

SCUOLA COME MOTORE DI INNOVAZIONE

SVILUPPO

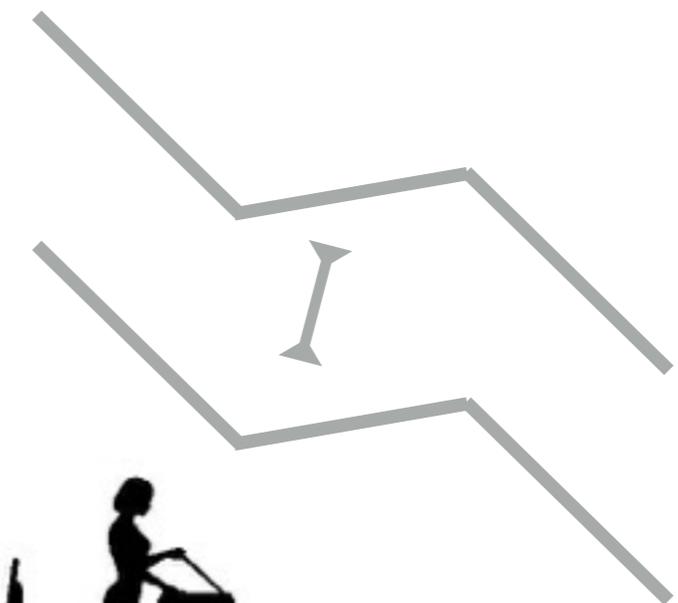
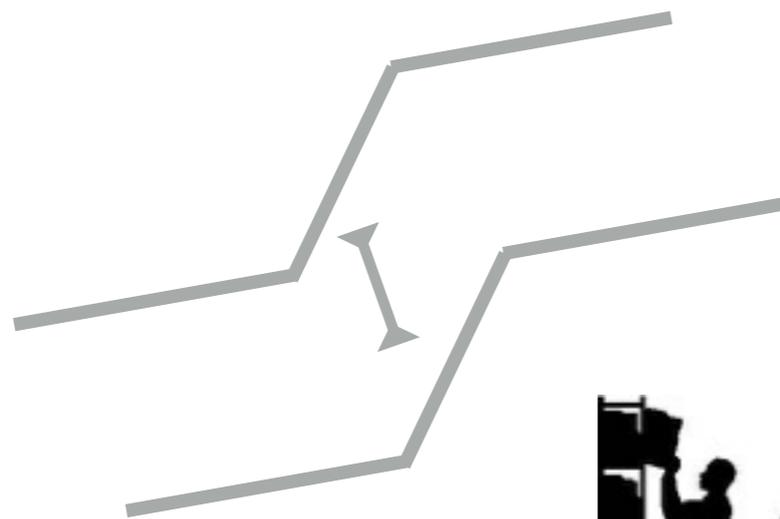
