

TEMPO PER ESPLORARE E RIFLETTERE

<p>4 TRASFORMAZIONI</p> <hr/> <p>7 IMPEGNI</p>	<p>1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE</p>	<p>2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE</p>	<p>3 ORGANIZZAZIONE</p>	<p>4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)</p>
<p>1</p> <p>Mettere la persona al centro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PBL (Project Based Learning): Apprendimento Basato sul Progetto apprendere dalle esperienze. • Apprendimento cooperativo (Cooperative learning) • Design Thinking Project. • PBL (Problem Basic Learning): Apprendimento basato in problemi. • TBL (Thinking Based Learning): Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare giocando. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione autentica. • Valutazione formativa (feedback). • Autovalutazione. • Valutazione delle Competenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Insegnamento condiviso per un'educazione più personalizzata (co-teaching). • L'insegnante è un organizzatore di esperienze d'apprendimento misto (sincrone e asincrone). • L'insegnante offre istruzioni dirette con video creati da lui stesso. • Ogni insegnante, oltre ad essere un esperto nella propria materia, è anche il tutor di un gruppo di studenti. • Lo studente impara ad essere responsabile della gestione delle proprie emozioni. • Lo studente crea il suo Portfolio per riflettere sul proprio apprendimento. • Lo studente sviluppa abitudini mentali. • Lo studente, insieme al docente, pianifica il proprio apprendimento. • L'apprendimento è autogestito dallo studente. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti avanzano insieme in gruppi cooperativi e si aiutano reciprocamente a livello umano e accademico. • Tempo di apprendimento autonomo in modo che gli studenti possano avanzare a un ritmo personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi fisici sono adeguati alle diverse età degli studenti. • Gli spazi fisici promuovono la partecipazione e la responsabilità degli studenti

Nuove idee:

- Progettualità verticale che coinvolge diversi livelli di scuola
- Service Learning
- Illuminazione pastorale nel curriculum

- tutoraggio dei docenti per l'orientamento
- docente responsabile della convivenza
- Portfolio obbligatorio nelle superiori italiane
- gli studenti tutor di altri studenti, particolarmente i più fragili o i più piccoli
- Illuminazione pastorale da parte dei docenti

- giornate della scuola dedicate ad una esperienza o attività specifica

- spazi digitali didattici condivisi (piattaforme...)
- spazi per gruppi di riflessione o associazione
- utilizzo di spazi di apprendimento esterni alla scuola come musei, aziende...

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center; font-size: 2em; color: blue;">2</p> <p style="text-align: center; color: blue;">Ascoltare bambini e giovani</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Design for change. • Design Thinking Project. • Progetti Performance. • PBL (Problem basic learning). • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare giocando. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione formativa (feedback). • Autovalutazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante facilita il rapporto 1:1 frequentemente (1 professore: 1 alunno) • L'insegnante è un educatore in ogni momento, non solo in classe. • Lo studente, insieme al docente, pianifica il proprio apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi di studenti per realizzare progetti interdisciplinari. • Orari flessibili che consentono l'autogestione dell'apprendimento, il ruolo facilitatore dell'insegnante e il coaching frequente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi fisici multimodali, che consentono agli studenti di apprendere in vari modi. • Gli spazi digitali per l'apprendimento misto consentono la personalizzazione grazie alla quale gli studenti progrediscono in base alla padronanza delle competenze e non al tempo dedicato a ciascun concetto o abilità.
	<p>Nuove idee:</p>			
				<ul style="list-style-type: none"> • Dove le risorse lo consentano, realizzare una nuova architettura della scuola

