

A group of diverse young children, some with backpacks, walking towards school. The image is partially obscured by a white text box.

PARTIRE BENE PER ANDARE LONTANO

La **SCUOLA PRIMARIA**
fra tradizione ricerca e innovazione

5 | 6
aprile 2019

The industrial model of schooling



5 | 6
aprile
2019

PARTIRE BENE PER ANDARE LONTANO

La SCUOLA PRIMARIA fra tradizione ricerca e innovazione

TRENTINO

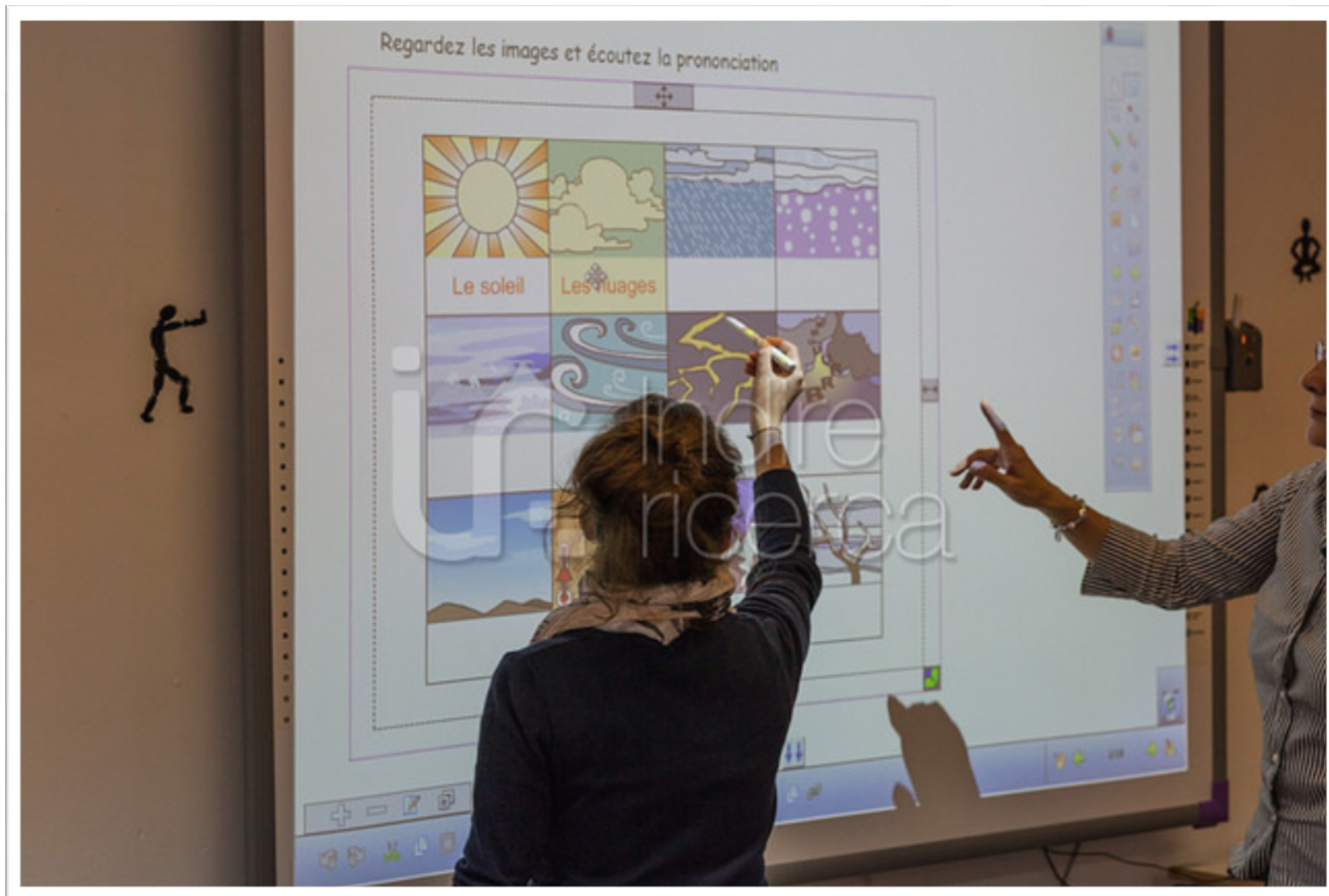


5 | 6
aprile
2019

PARTIRE BENE PER ANDARE LONTANO

La SCUOLA PRIMARIA fra tradizione ricerca e innovazione

TRENTINO



Rincorrere le conoscenze aumentando le pagine.
Modelli enciclopedici come risposta alla complessità della società della conoscenza
Ad esempio, il libro per la 4 e 5 elementare di 2.350 pagine.



