMESSO CHE

La sig.ra Rossi Alessia in data 28 marzo partecipava al Concorso ordinario, per titoli ed esami, finalizzato al reclutamento del personale docente per posti comuni e di sostegno nella scuola secondaria di primo e secondo grado, ai sensi dell'articolo 59, comma 11, del decreto-legge 25 maggio 2021, n. 73, convertito con modificazioni dalla legge 23 luglio 2021, n. 106, per la classe di concorso A012, per la regione Emilia Romagna.

La stessa possiede di... che le consentiva la partecipazione a tale concorso, unitamente al conseguimento di altri crediti, al fine di ottenere il conferimento di un incarico a tempo indeterminato in qualità di docente.

Tale concorso, su base regionale, veniva bandito con Decreto n. 499 del 28/04/2020 ed era finalizzato alla copertura di complessivi n.25.000 posti autorizzati nella scuola secondaria di primo e secondo grado, che si prevede si renderanno vacanti e disponibili per il biennio 2020/2021, 2021/2022.

Tale decreto veniva successivamente modificato dal Decreto Dipartimentale n. 23 del 05/01/2022.

In base a quanto previsto dal citato decreto, la prova concorsuale si articolava in una prova scritta computer-based, distinta per ciascuna classe di concorso e per ciascuna tipologia di posto, consistente nella somministrazione di 50 quesiti, ripartiti nel modo seguente:

“per i posti comuni, quaranta quesiti a risposta multipla distinti per ciascuna classe di concorso, volti all’accertamento delle competenze e delle conoscenze del candidato sulle discipline afferenti alla classe di concorso stessa. Tali quesiti vertono sui programmi previsti dall’allegato A al decreto del Ministro dell’Istruzione 9 novembre 2021, n. 326. La valutazione della prova scritta è effettuata sulla base dei quadri di riferimento redatti dalla commissione nazionale di cui all’articolo 7, comma 1, del decreto ministeriale 9 novembre 2021, n. 326. La prova è valutata al massimo 100 punti ed è superata da coloro che conseguono il punteggio minimo di 70 punti. I candidati che, ai sensi del comma 5, hanno superato la prova scritta, sono ammessi a sostenere la prova orale, le cui tracce sono predisposte dalle commissioni giudicatrici e che si svolge secondo le modalità previste all’articolo 7, comma 2, del Decreto ministeriale 9 novembre 2021, n. 326.”

Pertanto secondo quanto espressamente stabilito dal Decreto Dipartimentale, il minimo punteggio utile per poter superare la prova scritta ed accedere alla prova orale era 70 punti.

La ricorrente svolgeva il proprio esame, ma tuttavia otteneva un punteggio di 68, non ritenuto sufficiente per il superamento della prova.

In tal modo la stessa veniva esclusa dalla prova orale.

L’esclusione è illegittima in quanto le risposte date dalla ricorrente ai quesiti proposti, sono corretti.

In particolare la domanda oggetto di contestazione è la n. 20, in quanto anche la risposta data dalla ricorrente deve ritenersi corretta.

Ciò premesso, la sig.ra Rossi, con il presente atto, intende adire l’odierno Tribunale al fine di ottenere il riconoscimento del diritto a superare la prova scritta, con l’attribuzione del punteggio minimo di 70 e conseguentemente il diritto a partecipare alla prova orale per la classe di concorso A012 per la Regione Emilia Romagna.

IN DIRITTO

IN ORDINE ALLA FONDATEZZA DEL DIRITTO VANTATO DALLA RICORRENTE

La ricorrente partecipava al Concorso per titoli ed esami per l'accesso ai ruoli del personale docente della scuola secondaria di primo e di secondo grado su posto comune e di sostegno al fine di ottenere un posto di lavoro a tempo indeterminato.

Tuttavia la sua prova non è stata giudicata sufficiente a raggiungere il punteggio minimo per l'accesso alla prova orale.

