

Appunti tratti dall'incontro con i
rappresentanti di classe del

27/11/2019

IMPARARE E' UNA SCIENZA

IMPARARE E' UNA SCIENZA



Immaginate di leggere un articolo dove si riporta un elenco di ospedali con il record di tagli cesarei, dove si evidenzia che questi non hanno nulla a che vedere con la salute della mamma e il bambino.

Immaginate al contrario di leggerne un altro accanto che racconta anche degli ospedali che hanno il record di parti naturali, spiegando che un altro modo di operare nella sanità sia possibile.

Vi ho convocati per togliere un alibi a chi si lamenta, a chi pensa che la scuola non funzioni, per condividere il pezzo di strada che abbiamo davanti, come buoni compagni di viaggio.

E visto che prima di ogni viaggio si prepara un bagaglio, vi ho convocati anche per decidere cosa mettere nei nostri zaini prima di partire.

IMPARARE E' UNA SCIENZA



- ❧ Il consiglio scientifico per l'educazione nazionale CSNE ha lo scopo di formare i docenti sulla base delle scoperte delle neuroscienze
- ❧ Imparare di S. DEHAENE, neuroscienziato e matematico



- ❧ Con la risonanza magnetica si è visto che i matematici non usano, quando ragionano, le aree del linguaggio, ma quelle delle immagini e del pensiero astratto.
- ❧ Per questo servono poco le parole dei docenti, serve il gioco dell'oca per i bambini piccoli, per i ragazzi più grandi l'uso di immagini, quiz, rompicapo, enigmi da risolvere, sfide coinvolgenti, dove prioritaria dovrebbe essere la formulazione di ipotesi.



- ❧ Il **coinvolgimento** dovrebbe essere **attivo**, quando è passivo l'apprendimento viene rallentato
- ❧ I docenti e i genitori dovrebbero invitare costantemente figli ed allievi a **porsi domande** (perché questa cosa è fatta così, qual è il funzionamento dell'elicottero). Sia a casa sia a scuola l'imparare è facilitato quando si **raccolgono informazioni, si elaborano ipotesi, si correggono le ipotesi**



- ❧ Gli studi più recenti delle neuroscienze suggeriscono che le differenze scolastiche siano correlate alle differenze neuronali. Docenti e genitori dovrebbero riconoscere **il giusto input al tempo giusto** perché intervenire precocemente, con **il giusto input, produce un effetto a cascata**
- ❧ La cultura trasmessa, l'ambiente, le favole lette la sera, la cura della fiducia in se stessi, sono input a cui dovremmo guardare con sempre maggiore interesse.

L'APPROCCIO ALL'ERRORE



- ❧ L'approccio all'errore vi ricordo il testo il «Magico Potere del fallimento» di Charles Pepin - Garzanti
- ❧ L'errore non è un comportamento da penalizzare, ma una tappa importantissima: va corretto ma non punito.
- ❧ Lo stress rallenta l'apprendimento, occorre quindi un atteggiamento comune tra docenti e genitori per individuare esattamente cosa non ha funzionato, oppure in cosa si sbaglia.

STRATEGIE



❧ Videogiochi

- ❧ I giochi di azione migliorano le capacità attentive e di concentrazione ma solo se seguiti per mezz'ora al giorno
- ❧ **Musica:** suonare uno strumento migliora la capacità di concentrarsi e controllarsi e aumenta lo spessore della corteccia prefrontale
- ❧ **Allenare la memoria di lavoro:** migliora la capacità matematiche e la lettura
- ❧ **Ripetizione:** è utile perché fa diventare automatica una conoscenza liberando spazio per l'apprendimento di cose nuove



Ridurre il carico cognitivo

- ❧ Studiare con la musica è cognitivamente più faticoso perché richiede un processo di inibizione delle informazioni irrilevanti
- ❧ **Strategie di apprendimento**(usare un timer, ad esempio dopo 25 minuti, al suono del timer, si interrompe il compito facendo seguire un breve intervallo)
- ❧ **Segnalazione del punto di partenza** e del punto di arrivo, quando la motivazione scema, guardare l'obiettivo

UNA FASE IMPORTANTISSIMA: il riposo

- ❧ Mentre si dorme il cervello ripete le azioni e le nozioni apprese durante il giorno
- ❧ Dormire è secondo il neuro scienziato una fase dell'apprendimento (dormici sopra)
- ❧ Il cervello ripassa le esperienze del giorno a velocità altissima per fissarle nella memoria (*dormire anche il pomeriggio*)
- ❧ Distribuire l'apprendimento in periodi brevi

L'EMPATIA E' UNA SCIENZA



- ❧ La scienza dell'empatia ci fa capire quanto sia grave la mancanza completa di un'educazione all'empatia in famiglia e nelle scuole così come nei campi maggiormente a rischio: la politica e l'economia.
- ❧ In politica ed in economia l'empatia (prossimità, somiglianza, interesse, cura, immedesimazione, interdipendenza, cosmopolitismo, solidarietà) nella migliore delle ipotesi **viene considerata un supplemento dell'anima delle donne**

PROGETTI



Un'idea chiara di scuola

DIPARTIMENTO FORMAZIONE



Un'idea chiara di docenti

LA NOSTRA FORMAZIONE



	FORMATI	TOTALI	PERCENTUALE
RODARI	14	17	82 (71- 69)
DON MILANI	26	34	76(79- 59)
COLLODI	6	6	100 (100-100)
SALGARI	6	8	75(100-100)
	52	65	80 (82- 70)

- ❧ ORE DI FORMAZIONE: 1932,5 (3624,5 - 3154)
- ❧ ORE IN PRESENZA: 1378 (3912,5 - 1518)
- ❧ ORE A DISTANZA: 554,5(432 - 1636)

- ❧ MEDIA ORE DI FORMAZIONE: 37(72- 66)
- ❧ MEDIA ORE IN PRESENZA: 27(64 - 32)
- ❧ MEDIA ORE A DISTANZA: 11(9 - 34)

- ❧ DOCENTI FORMATI: 52/65

E IL PROSSIMO TRIENNIO?



