



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna



STUDI E DOCUMENTI

Settembre 2017

n.18

The Game Changers: uno sguardo internazionale per cambiare la scuola

di

Alda Barbi

Dirigente Scolastico del Liceo "Fanti" di Carpi (Mo)
aldabarbi@libero.it

Maura Zini

Dirigente Scolastico dell'I.I.S. "Ignazio Calvi" di Finale Emilia (Mo)
maurazn10@gmail.com

Parole chiave:

internazionalizzazione, collaborazione, STEAM, sfida

Keywords:

internationalization, collaboration, Science, Technology, Engineering and Maths, challenge

Il progetto *The Game Changers*, realizzato dal Consorzio dell'USR E-R e finanziato dall'Azione KA1 di Erasmus+, rappresenta una sfida all'innovazione per le scuole dell'Emilia-Romagna.

Nasce infatti dalla percezione che, per operare un cambiamento sostanziale e positivo nei nostri istituti scolastici, serva confrontarsi con altri mondi e altre esperienze. Guardare fuori per guardarsi meglio dentro, in poche parole.

L'obiettivo è alto: realizzare un curriculum trasversale per le competenze digitali e per le STEAM, confrontandosi con ambienti scolastici innovativi e modalità cooperative di lavoro, fondate su una didattica attiva e non trasmissiva. Gli ispiratori del cambiamento, in questo caso, sono i 26 dirigenti scolastici dell'Emilia Romagna, selezionati in tutte le aree provinciali e per scuole di diverso ordine e grado, in modo da poter poi disseminare quanto appreso e replicare il modello, mettendo a sistema il cambiamento.

Figura 1 - Il logo del progetto



Modalità di progettazione europea per step

Ossevare, prima di tutto: abbiamo avuto l'opportunità di recarci in numerosi Paesi europei ed extraeuropei, negli ultimi anni, e abbiamo condiviso realtà varie, dove ad esempio l'arte era un'esperienza 'obbligatoria' per tutti gli studenti (Finlandia), la matematica si insegnava con giochi (Victoria, Australia), un giorno alla settimana era dedicato al potenziamento di una tematica diversa, con sospensione delle altre lezioni (il 'block day' norvegese), i percorsi di alternanza scuola lavoro partivano dal *collège* (vedi i 'Parcours avenir' della vicina Francia).

Ascoltare è fondamentale. Abbiamo dato ascolto ai nostri studenti, ai genitori, ai docenti, ai colleghi, a chi vive intorno a noi. Abbiamo prestato attenzione ai bisogni quotidiani della didattica. È la scuola a parlare, se si ha tempo di porsi in atteggiamento di ascolto. E ci ha detto che abbiamo bisogno di apertura verso l'esterno, di uno sguardo a 360 gradi. La fiera delle tecnologie di Londra, il BETT, che si svolge ogni fine gennaio, ci ha offerto spunti ideali, con i tanti 'speech' e le persone incontrate. Abbiamo parlato con educatori di vari Paesi e diversi ordini di scuola, con produttori di *software* educativi, con esperti di robotica e *coding*. Ci è piaciuto ritrovare un ragazzo italiano, Roberto, che si è inventato un lavoro a Londra che gli permette di raccontare con i pennarelli tante storie: fa lo *scriber* e in diretta, sul pannello che circonda la 'BETT Arena', deputata agli *speech*, annota pensieri e concetti chiave di un gruppo di persone che prova a cambiare il mondo attraverso l'educazione.

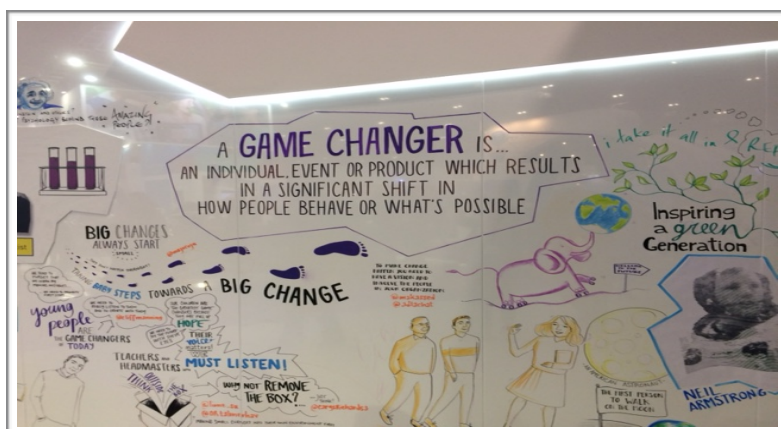


Figura 2 - Immagine presso il BETT 2017, realizzata da Roberto Sitta

Uno dei temi principali del BETT 2017 era il cambiamento e l'innovazione dell'insegnamento/apprendimento. Un cambiamento propugnato, come è ovvio, anche dal carismatico Sir Ken Robinson che dalla 'BETT Arena' ha parlato di personalizzazione, creatività, ispirazione e sostenibilità, fattori essenziali per motivare una generazione di studenti alle prese con una realtà 'complessa', ampliata a dismisura e governata da *Internet*.

