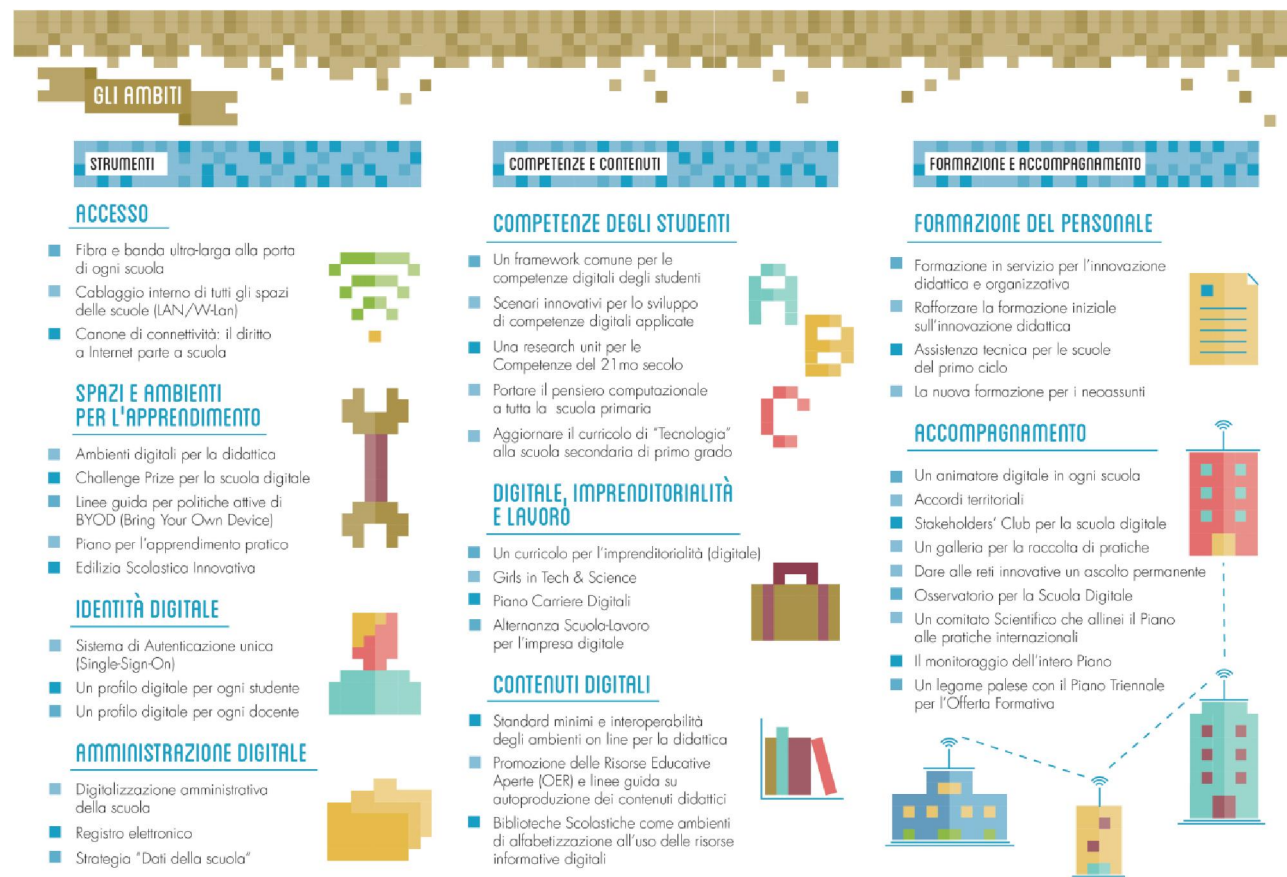




'Hacking STEAM' ... non fermatevi al titolo! Alcuni dettagli

Azione #25 PNSD 'Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa'



Sono numerosi i corsi sulla didattica che vengono offerti nel corso dell'anno scolastico: perché quindi partecipare a questo?

Si tratta di un percorso formativo diverso, innovativo, con formatori non usuali nel panorama della scuola italiana.

E' un 'tentativo innovativo' dove anche gli studenti o, comunque, docenti giovani con competenze specifiche si metteranno in gioco per una 'tre giorni' che auspichiamo divertente, intrigante, motivante ... utile.

Tentiamo di dare una definizione più precisa di quanto faremo.

COSA

Temi

Un corso di formazione sulla metodologia **STEAM**; non si tratta solo di un acronimo oramai molto conosciuto (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) ma di una metodologia che ha carattere interdisciplinare, di un'opportunità che rende la matematica e le scienze collegate alla realtà e alla vita. Un percorso STEAM richiede di creare connessioni e sinergie tra le scienze, le altre discipline e le diverse tecnologie, adottando un approccio inter e multidisciplinare che favorisce lo spirito critico e la creatività degli alunni. Gli studenti sono incoraggiati ad assumere un atteggiamento sistematico e sperimentale, oltre che a ricorrere all'immaginazione e a fare nuovi collegamenti tra le idee.