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Favorire la partecipazione all'istruzione delle bambine e delle ragazze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Robotica. • Progetti multidisciplinari. • Materia STEAM (Science, Technology, Engineering, ART, Math). • Imparare attraverso il servizio. • Design Thinking Project. • Apprendimento cooperativo. • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare giocando. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione formativa (feedback) • Autovalutazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo studente impara ad essere responsabile di se stesso • Gestione delle emozioni. • Lo studente, insieme al docente, pianifica il proprio apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il raggruppamento di studenti di età diverse per determinati progetti. • Diverse aree di apprendimento per gli studenti: l'organizzazione prevede in modo flessibile la distribuzione di gite e visite scientifiche, culturali e artistiche integrate nei progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nella scuola i diversi spazi non sono isolati, ma connessi, in modo che tra loro generino anche un legame che facilmente crea uno spazio diverso. • Promuovono la partecipazione e la responsabilità degli studenti.
	Nuove idee:			

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center; font-size: 2em; color: blue;">4</p> <p style="text-align: center; color: blue;">La famiglia come primo soggetto educatore.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Workshops. • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare giocando. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione autentica. • Valutazione formativa (feedback) • Autovalutazione. • Valutazione delle Competenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante facilita il rapporto 1:1 frequentemente (1 professore: 1 alunno) • Ogni insegnante, oltre ad essere un esperto nella propria materia, è anche il tutor di un gruppo di studenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coach personalizzato e partecipativo con studenti e genitori, che responsabilizza i diversi agenti nel processo di apprendimento dello studente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi fisici che consentono la connessione con la comunità e il mondo e incoraggiano la partecipazione. • Lo spazio culturale positivo attorno al quale ruota tutta la vita del centro, "l'humus" della scuola, si basa sulla fiducia in ogni studente, sul senso ampio di comunità (studenti, docenti, famiglie, personale non docente, professionisti esterni, collaboratori) e sulla cultura della collaborazione, dei valori condivisi espressi nel proprio carattere e fatti vivere nella quotidianità.
	<p>Nuove idee:</p>			

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">Accogliere gli emarginati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Social entrepreneur (imprenditori sociali) • Competenza Globale. • Imparare attraverso il servizio. • Apprendimento cooperativo. • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione autentica. • Valutazione formativa (feedback) • Autovalutazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante è un organizzatore di esperienze d'apprendimento misto (sincrone e asincrone). • L'insegnante offre istruzioni dirette con video creati da lui stesso • L'insegnante è un educatore in ogni momento, non solo in classe. • Lo studente impara ad essere responsabile della gestione delle proprie emozioni. • Lo studente sviluppa abitudini mentali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento personalizzato che consente l'apprendimento individualizzato per ogni studente e lo aiuta a scegliere e seguire il proprio itinerario. • Organizzazione temporale articolata non per ore o per soggetti, ma in tempi sincroni e asincroni per favorire l'accesso a tutti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vanno oltre i semplici spazi aperti integrando spazi ricchi di risorse e per scopi speciali con spazi flessibili e adattabili che offrono un ambiente di studio dinamico. • Utilizzo di piattaforme digitali per l'apprendimento misto accessibile a tutti in qualsiasi momento e luogo. • L'impegno di tutti per l'apprendimento di ciascuno di loro; un clima di fiducia e rispetto per il diritto allo studio di ogni studente, e l'impegno di tutti a vivere e diffondere la passione per imparare e l'orgoglio di appartenere alla scuola.
	Nuove idee:			
	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusione. 			

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICULO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">Trovare altri modi per intendere economia, politica e progresso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Social entrepreneur. • Competenza Globale • Design Thinking Project. • Apprendimento cooperativo. • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione autentica. • Valutazione delle competenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni insegnante è impegnato nel proprio aggiornamento. . • L'insegnante è un ricercatore in azione. • Gli insegnanti hanno e aggiornano il loro portfolio didattico. • Studenti e insegnanti hanno il loro PLE (Personal Learning Environment). 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetti interdisciplinari che promuovono la ricerca e la costruzione collaborativa della conoscenza. • La distribuzione temporale della scuola tiene conto di progetti che richiedono blocchi di due o tre ore o anche un'intera giornata di lavoro ininterrotto per uno o più gruppi di studenti. • Tempo dedicato a seguire il piano di aggiornamento degli insegnanti predisposto dal centro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi fisici promuovono l'apprendimento degli studenti, degli insegnanti e della comunità educativa in senso lato nella misura in cui consentono la ricerca attiva, l'interazione sociale e la collaborazione. • Sviluppare l'alfabetizzazione digitale e allenare il pensiero critico per essere in grado di utilizzare i media per partecipare attivamente alla vita pubblica. • Nella scuola questo spazio culturale riunisce i diversi talenti, le intelligenze di ciascuna delle persone che lo compongono, la diversità di conoscenze, attività e progetti
	Nuove idee:			

