Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

SABINA MARAFFI

Submitted by Sabina.Maraffi on Fri, 07/30/2021 - 14:24

Descrizione della propria visione di scuola innovativa ed inclusiva:

Il vero problema è che l'esistenza del gap digitale è aggravata dalla mancanza di una cultura realmente convinta di doverlo colmare. Tutto ciò "rischia di aumentare il già elevato tasso di esclusione sociale, mettendo a rischio la possibilità di esercitare i diritti sociali nel dialogo con la Pubblica Amministrazione ed impedendo ai giovani di essere parte attiva della cittadinanza digitale". L'Agenda 2030, con l'obiettivo n.4, impone alle Nazioni firmatarie di garantire un'educazione "di qualità, equa e inclusiva". Un impegno che la stessa Agenda 2030 dettaglia poi in 6 traguardi più specifici. Il modello di progettazione per obiettivi che ancora circola nelle scuole, apparso nella scuola italiana a metà degli anni Settanta, suggeriva un modello circolare in quattro fasi: analisi della situazione, definizione degli obiettivi, definizione contenuti e metodi, criteri di verifica e di valutazione e su quegli obiettivi costruisce apposite griglie di valutazione. Se ci facciamo caso, l'analisi della situazione iniziale molto spesso descrive semplicisticamente una realtà divisa in tre gruppi: quelli "normodotati", i cui prerequisiti possono presumibilmente consentire di raggiungere gli obiettivi preposti, le eccellenze, per le quali si predispongono i gradi più alti nelle griglie di valutazione, e infine il gruppo di allievi i cui prerequisiti sono considerati non idonei al raggiungimento degli obiettivi preposti. La stessa identica situazione di partenza, nella stragrande maggioranza dei casi, si ripropone alla fine dell'anno scolastico: gli allievi inseriti nella fascia più debole sono quelli per i quali si proporranno bocciature, rimandi, recuperi, salvataggi in extremis. Praticamente possiamo dire che già ad ottobre un docente ha il quadro di quale saranno gli esiti a giugno. Un quadro basato su una visione statica dell'istruzione, su un modello riduttivo dei cosiddetti "prerequisiti", sulla certezza che l'intelligenza logico-razionale sia l'unica via per il conseguimento dei risultati desiderati. Eppure ormai sappiamo che è errato ritenere che ci sia qualcosa chiamata "intelligenza" che possa essere obiettivamente misurata e ricondotta ad un singolo numero, ovvero ad un punteggio "IQ". Secondo Gardner, ogni persona è intelligente in almeno sette modi diversi. Ciò significa che alcuni di noi possiedono livelli molto alti in tutte o quasi tutte le intelligenze, mentre altri hanno sviluppato in modo più evidente solo alcune di esse. Tuttavia è importante sapere che ognuno può sviluppare tutte le diverse intelligenze fino a raggiungere soddisfacenti livelli di competenza. Pertanto tutti possiamo sviluppare le nostre diverse intelligenze se siamo messi nelle condizioni appropriate di incoraggiamento, arricchimento e istruzione. Obiettivo delle trasformazioni che hanno portato alla dismissione del Programma Scolastico prescrittivo è "amplificare l'azione della scuola, garantendo alle

studentesse e agli studenti lo sviluppo di una solida formazione iniziale che possa compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto e costituisca il volano per la loro crescita come individui e come cittadini". Il passaggio dalla didattica dei programmi e delle conoscenze alla didattica per competenze mira a valorizzare le possibilità di ognuno nella costruzione della propria formazione nell'intero arco della vita. Rafforzare le competenze di base in chiave innovativa presuppone necessariamente l'utilizzo di metodologie didattiche innovative, attive ed esperienziali, supportate dalle ICT: Problem Posing, per sviluppare l'autonomia Problem Solving, per migliorare le strategie operative, al fine di raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data Didattica Laboratoriale, per conoscere attraverso l'azione Inquiry Based Learning, per sviluppare la curiosità e costruire il ragionamento scientifico Cooperative Learning, per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali Peer Tutoring, per attivare un "passaggio" spontaneo di conoscenze ed esperienze Learning by doing, per mettere in gioco le conoscenze pregresse, integrando nuove conoscenze Digital Game Based Learning, per rafforzare la "STEM" Education Brain Storming, per migliorare la creatività e favorire l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità Digital Storytelling, supportato da elementi multimediali, per generare processi ermeneutico – interpretativi e correlazioni concettuali significative. L'innovazione metodologica implica il conseguente sviluppo di strategie di insegnamento alternative e la creazione di modalità diverse per la valutazione. Ai docenti si chiede di impostare la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso induttivo, che passi dall'esperienza alla sua rappresentazione. Metodologie e attività innovative possono entrare nella scuola e modificare i processi di apprendimento e insegnamento, ma perché ciò avvenga occorre creare le giuste condizioni, partendo da una rilettura del ruolo e dei compiti dei docenti e tenendo conto delle nuove necessità educative in una società sempre più complessa. La Scuola innovativa e inclusiva, che costituisce la mia mission, si basa su pratiche il più possibile condivise di innovazione metodologica: imparare attraverso il gioco, fare didattica laboratoriale, scardinare tempi e "programmi", praticare l'interdisciplinarietà vera e creare ambienti di apprendimento accattivanti e inclusivi. Può essere di esempio un Gioco didattico multimediale di "classe" (brevettato: EvoQuest game design and software, © All Rights Reserved, Patamu n. 50212) che ho messo a punto in un percorso triennale di dottorato e che è stato sperimentato con circa 1000 alunni. Nato soprattutto per venire incontro anche alle esigenze dei docenti di avere prodotti innovativi "chiavi in mano" ed user friendly. A questo scopo si può vedere il sito www.evoquest.eu e il sito www.maraffi.net. Questa attività è stata protagonista di una puntata di SuperQuark plus, dedicata al Gioco (https://www.raiplay.it/video/2019/12/Superquark-piu-Il-Gioco-ee159d7e-b39f-497a-9911-cb269728425c.html).

