

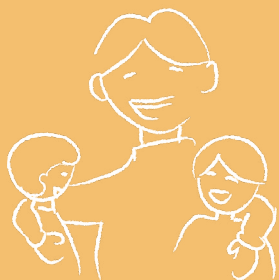


Cofinanziato
dall'Unione europea

2020-1-ES01-KA226-SCH-095780



Our inclusive schools



*Pratiche inclusive di
insegnamento creativo e
innovativo con le TIC/ICT
nelle scuole con particolari
difficoltà*

Una guida per gli insegnanti di bambini
dai 6 ai 14 anni.



Indice

1. Perché è stata sviluppata questa guida?
2. Come è stata sviluppata questa guida?
3. Dove può essere utilizzata questa guida?
4. A chi è destinata questa guida?
5. Cosa comprende questa guida?
6. Esempi
7. Riferimenti bibliografici



Perché è stata realizzata questa guida?

Questa guida è stata sviluppata per supportare gli insegnanti e il personale docente nell'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione per l'implementazione di pratiche inclusive e creative. L'idea è nata durante la pandemia, quando la domanda di strumenti per la formazione online era più alta. Successivamente l'obiettivo è stato quello di continuare a utilizzare le competenze acquisite, riconoscere, valorizzare, diffondere, condividere e implementare queste pratiche.

Nelle scuole l'esperimento forzato di didattica a distanza, imposto dalla pandemia, ha determinato l'utilizzo di strumenti e metodologie ancora poco conosciuti e guardati, nei periodi precedenti, con diffidenza da una buona parte di insegnanti.

Insegnanti e istituzioni scolastiche si sono trovati a lavorare in un ambiente virtuale, a modificare il modo di insegnare, a ricreare una nuova relazione, ad utilizzare nuove tipologie di contenuti di apprendimento, nuove modalità di valutazione, e contemporaneamente a dover gestire il problema tecnologico all'interno di uno scenario contraddistinto da disuguaglianze tecniche, sociali e di competenze digitali. Ora, è indubbio che qualsiasi attività svolta in un clima emergenziale comporti difficoltà e, nell'immediato, riveli numerosi punti di criticità. Ma è pur vero che da un contesto critico e problematico possono nascere nuovi stimoli e opportunità di crescita. Il sistema scolastico nel fronteggiare una didattica altra rispetto a quella canonica ha avuto e ha tuttora la chance di porre le basi per un cambiamento positivo della sua mission educativa, pedagogica e didattica.

Ma cosa intendiamo per pratiche di insegnamento creativo?

Definizioni diverse hanno determinato i significati delle pratiche di insegnamento e apprendimento creativo. In questa guida, da una prospettiva umanista, seguiamo Craft (2014), e Chappell (2008).

Si tratta di quel tipo di pensiero detto "divergente", ossia quel particolare modo di pensare che consente di vedere e creare una pluralità di soluzioni rispetto al problema/compito considerato. Pratiche che danno vita a un'ampia possibilità come: cosa utilizziamo i linguaggi medial? Come comunichiamo le notizie? Come affrontiamo i problemi delle grandi città?

Utilizzare le tecnologia e i media digitali come opportunità di inclusione. In quest'ottica,

le tecnologie rappresentano una straordinaria opportunità per lo sviluppo di pratiche creative, opportunità legata soprattutto all'uso che di esse se ne fa e al modo in cui insegnanti e allievi si appropriano degli strumenti tecnologici. Più nello specifico, le tecnologie stimolano la creatività in quanto: (I) consentono l'accesso ad una quantità potenzialmente infinita di informazioni; (II) offrono un supporto alla sistematizzazione e all'elaborazione dei dati; (III) sollecitano, durante l'analisi dei dati rintracciati, il pensiero critico e il pensiero ipotetico; (IV) stimolano la messa a punto di strategie sempre più efficaci per risolvere problemi.

È questa una prospettiva (Chappell, 2008; Chappell et al. 2011, 2012), che mette in primo piano il "divenire" e riconosce la combinazione di impegno individuale, collaborativo e comunitario. Questa combinazione di attività individuali, collaborative e comunitarie consente l'interazione tra bambini e adulti come compagni di gioco e come co-esploratori che indagano e sviluppano la propria narrativa.

È riconosciuto che tutti gli studenti hanno il potenziale per attività creative. Gli insegnanti possono pertanto prefigurare pratiche educative inclusive, investendo sulla capacità del bambino di generare soluzioni originali, significative e divertenti.