4 TRASFORMAZIONI 7 IMPEGNI	1 CURRICOLO METODO DIDATTICO VALUTAZIONE	2 RUOLO DEL PROFESSORE RUOLO DELLO STUDENTE	3 ORGANIZZAZIONE	4 SPAZI (spazio fisico, spazio digitale e culturale)
<p style="text-align: center; color: blue; font-size: 2em; font-weight: bold;">7</p> <p style="text-align: center; color: blue; font-weight: bold;">Coltivare la casa comune.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orto scolastico. • Imparare dalla Città (uscire per imparare). • Imparare attraverso il servizio. • Problem basic learning. • Insegnare a pensare in modo Critico e Creativo. • Imparare giocando. • Imparare relazionandosi con ciò che ci circonda (parte dagli interessi delle comunità e si basa sulla collaborazione in un progetto comune). • Uso di strumenti tecnologici. • Valutazione autentica. • Valutazione delle competenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni insegnante è impegnato nell'aggiornamento continuo. • L'insegnante è un ricercatore in azione. • Lo studente, insieme al docente, pianifica il proprio apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Team di docenti (team teaching) di diverse materie che collaborano insieme in un progetto interdisciplinari. • Distribuzione temporale che consente la realizzazione di autentici progetti di Service-Learning (apprendere attraverso il servizio). 	<ul style="list-style-type: none"> • La tecnologia come ulteriore strumento di apprendimento, strumento di esplorazione, ricerca e comunicazione, del lavoro intellettuale sia per gli studenti che per i docenti. • Tutti gli spazi interni, il loro design e anche gli spazi esterni sono in qualche modo strumenti educativi.
	Nuove idee:			
	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di rete, continuativa e progettuale. • Educazione alla giustizia e alla pace ed ecologia integrale (tutela ambientale). • Partire dai poveri e ai dimenticati per arrivare a tutti. 			

RIASSUNTO DEL LAVORO DEI GRUPPI:

Il lavoro in gruppo è stato molto positivo. I partecipanti hanno valorizzato il poter condividere e ascoltarsi reciprocamente e riflettere insieme.

Si sono resi conto di tutte le cose che stanno già facendo e di quello che si potrebbe migliorare.

Hanno capito bene come si è svolta la dinamica e vogliono fare il lavoro con i loro professori. Vedono il docente come una pieza clave.

Hanno espresso il desiderio di collaborare e aprirsi alla cooperazione con altre istituzioni, dato che il patto educativo è un impegno globale.

Sono coscienti che la scuola italiana deve fare molti passi in avanti per far conoscere il patto educativo. Poter ascoltare e conoscere i progetti realizzati da altre scuole gli ha permesso di rendersi conto che il cambio è possibile.

hanno commentato anche l'idea che la scuola deve essere trasparente e rendere conto alla società delle sue azioni.

- Cosa succederebbe se quello che abbiamo detto si facesse realtà?

I bambini sarebbero davvero al centro nelle istituzioni scolastiche, accompagnati da docenti entusiasti, impegnati nel loro lavoro e disposti a formarsi continuamente. Si riuscirebbe a collaborare con diverse scuole o istituzioni, rompendo schemi e barriere, creando un patto realmente globale, che arricchirà la società. Non ci sarebbero differenze fra laici e religiosi e si potrebbe co-creare insieme una nuova scuola.