

ASSOCIAZIONE

L'ORA DI LEZIONE NON BASTA

IL BANDO

Bozza vers. 5

22 dicembre 2017

Il progetto risponde al BANDO NUOVE GENERAZIONI 2017 (fascia di età 5-14 anni) emanato da “CON I BAMBINI impresa sociale” Scadenza 9 febbraio 2018. <http://www.conibambini.org/bando-nuove-generazioni-5-14-anni/>

L'obiettivo del bando è la promozione *del benessere e della crescita armonica dei minori, in particolare di quelli a rischio o in situazione di vulnerabilità (di tipo economico, sociale, culturale), o che vivono in aree e territori particolarmente svantaggiati, garantendo efficaci opportunità educative, sviluppando e rafforzando l'alleanza, le competenze, il lavoro e la capacità di innovazione dei soggetti che si assumono la responsabilità educativa (“comunità educante”) e prevenendo precocemente varie forme di disagio (dalla dispersione e abbandono scolastico, al bullismo e altri fenomeni di disagio giovanile).*

Il soggetto responsabile sarà l'Associazione Senza Zaino. Il progetto avrà dimensione nazionale. Si ipotizza la richiesta di un budget di 3.000.000,00 di Euro per un periodo di 36 - 48 mesi.

PREMESSA METODOLOGICA

La comunità che fa crescere la scuola

L'ora di lezione non basta (LODLNB) parte dal presupposto che lo sviluppo di un'ampia comunità educante, che implica e connette le varie agenzie culturali, sociali, educative, economiche, amministrative, pubbliche e private, di un territorio, possa avere un significativo punto di riferimento nella **scuola**. E per scuola intendiamo quello spazio fisico e relazionale spesso chiamato burocraticamente plesso. L'intenzione di questo progetto è quella di far diventare il **plesso una scuola - comunità** perno dello sviluppo della più ampia **comunità educante** che coinvolge il territorio circostante in cui è inserita.

LODLNB fa propria la visione dell'**Approccio Globale al Curricolo**, che ispira il movimento delle scuole *Senza Zaino* e che si fonda sui valori della **responsabilità**, dell'**ospitalità** e della **comunità**. In particolare l'**Approccio Globale al Curricolo** invita le scuole partecipanti a realizzare una progettazione focalizzata sull'ambiente formativo che implica l'allineamento intenzionale dei fattori hardware (gli spazi, gli arredi, gli strumenti didattici, ecc.) e dei fattori software (i valori, le strategie, gli obiettivi, i metodi, la valutazione, ecc.). Tale allineamento che coinvolge i **5 luoghi** da valorizzare per lo sviluppo della comunità educante di cui diremo inseguito.

All'interno di questa visione LODLNB intende proporre **tre modelli paradigmatici** che innovano la scuola, il **modello dell'artigiano**, il **modello drammaturgico** e il **modello del gioco**. Il primo pone attenzione ai diversi ruoli che l'insegnante può giocare sull'esempio del maestro di bottega che realizza azioni relative al dimostrare, al far vedere, all'affiancare, all'incoraggiare, all'imitare e nel contempo sottolinea la necessità di attrezzare adeguatamente il luogo di lavoro (l'aula, la scuola, i laboratori) in modo da risultare ordinato e funzionale. Il secondo punta l'attenzione nel processo formativo sui modi di impiego della voce, sull'uso appropriato del corpo e della gestualità, sulla sintesi tra ragione ed emozioni. Il terzo introduce le modalità

di apprendimento della sfida, dell'immersività, della simulazione, in un contesto dove apprendere è piacere e divertimento. Per le sue caratteristiche la visione che ispira il progetto ha pertanto l'ambizione di sviluppare una comunità educante inclusiva.

5 aspetti chiave per le pratiche didattiche

Il modello dell'artigiano, il modello drammaturgico e quello del gioco, dovranno pertanto ispirare e guidare le azioni delle scuole (plessi) partecipanti, in coerenza con quanto si afferma nel Bando per cui il primo livello d'intervento per la prevenzione è costituito dalla "**cura della qualità dell'azione didattica e della vita della classe**". Ne discende che le scuole coinvolte dovranno realizzare pratiche di insegnamento – apprendimento, con evidenze che considerino i seguenti **5 aspetti chiave**:

1. la **valutazione formativa** intesa come incoraggiamento e miglioramento di sé, piuttosto che come focalizzazione dei risultati e dei voti. È la scelta di una valutazione fondata sulla motivazione intrinseca aperta all'appassionamento dell'esplorazione e motivata alla conoscenza del mondo interiore ed esteriore;
2. la **possibilità di scelta delle attività e nelle attività** didattiche, nonché degli argomenti di studio da parte degli alunni, che sostiene la responsabilità di ciascun bambino e ciascun ragazzo per la propria crescita e per il proprio apprendimento, utilizzando anche strumenti come il portfolio, l'autobiografia, l'autovalutazione;
3. la **differenziazione** dell'insegnamento orientata a proporre una varietà di metodi, prodotti e di strumenti didattici attraverso la valorizzazione dei diversi interessi, livelli di preparazione, stili di apprendimento, di abilità, di genere, di cultura e di lingua. I metodi, i prodotti e gli strumenti dovranno trovare il giusto equilibrio tra tattile, digitale, iconico, simbolico;
4. la **peer education** con la quale si intende che l'apprendimento avviene anche tramite la responsabilizzazione degli studenti più grandi in favore di quelli più piccoli, degli studenti più dotati i preparati in favore di quelli meno dotati e preparati;
5. la **comunità professionale dei docenti** come base per promuovere la **comunità educante** allargata al territorio, al paese, al quartiere. Tale comunità dovrà essere incentrata sullo scambio di pratiche, sulle decisioni condivise in merito alla conduzione della scuola (plesso) e della classe.

Motivi trasversali alle pratiche didattiche e laboratoriali saranno la prospettiva inclusiva, l'interdisciplinarietà, l'attenzione alle discipline STEM, la promozione della cultura digitale.

Il manuale della scuola per la governance

L'**istituto scolastico aderente** dovrà indicare una **scuola partecipante** (plesso) in un **dato territorio** i cui docenti e genitori sono motivati e interessati a **sviluppare la comunità dentro e fuori lo spazio scolastico**. Per promuovere la comunità nella scuola (plesso) dovranno essere implementati alcuni strumenti di *governance* che avranno nel **Manuale della Scuola** il punto di riferimento documentale ed operativo. Il **Manuale della Scuola** sarà lo strumento che raccoglie le decisioni su regole, processi, organismi, nonché la storia della comunità scolastica. Esso è costituito dalle seguenti parti:

1. *sezione amministrativa*: raccoglie i documenti di funzionamento di base (piano finanziario, circolari, orari, sicurezza, ecc.);
2. *sezione organizzativa*: raccoglie il regolamento della scuola, le procedure (Istruzioni per l'uso) attinenti ai vari momenti di vita scolastica (entrata, uscita, mensa, uso dei laboratori, ricreazione, organizzazione dei tempi, ecc.), l'organigramma (incarichi e responsabilità di alunni, docenti, genitori); il funzionamento del consiglio dei bambini e dei ragazzi e il comitato dei magistrati per il rispetto del regolamento (composto da alunni, docenti e genitori);

3. *sezione didattica*: raccoglie il PTOF e il PDM, il planning della scuola (il piano delle attività che riguarda tutte le classi/sezioni), i repertori delle progettazioni annuali, delle pratiche didattiche, dei timetable delle lezioni/attività, degli strumenti didattici;
4. *sezione storica*: raccoglie i documenti della storia della scuola in relazione ad eventi, iniziative, persone.

Il **Manuale della Scuola** può essere in parte cartaceo e in parte digitale, alcune sue parti più significative dovranno essere visualizzate in appositi pannelli disposti in punti significativi dell'edificio scolastico. Particolarmente significativi saranno, per la *sezione organizzativa* il **consiglio dei ragazzi e dei bambini (CRA)** e il **comitato dei magistrati** (partecipato dagli studenti), per la *sezione didattica* lo **scambio di esperienze e di pratiche** attraverso lo sviluppo di repertori a disposizione di tutti i docenti, per la *sezione storica* la **documentazione** che costituisce l'identità della scuola, favorisce il senso di appartenenza, è occasione di ricerca e studio per gli alunni.

AZIONI PROGETTUALI

Le attività e i luoghi

Nel progetto LODLNB si intendono qualificare le attività che si svolgono nei luoghi interni ed esterni alla scuola assumendo come riferimento di ciascun luogo i paradigmi del modello drammaturgico, il modello dell'artigiano e il modello del gioco sostenuti dai 4 aspetti chiave individuati precedentemente. I luoghi sono visti innanzitutto nella loro dimensione fisica e pertanto dovranno essere allestiti anche tramite interventi "strutturali" (adeguamento degli spazi, degli arredi e delle dotazioni di strumenti didattici). Inoltre per ogni luogo verranno svolte attività di aggiornamento e formazione per il personale docente e gli altri soggetti chiamati ad agire nei luoghi stessi. Agli spazi fisici potranno affiancarsi altri spazi virtuali o simbolici (siti, social, giornalini, comunicazione visuale). **I 4 soggetti destinatari (alunni, genitori e famiglie, docenti e altri interlocutori pubblici e privati del territorio) saranno coinvolti nei vari luoghi e spazi con modalità e gradi di partecipazione diversi. Naturalmente il coinvolgimento degli studenti costituirà l'aspetto fondamentale.**