La prova scritta stando al DP *“È composta da cinquanta quesiti vertenti sui programmi, di cui all'Allegato A del citato Decreto ministeriale che prevede:*

a. il programma di esame comune;

b. il programma di esame specifico per ciascuna classe di concorso.

I cinquanta quesiti sono così ripartiti:

a. per i posti comuni, quaranta quesiti a risposta multipla distinti per ciascuna classe di concorso, volti all'accertamento delle competenze e delle conoscenze del candidato sulle discipline afferenti alla classe di concorso stessa.

b. per i posti di sostegno, quaranta quesiti a risposta multipla inerenti alle metodologie didattiche da applicarsi alle diverse tipologie di disabilità, finalizzati a valutare le conoscenze dei contenuti e delle procedure volte all'inclusione scolastica degli alunni con disabilità.

c. per i posti comuni e di sostegno, cinque quesiti a risposta multipla sulla conoscenza della lingua inglese al livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue e cinque quesiti a risposta multipla sulle competenze digitali inerenti l'uso didattico delle tecnologie e dei dispositivi elettronici multimediali più efficaci per potenziare la qualità dell'apprendimento.”

Ciascun quesito consisteva in una domanda seguita da quattro risposte, delle quali solo una era esatta; l'ordine dei 50 quesiti era somministrato in modalità casuale per ciascun candidato.

A ciascuna risposta corretta venivano assegnati due punti; zero punti per risposta errata o non data.

La prova veniva valutata al massimo 100 punti e veniva superata da coloro che conseguivano il punteggio minimo di 70 punti.

In particolare i quaranta quesiti distinti per la classe di concorso A012 dovevano essere così distribuiti:

a) 22 quesiti di Letteratura italiana e Lingua italiana, vertenti su tutto il programma concorsuale. Sono stati inclusi quesiti su opere letterarie dal Trecento al Novecento, ivi

compresa la conoscenza integrale e l'esegesi della Commedia dantesca, conformemente al programma concorsuale. Sono stati proposti brevi testi in prosa e in poesia, da comprendere nel significato e nei caratteri linguistici, stilistici, retorici, metrici, narratologici. Sono stati proposti quesiti di riconoscimento e attribuzione dei testi ai rispettivi autori e di collocamento nel contesto storico-letterario, sempre conformemente al programma. Sono stati altresì inseriti in maniera proporzionale quesiti di riflessione metalinguistica a diversi livelli di analisi, conformemente al programma.

b) 12 quesiti di Storia, vertenti su tutto il programma concorsuale. Sono stati inclusi in maniera proporzionale quesiti di Storia antica, dell'alto e del basso Medioevo, dell'età moderna, dell'Ottocento, del Novecento e della contemporaneità per quanto attiene alla conoscenza dei principali riferimenti storiografici, dei riferimenti alle istituzioni sovranazionali e dei temi di educazione civica. Attraverso i quesiti il candidato è stato sollecitato a collocare gli eventi nella corretta successione cronologica e nei contesti spazio-temporali di riferimento ed è stato posto nella condizione di mostrare la sua padronanza di concetti chiave della storiografia.

c) 6 quesiti di Geografia, vertenti su tutto il programma concorsuale. I quesiti sono stati concepiti per accertare il possesso delle adeguate conoscenze con riferimento ai nuclei tematici indicati nel programma concorsuale. Nella selezione delle risposte ai quesiti proposte, il candidato ha quindi la possibilità di dimostrare il possesso dei requisiti culturali e professionali richiesti rispetto ai contenuti della disciplina, a partire dai suoi fondamenti epistemologici per arrivare alle teorizzazioni più recenti, in una prospettiva tesa a valorizzare l'approccio interdisciplinare.

I blocchi di domande delle diverse sessioni sono equipollenti per numero di argomenti affrontati e per difficoltà.