Ideare è stato il successivo passo logico. Dalle idee raccolte, progettare un lavoro d'*équipe*, che potesse risultare in un prodotto utile a tutti e, al contempo, contenere le numerose sfide al cambiamento, raccolte e sistematizzate. Il Consorzio dell'USR E-R ha svolto la funzione di catalizzatore: *brainstorming* sul progetto, selezione dei partecipanti, raccolta di adesioni e documenti necessari. La parte creativa è stata la più bella, ricca di contaminazioni provenienti da tutto il gruppo e di energie messe al servizio di un'idea di cambiamento.

Muoversi è il nostro compito. Le idee viaggiano, le buone pratiche si moltiplicano per contatto, le relazioni crescono e mettono in movimento il sistema scuola. Le scuole europee ci aspettano per condividere il loro *know-how* e apprendere, a loro volta, dal nostro. Osservazione attiva e *co-working*, scambi di idee e progettazioni, *job shadowing*, confronto tra curricula STEM e modalità di lavoro variegate: questi i nostri *target* per l'anno 2018.

"*Creativity is a process, not an event*", dice Ken Robinson.

Figura 3 - Time-planning del progetto



Internazionalizzazione

L'OCSE definisce l'internazionalizzazione del curriculum come 'un curriculum con un orientamento internazionale nel contenuto e/o nella forma, finalizzato a preparare gli studenti da un punto di vista professionale/sociale per un contesto internazionale e multiculturale rivolto a studenti del paese o stranieri'.

L'introduzione di contenuti internazionali, i contenuti affrontati attraverso prospettive comparative internazionali, i curricula realizzati in parte in lingua straniera con l'introduzione del CLIL e dell'*Esabac* (che addirittura porta a un titolo di studio straniero congiunto), la frequenza di anni scolastici all'estero: tutti questi elementi sono alla base del progetto *The Game Changers*.

Sicuramente la dimensione europea è quella che emerge. Ben 15 sono i Paesi coinvolti (Spagna, Francia, Germania, Portogallo, Finlandia, UK, Irlanda, Paesi Bassi, Danimarca, Croazia, Romania, Polonia, Malta, Svezia, Norvegia) e molte di più le scuole, che accoglieranno i dirigenti in un viaggio alla scoperta del macro 'sistema scuola' europeo. L'internazionalizzazione, propugnata da tutti i documenti recenti dei nostri *policy maker*, prevede che il sistema di istruzione e formazione consenta ai nostri giovani di sviluppare competenze interculturali e transculturali, per poter sviluppare una *forma mentis* che permetta loro di 'andare nel mondo' con una mente aperta e adeguata a trovare la propria strada nella vita e nel mercato globale più ampio. Una scuola internazionale è una scuola aperta, pronta al dialogo, accogliente e, al tempo stesso, più attrezzata a gestire i cambiamenti sociali e culturali. E qui, nella virtuosa Emilia-Romagna, questa scuola esiste.

I *partner* coinvolti nel progetto hanno tutti già avuto contatti con il mondo scolastico italiano, in quanto precedentemente impegnati in progetti di mobilità internazionale o gemellaggi. Molti provengono dal mondo di *eTwinning*, la piattaforma europea dedicata agli scambi virtuali (e non solo). Sono disponibili a collaborare, a farsi osservare, a coinvolgere i dirigenti ospiti nel loro agire quotidiano.

Importante sottolineare che la lingua di lavoro sarà l'inglese, ma verranno utilizzate anche lo spagnolo, il tedesco e il francese nel corso delle visite. Un'ottima occasione, per tutti i dirigenti, per rispolverare le loro competenze linguistiche, almeno a livello comunicativo.

ICT - Digitale con un senso

Punto di attenzione per i *Game Changers* sarà il digitale, o meglio, l'uso che se ne fa per insegnare e apprendere nell'era dell'*i-generation*. L'Italia, in questo campo, ha intrapreso con il PNSD un lavoro capillare di alfabetizzazione digitale e sviluppo delle competenze inerenti. L'Ufficio Regionale per l'Emilia-Romagna, con la creazione del Servizio Marconi, ha addirittura precorso i tempi e affianca le scuole in un continuo sforzo di formazione e disseminazione di esperienze di valore. I dirigenti impegnati nelle mobilità dovranno osservare quanto i colleghi europei fanno per gestire il cambiamento e favorirlo, sfruttando al meglio le potenzialità insite nell'utilizzo degli strumenti digitali. L'uso consapevole delle ICT, la prevenzione dei comportamenti scorretti in rete e le possibilità insite nelle

tecnologie per favorire il successo formativo e contrastare l'abbandono scolastico saranno sotto la lente dei *Game Changers*.

