

Innovazione e futuri possibili : come saranno gli insegnanti del 2050?

Sandra Rainero

10 aprile 2019 - ore 15.00

IN BREVE

L'obiettivo è quello di orientarsi per cercare delle soluzioni

Vedremo insieme le caratteristiche del sistema educativo di oggi rispetto alle dinamiche dei cambiamenti globali del XXI secolo.

Cercheremo di capire come si pone di fronte al moltiplicarsi dei punti di riferimento delle conoscenze e degli apprendimenti e come può rimanere un fondamento della crescita e della formazione dei cittadini.

Daremo degli spunti su come il mestiere di insegnante si deve trasformare per restare centrale nel processo di crescita e nella formazione.

Spunti sugli stili e sulle metodologie didattiche che possono aiutare gli insegnanti di ogni grado e scuola a fare il difficile mestiere di educatori e a gestire le complessità di oggi e domani.

LA SCALETTA

Le domande a cui proviamo a dare risposta

- Ce la farà il sistema dell'istruzione e della formazione a rinnovarsi per le sfide del mondo post-industriale e (forse) post-digitale?
- Come si dovrà reinventare la scuola in un mondo dove i luoghi e le fonti dell'apprendimento si moltiplicano?
- Se le fonti della conoscenza e le tecnologie pervadono ogni aspetto della vita, qual è il ruolo degli insegnanti del futuro?
- COSA: Quali conoscenze, abilità, attitudini e valori gli studenti di oggi hanno bisogno per prosperare e plasmare il loro mondo?
- COME: In che modo i sistemi educativi possono sviluppare queste conoscenze, abilità, attitudini e valori in modo efficace?

Gli obiettivi dell'agenda 2030 dell'educazione

OBIETTIVO DI SVILUPPO SOSTENIBILE 4

"Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti"



SOSTENIBILITA' IN
SENSO
AMBIENTALE
SOCIALE
ECONOMICO

Il sistema dell'istruzione e formazione

Le caratteristiche strutturali e perché il sistema è in affanno



blems with our School System

Il moltiplicarsi dei luoghi di apprendimento

Perché il sistema educativo è in affanno

ISTRUZIONE E FORMAZIONE vs EDUCAZIONE

Formale
Non formale
Informale

Le relazioni della scuola con la società:

- Genitori elicottero
- Mamme «tigre»
- Messa in discussione del ruolo degli insegnanti

La rete e i media: Imbrigliare la tecnologia per educare e non demonizzarla

Riconoscere l'apprendimento fuori del sistema

Cosa chiede il mondo fuori?

Due caratteristiche del mondo d'oggi

Le scuole stanno affrontando crescenti richieste per preparare gli studenti a rapidi cambiamenti economici, ambientali e sociali, per lavori che non sono stati ancora creati, per tecnologie che non sono ancora state inventate e per risolvere problemi sociali che non sono ancora stati previsti

La capacità di agire nel sistema in modo attivo, indipendente e critico nella **complessità** (e la velocità) e **l'incertezza** del futuro

Cosa chiedono le aziende?

Le competenze per lavorare

Metacompetenze complesse (soft skills)

Competenze «umane»

Competenze tecniche



Cambiamento del sistema educativo ?

Un concetto alla base di un nuovo sistema di apprendimento è **l'agire insieme** ("co-agency") che implica:

- relazioni interattive, che si sostengono a vicenda, che aiutano gli studenti a progredire verso i loro obiettivi
- tutti dovrebbero essere considerati discenti, non solo gli studenti, ma anche insegnanti, dirigenti scolastici, genitori e comunità.

I tre fattori chiave?

1. ambienti di apprendimento **personalizzati** che supportano e motivano ogni studente a coltivare le proprie passioni, creare collegamenti tra diverse esperienze e opportunità di apprendimento e progettare i propri progetti e processi di apprendimento in collaborazione con altri.
2. Costruire solide fondamenta: **literacy e numeracy** (saper scrivere, leggere e fare di calcolo) rimangono cruciali.
3. Nell'era della trasformazione digitale e con l'avvento dei big data, **l'alfabetizzazione digitale e l'alfabetizzazione dei dati** stanno diventando sempre più essenziali, così come lo sono la salute fisica e il benessere mentale.