I cinque quesiti a risposta multipla sulla conoscenza della lingua inglese al livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue sono così distribuiti:

a) due quesiti (Content comprehension) richiedono la lettura di un breve brano (65-100 parole) di argomento generale (ad esempio turismo, educazione, apprendimento ecc.) e l'individuazione della risposta che meglio corrisponde al contenuto del testo all'interno di 4 possibili opzioni;

b) un quesito (Lexis in context) richiede la lettura di un breve testo (60-90 parole) e l'individuazione del significato più appropriato di una espressione del testo fra le 4 proposte;

c) due quesiti (rispettivamente Grammar e Lexis) riguardano la grammatica della frase e le scelte lessicali nella frase e richiedono l'identificazione della risposta appropriata fra le 4 proposte.

In realtà basta visionare la prova della ricorrente per accorgersi che tale indicazione non è risultata veritiera in quanto le domande di geografia sono state 7 e quelle di storia sono state 11.

Non solo.

La domanda n. 20 a cui è stato attribuito un punteggio pari a zero, in quanto errata, doveva essere ritenuta ugualmente corretta.

La domanda in oggetto è legata all'uso della piattaforma Scratch.

DOMANDA 20

La piattaforma di Scratch con il coding e la programmazione a blocchi può essere sfruttata per sviluppare attività di

a	making	X
*b	storytelling	
c	podcasting	
d	inquiry	

Punteggio: 0,00

Il quesito prevede la correttezza di tre su quattro risposte: si ponga attenzione alla formulazione della domanda e alle parole “può essere sfruttata” riferite alla piattaforma, con il coding e la programmazione a blocchi; esse presuppongono una valutazione generica. La possibilità dell'utilizzo della piattaforma Scratch riguarda esattamente sia attività di making, sia di storytelling sia di inquiry.

Questa domanda a risposta multipla quindi non prevede una risposta univocamente esatta.

Di seguito i riferimenti che testimoniano che Scratch è usato nelle scuole anche in

progetti di making e inquiry.

Progetti Making:

1) L'INDIRE (<https://www.indire.it/progetto/maker-a-scuola/>), ha riservato una pagina del suo sito istituzionale al progetto "Maker@scuola", dove troviamo un progetto scolastico, Bifocal Modelling, svoltosi presso le scuole l'Istituto Comprensivo di Portoferraio, l'IC statale "C. Giusti" di Campo dell'Elba e l'Istituto Comprensivo "G. Carducci" di Portoazzurro". Nella pagina dedicata al progetto di making si legge chiaramente che "Gli studenti sono infatti chiamati a progettare, osservare e confrontare l'esperimento reale con il modello (in forma cartacea o digitale, fatto con Excel, Scratch, NetLogo etc) individuando anche i reciproci limiti scientifici".

(<https://lab.indire.it/metodologia-bifocal>).

2) Sempre sulla stessa pagina di INDIRE (<https://www.indire.it/progetto/maker-a-scuola/>), si legge: I Maker sono gli "artigiani digitali", ovvero quegli inventori, autori e artisti che per passione progettano e autoproducono (...) software open source, realizzazioni robotiche e tutto ciò che stimola il loro desiderio di innovazione. Software open source, quali videogiochi didattici, possono essere sviluppati con Scratch; è possibile rilevare numerosi contributi sul sito ufficiale di Scratch.

(<https://scratch.mit.edu>).

3) Sempre INDIRE ha pubblicato sull'argomento un volume su robotica educativa e cultura making dal Fablearn Italy 2019, che accoglie esperienze e risultati emersi durante la conferenza internazionale organizzata (...) ad Ancona.

Alla conferenza internazionale hanno partecipato ricercatori, insegnanti, educatori e professionisti che hanno discusso dei principi del making e sono presenti vari progetti svolti nelle scuole italiane in cui è comune l'uso della piattaforma scratch.

(<https://www.indire.it/2021/12/14/ricerche-e-sviluppi-sulla-robotica-educativa-e-la-cultura-making-dal-fablearn-italy-2019/>)

(<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-77040-2>).

4) Il progetto "MioRobot, un percorso di coding e making" dell'Istituto Comprensivo 7 di Modena riguarda attività di programmazione informatica (coding) e di artigianato digitale (making) rivolte a 20 studenti della scuola secondaria di primo grado. (...) Il lavoro di coding con i ragazzi è basato su Scratch.