Si parlerà di tematiche legate alla sostenibilità e all'Agenda 2030, indissolubilmente legate ai concetti di cittadinanza attiva e Costituzione. Tutto ciò sarà sviluppato negli incontri 'teorici' seminariali e nelle 'pillole di saggezza' che saranno tenute da professori, ricercatori, manager e imprenditori. In questi incontri si parlerà ad esempio di:

- creatività e *public speaking* e di come queste possano impattare sull'insegnamento delle STEAM,
- innovazione tecnologica e sociale evidenziando come queste possano stimolare studenti e insegnanti in percorsi di co-progettazione;
- "nuove" tecnologie abilitanti quali il *machinelearning* e di come queste possano impattare sul mondo del lavoro.

Si lavorerà anche sulle competenze necessarie per i lavori futuri: digitale, imprenditorialità e lavoro saranno il focus dei laboratori.

Metodologie

Si apprenderanno i rudimenti del design thinking, del publicspeaking, dell'hackathon, del debate. Parole difficili? Troppe cose? No, è la scuola di oggi che deve aprirsi al mondo e ai futuri 'lavori' dei nostri studenti (e magari di noi stessi!).

Strumenti

Sicuramente si parlerà di digitale e dintorni ... software di diverso tipo, materiali utili e di varia natura, video, presentazioni ... e altro ancora.

QUANDO

18, 19 e 20 febbraio sono le giornate di lavoro 'residenziale'. Prima serve un po' di preparazione fatta in rete (qualche articolo da leggere, spunti tratti da brevi video per non arrivare del tutto all'oscuro di ciò di cui si parlerà. Dopo la 'tre giorni' intensiva di corso, un po' di lavoro nelle rispettive classi con quanto 'portato a casa': un'attività, un concetto, qualcosa da sperimentare per poi poterla condividere con gli altri corsisti in una giornata ai primi di maggio per la disseminazione. Faticoso? Un po', ma decisamente ne vale la pena. Lo abbiamo già sperimentato con altre tematiche e i risultati sono stati ottimi.

DOVE

A Riccione, sulla Riviera Adriatica. Anche i docenti necessitano di un 'ambiente di apprendimento' idoneo, accattivante e ispiratore. Si alloggerà in un hotel vicino al mare, mentre le lezioni si terranno presso il Liceo Volta Fellini in via Piacenza 28. I pasti saranno invece preparati dall'Istituto Alberghiero Severo Savioli di Riccione. Il tutto serve a coinvolgere altre scuole, nella convinzione che si cresce solo tutti insieme.

La giornata di restituzione o disseminazione di maggio, invece, si terrà a Bologna, presumibilmente presso la Fondazione Golinelli.

CHI

Per chi è il corso? Per qualsiasi docente, non solo quelli di discipline scientifico-tecnologiche o artistiche. A patto che sia motivato!! Si lavorerà in gruppo, in maniera trasversale, per cui non ci sono materie privilegiate. Si tratta di apprendere un metodo, un approccio di lavoro che migliori gli apprendimenti degli studenti per quanto concerne le competenze trasversali e ordinamentali.

Da chi è tenuto il corso? I nomi saranno resi noti dopo i bandi necessari per le Amministrazioni Pubbliche. Possiamo anticipare che si tratterà di esperti del mondo del lavoro e delle professioni,

di professionisti del digitale, di docenti esperti nelle STEAM e nel design thinking. Ci saranno anche studenti 'tutor' che hanno già fatto esperienza delle metodologie coinvolte.

COME

Il lavoro sarà intenso e molto vario.

Mattino 1 e 2 : incontri 'teorici' e 'pillole di saggezza' in plenaria.

Mattino 3 : lavori di gruppo (hackathon)

Pomeriggio 1: workshop operativi

Pomeriggio 2: lavori di gruppo (hackathon)

Pomeriggio 3: presentazione dei lavori e feedback finale

Sera 1: STEAM Café- presentazione degli hackathon già svolti: incontro con i Wayouther

Sera 2: STEAM Café – tavola rotonda con alcuni esperti

La sperimentazione nelle rispettive scuole avverrà nel corso dei mesi di marzo e aprile; sarà sempre aperta una piattaforma di tutoring dove due docenti della scuola polo risponderanno a domande, chiariranno dubbi e monitoreranno il lavoro 'in progress'.

La giornata di restituzione finale vedrà alternarsi brevi presentazioni dei lavori svolti e un feedback finale, con possibili suggerimenti per il futuro.

PERCHÈ

“La formazione in servizio rappresenta, eticamente oltre che giuridicamente, il presupposto fondamentale per lo sviluppo professionale individuale e della intera comunità docente, oltre che obiettivo prioritario da raggiungere per il 2020 nello spazio europeo dell'istruzione e della formazione (Education and training 2020 (ET 2020) – Conclusioni del Consiglio dell'Unione Europea del 12 Maggio 2009), che individua nel corpo docente la risorsa chiave per il miglioramento della qualità dei sistemi educativi in Europa.”

Questo il motivo 'alto'. Quello più cogente è la necessità di dare risposte ai nostri ragazzi, di presentarci nelle classi con una 'cassetta degli attrezzi' aggiornata e ricca, variegata e mai uguale a se stessa. Inoltre, il confronto con colleghi di altre scuole e di altri luoghi sarà di stimolo per scambi di esperienze e di competenze. Networking, in una parola.

Insegnare non è un lavoro per tutti ... ma si può apprendere a insegnare meglio.

Vi aspettiamo.