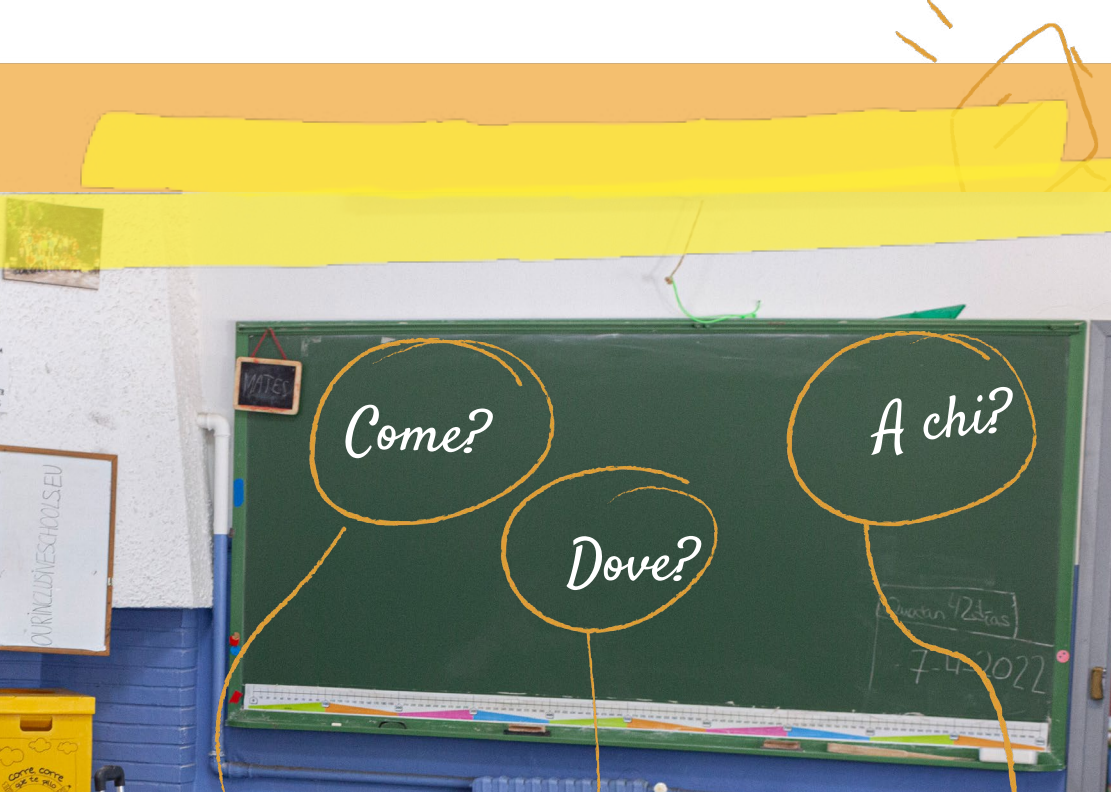
Queste pratiche sono rilevanti in tutte le classi. Aspetti come la pertinenza, l'appropriazione della conoscenza, il controllo dei processi di apprendimento e l'innovazione fanno parte dell'insegnamento e dell'apprendimento creativi (Woods & Jeffrey, 1996; Jeffrey, 2006; Troman & Jeffrey, 2007).

La pertinenza si riferisce all'apprendimento che risponde ai bisogni e agli interessi immediati del discente e del gruppo nel suo insieme.

L'appropriazione della conoscenza si riferisce all'apprendimento come forma di creazione di conoscenza da parte degli studenti stessi, conoscenza quindi non basata sulla riproduzione di contenuti (Craft, 2005) del personale docente, dell'esaminatore o della società. L'apprendimento creativo è interiorizzato e fa la differenza per gli studenti.

Per parlare di inclusione ci riferiamo alla guida UNESCO del 2017 dove è declinata come quel "processo che aiuta a superare gli ostacoli che limitano la presenza, la partecipazione e il successo degli studenti".





2. Come è stata realizzata questa guida?

La guida è stata realizzata all'interno del progetto Erasmus+ "Pratiche didattiche creative e inclusive con le nuove tecnologie" (020-I-ES01-KA226-SCH-095780), sulla base del lavoro congiunto di un gruppo di insegnanti dell'Istituto comprensivo n.6 Cosmè Tura di Ferrara e di ricercatori di area educativa del Dipartimento di studi umanistici dell'Università di Ferrara.