(<https://www.ic7modena.edu.it/wp-content/uploads/2016/11/Progetto-extracurricolare-Miorobot-CODING-e-MAKING-.pdf>).

5) Il progetto “Progetto Cavour, un percorso con scratch e making” ha coinvolto l’Istituto Comprensivo 1 di Modena; il progetto riguarda attività di programmazione informatica (coding) e di artigianato digitale (making) e anche per questo progetto il lavoro di coding con i ragazzi è basato su Scratch.

(https://memoesperienze.comune.modena.it/code_it_make_it/pdf/progetto_cavour.pdf)

(<https://www.ic1modena.edu.it/wp-content/uploads/2016/09/INVITO-ESPERTI-ESTERNI-2.pdf>).

6) Il Progetto “MODA&MAKING@SCHOOL” del Liceo Linguistico statale Ilaria Alpi di Cesena e FabLab Romagna (riconosciuto da Presidenza del Consiglio dei Ministri Dipartimento per le pari opportunità), vuole realizzare percorsi di introduzione al making a scuola dove al termine del percorso gli studenti hanno appreso i primi rudimenti della stampa 3d e dello sviluppo del software attraverso l’uso del tool denominato Scratch.

(https://www.liceoalpi.edu.it/public/articoli/allegati/1/digitalsummercamp_luglio2017.pdf).

7) Nel progetto “IL GIOCO DELL’OCA 3.0” dell’Istituto Comprensivo 4 di Modena gli alunni (...) reinventano in chiave smart, high-tech il gioco dell’oca! Le caselle diventano interattive grazie a programmi come Makey Makey e Scratch. Parole d’ordine: coding, making e tinkering.

(<https://www.ic4modena.edu.it/scuola-primaria-saliceto-panaro-gioco-delloca-3-0/>).

8) Nel progetto “Dal Coding al Making” dell’Istituto Comprensivo 7 di Modena, troviamo tra le attività “Utilizzo di software gratuiti (es.Scratch)”.

(<https://www.ic7modena.edu.it/wp-content/uploads/2017/11/ALLEGATO-4-D-CURRICOLOTECNOLOGIA-VERTICALE-IC7-Modena.pdf>).

9) Nel progetto “Reti collaborative per Didattiche Innovative” organizzato dall’Istituto di Istruzione Superiore “Leonardo da Vinci” di Umbertide (PG), il percorso 1 “Tinkering Making e Internet delle cose” prevede la creazione di artefatti con materiali di riciclo, (...), MakeyMakey, Scratch, progettazione e stampa 3D, pensiero computazionale e coding.

(<https://icumbertidemontonepietralunga.edu.it/wp-content/uploads/2021/04/Avviso-Progetto-Reti-collaborative-e-informativa.pdf>).

10) Nel progetto “MAKERS & VIDEOGAME” dell’Istituto Comprensivo Ilaria Alpi di Torino, nel modulo “Pupazzi in cerca d’autore” la proposta formativa prevede lo

sviluppo del pensiero computazionale (...) attraverso tecnologie digitali (Scratch, Lego We do 2.0) (...) anche attraverso esperienze di making.

(https://www.icilariaalpitorino.edu.it/files/Dsga/FIRMATO_Avviso__Bando_Interno_Tutor__Cittadinanza_Digitali_1.pdf).

11) L'Istituto Comprensivo di Casalgrande (RE) prevede nel suo PTOF "Attivazione di laboratori di coding, making e tinkering (Makeymakey – Lego WeDo - Scratch...)".

(<https://iccasalgrande.edu.it/wp-content/uploads/sites/404/Piano-Triennale-Animatore-Digitale-allegato-PTOF-2019-2022.pdf>)

12) Nel progetto "Comprendere, interpretare, criticare, creare... per affrontare le sfide della realtà" dell'Istituto Comprensivo - Corinaldo (AN) si legge che la programmazione e il coding, collegati alla robotica e al making, sono un nucleo potente dal punto di vista educativo. Tra le tecnologie utilizzate Scratch compare più volte.