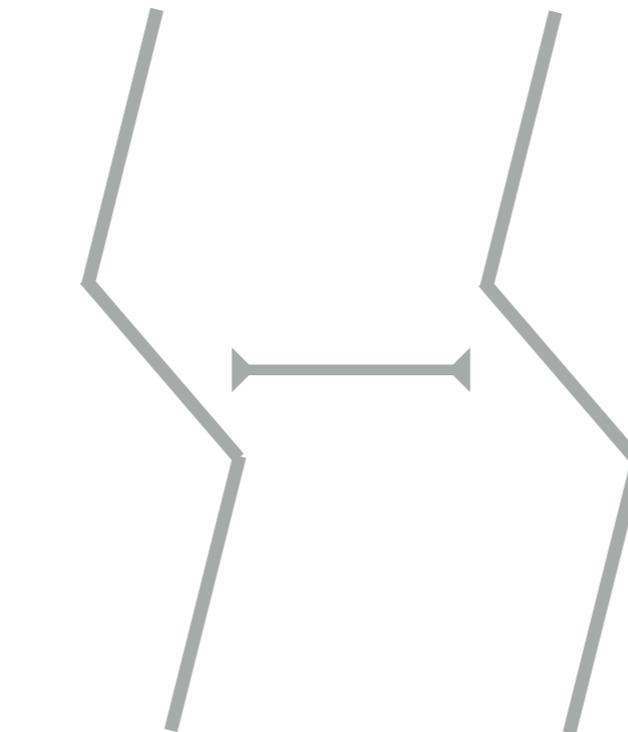
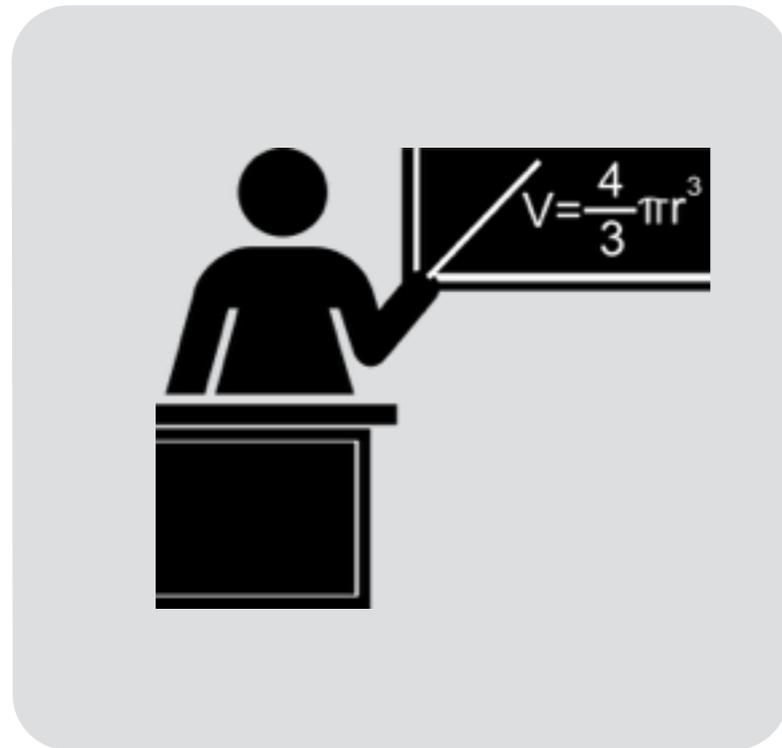
the BEST
PART
of *teaching*
IS THAT IT
MATTERS