Descrizione dei traguardi ad oggi raggiunti con la tua comunità educante:

L'improvvisa svolta tecnologica imposta dall'emergenza ha rivelato le smagliature di una visione "analogica" della classe dirigente. Che si è limitata a indicare gli strumenti trascurando i processi e le esigenze dell'utenza. Ne è emerso un quadro che, se da un lato ha fatto emergere una dedizione enorme in una buona fetta della classe docente, dall'altro ha evidenziato un quadro di generale incompetenza, confermando una realtà già nota ma che non si voleva "vedere". Il quadro che è emerso ha evidenziato una profonda crisi di "ruolo" nei docenti: essi hanno sperimentato nel corso della pratica della didattica a distanza quel ruolo di coach che in realtà dovrebbero già avere, secondo le numerose azioni di ammodernamento del sistema scuola verso una innovazione metodologico didattica. Le numerose azioni normative e formative hanno da tempo previsto il passaggio dai programmi ministeriali ai traguardi di competenza, dalla didattica trasmissiva alla didattica innovativa, dal sistema centrato sul docente che insegna a quello centrato sull'allievo che apprende. In quest'ottica il docente che deve "accompagnare" l'apprendimento si sente defraudato del prestigio sociale

di “sapiente” ed è portato a rifiutare anche di doversi formare per padroneggiare gli strumenti digitali. Ecco perché non riesce a decollare una vera innovazione della scuola.
Consapevolezza digitale: Il nucleo dell’ambiente di apprendimento è fondato su principi e pratiche didattiche innovative, che promuovono l’apprendimento cooperativo ben organizzato. È però indispensabile che i docenti siano capaci di sintonizzarsi sulle motivazioni degli studenti, arricchendo il contenuto della didattica di risorse digitali e dando forte enfasi sui feedback formativi. Uno “spazio di apprendimento” innovativo può oggi essere fisico e virtuale insieme: l’importante è che le tecnologie digitali veicolino metodologie didattiche innovative. Occorre un ripensamento di tutta la metodologia di insegnamento, che passi definitivamente ad un approccio basato sulla ricerca del soggetto che apprende, garantendo un apprendimento in chiave collaborativa e la mobilitazione di vari tipi di conoscenze e di competenze. Nella mia scuola è stata istituito un "corso digitale", in linea con il protocollo di intesa MIUR-Apple education, dove i ragazzi utilizzano i tablet e mettono in pratica la tecnica della "didattica capovolta". La proposta è stata accolta da un inaspettato successo. Abbiamo avuto moltissime richieste ed è partita una sezione completamente digitale di scuola secondaria di I grado. La nostra soddisfazione più grande è che la scuola è riuscita, con le proprie risorse, a fornire a TUTTI gli alunni della sezione digitale il tablet personale in comodato d'uso, cosicché il livello di inclusività dell'iniziativa è diventato notevolmente più alto. Nello stesso tempo il progetto della sezione digitale porta aventi anche l'iniziativa "Scuola senza zaino" e applica a pieno regime la metodologia della classe capovolta e del CLIL. Sfruttando la possibilità di avere una classe parallela da usare come "controllo", è partita una ricerca didattica impostata su tre domande di ricerca principali: 1) può l'utilizzo non sporadico, ma "a regime" del mezzo digitale nella didattica contribuire a migliorare gli apprendimenti e a superare il Gap relativo a prerequisiti mediocri? 2) può la metodologia della didattica digitale contribuire ad una educazione consapevole, attraverso il meccanismo di autoregolazione, sull'utilizzo delle tecnologie, prevenendo anche deviazioni quali il Cyberbullismo? 3) la "classe digitale" quanto e in che modo è inclusiva?
Descrizione di come è stata gestita l’emergenza sanitaria nelle propria scuola/scuole:
