



Cofinanziato
dall'Unione europea

2020-1-ES01-KA226-SCH-095780



Our inclusive schools



*Pratiche inclusive di
insegnamento creativo e
innovativo con le TIC/ICT
nelle scuole con particolari
difficoltà*

Guida per includere le Famiglie

Indice

1. Perché è stata sviluppata questa guida?
2. Come è stata sviluppata questa guida?
3. Dove può essere utilizzata questa guida?
4. A chi è destinata questa guida?
5. Cosa comprende questa guida?
6. Esempi
7. Riferimenti bibliografici



1. Perché è stata sviluppata questa guida?

Il contesto in cui si colloca questo manuale è segnato dall'influenza delle tecnologie informatiche che, in particolare durante il periodo della pandemia da COVID-19, hanno sfidato scuole e famiglie, aprendo la strada all'innovazione delle pratiche educative. Scuole, alunni e famiglie hanno dovuto adattarsi a questa nuova realtà attraverso la didattica a distanza, la quale ha rappresentato una sfida per tutti.

Lo scopo di questa guida è incoraggiare il coinvolgimento delle famiglie e dell'intera comunità educante in pratiche inclusive di insegnamento creativo e innovativo che utilizzino le Tecnologie dell'Informazione e della comunicazione (TIC). Secondo la prospettiva umanistica di Craft (2014) e Chappell (2008), le pratiche creative significano "la possibilità di...", nel senso che rafforzano l'autodeterminazione dei bambini e fanno spazio a pratiche immaginative e creative che possono essere attuate con la collaborazione attiva delle famiglie. Si tratta quindi di pratiche basate su una visione democratica che riconosce il potenziale degli alunni e/o delle famiglie.

Le famiglie e la scuola giocano un ruolo essenziale nella vita di ogni bambino e adolescente, non solo nella loro educazione, ma anche nel loro sviluppo personale e sociale. Questa importanza è ravvisabile nei vari studi (Sarmiento e Marques, 2006; Mata, 2009; Peixoto and Carvalho, 2009; Sousa and Sarmiento, 2010; AMONG OTHERS) che affrontano la relazione famiglia-scuola, dove la famiglia viene vista come fattore chiave nello sviluppo e per il successo scolastico degli studenti.

L'esistenza di una correlazione positiva tra qualità del coinvolgimento familiare e successo e coinvolgimento scolastico di bambini e adolescenti è unanimemente definita dai diversi specialisti i quali, indipendentemente dall'approccio, concordano nell'affermare che maggiore è il coinvolgimento familiare, migliori saranno i risultati scolastici di bambini e adolescenti.

Quando pensiamo all'educazione inclusiva, **le TIC emergono come facilitatori del processo di insegnamento - apprendimento**. Le TIC costituiscono una risorsa pedagogica chiave attraverso cui gli studenti possono attingere a materiale e informazioni utilizzabili secondo i loro tempi, al loro ritmo, così come possono accedere a una varietà di contenuti curricolari. In questo modo, le TIC consentono la creazione di un insegnamento più personalizzato e centrato sullo studente, valorizzando le differenze e riducendo la discriminazione, adeguando il processo di insegnamento alle esigenze e

ai ritmi di ciascuno studente. Pertanto, è fondamentale supportare le **famiglie affinché siano attori partecipi** nell'uso, insieme ai loro studenti, delle TIC nell'accesso domestico alle classi tenute dall'insegnante, nella partecipazione alle attività scolastiche, nella comunicazione rapida ed efficace con l'insegnante e nella partecipazione a diversi eventi.

Nel tempo, la sfida è sviluppare strategie che favoriscano un rapporto di cooperazione e condivisione di qualità tra famiglia e scuola, affinché diventino partner nel ruolo educativo di bambini e adolescenti. Dobbiamo quindi lavorare affinché le famiglie conoscano ed esercitino i propri diritti e doveri in ambito scolastico e diventino soggetti protagonisti, coinvolti nel processo educativo dei loro ragazzi, per creare una "cultura della cittadinanza e un'intensificazione democratica, sia a livello rappresentativo che partecipativo" (Sousa e Sarmento, 2010, p.149).