La redazione del manuale è stata resa possibile dalla creazione di una piattaforma online (ourinclusiveschools.eu) realizzata all'interno del progetto con l'obiettivo di costituire una rete eterogenea di scuole inclusive che si completano e si sostengono a vicenda. Le scuole coinvolte hanno inserito

all'interno della piattaforma alcune esperienze e buone pratiche di insegnamento inclusive e creative con utilizzo delle Tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Tali pratiche sono state successivamente analizzate e collegate al contesto teorico di riferimento in modo tale da offrire alla comunità scolastica i risultati di metodologie e azioni innovative.

Per ottenere una visione maggiormente significativa l'analisi delle pratiche creative consultate in piattaforma è stata integrata da alcune interviste strutturate agli insegnanti che hanno svolto tali pratiche.

3. Dove si può utilizzare questa guida?

La guida può essere prioritariamente utilizzata da parte degli insegnanti nelle scuole con studenti di età compresa

tra i 6 e i 14 anni. La stessa guida può contemporaneamente essere utile a educatori e formatori che operano in contesti educativi non formali.

4. A chi è rivolta questa guida?

La guida è rivolta alla formazione degli insegnanti e degli educatori (teaching staff) delle scuole primaria e secondaria di I grado. Gli studi di settore indicano la formazione degli insegnanti come determinante nei processi di inclusione educativa, poiché un insegnante con maggiori competenze può dare risposte più efficaci al problema. Il manuale consentirà agli insegnanti di mettere in pratica azioni formative inclusive efficaci. Può essere anche uno strumento molto utile ai decisori politici che si occupano di politiche scolastiche ed educative.

5. Cosa comprende la guida?

Questa guida è rivolta al team insegnanti interessati a promuovere lo sviluppo di pratiche creative e inclusive con i media digitali. La guida include alcuni aspetti progettuali che riteniamo possano essere utili agli insegnanti.

Appare chiaro che in una società sempre più complessa e in cui le tecnologie pongono costanti sfide l'agire didattico, gioco-forza, necessita di ripensamento, di nuove prospettive, di aperture verso nuovi orizzonti. È idea condivisa dai più che la didattica sia oggi da intendersi come un'attività di costruzione della conoscenza e di partecipazione attiva da parte degli studenti. In quest'ottica le tecnologie diventano gli strumenti privilegiati per innovare le modalità e i contenuti stessi dell'insegnamento e dell'apprendimento. Detto altrimenti, la didattica trasmissiva tipica della lezione frontale cede spazio ad una riorganizzazione in senso cooperativo e collaborativo dell'apprendimento e le tecnologie sono declinate in termini dei cambiamenti che possono innescare nei diversi contesti educativi - la classe, la scuola, le comunità di pratica - prendendo anche in considerazione gli aspetti dell'accessibilità, dell'inclusione e del digital divide.

Per promuovere pratiche creative d'insegnamento anche con l'uso delle TIC, proponiamo di seguire un processo basato sostanzialmente su 5 momenti focali.



a. Preliminare riflessione sulle pratiche creative e inclusive

Il team degli insegnanti riflette sul contesto in cui si svilupperanno le pratiche creative e inclusive, tenendo conto degli interessi e dei bisogni, delle esperienze e delle emozioni degli studenti. Verranno inoltre prese in considerazione le possibilità di interazione tra i diversi attori partecipanti: studenti, insegnanti, comunità e famiglie.



B

b. Progettazione di una nuova pratica.

Il team degli insegnanti (o il singolo insegnante) pensa una nuova attività; nell'elaborazione è bene vi sia collaborazione tra gli studenti e l'insieme degli stakeholders - altri docenti, le famiglie, la comunità educante.



C

c. Svolgimento delle pratiche creative e inclusive.

L'azione progettata viene realizzata, rispettando sempre l'idea che l'esperienza offre ai discenti "una possibilità di pensare".



D

d. Riflessione e valutazione della pratica durante tutto il processo di implementazione

Durante l'intero svolgimento dell'attività gli attori coinvolti, e in particolare il team insegnanti, riflettono su quanto stanno facendo e ne valutano la qualità.



E

e. Trasferimento e condivisione della pratica creativa e inclusiva con altri colleghi

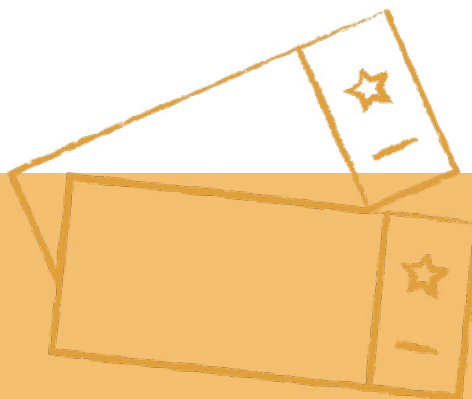
Quanto esperito può diventare oggetto di condivisione, diventando una sorta di modello a cui altri colleghi possono ispirarsi per svolgere le proprie attività didattiche.