(<https://iccorinaldo.edu.it/wp-content/uploads/sites/491/vecchiosito/www.istitutocompr ensivocorinaldo.it/files/07--Piano-digitale-18-19.pdf>).

13) L'Istituto Comprensivo Galluppi- Collodi- Bevacqua di Reggio Calabria, all'interno del progetto ministeriale "Innovamenti", propone un corso tenuto il 28/03/2022 (stesso giorno della nostra prova), dal titolo CODING E MAKING IN CLASSE.

(<https://www.icgalluppirc.edu.it/2022/pnsd-iscrizione-ai-laboratori-metodologici-eft/>)

14) Sulla rivista online per la scuola Bricks, edita in collaborazione da AICA e SIE-L, N.3 - 2019, dal titolo "Scratch e il modulo ECDL Computing" in "Maker: Stampa 3D, Big Data e IoT", a cura del Professore Pierfranco Favotto, membro del Direttivo AICA Lombardia e del Direttivo SIE-L e co-direttore della rivista Bricks, si legge: Ho scritto che molti docenti usano Scratch per lo storytelling. Altri lo usano per progettare videogiochi, secondo il famoso suggerimento di Barack Obama alla presentazione della Computer Science Education Week del 2013: "Non limitarti a comprare un videogioco. Realizzane uno". E' certamente più facile realizzare videogiochi con Scratch, che mette a disposizione sprite e semplici comandi per gestire gli eventi e sensori, che non con Python.

(http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2019/09/2019_3_15_Ravotto.pdf).

15) Sulla rivista online Bricks, N. 3 - 2019 dal titolo "SteamLab attività sperimentali di elettronica educativa e making: percorriamo i sentieri dei meccanismi meravigliosi", a cura di Giovanna Anna Rita Giannone Rendo, docente formatore sulle competenze didattiche digitali, mentor del CoderDojo Etneo dal 2016, webmaster di

apprendereditando.wordpress.com, relatrice di diversi seminari e workshop su tematiche del PNSD e sul pensiero computazionale, referente Regionale dell'iniziativa Europe Code Week dal 2017, Makey Makey Ambassador dal 2018, formatrice MIUR per gli eventi FUTURA, e della docente Marzia Lunardi, mentor del Coderdojo Pavia e formatrice MIUR per gli eventi FUTURA, si legge: È stato chiesto ai ragazzi di realizzare un gioco interattivo e di collaudarlo giocando. Grazie al sintetizzatore vocale di Scratch e ai contatti della scheda Makey Makey, ogni gruppo ha potuto costruire all'interno di una scatola di cartone un vero e proprio gioco interattivo, ispirato al famoso allegro chirurgo.

(http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2019/09/2019_3_04_Giannone.pdf)

A fronte di tali evidenze è chiaro che l'uso di Scratch è da associare e favorisce tanto lo storytelling, quanto il making.

Progetti Inquiry:

Il laboratorio organizzato dall'INDIRE "Laboratorio di robotica per l'esplorazione scientifica" le cui metodologie e pratiche sono basate sulla Inquiry Based Science e tra i materiali utilizzati troviamo proprio la "Piattaforma Scratch for Arduino".

(https://codingrobotica.indire.it/index.php?action=vedi_singola_esperienza&id_scheda=12)

(https://codingrobotica.indire.it/uploads/CODINGEROBOTICA/CONTRIBUTI/cipollone_1.pdf)

2. Il progetto "Scratch e serious games scientifici (anche con utilizzo di lego e picoboard)" svolto nell'IIS J.F. Kennedy di Monselice (PD), all'interno del Global Junior Challenge, concorso internazionale che premia l'uso innovativo delle tecnologie per l'educazione del 21° secolo e l'inclusione sociale, durante il quale: Con il software Scratch sono stati creati giochi interattivi scientifici, utilizzati in metodologia Inquiry based soprattutto nella fase engage (stimolo ad un problema) ed explore (esplorazione e conduzione di esperimenti simulati). (<http://2017.gjc.it/it/node/1243.html>).