Pertanto, lo scopo di questo documento è **rafforzare le pratiche educative creative e inclusive, promuovere l'empowerment delle famiglie** sulla base delle loro esperienze, contribuire allo sviluppo di pratiche e competenze che possano aiutare gli individui a scoprire e riconoscere la soluzioni digitali creative e innovative. L'importanza di una maggiore alfabetizzazione digitale dei genitori finalizzata alla mediazione è legittimata dall'ingresso sempre più precoce di ragazzi e adolescenti nel mondo digitale.

La guida vuole essere un contributo allo sviluppo dell'Obiettivo 4 degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (UNESCO, 2015) - "educazione di qualità".



2. Come è stata sviluppata questa guida?

Questo manuale è stato creato basandosi sul lavoro di un gruppo di insegnanti del Real Colégio Portoghese insieme a docenti dell'Università Lusófona di Lisbona, con lo scopo di progettare "Pratiche inclusive di insegnamento creativo e innovativo con le TIC/ICT nelle scuole con particolari difficoltà" (PIECIT) (020-1-ES01- KA226-SCH-095780). Questo manuale può essere reperito sulla piattaforma digitale PIECIT (ourinclusiveschools.eu).

3. Dove può essere utilizzata questa guida?

Questo documento può essere utilizzato come riferimento nei contesti educativi formali e informali, dalle famiglie, dagli enti di sostegno all'istruzione, dalle istituzioni di supporto alle famiglie. Si rivolge in particolare agli **insegnanti che si relazionano con le famiglie** di bambini e adolescenti in età scolare.

4. A chi è destinata questa guida?

Questa guida è stata sviluppata per evidenziare il ruolo delle famiglie nell'educazione dei giovani studenti, promuovendo lo sviluppo di pratiche creative e inclusive attraverso l'utilizzo dei media digitali.



5. Cosa comprende questa guida?

La guida offre orientamenti utili alle commissioni pedagogiche e alle équipes educative per **stimolare la partecipazione delle famiglie allo sviluppo di scuole più inclusive e creative**, in particolare per quanto riguarda l'uso dei media digitali nelle pratiche educative. Più precisamente, vengono proposte delle tappe che non devono necessariamente seguire un percorso lineare. Si tratta piuttosto di un processo flessibile e dinamico, in relazione al contesto e alle caratteristiche o esigenze di ciascuna scuola.

A a. **Identificare le pratiche inclusive creative che utilizzano i media digitali** che facilitano la partecipazione di tutti gli alunni e della comunità educativa; a tal fine, sarà necessario ascoltare, essere ricettivi, osservare le pratiche scolastiche che utilizzano i media digitali e che favoriscono l'inclusione e la creatività (ad esempio, progetti educativi, progetti di classe, attività quotidiane, situazioni di apprendimento, situazioni impreviste...).

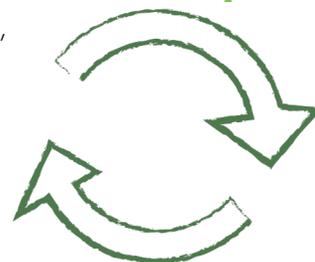


B b. **Riflettere sul ruolo delle famiglie nello sviluppo di queste pratiche educative.** Stilare un elenco di possibili compiti che le famiglie possono attuare insieme agli altri membri della comunità educativa. A tal fine, è fondamentale tenere in considerazione le pratiche culturali, le origini, le fonti di conoscenza, il potenziale, i bisogni e le possibilità di azione.



C

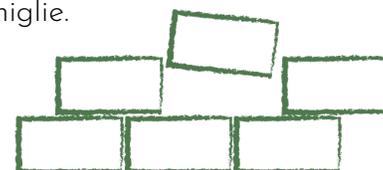
c. **Trasmettere una selezione di proposte per la partecipazione delle famiglie**, attraverso tutti i mezzi di comunicazione di cui dispone la scuola (newsletter, e-mail, di persona, blog, ecc.).



D

d. **Condividere, scambiare e sviluppare processi di riflessione, analisi e discussione tra l'équipe pedagogica e le famiglie**, generando situazioni che promuovano la partecipazione e lo scambio di conoscenze tra tutti i soggetti coinvolti.