"fatta che una testa ben piena" **E.Morin**

La scuola primaria in Italia ha una tradizione centenaria di innovazione ma spesso cerca di uniformarsi al modello scolastico della secondaria, come la scuola dell'infanzia fa spesso verso la scuola primaria. Le materie:

«Che si fa oggi per dare la nozione del peso dei vari liquidi? Dopo di aver detto che i liquidi hanno un diverso peso, si fa studiare agli scolari un elenco in cui i vari liquidi sono messi in gradazione rispetto appunto al loro peso. Sa meglio chi ha migliore memoria. Il metodo sperimentale invece porta il ragazzo a osservare che se egli mette in un bicchiere una certa quantità di acqua e poi una certa quantità di spirito, questo sta a galla e così succede se all'acqua unisce l'olio, mentre ciò non avviene se all'olio unisce dello spirito; se poi introduce nel bicchiere in cui ci siano acqua e spirito nelle proporzioni volute una goccia d'olio, questa rimane a metà come sospesa; laddove si aggiunge acqua la goccia va in su, e se aggiunge spirito la goccia va in giù.

Ed esperimenti simili si fanno con il vino, col latte, col petrolio, col mercurio e via. Alla fine di tale esperienze tutti gli scolari fanno.

«La scuola solita dice ai bambini che le condizioni necessarie per lo sviluppo delle piante sono la luce, il calore. Il metodo sperimentale fa sì che il ragazzo il quale abbia messo parecchi semi nell'acqua e altri no, tocchi con mano la necessità dell'acqua nella vegetazione; provi la necessità della luce ponendo a crescere una pianticina al sole e un'altra al buio; e la necessità del calore tenendo durante l'inverno parecchi bulbi di giacinto sul davanzale delle finestre e altri presso una sorgente calorifica. La solita scuola dice come si fa il pane; la nuova scuola fa seminare e coltivare frumento, lo fa battere, lo fa macinare, fa separare la farina dalla crusca; poi insegna a lavorare la farina con l'acqua, sale, lievito, indi a mettere le pagnottelle nel forno della cucina. Ecco il pane. E così dicasi delle cose di uso più comune, come il carbone, il burro, l'amido, la fecola, la cioccolata, le candele, il sapone e simili».

G.Pizzigoni

La scuola elementare rinnovata secondo il metodo sperimentale



l'innovazione possibile

I sette orizzonti di Avanguardie educative per:

TRASFORMARE IL MODELLO TRASMISSIVO DELLA SCUOLA

SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI
PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE

CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO

RIORGANIZZARE IL TEMPO DEL FARE SCUOLA

RICONNETTERE I SAPERI DELLA SCUOLA E I SAPERI DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA

INVESTIRE SUL "CAPITALE UMANO" RIPENSANDO I RAPPORTI

(DENTRO/FUORI, INSEGNAMENTO FRONTALE/APPRENDIMENTO TRA PARI, SCUOLA/AZIENDA, ECC.)

PROMUOVERE L'INNOVAZIONE PERCHÉ SIA SOSTENIBILE E TRASFERIBILE

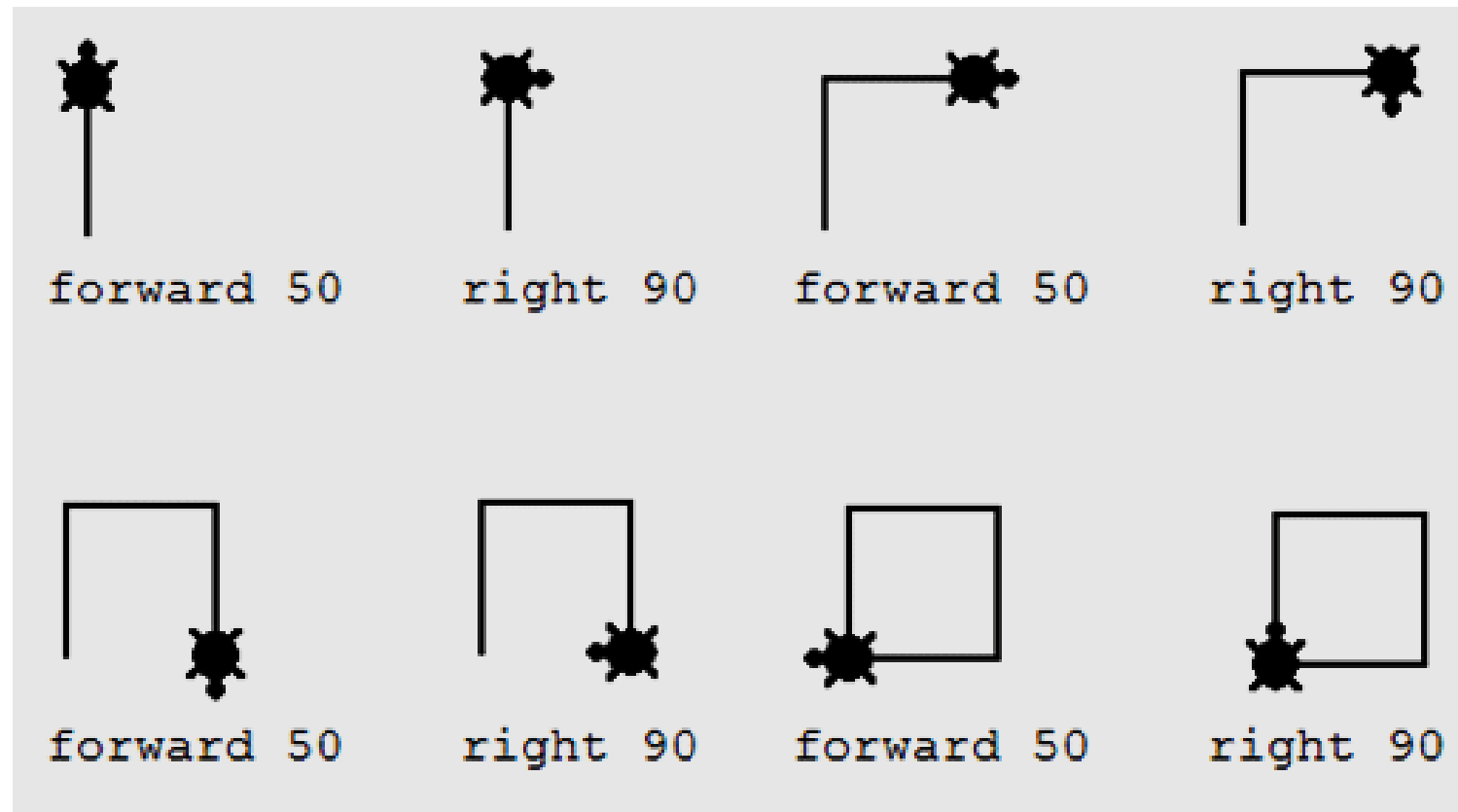
**L'innovazione di cui ha bisogno la scuola è
un processo di trasformazione complessiva del modello scolastico**