1 - I luoghi di LAVORO

Sono i luoghi della **produzione**, dei **processi** ovvero delle attività **didattiche** e **laboratoriali**. Ci riferiamo prima di tutto all'**aula scolastica** e agli **spazi laboratoriali interni ed esterni** alla scuola. Si tratta di realizzare aule/laboratorio e laboratori/aula, in cui attivare percorsi di apprendimento legati alla didattica innovativa anche con l'apporto dei genitori e di associazioni o altre risorse del territorio. I laboratori esterni dovranno influenzare quelli interni e l'attività d'aula e viceversa. In ogni luogo si svolgeranno delle attività specifiche previste dal progetto, ma saranno disponibili all'utilizzo di tutti i soggetti coinvolti in orari e tempi extrascolastici e anche durante il periodo estivo, in un'ottica di continuità delle attività anche oltre il tempo progettuale previsto.

Proposte specifiche:

Aule didattiche

Le aule verranno attrezzate secondo il modello delle scuole Senza Zaino coinvolgendo gli insegnanti nell'innovazione didattica e considerando la promozione dei valori della responsabilità, ospitalità, comunità. Una particolare attenzione sarà rivolta alla didattica interdisciplinare, alle discipline STEM. I metodi, i prodotti e gli strumenti dovranno trovare il giusto equilibrio tra tattile, digitale, iconico e simbolico.

Aula docenti

È il luogo della comunità professionale, dello scambio di pratiche dove si progetta e si predispongono il lavoro didattico che coinvolge l'aula e i laboratori, l'intera comunità scolastica e la più ampia comunità educante.

Laboratorio dei giochi (interno o esterno)

Si prevedono attività specifiche per sviluppare modalità didattiche mediate dal gioco sia da tavolo che impiegando le nuove tecnologie.

Laboratorio teatrale (interno o esterno)

Verranno sviluppate le applicazioni specifiche del modello drammaturgico nel contesto scolastico per realizzare performance specifiche, ma anche per sviluppare le modalità drammaturgiche di azione del docente.

Laboratorio musicale (interno o esterno)

La musica come arte che unisce il pensiero razionale e la sfera emotiva, che coinvolge la dimensione corporea

Laboratori artigianali

Viene proposta la scelta di uno o più laboratori artigianali, anche sulla base delle peculiarità artistiche e culturali locali. In essi vi sarà la possibilità di valorizzare il rapporto con l'associazionismo locale (lavoro con stoffe, riparazione biciclette, cartapesta, falegnameria, grafica, coding e robotica, arts).

2 - I luoghi della COMUNICAZIONE

Si intende realizzare luoghi interni e/o esterni alla scuola per la **diffusione** e la **comunicazione** all'interno e all'esterno della vita, delle esperienze e della produzione della comunità educante (scuola e extrascuola). Si intendono sia spazi fisici che per mostre, eventi, conferenze, etc...

Proposta specifica:

Lo spazio del racconto della scuola

Attività volta a rendere visibile all'esterno e all'interno della scuola comunità l'identità di appartenenza, attraverso la realizzazione di mostre, o video, o libri, o altre forme espressive a scelta della scuola e dei ragazzi

Il make learnig visibile

Uno spazio di esposizione e di presentazione dei prodotti scolastici

Il sito della scuola

Il giornalino

3 - I luoghi del MERCATO

I luoghi del mercato sono i luoghi dello **scambio** e dell'**incontro** di oggetti e manufatti, ma anche di idee e progetti. Si tratta di realizzare in luoghi interni e/o esterni alla scuola aree o modalità che favoriscano lo scambio delle esperienze, delle idee, delle prassi (workshop) ma anche la vendita, ad es. dei giochi didattici.

Proposta specifica:

Mercatino ambulante

Anche in collaborazione con l'associazionismo locale, realizzazione di esperienze di scambio e/o vendita dei prodotti degli alunni da effettuare in prevalenza all'esterno della scuola.

Workshop annuale

Spazio per lo scambio di idee, progetti e di prodotti,

4 - I luoghi della DISCUSSIONE

I luoghi della discussione sono i luoghi del **confronto** e della **decisione**. Realizzare in luoghi interni e/o esterni alla scuola un'AGORA', dove riunire le assemblee (ad es. i Consigli dei ragazzi) e confrontarsi, prendere decisioni etc...

