



STRATEGIA SCUOLA 4.0

L'educazione e la formazione sono al centro del modello di scuola 4.0 a cui vorremmo tendere.

Nella didattica il bisogno formativo si costituisce come un sapere teorico e pratico di cui i bambini dovrebbe essere al contempo soggetto agente ed oggetto d'interesse, oltre che ultimo fine e destinatario. Proprio in forza della sua istanza pratica, il sapere intorno all'educazione si confronta con le esigenze e le interpellanze della storia e del contesto al quale è co-intessuto, ma solo nel periodo recente sembra aver riconosciuto la radicalità di legami con altre discipline, insieme ad una strutturale complessità, che vede la scuola essere cuore della società, per la crescita globale dei bambini e dei ragazzi.

La scuola attuale vuole cogliere la peculiarità del ragazzo, vedendolo come agente concreto con cui relazionarsi.

In questo orizzonte, l'insegnante diventa un professionista in continua evoluzione, che deve farsi promotore di cambiamento.

Missione che crediamo fondamentale per la scuola è allora quella di divenire catalizzatrice di esperienze concrete e di riflessioni narrative, che possano favorire la crescita personale e possano avvicinare al piacere per la ricerca continua del sapere.

Scopo di una scuola innovativa è quello di stimolare curiosità affinché ciò che circonda il ragazzo sia realmente a sua portata di mano. La quotidianità e la conoscenza che possono sembrare lontane e vaghe possono diventare più loro, più nostre, se ne sono date le possibilità, se si inizia un cammino di uscita da sé verso gli altri, per crescere faticosamente ed intensamente, dove l'allievo sia il reale protagonista, dove il semplice porsi delle domande sia più importante del trovare delle risposte.

I bambini di oggi ci mostrano un volto nuovo dell'infanzia, sono bambini digitali, bambini ipersocializzati, bambini pieni di impegni e di compiti da svolgere, ma, nonostante ciò, mantengono la loro peculiarità di esseri imprevedibili e non banali. Indispensabile diventa allora un fare concreto, che permetta loro di progettare, esplorare, sperimentare per cercare soluzioni nuove a problemi noti, senza paura di incorrere nell'errore.

AMBITO CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

Caratteristiche dell'ambiente innovativo che si intende creare in tutti i plessi dell'istituto Koinè

- mobilità e flessibilità, possibilità di cambiare la configurazione dell'aula sulla base delle attività disciplinari e interdisciplinari e delle metodologie didattiche adottate, con arredi facilmente riposizionabili
- scatole con materiali di recupero e non a disposizione, dislocati nei corridoi perché in ogni momento libero: intervallo, fine dei lavori in anticipo...ci sia sempre la possibilità di assecondare un'idea nascente e progettare e costruire
- biblioteca fisica e digitale per cercare informazioni di qualsiasi tipo, nella modalità dei "Learning Commons" (concetto innovativo di biblioteca sviluppato negli USA negli anni 90; e dal modo di operare di Reggio children -Reggio Emilia)
- maker space: non solo tecnologia, ma inquired based learning dove gruppi di classe misti possono rispondere a domande e situazioni problema a livello pratico, mettendo in atto strategie in base alla loro età e alle preconoscenze attivate
- bacheca degli esperti con indirizzi mail e contatti professioni STEM
- punto d'arte per praticare l'arte e conoscere l'arte
- Attività di team building dedicata ai docenti per potenziare il senso di appartenenza e la visione comune di istituto
- Formazione permanente su tematiche inerenti: tecnologia; STEM; classi gestione innovativa di una classe mista; didattica dell'inglese; formazione del personale per la gestione dei progetti

Finalità:

- Miglioramento dei risultati nelle diverse discipline
- Incremento della pratica laboratoriale e dell'approccio progettuale
- Competenza nell'uso della tecnologia
- Miglioramento del senso di istituto
- Apertura della scuola sul territorio

Obiettivi:

- Potenziare le capacità logiche
- Potenziare la capacità di problem solving
- Potenziare la capacità di comprensione della realtà
- Costruire una cittadinanza globale digitale

In particolare, alcuni esempi di obiettivi specifici:

- Imparare ad usare i principali linguaggi di programmazione a blocchi, quali scratch e mblock

- Saper montare e programmare alcuni dispositivi robotici quali: lego spike, mtiny; mbot2
- Saper svolgere attività computazionali anche senza connessione
- Saper scrivere un documento di testo
- Saper costruire una presentazione con almeno due diversi strumenti digitali
- Saper affrontare una situazione problematica in maniera globale e da più punti di vista in base all'età e al grado di scuola
- Saper svolgere una ricerca attraverso l'uso di fonti digitali e materiali

RISULTATI ATTESI:

- miglioramento dei risultati nelle diverse discipline, anche in base alle indicazioni emerse dal RAV e dal PDM, grazie alla sperimentazione di pratiche didattiche innovative e all'opportunità di sfruttare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie;
- miglioramento della didattica individualizzata per ragazzi con certificazione DSA e BES;
- miglioramento della capacità di concentrazione durante le lezioni, grazie alla possibilità di spostarsi tra gli ambienti di apprendimento: gli spostamenti degli studenti sono uno stimolo energizzante, come testimoniato da accreditati studi neuro scientifici, che indicano come il modo migliore per attivare la mente (le sue cognizioni e le sue emozioni) sia mantenere in movimento, anche leggero, il corpo;
- incremento della pratica laboratoriale e di un approccio progettuale ai contenuti in accordo con le indicazioni della Commissione Europea e con il concetto di competenze chiave, in un'ottica attiva dell'apprendimento: una scuola che si basi sulla promozione delle competenze deve emanciparsi da modelli di setting standardizzati, preferendo il modello di laboratorio polifunzionale, dove gli studenti siano proattivi e collaborino, lavorando anche in gruppi.
- miglioramento della socializzazione con i compagni delle altre classi, grazie alla maggiore possibilità di interazione, in particolar modo durante l'intervallo, che i ragazzi trascorrono in corridoio;
- miglioramento del senso di responsabilità e più attento rispetto delle regole durante gli spostamenti nei corridoi, che i ragazzi svolgono in autonomia, rispettando le regole stabilite;
- aumento del senso di cura degli ambienti scolastici e delle risorse della scuola, in particolare del proprio armadietto, ma anche degli ambienti didattici che i ragazzi possono contribuire a creare, conservare e migliorare.