6. Alcuni esempi: i progetti “OurInclusiveSchools”

All'interno della piattaforma ourinclusiveschools sono stati presi in considerazione 3 progetti, emblematici di un'azione didattica agita all'interno del frame “creatività con uso delle tecnologie”: Theater project, Problem of cities today, Movie maker: no violence.

6.1. Progetto teatrale



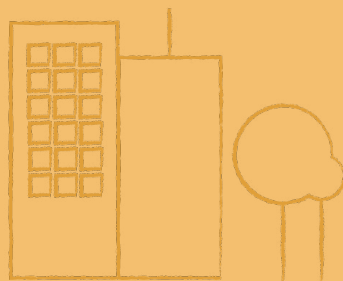
Il primo progetto, realizzato da 2 classi primarie, età media 10 anni, della Scuola (periurbana) Cosmè Tura di Ferrara - Italia, è incentrato su una modalità diversa rispetto a quella canonica di FARE TEATRO. Gli obiettivi che gli insegnanti si sono prefigurati di raggiungere rimandano sia alla sfera emotiva (l'attività consente agli alunni e alle alunne di esprimere e condividere emozioni e sentimenti) sia a quella cognitiva (imparare ad ascoltare, collaborare con gli altri, conoscere linguaggi diversi da quello verbale). Per raggiungerli, il compito da svolgere è consistito nella realizzazione e nell'animazione di una filastrocca che ha generato, quale produzione finale, un VIDEO. La modalità didattica seguita è stata di tipo misto: si lavorava in aula reale, ma l'animatore teatrale era collegato da remoto, interagiva pertanto grazie all'utilizzo della rete. Gli insegnanti, in questo scenario, avevano il compito di facilitatori.

La dimensione conoscitiva del fare è rintracciabile innanzitutto nell'uso di strumenti quali software di video-editing, STRUMENTI DI RIPRESA, ma anche il proprio corpo (esercizi corporei tipici del teatro) e ambienti virtuali nei quali tutti gli attori coinvolti lavoravano (insegnanti, animatore e studenti).

La promozione della cittadinanza digitale è rintracciabile nel doppio utilizzo dell'aula reale e dell'aula virtuale, tale modalità richiede infatti abilità raffinate per calibrare ad esempio la comunicazione ai due diversi ambienti di riferimento; sempre in questa dimensione ricadono le scelte operate rispetto ai mezzi di produzione, i linguaggi sonoro-visivi e il collegamento con il territorio.

L'innovazione delle metodologie è identificabile nell'impianto didattico messo a punto e proposto dagli insegnanti. Nello specifico è stato superato il modello centrato su una sola disciplina (si è lavorato in ottica transdisciplinare per promuovere skills trasversali legate alle emozioni, all'ascolto, all'integrazione, al rispetto).

6.2. I problemi delle città di oggi

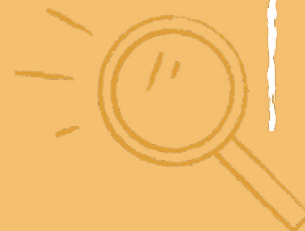


A

a. Preliminare riflessione sulle pratiche creative e inclusive

Dall'analisi della situazione periurbana (MULTICULTURALE, non residenziale, soggetta a disagio socio-economico) in cui è inserita la scuola, gli insegnanti hanno sentito la necessità di far riflettere su situazioni che possano rispecchiare problematiche simili ma in contesti completamente diversi.

Le possibili soluzioni alle problematiche rilevate dall'analisi precedenti richiedono di studiare situazioni tipo. Le riflessioni emerse nelle riunioni dei Consigli di classe hanno evidenziato l'esigenza di coinvolgere tutta la comunità educante nel processo formativo.