In questo modo, possiamo stimolare questo tipo di pratiche creative e anche creare ed espanderne il repertorio. In questa fase è importante creare un accordo tra tutte le parti, tenendo conto delle caratteristiche della scuola, degli alunni e delle famiglie.



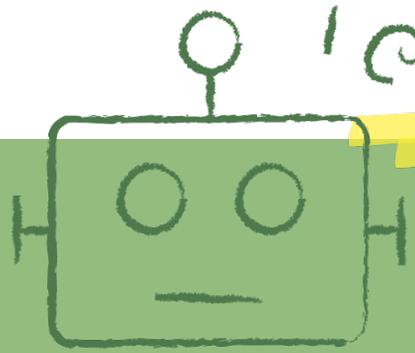
E

e. **Progettare, condividere e trasferire i processi di riflessione teorica e di creazione di pratiche inclusive e creative con le TIC**. Ciò comporta l'ampliamento dello sviluppo di legami con il maggior numero possibile di famiglie, che possono essere incluse in nuovi progetti educativi, seminari e workshop.



A titolo di esempio, riportiamo di seguito le esercitazioni in classe legate alla robotica, Il Turco di Gardeny e Animali marini in 3D.

Esempio 1. La robotica in classe



A

a. La scuola svilupperà un'attività per promuovere diversi progetti di robotica basati sull'apprendimento collaborativo, che richiedono la partecipazione attiva delle famiglie attraverso la condivisione di conoscenze da parte di tutti i partecipanti. L'attività consiste nella preparazione da parte degli alunni di un'ambientazione con un tema a scelta. Il materiale per la costruzione dell'ambiente viene raccolto dagli studenti insieme alle loro famiglie. In questa ambientazione gli studenti inseriranno una piccola ape robot programmabile. L'ape, sul guscio, è dotata di 7 pulsanti con frecce e istruzioni programmabili, che consentono la programmazione di movimenti in sequenza. Gli alunni programmano il robot per seguire uno specifico percorso rispondente alla domanda "Devi raggiungere il luogo X, qual è il percorso che l'ape deve fare?".

Con questa attività ci proponiamo di raggiungere l'obiettivo 4 degli SDG (UNESCO, 2015).



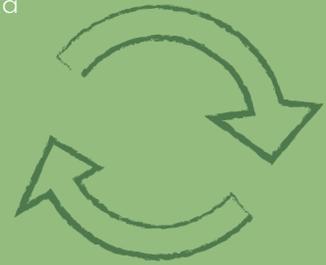
B

b. Gli insegnanti si riuniscono per riflettere sul ruolo che le famiglie devono ricoprire in questa attività. Tenendo conto delle caratteristiche degli alunni e delle loro famiglie, pianificano questo tipo di coinvolgimento: informare le famiglie dell'attività che verrà svolta, chiedendo loro di condividere le proprie conoscenze sulla robotica; proporre una sessione informativa sulla robotica con insegnanti, alunni e famiglie; in classe discutere l'argomento che raccoglie maggiore consenso tra gli studenti; in classe discutere e ampliare l'argomento con gli alunni; chiedere alle famiglie di raccogliere informazioni e materiali (ritagli di giornali e riviste, ecc.) sull'argomento scelto dagli alunni; proporre la collaborazione delle famiglie nella creazione dell'ambientazione utilizzando i materiali raccolti.



C

c. In questo caso, le informazioni saranno trasmesse tramite il blog di classe, la posta elettronica e una nota cartacea, che sono i mezzi di comunicazione comunemente utilizzati dalle famiglie degli alunni in questione. Alle famiglie verrà data una scadenza per presentare le proposte sul blog, e le stesse saranno informate della data in cui si riunirà l'assemblea.



D

d. Verrà organizzata un'assemblea per discutere le proposte, presentate dagli insegnanti e dalle famiglie, su come sviluppare l'attività del robot e su come favorire la partecipazione attiva delle famiglie. Durante l'assemblea verranno definiti il piano dell'attività, le azioni, le date, le risorse, i partecipanti, ecc. L'assemblea si svolgerà in presenza, con la possibilità per le famiglie di collegarsi online.

