

Rivista per la scuola primaria

Sim

SCUOLA ITALIANA MODERNA

4 dicembre
2015



Competenze di cittadinanza
e identità di genere, proposte didattiche

EDITRICE
LA SCUOLA

Direttore
Pier Cesare Rivoltella

Redazione
Gloria Sinini
g.sinini@lascuola.it

Comitato scientifico
Renza Cerri (Università di Genova)
Floriana Falcinelli (Università di Perugia)
Luigi Guerra (Università di Bologna)
Alessandra La Marca (Università di Palermo)
Daniela Maccario (Università di Torino)
Marinella Muscarà (Università di Enna Kore)
Elisabetta Nigris (Università di Milano Bicocca)
Loredana Perla (Università di Bari)
Pier Giuseppe Rossi (Università di Macerata)
Maurizio Sibilio (Università di Salerno)

Comitato di Redazione
Progettare: Rosaria Pace (Università degli studi di Foggia)
Comunicare: Alessandra Carenzio (Università Cattolica di Milano)
Valutare: Lorella Giannandrea (Università di Macerata)
Professione insegnante: Valentina Pennazio (Università di Genova)
Studi di caso: Elena Mosa (INDIRE di Firenze)
Angolo del Dirigente: Laura Fiorini (Dirigente scolastico del Liceo Maffeo Vegio di Lodi)
Bookmark: Serena Triacca (Università Cattolica di Milano)
Sim-kit: Paola Amarelli (Dirigente scolastico, Adro, BS), Alessandro Sacchella (supervisore di tirocinio a Scienze della formazione primaria, UCSC)
Curatore notiziario normativo: Mario Falanga (Università degli studi di Bolzano)

Autori in redazione
Daniele Barca, Stefano Bertora, Enrica Brichetto, Laura Comaschi, Cristina Cuppi, Fabia Dell'Antonia, Chiara Friso, Nicoletta Farneschi, Angela Fumasoni, Paolo Gallese, Mariolina Goduto, Alessandra Grassi, Rita Marchignoli, Antonella Mazzoni, Francesca Musetti, Francesca Panzica, Eva Pigliapoco, Fabiola Scagnetti, Ivan Sciapeconi, Roberto Sconocchini, Anna Soldavini, Isa Sozzi, Elena Valdameri, Elena Valgolio, Ivano Zoppi

Editoriale

A che gioco giochiamo
di Pier Cesare Rivoltella, pag. 1

Sim-pic

Regole compositive #3
di Serena Triacca e
Davide Moncecchi, pag. 6

La gallery di SIM-Pic è disponibile sul sito, nella sezione **Approfondimenti per abbonati**

Risorse web

Inserite alle pagine 20, 25, 44, 57

Bookmark

Padlet
di Rita Marchignoli, pag. 19

Insegnanti 2.0
di Angela Fumasoni, pag. 37

Kirikù e la strega Karabà
di Antonella Mazzoni, pag. 51

Natale al paese e altri racconti
di Eva Pigliapoco, pag. 73

La scuola primaria
di Roberta Cadenazzi, pag. 93

Sim-kit

KIT del mese
di Paola Amarelli e
Alessandro Sacchella, pag. 8



Focus Progettare

Nuova sfida per la didattica

di Tiziana Ceroni, pag. 14

La competenza digitale

di Linda Giannini, pag. 21

Comunicare

Le cose che piacciono a me

di Rebecca Ciardelli e
Gaia Beltramo, pag. 27

L'educazione affettiva

di Alessandra Carenzio,
pag. 33

Valutare

La rubrica di valutazione

di Marilena Sansoni, pag. 40

Studi di caso

Cooperare perché?

di Laura Cattaneo, pag. 46

eTwinning: innovazione didattica

di Brigida Clemente, pag. 48

Professione insegnante

Una scuola oltre i generi

di Elisabetta Ranzi e
Deborah Zucca, pag. 54

Maestra, perché c'è l'Isis?

di Valentina Guerrini, pag. 59

Angolo del dirigente

Il nuovo POTF

di Mariolina Goduto, pag. 64

La formazione/ aggiornamento

di Alessandra Grassi, pag. 68

Lettere al Direttore

pag. 96

Zoom

La Didattica della matematica nella scuola di base

di Floriana Falcinelli, pag. 75

Sull'utilizzo della crittografia

di Giorgio Faina, pag. 78

MiMa – Mathematics in the Making

di Emanuela Ughi, pag. 81

Il problema dei problemi: è una

questione di testo?