Cambiare il sistema... è possibile?

1. L'AGIRE: Il programma progettato attorno agli studenti per motivarli e riconoscere le loro conoscenze pregresse, abilità, atteggiamenti e valori.
2. RIGORE: Argomenti stimolanti e consentire riflessioni e riflessioni profonde.
3. MESSA A FUOCO: numero relativamente piccolo di argomenti per garantire la profondità e la qualità dell'apprendimento.
4. COERENZA: Sequenzialità per riflettere la logica delle discipline
5. ALLINEAMENTO: con le pratiche di insegnamento e valutazione. Nuovi metodi di valutazione che valorizzino gli esiti degli studenti e le azioni che non possono essere sempre misurate.
6. TRASFERIBILITÀ: priorità a conoscenze, abilità, attitudini e valori che possono essere appresi in un contesto e trasferiti agli altri.
7. SCELTA: gamma di argomenti e opzioni di progetto, e l'opportunità di suggerire i propri argomenti e progetti, con il supporto per fare scelte ben informate.

Le competenze

Competenze per **trasformare** la nostra società e modellare il nostro futuro

Le "Competenze Trasformative", che insieme affrontano il crescente bisogno per i giovani di essere **innovativi, responsabili e consapevoli**:

- Creazione di nuovo valore
- Riconciliazione di tensioni e dilemmi
- Assumersi responsabilità

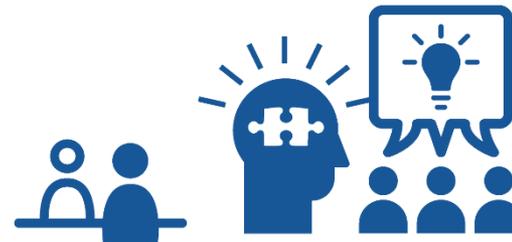
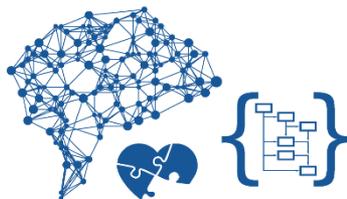
Top 10 skills