**COLLANTE
TERRITORIALE**

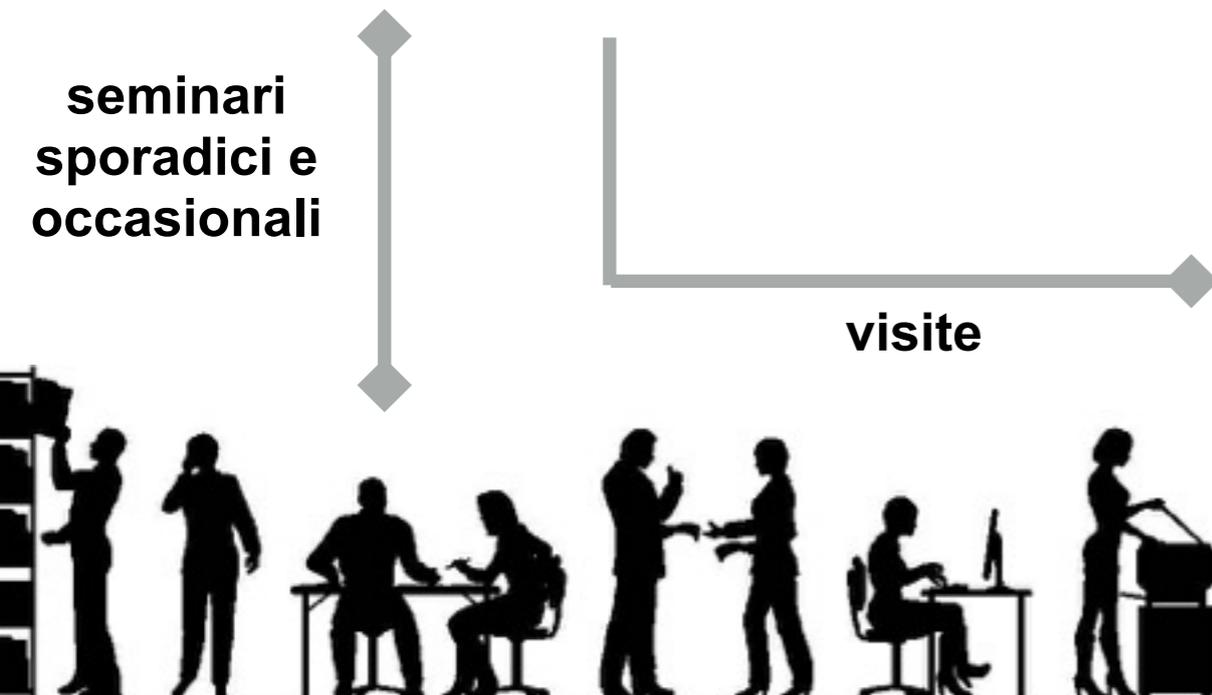
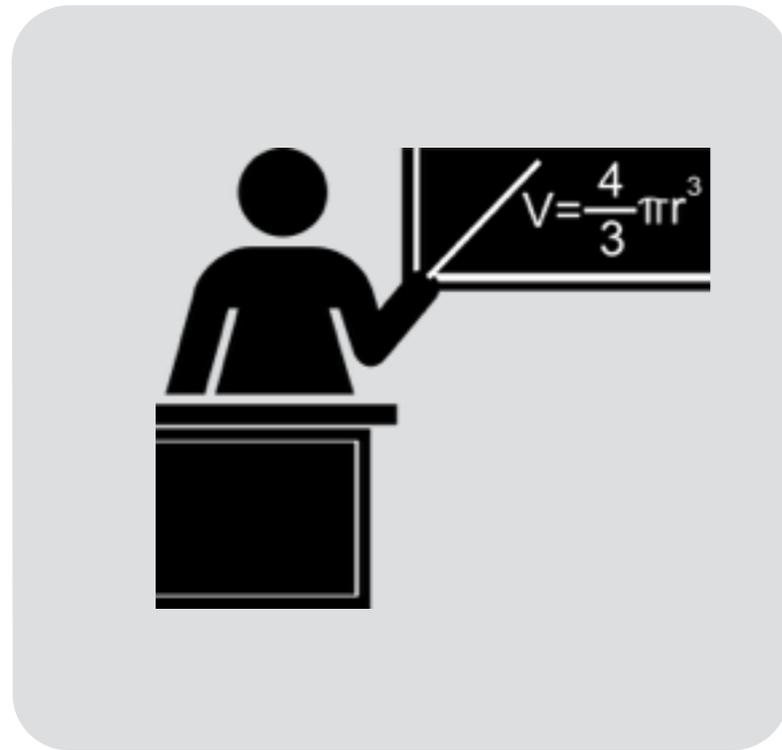


STATO DELL'ARTE

Stato delle cose: gap tra agenzie formative



MODELLO OGGI IN VOGA



con conseguente perdita di efficacia del processo di trasformazione delle

CONOSCENZE



RAPPRESENTAZIONI

ABILITA'