di Martina Sabatini, pag. 83

Quando il meno diventa più

di Judit Jassó, pag. 85

Sul filo del gioco

di Lorella Lorenza Bianchi,
pag. 88

Bibliografia ragionata di ZOOM

a cura di Martina Sabatini,
pag. 91

Progetto grafico e impaginazione

Overtime di Olivia Ruggeri

Produzione ed Editing fotografico

SIM-PIC

Davide Moncecchi

Segreteria di Redazione

Annalisa Ballini

sim@lascuola.it

Supporto tecnico Area Web

helpdesk@lascuola.it – tel.030 2993325

Illustrazioni di copertina

Monica Frassine

“Scuola Italiana Moderna”,

mensile per la scuola primaria

Autorizzazione del Tribunale di Brescia

n. 12 del 4 marzo 1949

ISSN 0036-9888

Quote di abbonamento

Abbonamento annuo 2015-2016

Italia: € 60,00

Europa e bacino del Mediterraneo:

€ 105,00

Paesi extraeuropei: € 129,00

Il presente fascicolo: € 8,00

Abbonamento digitale: € 39,00 (iva incl.)

(istruzioni dettagliate sul sito dell'Editrice

La Scuola o presso l'Ufficio Abbonamenti)

Conto corrente postale n° 11353257

(riportare nella causale il riferimento

cliente)

Attenzione: informiamo che l'Editore si

riserva di rendere disponibili i fascicoli

arretrati della rivista in formato digitale

(PDF).

I fascicoli respinti non costituiscono

disdetta.

Ufficio Abbonamenti

(con operatore dal lunedì al venerdì

negli orari 8.30-12.30 e 13.30-17.30;

con segreteria telefonica in altri giorni e

orari)

Tel. 030 2993 286

Fax 030 2993 299

e-mail abbonamenti@lascuola.it

Ufficio Marketing

Tel. 030 2993 290

e-mail pubblicita@lascuola.it

Direzione, Redazione,

Amministrazione, Uffici

EDITRICE LA SCUOLA S.p.A.

via A. Gramsci 26, 25121 Brescia

Stampa

Vincenzo Bona S.p.A., 1777 Torino

Contiene I.P.

Osservare e documentare la competenza

La competenza digitale

Il suo sviluppo all'interno di curricoli verticali

di **Linda Giannini**, insegnante di scuola primaria
e Samsung Educational Ambassador

La raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE) prevede, tra queste, quella digitale; di cui si fornisce una descrizione puntuale: «Le competenze digitali di base sono le capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Sono quindi competenze utili a tutti i cittadini per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale. Le competenze digitali si fondano su "abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: l'uso del computer [aggiungerei... e delle ICT] per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet». Come valutarla?

Le linee di intervento definite nell'ambito delle competenze digitali di base si fondano su quanto previsto dal pilastro 6 dell'Agenda Digitale Europea (DAE) *Enhancing digital literacy, skills and inclusion* e hanno due obiettivi primari:

- realizzare la cittadinanza digitale: accesso e partecipazione alla società della conoscenza, con una piena consapevolezza digitale;
- realizzare l'inclusione digitale: uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della rete e per lo sviluppo di una cultura dell'innovazione e della creatività.

A queste si aggiungono ultimamente le 6 nuove priorità dell'Unione Europea: dall'educazione inclusiva al digitale (si veda relazione congiunta della Commissione Ue e degli Stati membri del settembre 2015). In ciò le istituzioni scolastiche giocano certamente un ruolo

importante, specie se ci sono progetti curricolari e micro percorsi condivisi tra i diversi ordini scolastici.

A tal proposito credo che per attuare realmente e proficuamente la continuità didattica e la verticalizzazione di progetti siano importanti:

- un lessico comune tra docenti, comunque rispettoso dei vari stili di insegnamento e dei diversi bisogni e ritmi di apprendimento di alunne/i;
- sezioni e gruppi misti (per genere, età, nazionalità) capaci di lavorare a classi aperte;
- una puntuale documentazione, anche on line.