in 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

in 2015

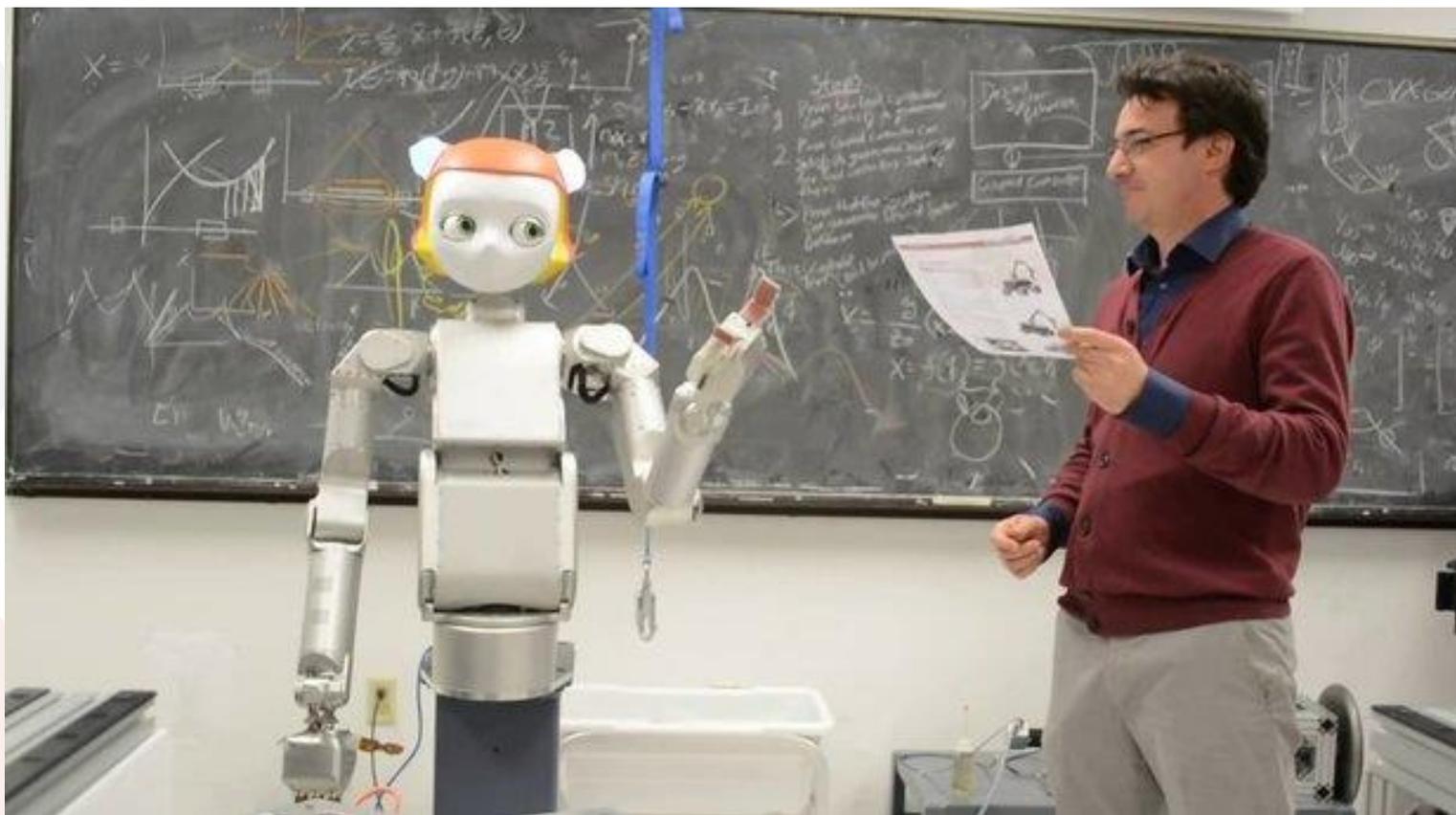
1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality Control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity



INSEGNARE....

