

essere a scuola

ISSN 2611-3635

Prassi
documentative
innovative

8
19
aprile

Il ruolo del **role-playing**
nella formazione
linguistica

Incoraggiare e
sostenere
creatività e **indipendenza**



valutazione

Direttore: Pier Cesare Rivoltella

Segretaria di redazione: Silvia Faini

Comitato Scientifico: Giovanni Biondi (INDIRE), Fabio Bocci (Università di RomaTre), Giovanni Buonaiuti (Università di Cagliari), Luigi Guerra (Università di Bologna), Pierpaolo Limone (Università di Foggia), Daniela Maccario (Università di Torino), Elisabetta Nigris (Università di Milano Bicocca), Loredana Perla (Università di Bari), Pier Giuseppe Rossi (Università di Macerata), Maurizio Sibilio (Università di Salerno), Davide Zoletto (Università di Udine).

Comitato di Redazione: Paola Amarelli, Mariolina Bartolini Bussi, Enrica Bricchetto, Gianna Canni, Alessandra Carenzio, Luciana Ferraboschi, Vincenza Leone, Marzia Luzzini, Enrica Massetti, Elena Mosa, Ennio Pasinetti, Marco Roncalli, Raffaella Rozzi, Alessandro Sacchella, Luisa Treccani, Serena Triacca, Elena Valgolio.

Coordinamento referee: Sala Lo Jacono

Autori in redazione: Elena Amodio, Monica Arrighi, Angelo Bertolone, Stefano Bertora, Caterina Bruzzone, Claudia Canesi, Ornella Castellano, Silvia Cattaneo, Laura Comaschi, Manuela Delfino, Chiara Friso, Angela Fumasoni, Paolo Gallese, Pamela Giorgi, Claudio Lazzeri, Michele Marangi, Rita Marchignoli, Paola Martini, Paola Massalin, Antonella Mazzoni, Isabella Ongarelli, Francesca Panzica, Maila Pentucci, Livia Petti, Eva Pigliapoco, Francesca Davida Pizzigoni, Sofia Poeta, Jenny Poletti Riz, Giuseppina Rizzi, Ivan Sciapeconi, Anna Soldavini, Isa Sozzi, Elena Valdameri, Pietro Zacchi.

EDITORIALE

Pedagogia della r-esistenza

di Pier Cesare Rivoltella, p. 1

IMMAGINI A SCUOLA

La missione educativa del "Museo Geologico e delle Frane" di Civita di Bagnoregio (Vt)

di Giovanni Maria Di Buduo, p. 8

ESSERE PROFESSIONISTI A SCUOLA

Valutazione e certificazione: le parole sono importanti!

di Luisa Treccani, p. 10

SVILUPPO PROFESSIONALE

Fare laboratorio con le ICT

di Elena Mosa, p. 13

Il modello dei makerspace scolastici

di Lorenzo Guasti, p. 15

RICERCA

Media sì/media no?

di Alessandra Carenzio, 20

La documentazione come ponte tra scuola e famiglia

di Michele Marangi, p. 21

DIDATTICA DELLE DISCIPLINE

Come promuovere una didattica viva della L2

di Vincenza Leone e Marzia Luzzini, p. 27

Il role-playing negli EAS

di Vincenza Leone, p. 28

Inglese ATTIVA-Mente

di Marzia Luzzini, p. 35

FARE SCUOLA

I diritti dell'infanzia

di Enrica Massetti, p. 37

Compito autentico di Cittadinanza e costituzione

di Chiara Solazzi, p. 39

DOSSIER MATERIALI E STRUMENTI

Valutare percorsi. Difficoltà e risultati

di Elena Valgolio, p. 53

Strategie e strumenti per un'efficace valutazione

di Elena Valgolio, p. 54

DIRIGERE SCUOLE E BUONE PRATICHE DI SISTEMA

La scuola impegnata contro l'estremismo

di Luciana Ferraboschi, p. 63

Educare alle differenze

di Cristina Fontana, p. 66

SULLO SCAFFALE

Tra gamification, parole e mediatori visivi

di Serena Triacca, p. 74

La grande fabbrica delle parole

di Eva Pigliapoco, p. 78

Wordwall

di Claudia Canesi, p. 75

Math Learning Center

di Elisa Marchisoni, p. 81

Il Glossario

p. 83

A SCUOLA NEL TERRITORIO

La pluriclasse nella classe

di Maurizio Salucci e Luisa Patrizia Milo, p. 84

INQUADRA TURE DI MEDIA EDUCATION

Gamification: cos'è davvero?