Considero, dunque, gli istituti comprensivi una ottima occasione per stabilire rapporti e confronti atti a costruire in forma collaborativa e cooperativa percorsi educativi e didattici condivisi da tutti i tre ordini scolastici, i quali possono

essere estesi alla secondaria di secondo grado e, ove possibile, all'università. Per chiarire come sia possibile attuare ciò, faccio riferimento ad alcune esperienze realizzate in questi anni (si veda nelle Risorse), le quali sono state osservate, documentate e condivise mediante alcune pubblicazioni.

All'interno di tali lavori vengono descritte e documentate esperienze di gioco con: numeri, logica, coding, controlli in remoto, micromondi, chat, mondi attivi, e ci sono riflessioni sulla costruzione identitaria mediata da ambienti telematici. Il coinvolgimento delle scuole di ogni ordine e grado è avvenuto mediante gemellaggi e la condivisione in rete di molteplici azioni didattiche ed educative. Ciò ha consentito di aggregare comunità per l'apprendimento e per lo sviluppo di competenze di tipo

tecnologico-scientifico. Sono stati individuati anche esempi di integrazione della robotica all'interno di pratiche costruttiviste concretamente collegate con quelle curricolari, sino a diventarne parte integrante. In alcuni casi ciò ha coinvolto non solo le istituzioni scolastiche, ma anche partner esterni che hanno fornito le risorse necessarie per attuare percorsi innovativi, digitali, ludiformi. Nelle esperienze segnalate, infine, si descrivono anche le fasi della sperimentazione di una didattica nuova che utiliz-

za EAS (Episodi di Apprendimento Situato), Flipped Classroom e tablet.

Proverò ora a far emergere quanto hanno in comune queste esperienze e cosa abbia favorito il loro successo.

Certamente tra gli elementi strategici si può annoverare la comunicazione (intesa anche come informazione, condivisione e trasparenza) la quale è avvenuta mediante diversi sistemi, come schematizzato nella tabella 1.

Nonostante la varietà ed eterogeneità delle proposte educati-

ve e didattiche, la strategia di comunicazione ha indicativamente previsto:

- invio e-mail alle scuole che nelle diverse occasioni hanno fatto parte delle reti informali o formali di progetto;
- stampa delle mail per coloro che in determinati periodi hanno segnalato di non avere accesso alla posta elettronica;
- raccolta dei materiali da condividere e da inviare anche a mezzo pacchi postali;
- documentazione on line sui blog di *progetto Web-x* (www.edidablog.it) del MIUR;

Tabella 1

	Incontri in presenza	E-mail	Mailing list	Social network	Documentazione	Eventi
Dirigente Scolastico	×	×	×	×	×	×
Docenti dell'istituto	×	×	×	×	×	×
Docenti di altri istituti	×	×	×	×	×	×
Enti	×	×	×	×	×	×
Esperti	×	×	×	×	×	×
Genitori	×	×	×	×	×	×
Personale ATA	×	×	×		×	×
Studenti	×	×		×	×	×



▪ presentazione in convegni, meeting, seminari, workshop. Inoltre, è stato previsto l'uso di diversi canali e strumenti comunicativi:

- active worlds, skype, messenger...;
- coding;
- kit mindstorm, lego wedo, bee bot, blue bot;
- micro mondi;
- microscopi Intel;
- social network ed ambienti web 2.0;

I percorsi, infine, hanno previsto l'utilizzo di:

- internet (della/e scuola/e e quelle personali, a casa);
- posta elettronica (della/e scuola/e e quella personale, a casa);
- cellulari personali (con interazioni mediante telefonate; sms; whatsapp; hangout...);
- computer, tablet / ipad (della/e scuola/e e quelle personali, a casa);
- stampanti, fotocopiatrici (della/e scuola/e e quella personale, a casa);
- pacchi postali.

Le competenze digitali si possono acquisire mediante moduli, un po' come quelli previsti dai corsi ECDL oppure "agendo" e "facendo" direttamente all'interno di percorsi, esperienze, progetti, spe-

rimentazioni metodologiche e didattiche. Senza nulla togliere alla prima soluzione, da quanto emerso dalla mia pluriennale esperienza, la seconda risultata essere maggiormente stimolante ed efficace. Può dunque capitare che in ambienti chat tridimensionali come **Active worlds** o **AwEdu** lo spazio divenga una occasione di esplorazione, comunicazione, confronto, ricerca, condivisione senza distinzione di età e genere. L'organizzazione che bambine/i e ragazze/i si danno con giochi e attività mirate può essere flessibile, mutevole nel tempo, variabile. E con questo non intendo dire frammentaria, volubile, superficiale, labile. A seconda del momento e dell'esigenza possono attuarsi – in modo implicito, informale e sereno – valutazioni tra efficienza ed efficacia, portando sia adulti (docenti, esperti, familiari...) che alunne/i (dall'infanzia all'adolescenza) a selezionare segmenti di interesse, approfondimento, ricerca.