3. L'Istituto Comprensivo 8 di Modena, all'interno del progetto "Code it make it" ha sviluppato un "Quiz interattivo sul Duomo di Modena tramite Scratch" (<https://www.ic8modena.edu.it/code-it-make-it/>).

4. Progetto Byoeg - Insegnare con i videogiochi, dell'Istituto comprensivo Cocchi: un

percorso di ricerca ed azione. La progettazione è partita dalla definizione di un percorso tematico in metodologia IBSE (Inquiry Based Science Education). Ad ogni fase IBSE è stato poi associato un game programmato con il linguaggio di programmazione visuale Scratch. (<https://www.iccocchilicciananardi.edu.it/attachments/article/589/-Inquiry%20Based%20gamificato.pdf>).

5. “Le molecole impazzite” - Simulazione di una lezione inquiry con il metodo IBSE e con il programma Scratch. Ciclo di seminari sulla didattica investigativa delle scienze sperimentali fra nuove tecnologie e osservazione della realtà naturale. Percorso di formazione proposto da Fondazione I linei per la scuola. Relatori: Prof.ssa Loredana Badini Prof. Enrico Roccatani.

(<https://www.isrosselliaaprilia.edu.it/sites/default/files/articoli/2016-2017/coding-ew.pdf>)

6. Inquiry Based Science Education - CORSO DI FORMAZIONE - Centro IBSE del Lazio – Anno scolastico 2016-2017. Il punto di incontro tra IBSE & Coding - Loredana Badini Sperimentatore Esperto IBSE & Enrico Roccatani Animatore Digitale.

PRIMA PARTE: I punti essenziali e il valore aggiunto dell IBSE. Il Pensiero computazionale, il Coding e il programma Scratch.

SECONDA PARTE: Simulazione di una lezione inquiry con il metodo IBSE e con il programma Scratch.

(<https://docplayer.it/204989268-Seminario-il-punto-di-incontro-tra-ibse-coding.html>)

7. La XXI conferenza di Parigi sul clima presentata con Scratch: La metodologia pedagogica IBSE propone una educazione scientifica basata sull’investigazione, in questo documento si l’autrice si propone di sviluppare una attività con Scratch incentrata su questa importante problematica dei nostri tempi.

(<http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/03-Imbrogno.pdf>).

8. La Fucina delle Idee (Articolo didattico). La fucina delle Scienze ed il progetto BYOEG si incontrano per proporre un percorso didattico dove i giochi ed il coding vengono calati all’interno di una didattica finalizzata alla realizzazione di esperienze educative efficaci. Oggi vi presentiamo un modello di fluido non newtoniano esplorabile attraverso una simulazione con Scratch. Il percorso si inserisce nella fase explore e/o engagement di una metodologia inquiry based, dove l’esperimento reale non è assolutamente escluso. In questa attività il coding è finalizzato alla realizzazione di una prova di competenza autentica. (<https://scratch.mit.edu/projects/88739801/#player>) (<http://www.lafucinadelle scienze.it/wordpress/archives/3021>).

9. Programming in Scratch Using Inquiry-Based Approach

(<https://www.semanticscholar.org/paper/Programming-in-Scratch-Using-Inquiry-Based-Approach-Van%20C3%AD%C4%8Dek/6cbbbbcb41bd672e7de3f881cd2f598a2998af43b>)

10. TIWI - Teaching ICT with Inquiry: Percorso di formazione proposto da European Schoolnet, dove è utilizzata la piattaforma Scratch per attività di Inquiry.

(<https://blogs.eun.org/tiwi/files/2020/09/TIWI-MOOC-Results-MG.pdf>)

(https://www.europeanschoolnetacademy.eu/courses/coursev1:TIWI+ICT_Inquiry+2019/about).