L'IC VIA CENDA di Roma, del quale sono dirigente scolastico, ha applicato un "approccio didattico consapevole alla tecnologia". In un’ottica di rafforzamento della cittadinanza digitale, se il fine è quello che gli studenti “utilizzino gli strumenti digitali in modo produttivo, responsabile e creativo”, è anche indispensabile educare ad un uso consapevole delle tecnologie, che assolutamente non può passare attraverso il divieto dell’uso dei device a scuola. È invece possibile educare attraverso l’autoregolazione. L’autoregolazione non ha a che vedere soltanto con il controllo degli aspetti cognitivi, ma anche di quelli emotivi e comportamentali: essa migliora praticandola; se vogliamo aiutare a far crescere le capacità di autoregolazione dei nostri studenti dobbiamo offrir loro opportunità di praticarle. Valga la descrizione che di noi dà Orizzontescuola: Da Orizzontescuola: “(…) l’Istituto Comprensivo Statale “Via Ceneda” di Roma, diretto dal dirigente scolastico Dott.ssa Sabina Maraffi, ritenuta tra le migliori accreditate specialiste di inclusione (e la sua scuola ne è un esempio tangibile e autorevole)”: https://www.orizzontescuola.it/convocazione-gli-entro-30-giugno-adempimenti-anche-di-fine-anno-per-linclusione-ai-sensi-della-rinnovata-normativa-vigente-scarica-modello-covocazione/
Descrivere la sfida più grande per il futuro della tua scuola:
È NECESSARIO CAMBIARE FORMA MENTIS L’unica via è puntare su una massiccia formazione degli insegnanti, ma anche dei dirigenti, con l’obiettivo di ottenere un completo mutamento della forma mentis: il digitale non va “sopportato” ma supportato. Costituisce un’opportunità, l’unica, per creare ambienti di apprendimento immersivi, che consentano l’acquisizione delle competenze e la loro valutazione attraverso compiti di realtà. Va consolidata una consapevolezza digitale nei docenti e quindi negli alunni, attraverso una strutturata educazione alla cittadinanza digitale, dove l’uso delle tecnologie non deve

costituire un fine, ma uno strumento per aumentare le potenzialità di istruzione e formazione. Dal successo della sezione digitale nella scuola secondaria di I grado, è nato il progetto biennale "Cyber factor", che ha vinto un finanziamento totale da parte del Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici Direzione Servizi di Supporto al Sistema Educativo e Scolastico del VII Municipio di Roma, che mira a intervenire nella prevenzione del cyberbullismo attraverso la pratica e l'autoregolazione (negli alunni) e attraverso una costante e puntuale informazione e formazione dei docenti e delle famiglie, in collaborazione con l'Associazione Nazionale Genitori (AGE), il Dipartimento di psicologia dell'Università dell'Aquila, "Telefono Azzurro" e la polizia postale. Inoltre le famiglie hanno richiesto per il prossimo anno una classe dell'infanzia 4.0, sempre in applicazione del Protocollo tra Ministero dell'Istruzione ed Apple Education, come è già avvenuto per la classe digitale della scuola secondaria di I grado, che è già operativa. CREARE LE CONDIZIONI PER L'INNOVAZIONE Nel programma BYOD si legge che "la presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica. Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale. Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso". Si tratta di accompagnare una rivoluzione culturale, che, malgrado sia iniziata come abbiamo visto più di trenta anni fa, tarda ad affermarsi soprattutto per reticenze di carattere psicologico. Un bravo insegnante sa che la cosa più difficile è rendere autonomi i propri studenti: ma è questa la strada. Per un apprendimento efficace; per un apprendimento lungo l'intero arco della vita. La sfida che stiamo "vivendo" nella nostra scuola, l'IC Via Ceneda di Roma, è la creazione di un curricolo verticale digitale, che prediliga percorsi inclusivi, rivolti, anche e soprattutto, agli alunni non italiofoni, attraverso strumenti didattici dedicati. digitali, innovativi. Si veda: INTEGRATED EDUCATION - DESIGNING INCLUSIVE RESTART - UNIOPEN - Comunità Europea - https://pledgeviewer.eu/pledge/initiative/482, riconoscimento ricevuto dalla Comunità Europea, per aver ideato e realizzato, in qualità di Dirigente Scolastico, un corso rivolto a dirigenti scolastici e docenti sulla didattica digitale integrata.

Nome della scuola:
ISTITUTO COMPRENSIVO VIA CENEDA
Regione:
LAZIO
Città:
ROMA

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

Source URL: https://www.gjc.it/en/content/sabina-maraffi