❧ MEDIA ORE DI FORMAZIONE: 36 (72- 66)

❧ PROSSIMO TRIENNIO 60 ORE

❧ APPROFONDIRE LE SEGUENTI TEMATICHE:

❧ GESTIONE DEI CONFLITTI e RELAZIONI CON COLLEGHI

❧ DIDATTICA LABORATORIALE

❧ CURRICOLI VERTICALI (le discipline: scientifiche, tecnica, matematiche)

❧ STEM

FORMAZIONE INTERNA

- ❧ Corsi informatica e robotica
- ❧ Conferenze interne (in presenza)
- ❧ Laboratorio Munariano (12 ore in presenza) per docenti infanzia e primaria;
- ❧ Corso di Teatro (33 ore) per docenti primaria e secondaria
- ❧ Corso di formazione ambito linguistico per infanzia e primaria
- ❧ Corso LIS (per primaria)

SCUOLA POLO

✧ Offerta della Scuola Polo per un monte ore di 25 ore a corso



FORMAZIONE PERSONALE

- Corsi di case editrici (Giunti, Zanichelli)
- Convegni (es. Bologna)
- USR (partecipazione gratuita e volontaria)

PROGETTI IN VIA DI SVILUPPO



- ❧ Sicurezza attiva
- ❧ Attività sportiva
- ❧ Lettura ad alta voce: le biblioteche sono luoghi dove la conoscenza non passa attraverso lo schermo (più libri si leggono, più vite si vivono, più vite si accumulano, più occasioni si determinano per modificare le proprie idee e renderle idonee a comprendere il mondo)
- ❧ Divieto whatsapp nella scuola secondaria
- ❧ Borse di studio sportive

PROGETTI 2019 / 2020



Per Secondaria:

- ❧ **Gioco d'azzardo Patologico**
3 unità nelle classi terze solo docenti
- ❧ **affettività / sessualità:** 4 unità e due ingressi degli operatori nelle classi terze
- ❧ **Web rischi e risorse** (trasversale su tutti e tre gli anni solo docenti)
- ❧ **Costituzione e Unione Europea**

Per tutti e tre gli ordini:

- ❧ **Cittadinanza responsabile e carta costituzionale (INFANZIA)**
- ❧ **Cittadinanza digitale** (uso e prevenzione all'abuso, distinzione notizia da fake news)
- ❧ **Educazione ambientale** (progetto educativo sul tema dell'acqua con CAP)
- ❧ **Educazione al patrimonio artistico e culturale** del territorio locale e nazionale (per Secondaria *E il muro si tinse di mille colori*)
- ❧ **Educazione musicale** (la musica intesa come linguaggio universale in grado di veicolare lo scambio e la comunione culturale)
- ❧ **Affettività (supporto psicologa)**
- ❧ **Educazione alla legalità** (progetto associazione Libera)
- ❧ **Scrittura creativa Inglese / Progetto BANDA / Progetto Diritto allo Studio / Progetto Sport**

LIFE SKILLS TRAINING



Competenze di cittadinanza, UE 2006

- ❧ COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- ❧ COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- ❧ COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA
- ❧ COMPETENZA DIGITALE
- ❧ IMPARARE A IMPARARE
- ❧ COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- ❧ SPIRITO DI INIZIATIVA E IMRENDITORIALITA'
- ❧ CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

LIFE SKILL OMS 1993

- ❧ Comunicazione efficace
- ❧ Capacità di relazione interpersonale
- ❧ Gestione delle emozioni
- ❧ Creatività
- ❧ Senso critico
- ❧ Empatia
- ❧ Autocoscienza
- ❧ Gestione dello stress
- ❧ Capacità di relazione interpersonale
- ❧ Problem solving
- ❧ Decision making

Aiutare gli studenti a diventare adulti: saper affrontare le sfide della vita

I CONTENUTI



❧ Competenze di cittadinanza, UE 2006

- ❧ COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- ❧ COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- ❧ COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA
- ❧ COMPETENZA DIGITALE
- ❧ IMPARARE A IMPARARE
- ❧ COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- ❧ SPIRITO DI INIZIATIVA E IMRENDITORIALITA'
- ❧ CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

LIFE SKILL OMS 1993

- ❧ Comunicazione efficace
- ❧ Capacità di relazione interpersonale
- ❧ Gestione delle emozioni
- ❧ Creatività
- ❧ Senso critico
- ❧ Empatia
- ❧ Autocoscienza
- ❧ Gestione dello stress
- ❧ Capacità di relazione interpersonale
- ❧ Problem solving
- ❧ Decision making