11. Programmazione in Scratch utilizzando un approccio basato sull'indagine Autore: Jiří Vaníček (České Budějovice, Boemia meridionale, Cechia) Pubblicato in: L'informatica nelle scuole. Curricula, competenze e concorsi Editore: Springer International Publishing (https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-25396-1_8).

12. Guided Inquiry Scratch Increase Students' Critical Thinking Skills on the Linear Motion Concept: Can it be? Universitas Negeri Semarang Indonesia. Educazione fisica, Scuola di specializzazione e Dipartimento di Fisica, Facoltà di Matematica e Scienze Autori: Nurhasan Ropi` Wahyu Hardyanto , Ellianawati Physics Education.

(https://pdfs.semanticscholar.org/dc2f/4caf74f31bdf2c7a444a1606e49095aa00e5.pdf?_ga=2.241714250.97642518.1649535107-1414193236.1649535107).

13. Conferenza internazionale sull'informatica nelle scuole: situazione, evoluzione e prospettive

(https://www.researchgate.net/publication/300253698_Programming_in_Scratch_Using_Inquiry-Based_Approach)

Vogliamo concludere con le affermazioni della Professoressa Loredana Imbrogno: “Il progettoBYOEG è nato come metodologia innovativa per lo studio delle scienze, unendo l’approccio IBSE e il linguaggio di programmazione visuale SCRATCH.”.

I progetti, i laboratori, gli articoli sopra riportati rappresentano una minima parte delle esperienze laboratoriali che vengono condotte nelle scuole attraverso l'utilizzo della piattaforma Scratch con il coding e la programmazione a blocchi sfruttata per sviluppare attività di making e inquiry.

Si allega agli atti un abstract di un articolo (in lingua inglese) scritto proprio da uno degli sviluppatori del programma d'informatica oggetto della contestazione.

A fronte di tali evidenze è chiaro che l'uso di Scratch è da associare e favorisce tanto lo storytelling, quanto il making e l'inquiry.

Alla luce di quanto sopra non vi è chi non veda come la risposta data dall'odierna ricorrente era da ritenere corretta.

Infatti se tale risposta fosse stata ritenuta corretta, come doveva essere, le sarebbe stato attribuito un punteggio pari a 2 per tale risposta, che sommato ai 68 ottenuti per le altre risposte corrette date, avrebbe permesso di ottenere un punteggio complessivo di 70 e quindi di superare la prova scritta.

Il programma didattico affrontato dalla ricorrente consente di affermare, senza timore di smentita, che la stessa è in possesso di un bagaglio culturale adeguato allo svolgimento della professione di docente ed idoneo al superamento della prova scritta.

La condotta del Ministero, che non ha consentito alla ricorrente di superare lo scritto e poter quindi partecipare alla prova orale è pertanto illegittima.

Per tutto quanto sopra l'odierna ricorrente sig.ra Rossi Alessia chiede a codesto Giudice Amministrativo il riconoscimento del diritto ad ottenere il punteggio minimo di 70 e di poter accedere alla prova orale per la classe di concorso A012.

ISTANZA DI INTEGRAZIONE DEL CONTRADDITTORIO

Si chiede, inoltre, di essere autorizzati all'integrazione del contraddittorio nei confronti di tutti i controinteressati, così come individuati nella parte in fatto del ricorso (tutti i docenti partecipanti alla prova scritta, classe di concorso A012, per la regione Emilia Romagna che hanno superato la prova scritta e che sarebbero scavalcati dall'eventuale superamento della prova da parte della ricorrente.); stante l'elevato numero degli stessi, mediante autorizzazione alla notificazione per pubblici proclami, ai sensi degli artt. 41, comma 4 e 49, comma 3, c.p.a., tramite pubblicazione sul sito internet istituzionale del MI, (Ministero dell'Istruzione, in persona del Ministro pro-tempore, c.f. 80185250588, Viale Trastevere, 76/A - Roma) stante l'indisponibilità del Ministero a comunicare i nominativi ed i relativi indirizzi di residenza dei soggetti contro interessati e l'impossibilità oggettiva di procedere con la notifica nei confronti dei contro interessati, visto il numero elevato di soggetti controinteressati.