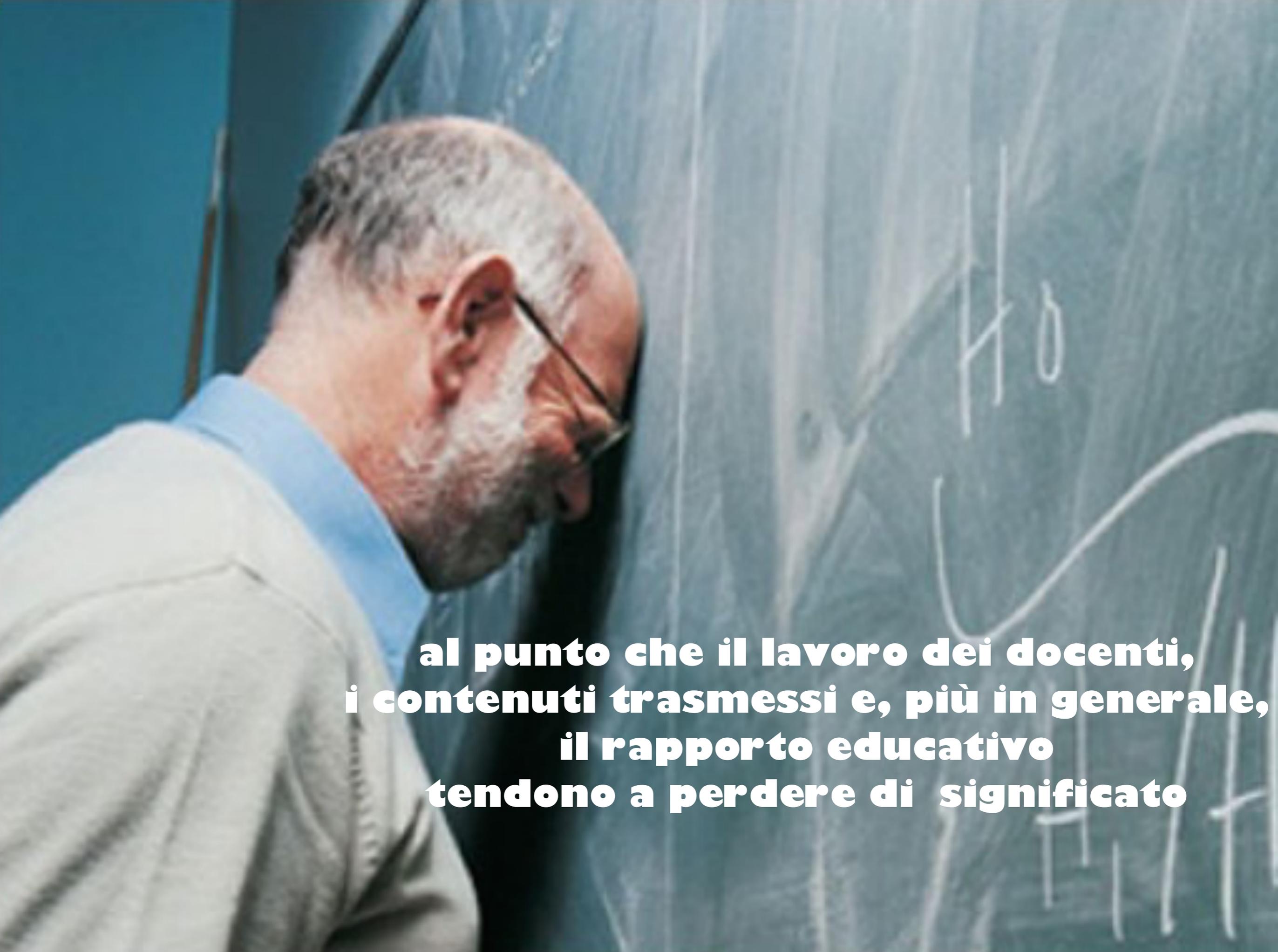
COMPETENZE





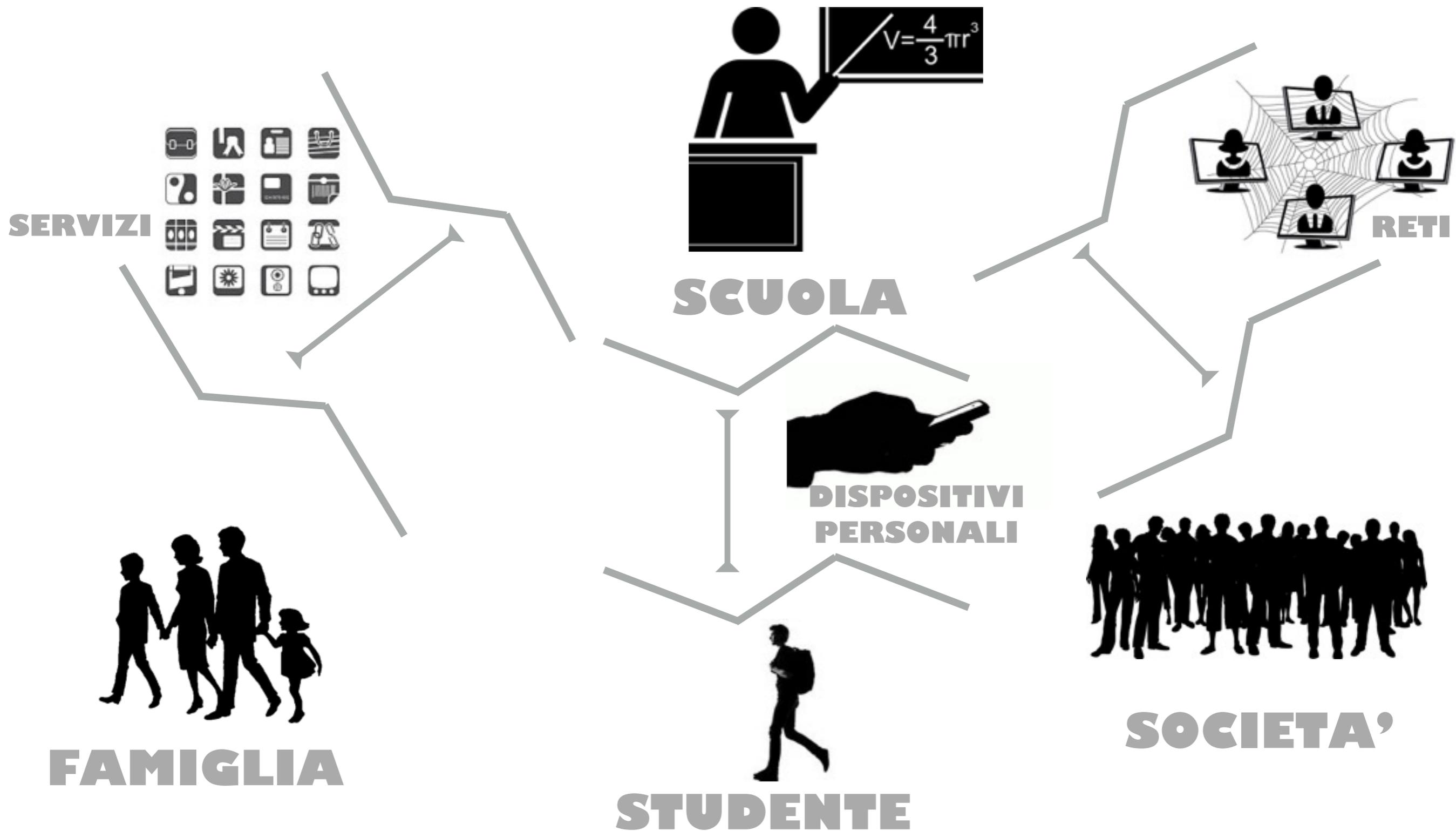
e di interesse

**al punto che il lavoro dei docenti,
i contenuti trasmessi e, più in generale,
il rapporto educativo
tendono a perdere di significato**

A man with a beard and glasses, wearing a light-colored sweater over a blue collared shirt, is looking at a chalkboard. The chalkboard contains several mathematical diagrams, including a large parabola and various lines and curves. The text is overlaid on the bottom right of the image.

**al punto che il lavoro dei docenti,
i contenuti trasmessi e, più in generale,
il rapporto educativo
tendono a perdere di significato**

L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA DIFFUSA SE NON LA SI CONOSCE A FONDO E NON LA SI DOMINA FINISCE PER AUMENTARE LE DISTANZE



mentre

tutti gli elementi costitutivi di un ecosistema educativo, a causa delle tecnologie, si stanno modificando



LUOGHI



CONTENUTI
(strutture
funzionalità
localizzazione
organizzazione)

PROCESSI
(fasi, azioni, ruoli)