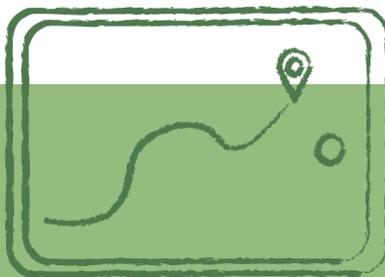


E

e. Al termine dell'attività, verrà diffusa e fatta circolare tramite blog della classe e altri mezzi di comunicazione a disposizione della scuola e delle famiglie (Facebook, Instagram, newsletter della scuola, ecc.).



Esempio 2. Il Turco di Gardeny



A

a. La scuola svilupperà un unico progetto relativo all'ambiente che la circonda. L'obiettivo è creare la mappa multimediale di uno spazio naturale che circonda la scuola, per il quale verranno identificate le caratteristiche di fauna e flora attraverso un codice QR creato dagli studenti. Questo codice QR sarà inserito in una mappa digitale contenente i diversi punti di interesse e, inoltre, saranno installati diversi cartelli, contenenti codici QR, relativi al contesto naturale e a fauna e flora identificate. Ogni codice QR presenterà un file informativo con le caratteristiche della fauna e della flora precedentemente identificate dagli alunni e dalle loro famiglie.

Questa attività mira a raggiungere gli obiettivi 13 e 15 degli SDG (UNESCO, 2015).



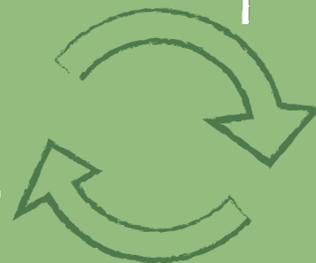
B

b. Gli insegnanti si riuniscono per riflettere sul ruolo che le famiglie devono ricoprire in questa attività. Tenendo conto delle caratteristiche degli alunni e delle loro famiglie, pianificano questo tipo di coinvolgimento: informare le famiglie dell'attività che verrà svolta; proporre alle famiglie di accompagnare gli alunni e gli insegnanti in un'uscita sul campo nell'ambiente circostante la scuola, durante la quale dovranno fotografare fauna e flora; chiedere agli alunni e alle famiglie di raccogliere informazioni sull'ambiente circostante la scuola, relativamente a fauna e flora, in particolare con il supporto di fotografie e documenti già esistenti forniti dagli anziani della comunità.



C

c. In questo caso, le informazioni saranno diffuse tramite blog di classe, posta elettronica, newsletter per le famiglie, all'ingresso e all'uscita della scuola e tramite messaggi sul cellulare (ad esempio WhatsApp). Alle famiglie verrà comunicata una data per decidere le attività da svolgere. Verrà inoltre stabilita una scadenza entro la quale gli alunni dovranno portare a scuola i materiali e le storie raccolte nell'ambiente circostante.



D

d. Si organizzerà un'assemblea per discutere le proposte presentate dagli insegnanti e dalle famiglie su come sviluppare l'attività di mappatura della flora e della fauna dell'ambiente circostante la scuola. Durante l'assemblea verranno definiti il piano dell'attività, le azioni, le date, le risorse, i partecipanti, ecc. L'assemblea si svolgerà in presenza, con la possibilità per le famiglie di collegarsi online.



E

e. Al termine dell'attività, il progetto verrà diffuso e fatto circolare attraverso una mostra fotografica, un volantino con la mappa, la presentazione della mappa digitale e dei cartelli collocati nell'ambiente naturale per informare tutta la popolazione. Questa mostra sarà aperta alla comunità, coinvolgendo i vicini, i comuni/consigli parrocchiali, le istituzioni, ecc.



Esempio 3. Animali marini in 3D



A

a. La scuola svilupperà un progetto che prevede l'utilizzo di strumenti digitali in classe, ricorrendo a un tablet e all'applicazione 3D Popup Card, che consente di visualizzare gli animali in tre dimensioni e di interagire con essi. L'obiettivo è scoprire le caratteristiche e le curiosità sugli animali marini attraverso l'uso delle TIC.

Questa attività mira a raggiungere gli obiettivi 13 e 14 degli SDG (UNESCO, 2015).