B

b. Progettazione di una nuova pratica

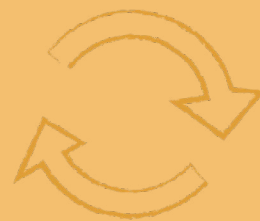
Il tema che si è deciso di analizzare è affrontato considerando i problemi (INQUINAMENTO, criminalità, SOVRAPPOLAZIONE, servizi civili e sanitari ecc.) che affliggono grandi città come Milano, Roma, Napoli. Gli obiettivi che ci si prefigge di raggiungere sono: conoscenze concettuali, pensiero critico, capacità di discriminazione, capacità di collaborare e condividere con gli altri, una riflessione proiettiva sulla situazione di vita dei ragazzi.



C

c. Svolgimento delle pratiche creative e inclusive

Il lavoro è articolato in più step: nel primo gli studenti e le studentesse leggono testi sui centri urbani, supportati dall'insegnante; poi, in piccoli gruppi, effettuano una propria ricerca sul web, mettendo pertanto alla prova e allenando le loro abilità nel riconoscere e valutare notizie, distinguere tra le fonti quelle attendibili e autorevoli, nel selezionare i contenuti più pertinenti rispetto al tema indagato. Il tutto porta alla realizzazione di tre distinti testi multimediali.



D

d. Riflessione e valutazione della pratica durante tutto il processo di implementazione

L'insegnante responsabile dell'iniziativa monitora l'attività e constata come l'approfondimento delle situazioni problematiche delle grandi città induce i ragazzi e le ragazze a riflettere, per analogia, sulle criticità percepite nella loro vita quotidiano



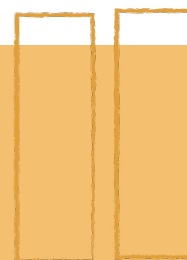
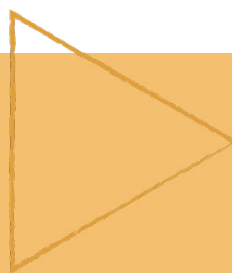
E

e. Trasferimento e condivisione della pratica creativa e inclusiva con altri colleghi

Il progetto è condiviso sia verbalmente sia digitalmente con i colleghi e le colleghe nelle riunioni del Consiglio di classe. L'innovazione delle metodologie è data dalla scelta effettuata dall'insegnante di indagare un argomento socialmente rilevante, indubbiamente capace di motivare e coinvolgere, nonché dal MODELLO COOPERATIVO adottato per lo svolgimento del compito assegnato. In prospettiva futura è possibile condividere il progetto all'interno di altre classi facendo presentare dagli alunni e le alunne il loro prodotto multimediale stimolando riflessioni nei coetanei. La condivisione con le famiglie delle riflessioni emerse in classe possono essere una base di partenza per un miglioramento delle skill di vita della comunità. Inoltre, questo progetto può essere utilizzato per riflettere sugli obiettivi 4 (istruzione di qualità), 10 (ridurre le disuguaglianze), 11 (città e comunità sostenibili), 16 (pace e giustizia e istituzioni solide) dell'AGENDA 2030.



6.3. Movie Maker No-violenza



A

a. Riflettere sulle pratiche creative e inclusive

La pratica viene svolta con ragazzi e ragazze di 11 e 12 anni in una scuola pubblica con un'ampia diversità culturale. È una pratica che nasce in occasione della celebrazione della GIORNATA DELLA NON VIOLENZA SULLA DONNA. Gli studenti esprimono le loro percezioni e/o esperienze sulla violenza e sulla non violenza. Gli obiettivi su cui si intende lavorare sono quelli dello Sviluppo Sostenibile (SDG): 4 Istruzione di Qualità, 5 PARITÀ DI GENERE e 16 Pace, Giustizia e Istituzioni Sociali. Inoltre, trattandosi di un contesto di grande diversità culturale, si considera che esistono diversi modi di intendere la violenza, di comprendere ed esprimere rispetto, di relazionarsi, di risolvere i conflitti, ecc. tra gli studenti.

Gli insegnanti di Lingua e Letteratura Spagnola, Matematica, Educazione Plastica e Visiva, Musica e Danza riflettono sulle loro pratiche in classe e su come possono contribuire a promuovere una convivenza positiva basata sulla collaborazione e partecipazione degli studenti. Si pone la necessità di lavorare in modo interdisciplinare e collaborativo tra i docenti, nell'ambito di un progetto comune e interdisciplinare sulla "non violenza" attraverso l'uso della tecnologia digitale.



B

b. Progettazione di una nuova pratica

I due insegnanti responsabili del progetto si propongono di realizzare un'attività interdisciplinare in cui si lavora sui concetti, la costruzione socioculturale e le espressioni di "violenza" e "non violenza".