Ho inoltre osservato che bambine/i e ragazze/i non si organizzano operando nette divisioni di genere. Con loro ho spesso affrontato l'argomento e insieme siamo arrivati a

questa conclusione: non ci sono giochi-attività da maschi e giochi-attività da femmine, vestiti e pettinature da maschio o da femmina. Può capitare, ad esempio, che Giorgia abbia i capelli corti e che Andrea li porti lunghi; la tuta di Luigi può essere tranquillamente indossata da Luisa, così come le scarpe da ginnastica.

Sin dalla più tenera età il gioco della cucina, reale o virtuale che sia, è richiestissimo da tutti, specie ora che molti sono i programmi televisivi che si occupano del settore, coinvolgendo anche i più giovani (così come avviene con Junior MasterChef Italia, la cucina dei bambini).

Stessa cosa vale per i travestimenti, per i grembiolini "di recupero" e per le tecnologie: come diciamo spesso, *quel che capita capita*, a prescindere dal colore e dalla sua forma.

Con particolare riferimento alle competenze digitali, elenco di seguito gli obiettivi indicati nei progetti elencati all'inizio del presente articolo:

- assumere una cultura della partecipazione, della vigilanza e della responsabilità nei confronti della comunità, compresa quella virtuale;





li educativi che aiutino a storizzare le esperienze e permettano di attingere conoscenze dal patrimonio individuale e collettivo.

In relazione alle istanze della continuità verticale e orizzontale, la documentazione assume un significato strategico per:

- fornire elementi significativi per programmare “il nuovo”;
- riflettere sul “già fatto”;
- comunicare e informare.

L'azione educativa può ritenersi valida nella misura in cui è possibile controllare il livello di apprendimento raggiunto da ogni singolo studente, tenuta presente la situazione di partenza.

Perché si documenta:

«L'itinerario che si compie nelle istituzioni scolastiche assume pieno significato per i soggetti coinvolti e interessati nella misura in cui può venire adeguatamente rievocato, riesaminato, analizzato, ricostruito e socializzato» (Decreto Ministeriale 3 giugno 1991, Orientamenti dell'attività educativa nelle scuole materne statali).

I progetti educativi e didattici, infatti, si rendono concretamente visibili attraverso un'attenta documentazione e una conveniente comunicazione dei dati relativi alle attività per i quali ci si può utilmente avvalere sia di strumenti di tipo verbale, grafico e documentativo, sia di tecnologie audiovisive più ampiamente diffuse nelle scuole.

Le documentazioni, da raccogliere in modo agile ma conti-

- comprendere il valore e la necessità delle norme/regole per l'organizzazione della vita sociale;
- imparare a confrontare le proprie idee con quelle degli altri per decidere insieme;
- individuare i bisogni propri e quelli del gruppo;
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di negoziare e di cooperare;
- promuovere relazioni interpersonali positive;
- promuovere negli adulti un ascolto attento delle proposte/risposte di bambine/i – ragazze/i e favorire il dialogo reciproco;
- coinvolgere in modo attivo gli alunni delle scuole nell'attività di promozione della condivisione mediante interventi volti a realizzare materiale [disegni, storie, manufatti artistici, robot];
- educare alla socialità, allo star bene insieme, all'intercultura, all'inclusione, all'integrazione e alla solidarietà verso i soggetti in difficoltà e il prossimo in generale;
- costruire comunità attente e sensibili coinvolgendo anche, ove possibile, le famiglie, il quartiere e il territorio, partner on line;

- innovare la didattica delle materie scientifiche tramite pratiche che fanno largo uso delle ICT, dal blog al social network;
- mantenere il contatto tra le istituzioni scolastiche e la ricerca didattica in diversi ambiti con particolare attenzione alle ICT e alle discipline scientifiche (matematica, fisica, chimica, biologia...);
- stimolare gli insegnanti all'uso delle ICT e fornire il supporto necessario per la loro formazione in questo ambito
- diffondere la robotica educativa come strumento per motivare allo studio delle discipline scientifiche.