Proposta specifica:

L'Agorà

L'agorà è il luogo della discussione e della decisione. È uno spazio interno alla classe, alla scuola, esterno alla scuola (salone per conferenze). Nell'agorà della scuola si tiene il Consiglio dei bambini e dei ragazzi (istituzione e funzionamento di quest'organo decisionale della comunità, favorendo l'esperienza partecipativa di tutti i soggetti coinvolti (studenti, docenti, genitori).

5 - I luoghi delle RISORSE

I luoghi delle risorse sono i luoghi del **sostegno** e dell'**allestimento**. Realizzare in luoghi interni e/o esterni alla scuola un'area "produttiva" dove si collochino la Fabbrica degli strumenti didattici e il Cantiere degli spazi, per la manutenzione degli stessi.

Proposta specifica:

la Fabbrica degli strumenti didattici (per le dotazioni delle aule e dei laboratori di strumenti tattili, digitali, iconici, per la produzione di giochi)

il Cantiere degli spazi (per migliorare gli arredi, le strutture e la comunicazione visuale, curare la manutenzione)

Il furgone dell'inclusione

Si tratta di un mezzo mobile dotato di strumentazione tecnologica per disabili del CNR di Pisa che consentirà di spostarsi in tutte le sedi dell'Italia al fine di realizzare azioni di supporto per docenti e famiglie in favore degli alunni con disabilità.

LE ALTRE ATTIVITÀ

Formazione specifica per i docenti

La visione del progetto e le metodologie che si propongono saranno oggetto di formazione specifica.

Percorso per rappresentanti dei genitori

È previsto un percorso guidato per i rappresentanti dei genitori sul loro ruolo specifico, in quanto mediatori della comunità.

Competenze genitoriali

Si dovrà realizzare un percorso formativo rivolto a genitori e docenti sulle competenze genitoriali e sul loro ruolo nella comunità educante.

Pratiche riparative

A partire dalla recente riflessione sulla "Giustizia riparativa" e con la collaborazione di partner accademici, si intende realizzare attività di studio e preparazione dei vari soggetti coinvolti (ragazzi, famiglie, docenti e associazioni) su luoghi e modalità di gestione dei conflitti. Un obiettivo è quello di diffondere una nuova cultura del conflitto ed una maggiore conoscenza delle modalità riparative, con lo scopo di contribuire a decostruire le abituali modalità, statiche e rigide, con cui i soggetti guardano ai conflitti e alle relative contrapposizioni, nonché favorire la co-costruzione di una visione alternativa alla rigida contrapposizione delle parti, più attenta all'accoglienza dei punti di vista, dei differenti bisogni ed interessi, nonché alla ricomposizione delle rotture create dal conflitto.

Azioni riparative

Realizzazione pratica di attività riparative attinenti la storia e il vissuto della propria comunità, con il coinvolgimento dei ragazzi e delle famiglie, oltre ai cosiddetti corpi intermedi (parrocchia, associazioni ricreative e sportive, etc...).

REQUISITI E IMPEGNI NECESSARI PER LA PARTECIPAZIONE DELLE SCUOLE

- Dirigente con aspettativa di permanenza nella struttura, che segnali anche un referente di progetto affidabile
- Referente disponibile “all’investimento” in termini di tempo ed energie, compresi lo svolgimento di periodici incontri durante tutto il progetto anche con spostamento a Lucca
- Disponibilità all’apertura della scuola in orario extrascolastico, ovvero 16.00-23.00 , il sabato e domenica, da giugno a settembre.
- Evidenza dai dati della presenza di problematiche di “povertà educativa”: dispersione, famiglie con varie forme di disagio socio-economico, immigrazione, disabilità
- Realizzazione progressiva dei 5 luoghi e delle altre attività previste
- Adesione ai modelli dell’artigiano e drammaturgico
- Stesura e adozione del manuale della scuola
- Documentazione di tutte le attività progettuali
- Rendicontazione puntuale delle spese progettuali

PARTENARIATO DI PRESENTAZIONE

SOGGETTO RESPONSABILE: Associazione Senza Zaino

SCUOLE: circa 15 scuole da individuare a livello nazionale tra gli Istituti appartenenti alla Rete di scuole Senza Zaino

SOCIETA’ DI VALUTAZIONE DI IMPATTO: da definire

ALTRI PARTNER A CARATTERE NAZIONALE (elenco in corso di definizione)

- Università Cattolica di Milano
- Università di Firenze
- CNR
- Erickson
- Caritas
- UIBI
- Ass. OIKOS
- Imparadigitale
- Flipped Classroom