0:00/00:00



Costruire le intelligenze guardando alle competenze



Costruire le intelligenze guardando alle competenze

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The main workspace is labeled "Stage" and contains the Scratch cat sprite. Below the stage is the "Sprite" area, which includes a "Nuovo sprite:" button and a list of sprites, with the first one labeled "Sprite1". To the right of the stage is the "Elenco dei blocchi" (Block List) area, which is organized into categories: Movimento, Aspetto, Suono, Penna, Variabili e Liste, Situazioni, Controllo, Sensori, Operatori, and Altri Blocchi. The "Area di programmazione" (Programming Area) is the large workspace on the right where code blocks are assembled. At the top of the editor is the "Barra dei menu" (Menu Bar) with options like File, Modifica, Suggestimenti, and Info. The interface also shows a coordinate system (x: 240, y: -20) and a search icon at the bottom right.

Stage

Area degli Sprite

Elenco dei blocchi

Area di programmazione

Barra dei menu



SPAZIO ESPLORAZIONE

- * Spazio della scoperta e dell'esplorazione del mondo.
- Σ Ambiente dotato di strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione.



SPAZIO INDIVIDUALE

- * Spazi per il raccoglimento, la riflessione, la lettura.
- Σ Postazioni riparate e protette con strumenti di lettura/scrittura individuale.



COLLABORARE

Configurazione per attività di collaborazione, cooperazione, lavori di gruppo.



DISCUTERE

Configurazione per la condivisione, la discussione e il confronto in plenaria.



SPAZIO DI GRUPPO

- * Luogo in cui i gruppi di studenti si raccolgono e costruiscono la propria identità.
- Σ Area che permette soluzioni flessibili per lo svolgimento di attività differenziate.

PRESENTARE

Configurazione uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo.

CREARE

Configurazione per la progettazione e realizzazione di artefatti o prodotti multimediali.

ELABORARE

Configurazione per l'ascolto, l'analisi e lo sviluppo di prove individuali.



AGORÀ

- * Luogo della comunità scolastica tutta.
- Σ Ambiente per la condivisione di eventi aperti anche al territorio.

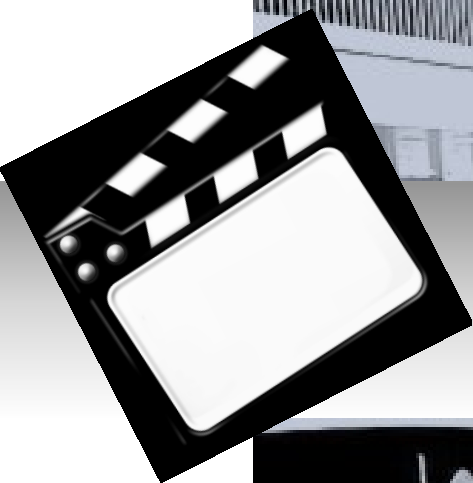
SPAZI¹⁺⁴ EDUCATIVI

5 | 6
aprile
2019

PARTIRE BENE PER ANDARE LONTANO

La SCUOLA PRIMARIA fra tradizione ricerca e innovazione

TRENTINO



Architetture scolastiche e innovazione(VIDEO)