Per quanto riguarda l'aspetto specifico della documentazione, per le competenze digitali vale quanto in generale si applica a tutti i percorsi educativi e didattici. Questa ha l'obiettivo di fornire dati per leggere, interpretare ed elaborare l'intero progetto realizzato nelle istituzioni scolastiche. Essa, più che mai in una istituzione scolastica che interagisce con altri soggetti, ha lo scopo di costituire un archivio di materia-

nuativo, offrono a bambine/i e adolescenti l'opportunità di rendersi conto delle proprie conquiste e forniscono a tutti i soggetti delle continuità educative, varie possibilità di informazioni, riflessioni e confronto contribuendo positivamente anche al rafforzamento delle prospettive della continuità.

Le documentazioni sono inoltre un elemento indispensabile per la socializzazione delle esperienze, per il confronto e lo scambio di idee con altre scuole, per la reciproca crescita professionale e culturale.

Per chi si documenta:

- per gli studenti (che hanno bisogno di riesaminare le loro esperienze, di riflettere su di esse, di ricercarne informazioni importanti per la sistematizzazione dei loro saperi);
- per le famiglie (per una continuità operativa);
- per i docenti (per un confronto che è al tempo stesso un momento di verifica).

In quanti modi le ICT possono aiutarci nella preziosa attività del documentare?

A parte i consueti modi di fornire una documentazione dei percorsi e delle attività scolastiche (es. cartelloni, foto, video, etc.), individuerai:

- il fascicolo personale;
- il materiale raccolto su vari supporti (CD – DVD – “chiavette usb”...);
- il sito delle istituzioni scolastiche;

- i blog e wiki;
- gli ambienti 2.0.

Considero molto importante la documentazione in tempo reale delle attività svolte così da favorire una comunicazione continua fra docenti, famiglie, territorio e comunità tramite tutti gli strumenti ci cui disponiamo (es. mailing list, blog, chat, social network). Ciò consentirà a tutti i componenti di mettere in campo le diverse e varie competenze digitali acquisite.

Nel caso in cui ci siano progetti in rete con altre scuole, sarà fondamentale creare fluidi contatti tra loro e ciò porterà numerosi vantaggi, quali la condivisione di idee, di visioni, di talenti oltre ad un arricchimento reciproco.

La collaborazione e la condivisione trova il suo punto di forza proprio nella abilità di ciascuno di sfruttare le modalità di l'integrazione e l'interazione non solo per confrontarsi su temi esistenti, ma soprattutto con la finalità di generare novità dal punto di vista teorico e dal punto di vista pratico.



Risorse web

Enhancing digital literacy, skills and inclusion, in Internet, URL: <http://www.agid.gov.it/agenda-digitale/competenze-digitali/competenze-base>

Esperienze didattiche con le tecnologie e relativa documentazione:

In Internet, URL: <http://goo.gl/GpBRd0>: **Primi passi nella cibernetica: atti del Convegno EXPO e-Learning** (2004)

In Internet, URL: <http://goo.gl/TvRGNz>: **1 - 2 - 3D iCity: congresso annuale AICA** (2005)

In Internet, URL: <http://goo.gl/9J4pK9>: **iCity: una città virtuale per costruire identità**, «Form@re» (2006)

In Internet, URL: <http://goo.gl/7q5MXJ>: **I numeri dell'infanzia: convegno Nazionale Modelli e Tecnologie per la Nuova Didattica della Matematica** (2007)

In Internet, URL: <http://goo.gl/BWhDiw>: **Da Robot @ Scuola a Rob & ide: viaggio in prospettiva**, «Form@re» (2007)

In Internet, URL: <http://goo.gl/bzlsQG>: **Dalla realtà all'astrazione e ancora alla realtà**, «Sie-L» (2010)

In Internet, URL: <http://goo.gl/DM4XkN>: **Tre lustri di mondi attivi, tra ambienti e ricordi**, «Bricks» (2013)

In Internet, URL: <http://goo.gl/8S84Ke>: **THINK & BUILD BRIDGES... un approccio interdisciplinare**, «TD Tecnologie Didattiche» (2014)

In Internet, URL: <http://goo.gl/I6Vumd>: **Condivisione e partecipazione per aprire finestre sul mondo**, «Annali pubblica istruzione», 141 (2014)

In Internet, URL: <http://goo.gl/RG0IyX>: **Didattica Nuova: un cammino lungo un primo tratto di sperimentazione**, «Bricks» (2015)