di Sara Lo Jacono e Federica Pelizzari, p. 86

STORIE DELLA SCUOLA

Qualche cenno sull'educazione delle bambine fino agli inizi del secolo XX

di Pamela Giorgi, p. 88

NELLO ZAINO DELL'INSEGNANTE

Imparare giocando. Oltre lo stereotipo "rosa"

di Cosimo Laneve, p. 91

PRACTICHE INCLUSIVE

La valutazione inclusiva per tutti

di Jessica Sala, p. 93

VOCI DALLA SCUOLA

"L'ombra non si vede quando il buio la nasconde"

di Arianna Dazzi e Federica Di Nino, p. 97

PRACTICHE 0-6

Il servizio educativo integrato 0-6 di Sesto Imolese

di Elisabetta Musi, p. 100

Progetto grafico di copertina
Monica Frassine

Impaginazione

Overtime di Olivia Ruggeri

Quote di abbonamento

Abbonamento annuale 2018/2019
(10 fascicoli)

Italia: € 60,00

Europa e bacino del Mediterraneo:
€ 105,00

Paesi extraeuropei: € 129,00

Fascicoli singoli: € 8,00

Abbonamento digitale:

€ 39,00 (iva incl.)

Istruzioni per il download
dei materiali sul sito
www.morcelliana.it

Modalità di pagamento

Abbonamento Italia

– Versamento su ccp n. 385252

– Bonifico: UBI Banca spa -

Iban

IT94W031111120500000003761

Causale: Abbonamento "Essere
A Scuola" anno ...

– Ordine tramite sito web:

www.morcelliana.it

– Addebito su Carta del Docente

International Subscription

– Sales Office: tel. +39 030 46451 -

Fax +39 030 2400605

e-mail:

abbonamenti@morcelliana.it

– Online Catalogue:

www.morcelliana.it

PER INFORMAZIONI

Editrice Morcelliana srl

Via G. Rosa, 71

25121 Brescia, Italia

Tel. +39 030 46451

Fax +39 030 2400605

e-mail:

abbonamenti@morcelliana.it

La pluriclasse nella classe

Insegnare e formarsi: attraverso le digital&practice

di **Maurizio Salucci**, 1° Collaboratore Dirigente Scolastico, Animatore Digitale - IC "G. Pascoli" di Tramonti e **Luisa Patrizia Milo**, Dirigente Scolastico IC "G. Pascoli" di Tramonti, Presidente Rete Scuole Costiera Amalfitana
masalucc@gmail.com; cumisal@libero.it

Nel box di questo mese ci spostiamo a ridosso della Costiera Amalfitana, per scoprire nuove declinazioni dell'uso della tecnologia secondo la dimensione dell'educazione civica digitale, a servizio della valorizzazione del territorio, ma anche come strumento concreto per una didattica "aumentata".

Che scuola siamo

L'Istituto Comprensivo "G. Pascoli" di Tramonti è la piccola scuola di un comune montano. Nonostante la sua collocazione geografica a ridosso della Costiera Amalfitana, Tramonti non gode dei vantaggi dei Comuni della costa come Amalfi e Maiori, per cui lo sviluppo turistico qui deve coniugarsi con l'agricoltura e più internamente con la pastorizia.

Il Comune si compone di 13 frazioni sparse sopra piani ineguali, ciascuna con una forte identità territoriale. La scuola, unica sul territorio, offre agli alunni una pluralità e varietà di esperienze nell'ottica di una cittadinanza attiva e partecipe, in cui la consapevolezza dei rischi e delle opportunità concernenti l'uso del digitale si coniuga con una incessante attività di educazione alla responsabilità e allo spirito critico anche nell'uso e nella fruizione delle tecnologie. L'Istituto è capofila della Rete Scuole Costiera Amalfitana, nata nel 2001, che si prefigge di realizzare progetti a carattere pedagogico, didattico, culturale, inclusivo e digitale. Dal 2015

è una delle cinque reti capofila del progetto nazionale di Indire "Piccole Scuole".

L'idea di fondo: la pluriclasse nella classe

La significativa presenza di alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e di alunni portatori di criticità nell'area del linguaggio e del pensiero logico matematico caratterizza le scuole della Costiera, le quali, pur essendo costituite da classi omogenee per fasce d'età, si configurano di fatto come pluriclassi per le diverse tipologie di bisogni, di caratteristiche, di stili di apprendimento all'interno di un medesimo gruppo classe. Tutto questo ha indotto l'Istituto Comprensivo "G. Pascoli" di Tramonti ad elaborare e sperimentare *un proprio progetto di formazione* che supportasse i docenti nella pratica quotidiana della gestione di una pluriclasse nell'ambito della classe. Infatti a percorsi di personalizzazione degli apprendimenti nei contesti classe vissuti e agiti in termini di pluriclassi stiamo cercando di far corrispon-

dere, a sostegno di una didattica laboratoriale, percorsi di valorizzazione delle competenze dei docenti nella formazione tra pari che ineriscono alla visione e alla missione dell'Istituto, ragionevolmente sostenibili in termini di strutture, costi e competenze già disponibili all'interno della Scuola. In questo modo la formazione, oltre a rispondere ai canoni di efficacia ed efficienza, diventa del tipo "ready made" (soluzioni pronte per l'uso e di facile adozione).