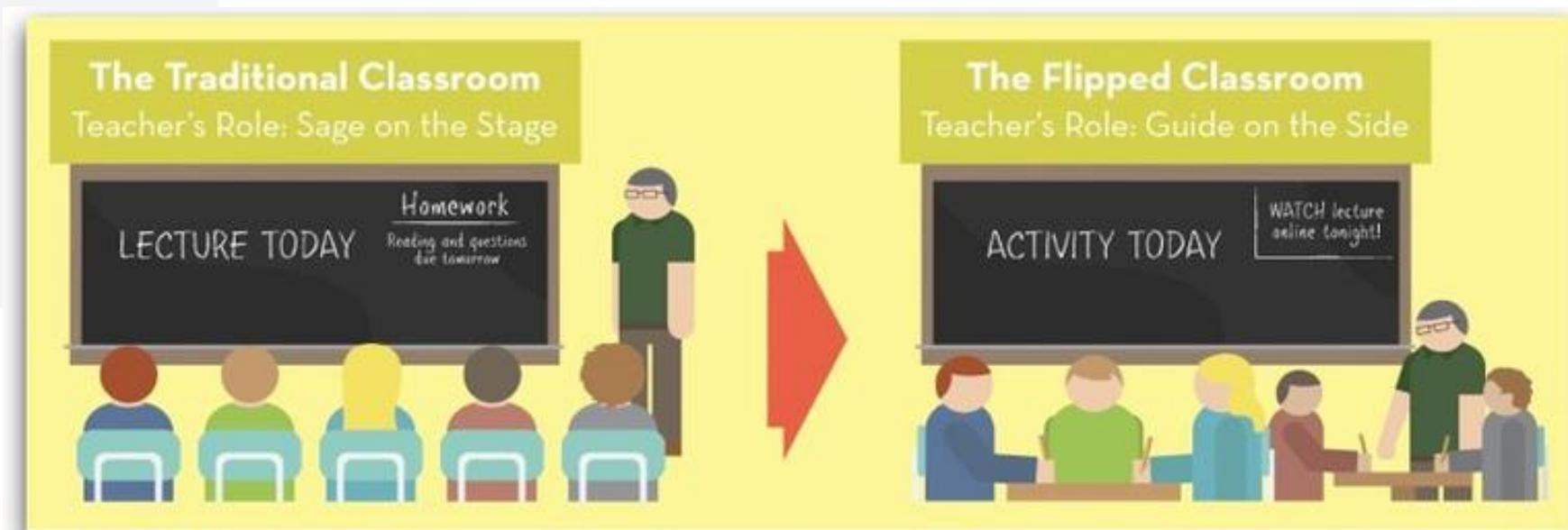


L'INSEGNANTE

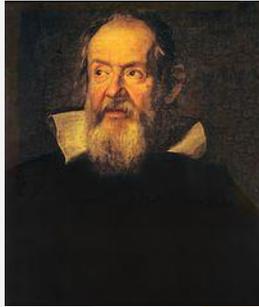


L'INSEGNANTE

TRASFORMAZIONE DAL «SAGGIO SULLA CATTEDRA»
ALLA «GUIDA CHE ACCOMPAGNA»



Pensiamo a questi aspetti



Non puoi insegnare qualcosa ad un uomo.
Lo puoi solo aiutare a scoprirla dentro di sé.

Il buon insegnamento è un quarto
preparazione e tre quarti teatro.
GALILEO GALILEI

- Costruzione del programma basato sulle potenzialità degli studenti
- Metodi di sviluppo conoscenza e competenza in diversi contesti
- Valutazione olistica

L'apprendimento ... molte opportunità ...

Tutto dipende dall'insegnante:

L'engagement

Processi induttivi per dare senso

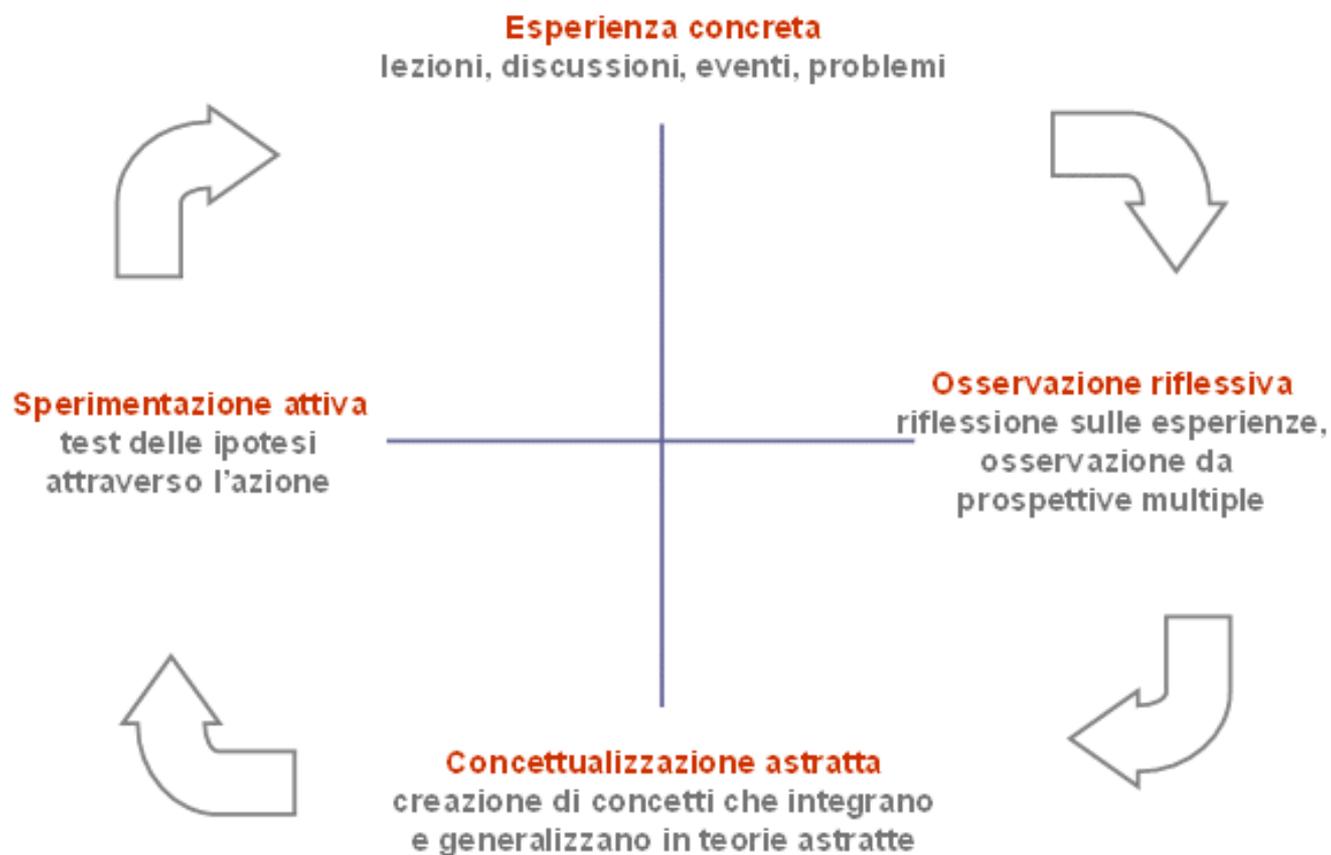
Esperienziale

Non solo mente, anche corpo

Collaborativo – più naturale

Game based

L'apprendimento esperienziale (Kolb)



Gamification: Apprendimento con il gioco

Deriva dalla parola “Game”, cioè gioco, ma è qualcosa in più del semplice divertimento.

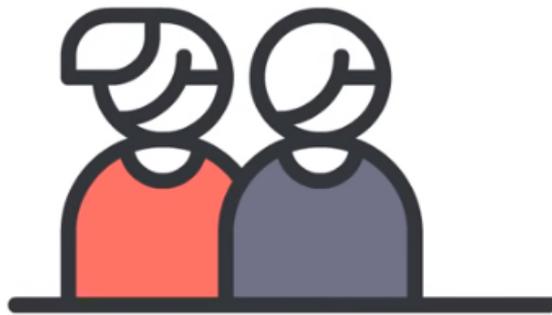
Non vuol dire trasformare un’esperienza in un gioco, ma prendere tecniche proprie del gioco (o videogiochi) e trasferirle all’interno di cornici che le persone conoscono, con il risultato che non ci si accorge neanche che si sta giocando/imparando.

COME FUNZIONA: È un insieme di regole mutuato dal mondo dei videogiochi, i cui principi base sono:

- al centro va sempre collocato l’utente ed il suo coinvolgimento attivo ----

STIMOLA UN COMPORTAMENTO ATTIVO

- utilizzare meccaniche e dinamiche ludiche in attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco, per stimolare alcuni istinti primari di un essere umano ---- GUIDA UN INTERESSE ATTIVO VERSO IL MESSAGGIO DA COMUNICARE



**motivate students and
make learning enjoyable**

elementi in piani di lezione per motivare
studenti e rendere l'apprendimento piacevole è



La valutazione

La standardizzazione della valutazione porta al non riconoscimento di competenze chiave

- Oltre la «fotografia» della conoscenza
- Valutare la complessità e il cambiamento di comportamento
- Embedded formative evaluation

CONCLUSIONI

Le competenze che chiediamo ai nostri studenti le dobbiamo sviluppare noi come educatori in primis

- Puntare sulla professionalità per adattare i contenuti al contesto
- Dare il buon esempio dell'agire, mettersi in gioco
- Sviluppare l'osservazione del processo e non focalizzarsi sul risultato