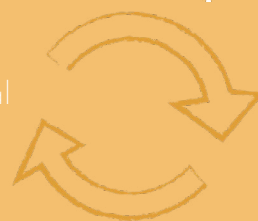


C

c. Realizzazione di pratiche creative e inclusive

Sul concetto e l'espressione di VIOLENZA e NON VIOLENZA si lavora, all'inizio, analizzando notizie, effettuando dibattiti in aula, narrando e ascoltando esperienze.

Il momento chiave dell'attività è rappresentato dalla giornata del 25 novembre - data dedicata alla lotta e al contrasto della violenza contro le donne. Tutti gli studenti della scuola sono invitati a scrivere un messaggio riguardante il tema della non violenza sulle donne, stessa cosa viene proposta alle famiglie e all'intera comunità educante. I ragazzi e le ragazze coinvolti direttamente nel progetto, grazie al supporto della disciplina Educazione Plastica e Visiva, documentano, scattando una serie di foto, tale attività. Il materiale fotografico sarà utilizzato per la realizzazione del video (prodotto finale dell'esperienza). Una volta selezionate le foto e deciso quali usare per la sceneggiatura, si prosegue con la scelta delle musiche che costituiranno la colonna sonora del filmato. Completato il montaggio, il video viene infine condiviso con le famiglie e la comunità attraverso una serie di social quali youtube, takeapp, twitter, e il sito web della scuola.



D

d. Riflettere e valutare la pratica durante tutto il processo di implementazione

Gli insegnanti valutano l'attività svolta in modo riflessivo e collaborativo. Questo processo analizza, da un lato, il percorso svolto e dall'altro, lo rapporta alla letteratura scientifica di riferimento.

Considerano come il fare video implichi divisione dei compiti all'interno di un lavoro collettivo e come la gestione del tempo, l'assunzione di responsabilità, la capacità di scegliere e prendere decisioni da parte dei singoli componenti del gruppo siano indubbiamente elementi che favoriscono e promuovono la crescita personale.

Si comprende come lo strumento video può consentire agli studenti di esprimere opinioni su tematiche per loro importanti attraverso modalità comunicative nuove e coinvolgenti.



E

e. Trasferire e condividere la pratica creativa con altri insegnanti e altre scuole

Questa attività creativa permette scambi proficui tra gli stessi insegnanti che partecipano all'esperienza, tra insegnanti e studenti per comprendere diverse prospettive sulla VIOLENZA e sulla NON VIOLENZA. Tutto questo integrato nel curriculum e favorendo così il rispetto e l'apprendimento nel contesto della scuola sulla base delle proprie esperienze e di quelle degli altri. Allo stesso modo, questa pratica educativa può essere trasferita ad altri livelli educativi e ad altri contesti, comprese le famiglie e la comunità educativa.

Infine, è importante sottolineare come in contesti scolastici la produzione video non deve essere fine a se stessa, gli aspetti strumentali e tecnici sono secondari rispetto allo sviluppo da parte degli studenti di capacità espressive e comunicative. Ruolo dell'insegnante è quello di accompagnare le esperienze produttive con un parallelo percorso di riflessione e autovalutazione dell'intero processo, in questo modo la parte tecnica lascia spazio alla partecipazione critica.





7. Riferimenti bibliografici

Chappell, K. (2008). 'Towards humanising creativity', UNESCO Observatory E Journal Special issue on Creativity, policy and practice discourses: productive tensions in the new millennium, 1(3). <http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/vol one issue three.html>

Chappell, Kerry; Rolfe, Linda; Craft, Anna & Jobbins, Veronica (2011). Close encounters: Dance partners for creativity. Stoke on Trent: Trentham

Chappell, Kerry; Craft, Anna; Rolfe, Linda, & Jobbins, Veronica (2012). Humanising creativity: Valuing our journeys of becoming. International Journal of Education and the Arts, 13(8), 1-35.

Craft, A. (2005). Creativity in schools: tensions and dilemmas. London: Routledge.

Craft, A. (2014). Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education. Revista de Educación Inclusiva, 7 (1), 3-15.

Jeffrey, B. (2006). Creative teaching and learning: Towards a common discourse and practice. Cambridge Journal of Education, 36(3), 399-414.

Troman, G. & Jeffrey, B. (2007). Qualitative data analysis in cross-cultural projects. Comparative Education, 43(4), 511-525.

Woods, P. & Jeffrey, B. (1996). Teachable Moments: The art of creative teaching in primary schools. Open University Press.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

PiECIT
Our inclusive schools