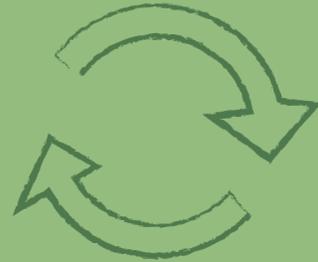
B

b. Gli insegnanti si riuniscono per riflettere sul ruolo che le famiglie devono ricoprire in questa attività. Tenendo conto delle caratteristiche degli alunni e delle loro famiglie, pianificano questo tipo di coinvolgimento: informare le famiglie dell'attività che si svolgerà; proporre alle famiglie di collaborare alla ricerca sugli animali marini, insieme agli alunni; accertare se c'è un interesse da parte loro a partecipare all'attività, insieme agli alunni; verificare se c'è un membro della famiglia o un conoscente specialista dell'argomento o il cui lavoro lo riguarda; proporre agli alunni che possiedono un animale marino di portarlo in classe; proporre alle famiglie, insieme agli alunni, di raccogliere foto di animali marini; proporre una sessione informativa sull'applicazione multimediale che verrà utilizzata nell'attività; proporre una gita congiunta in spiaggia, all'acquario, all'oceanario o in un altro luogo correlato all'argomento.



C

c. In questo caso, l'informazione sarà veicolata tramite blog di classe, e-mail, newsletter alle famiglie, all'ingresso e all'uscita della scuola, tramite messaggio sul cellulare (ad esempio WhatsApp), giornale scolastico e piattaforme educative. Le famiglie verranno informate della data in cui decidere le attività da svolgere. Inoltre, verrà fissata una scadenza per gli alunni per portare a scuola le foto e le informazioni raccolte sugli animali marini e, per i membri specializzati della famiglia o chiunque lavori nell'ambito dell'argomento, per condividere le loro esperienze.



D

d. Verrà organizzata un'assemblea per discutere le proposte presentate da insegnanti e famiglie su come sviluppare l'attività di creazione delle immagini 3D, visualizzare gli animali e interagire con le immagini. L'assemblea si svolgerà in presenza, con la possibilità per le famiglie di collegamento online.



E

e. Al termine dell'attività, il progetto verrà diffuso e fatto circolare attraverso una mostra che integrerà foto e supporti digitali. In accordo con i comuni, saranno programmate sessioni aperte alla cittadinanza per consentire l'interazione con la piattaforma creata, la possibilità di osservare gli animali in 3D e di interagire con loro. Verrà inoltre organizzato un viaggio sul campo in centri marini naturali, acquari, oceanari, spiagge e altri luoghi legati al mondo marino. Questo progetto potrà portare alla realizzazione di altri progetti/attività legati alla protezione dei mari e degli oceani, in particolare la raccolta di materiali come bottiglie, vetro e altri rifiuti da parte degli alunni e delle loro famiglie da trasformare in opere d'arte legate al tema marino.





7. Riferimenti bibliografici

Chappell, Kerry (2008). 'Towards humanising creativity', UNESCO Observatory E Journal Special issue on Creativity, policy and practice discourses: productive tensions in the new millennium, 1(3). <http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/vol one issue three.html>

Craft, Anna (2014). Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1), 3-15.

Mata, L. (2009). Literacia - O papel da família na sua apreensão. *Análise Psicológica*, 1, 65-77. <https://core.ac.uk/download/pdf/129515767.pdf>

Peixoto, F., & Carvalho, R. (2009). Parental attitudes toward academic achievement: Effects on motivation, self-concept and school achievement. In M. Wosniza, S. Karabenick, A. Efklides, & P. Nenniger (Eds). *Contemporary motivation research: From global to local perspectives* (pp.279 - 297). Hogrefe & Huber.

Sarmiento, T., & Marques, J. (2006). A participação das crianças nas práticas de relação das famílias com as escolas. *Interações*, 2(2). <https://doi.org/10.25755/int.291>

Sousa, M. & Sarmiento, T. (2010). Escola-família-comunidade: uma relação para o sucesso educativo. *Gestão e Desenvolvimento*, 17-18(2009-2010),141-156. <http://hdl.handle.net/10400.14/9117>

Unesco (2015). Declaración de Incheon. Educación 2030. <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002338/233813M.pdf>



<http://ourinclusiveschools.eu/>



Cofinanziato dall'Unione europea



Our inclusive schools