Le ICT saranno anche lo strumento di lavoro del progetto. Tutti i contatti e i materiali, le foto, le osservazioni, i documenti prodotti verranno infatti condivisi su una piattaforma *Padlet* già creata, in modo da essere aggiornata in tempo reale. Inoltre, i dirigenti in mobilità compileranno un *Diario di Bordo* sotto forma di *Blog* personale o di e-portfolio dove inserire pensieri, prodotti e quanto possa essere ritenuto utile, in modo da tracciare il percorso, il processo di 'apprendimento'.

STEM... con una 'A'

Science, Technology, Engineering and Maths con una A in più, che sta per ARTS: queste le discipline necessarie per riuscire nel futuro. Cosa fanno negli altri Paesi per migliorare le competenze inerenti l'ambito STEAM? Questa la sfida più grande: trovare spunti per provare a delineare un curriculum STEAM trasversale e replicabile nelle scuole dell'Emilia-Romagna. Un lavoro complesso, che si potrà realizzare solo con il coinvolgimento dei docenti delle varie scuole e lo scambio di esperienze e idee creative.

Il recupero della dimensione dell'arte appare particolarmente significativo per le scuole italiane, che più di tutte hanno accesso a bellezze artistiche e culturali che favoriscono l'esperienza estetica.

Ambienti di apprendimento

Un ambiente di apprendimento non è solamente un luogo 'fisico': è il contesto di attività strutturate in cui si organizza l'insegnamento, affinché avvenga l'apprendimento. Esse comprendono il *classroom management*, una serie di situazioni e modi di agire perché l'attività scolastica si svolga con regolarità e sia proficua, ma anche le metodologie adottate e le strategie di lavoro.

È evidente che questo è un punto caldo per le osservazioni dei *Game Changers*; le scuole europee sono, in genere, molto più flessibili nell'organizzare spazi e tempi di apprendimento, e quindi possono fornire spunti interessanti per l'innovazione didattica.

Metodologie quali la *flipped classroom*, lo *spaced learning*, il *digital storytelling* e l'uso di *software* per la realtà virtuale applicate alle classi serviranno da spunto e ispirazione per nuovi scenari, oramai imprescindibili.

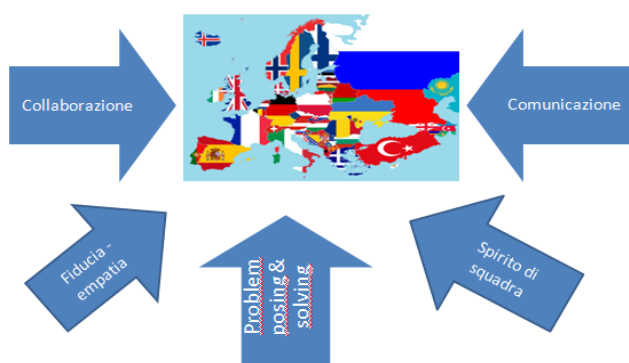
Soft skills

Dal punto di vista della realizzazione del progetto, il grande risultato per tutti i partecipanti si riconosce già nel potenziamento delle *soft skills*, indispensabili per

un lavoro veramente condiviso e per affrontare questa grande avventura di scoperta di altri 'universi scuola'. L'idea alla base è la consapevolezza che 'il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'aver nuovi occhi' (Marcel Proust). E le abilità trasversali attivate sono molteplici, dalla collaborazione al *problem posing & solving*, dallo spirito di squadra all'empatia e a molto altro.

L'Europa dell'istruzione è capace di mettere in moto persone, menti e relazioni. Solo in un'ottica di sussidiarietà si potrà pensare di gestire i cambiamenti epocali, le migrazioni, la sfida della sostenibilità. La consapevolezza di una radice comune, di una serie di valori che ci accomunano rende possibile sviluppare nei nostri ragazzi, insieme a loro, il senso di cittadinanza attiva e responsabile che ci rende umani.

Figura 4 - Le soft skills del progetto



Progettare in Europa per progettare l'Europa

Il programma *Erasmus+* ci ha sfidate a progettare il futuro (prossimo) delle nostre scuole. Molteplici saranno gli spunti offerti dai viaggi e dai colloqui, dalle collaborazioni, dai nuovi incontri. Tutto ciò è stato fatto nella convinzione che ciò che importa è il viaggio, non la destinazione, l'esperienza di apprendimento più che il punto di arrivo.