Sul punto, si rileva che la tradizionale notifica per pubblici proclami sia oltre modo onerosa per la parte ricorrente, e comunque, secondo il Consiglio di Stato 19/2/1990, n. 106, la stessa non appare comunque idonea allo scopo, non potendosi ragionevolmente invocarsi un onere di diligenza media del cittadino potenziale convenuto in giudizio di

prendere visione costante del foglio degli annunci legali provinciali o della G.U. che al contrario, il sito istituzionale del Ministero, è invece costantemente seguito da tutti i candidati/aspiranti alle graduatorie in quanto oggi mezzo di comunicazione ufficiale, quale anche strumento di pubblicazione dei singoli provvedimenti.

Che pertanto, tale mezzo appare il più idoneo ai fini che qui interessano.

SULL'ISTANZA CAUTELARE

In considerazione delle superiori argomentazioni, sia in fatto che in diritto, l'odierna ricorrente ha interesse a richiedere la sospensione degli effetti dei provvedimenti impugnati e il conseguente ordine all'amministrazione scolastica di ammettere nelle more del giudizio, la ricorrente a sostenere la prova orale.

Non c'è dubbio che sussistono tutti i presupposti previsti dalla legge per la concessione della misura cautelare.

Ed infatti è evidente la fondatezza delle doglianze esternate nel presente ricorso, poiché con l'attribuzione di ulteriori due punti la ricorrente avrebbe superato la prova scritta e avrebbe partecipato alla prova orale.

E' altresì evidente il grave pregiudizio che deriverebbe alla ricorrente dalla mancata ammissione alla prova orale che di fatto si sta già svolgendo in questi giorni.

Tutto ciò premesso, la ricorrente, come sopra rappresentata, difesa

CHIEDE

Voglia l'Ecc.mo Tribunale Amministrativo Regionale per la Regione Emilia Romagna – Bologna reietta ogni contraria istanza, eccezione e difesa;

nel merito:

- annullare gli atti impugnati nella parte in cui non hanno consentito alla ricorrente la possibilità di ottenere il punteggio minimo di 70 e quindi di poter accedere alla prova orale del Concorso ordinario, per titoli ed esami, finalizzato al reclutamento del personale docente per posti comuni e di sostegno nella scuola secondaria di primo e secondo grado», ai sensi dell'articolo 59, comma 11, del decreto-legge 25 maggio 2021, n. 73, convertito con modificazioni dalla legge 23 luglio 2021, n. 106, per la classe di concorso A012, per la regione Emilia Romagna;

- accertare che la ricorrente Rossi Alessia ha diritto ottenere il punteggio minimo di 70 e quindi di poter accedere alla prova orale del Concorso ordinario, per titoli ed esami, finalizzato al reclutamento del personale docente per posti comuni e di sostegno nella scuola secondaria di primo e secondo grado;

- condannare le amministrazioni resistenti ad attribuire alla ricorrente il punteggio di 70 e conseguentemente ammetterla a sostenere la prova orale per la classe di concorso A012;

Con vittoria di spese e competenze del presente giudizio, da distrarre al sottoscritto procuratore che si dichiara antistatario.

Ai sensi del d.P.R. 30 maggio 2002 n. 115, si dichiara che la presente controversia attiene a materia rientrante nel pubblico impiego, ma tuttavia non è soggetta al pagamento del contributo unificato come da dichiarazione che si allega.

In via istruttoria.

Si offrono in comunicazione, mediante deposito, i seguenti documenti:

1. copia prova scritta.
2. decreto ministeriale 28/04/20.
3. decreto dipartimentale n. 23 del 2022.
4. quadro di riferimento prova scritta.
5. abstract articolo sviluppatore programma d'informatica.
6. documento di identità.
7. autocertificazione reddituale.

Gibellina 26 maggio 2022

Avv. Milazzo Rosanna