La digital&practice

L'esperienza nella nostra piccola scuola, avviata dallo scorso anno, della formazione "digital&practice" ovvero di proposte di microattività formative di "pratica digitale e laboratoriale", su tematiche propedeutiche all'introduzione di percorsi didattici con supporto digitale è emblematica in tal senso. I minicorsi, sia in termini di ore che di corsisti, sono tenuti da personale della scuola appartenente al team digitale e non, ma con documentate competenze. Il docente formatore di ogni minicorso diventa anche mentore, ac-

compagnando i docenti nell'applicazione di quanto appreso durante il corso. Lo scopo di questa modalità formativa è consentire ai docenti di poter costruire immediatamente Uda e incominciare a progettare curricula condivisi con altri colleghi (attraverso la progettazione dipartimentale e laboratoriale), tali da condurre bambini e ragazzi a costruire autonomamente percorsi "fatti da loro per loro stessi" in una dinamica di scambio, confronto e reciproco arricchimento.

Sul piano curricolare l'Istituto Comprensivo "G. Pascoli" ha ripreso un'esperienza nata nel lontano 2005 che aveva come obiettivo di creare un'unica Suite di base, adatta a ogni tipo di utente e facilmente ampliabile e personalizzabile tramite pen drive, dandone però un nuovo significato, perché inserito in un piano formativo che trova senso nel digital&practice come nuova modalità di progettazione dipartimentale per una didattica laboratoriale. Il docente può creare un'interfaccia comune orizzontale (alunni e colleghi) e verticale (per ordine di scuola), ma personalizzabile in termini di software in versione portable. L'alunno, in una "piccola chiavetta usb", può portare tutto quanto è il "didattico-digitale" fatto a scuola, elaborato poi a casa, o viceversa. Per l'alunno lo "spazio" del proprio lavoro, rappresentato ancora oggi in massima parte dal quaderno e dal libro, può essere integrato, gradualmente, dallo strumento digitale che comprende tutto il suo mondo scolastico e domestico, attraverso un flusso continuo di "andate e ritorni" di percorsi

progressivi e feed back tra l'altro archiviabili, rivedibili e soprattutto ripercorribili. In questo modo alunni e docenti, insieme, utilizzano anche strumenti diversi ma appartenenti a una stessa "cassetta di attrezzi".

Il "digitale", pienamente "interoperabile", condivide, per ciascuna tipologia di assets, le estensioni dei file che trovano lo spazio condiviso in un repository d'Istituto raggiungibile, per alunni e docenti, anche via web. Le digital&practice sollecitano il riconoscimento e il dialogo/confronto tra pari: il docente che si vede riconosciuta una sua competenza sarà incentivato a trasferire l'entusiasmo di questa esperienza tra gli alunni con l'attivazione delle medesime dinamiche di valorizzazione, riproponendo contesti di digital&practice riferite a specifiche attività didattiche, anche laboratoriali, con il precipuo scopo di far emergere le potenzialità di ciascuno aumentando, di converso, il grado di autostima e di partecipazione nel gruppo classe o di interclasse.

Un'azione concreta: Itinerari digitali in costa d'Amalfi

"Itinerari digitali in Costa d'Amalfi - Alla scoperta del patrimonio UNESCO" è frutto di un accordo di Rete interistituzionale (Scuole, Comuni e Associazioni) che abbraccia l'intera Costa d'Amalfi e di cui l'Istituto Comprensivo "G. Pascoli" di Tramonti si è reso promotore e riconosciuto capofila di Rete. Il progetto si propone di stimola-

re negli studenti e nelle studentesse la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e di vivere in modo più armonioso le relazioni umane che esso produce. Il digitale costituisce l'opportunità di oltrepassare i confini della scuola e dare vita a una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, di "mappare" digitalmente il territorio dal punto di vista ambientale e artistico, di realizzare siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, che costituiscono la base per la diffusione dei contenuti prodotti, e di utilizzare una web radio già presente in Istituto. Nei nostri percorsi progettuali il digitale realizza quella realtà aumentata in cui il mondo reale viene migliorato grazie a informazioni e interazioni programmate che fanno del soggetto un costruttore di idee. Fruire, negli itinerari digitali in costa d'Amalfi, di siti come Google art and culture, ad esempio, significa aprire gli occhi alle nostre "generazioni connesse" su uno degli aspetti meno noti nell'ambito della frenetica navigazione in internet: una piattaforma tecnologica gratuita a disposizione delle istituzioni culturali per promuovere il loro patrimonio artistico, ma anche un luogo dove sperimentare e osare, un vero e proprio incubatore di nuove tecnologie che risponde allo scopo ultimo dell'utilizzo del digitale nella formazione dei giovani finalizzata a renderli autonomi, consapevoli che **il digitale è uno strumento per costruire nuovi percorsi** e non per continuare a battere sempre le strade altrui.