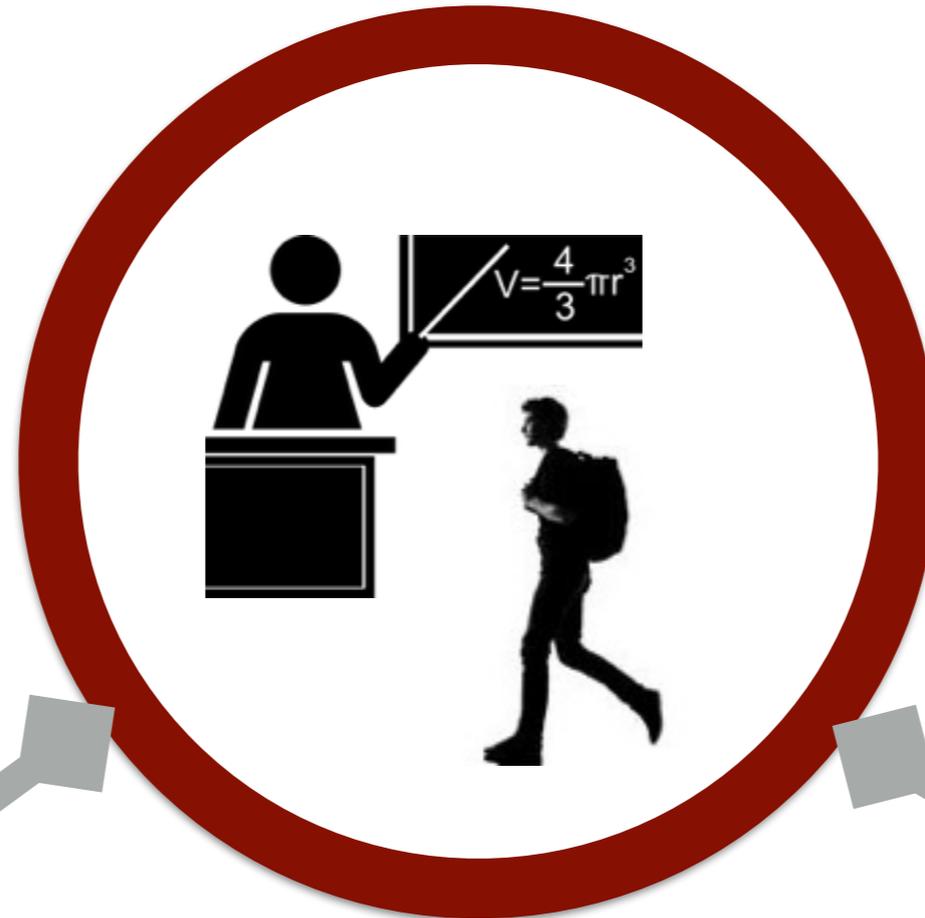
MONITORAGGIO



COMPETENZE
(comportamenti)



COME FARE ?

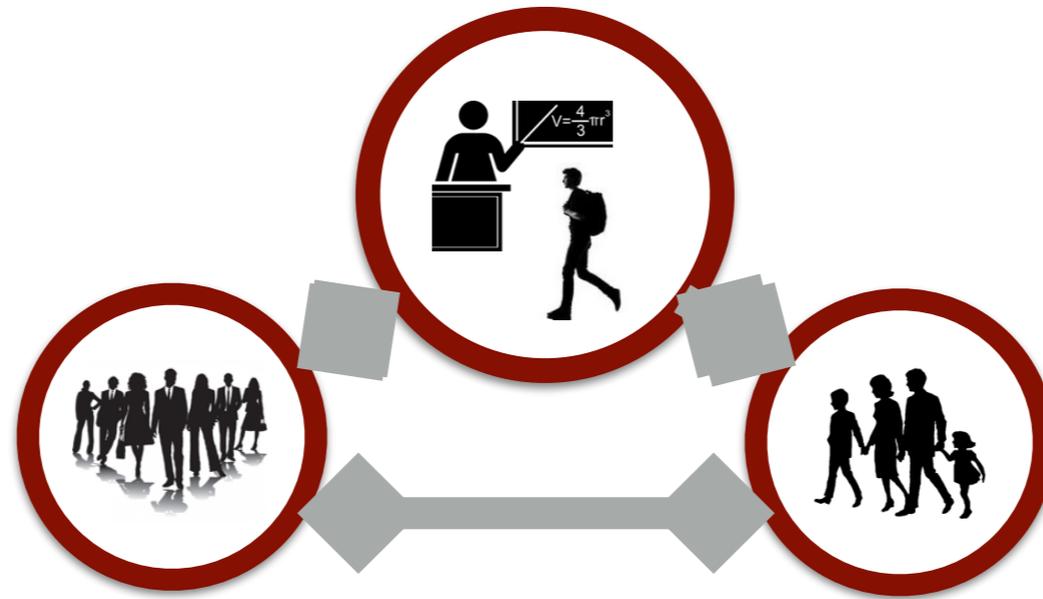


**RECUPERARE
CENTRALITA'**

COESIONE



**MOTORE INNOVAZIONE E SVILUPPO
COESIONE SOCIALE**



**aumento motivazione studenti
e favorire decrescita drop-out**

acquisizione competenze per la vita

**riduzione forbice domanda-offerta competenze e
miglioramento “placement”
lavorativo e universitario**

docenti più motivati da nuovo ruolo

ANDARE OLTRE



L'EPISODICITA'

spreco enorme di risorse

ADOTTARE



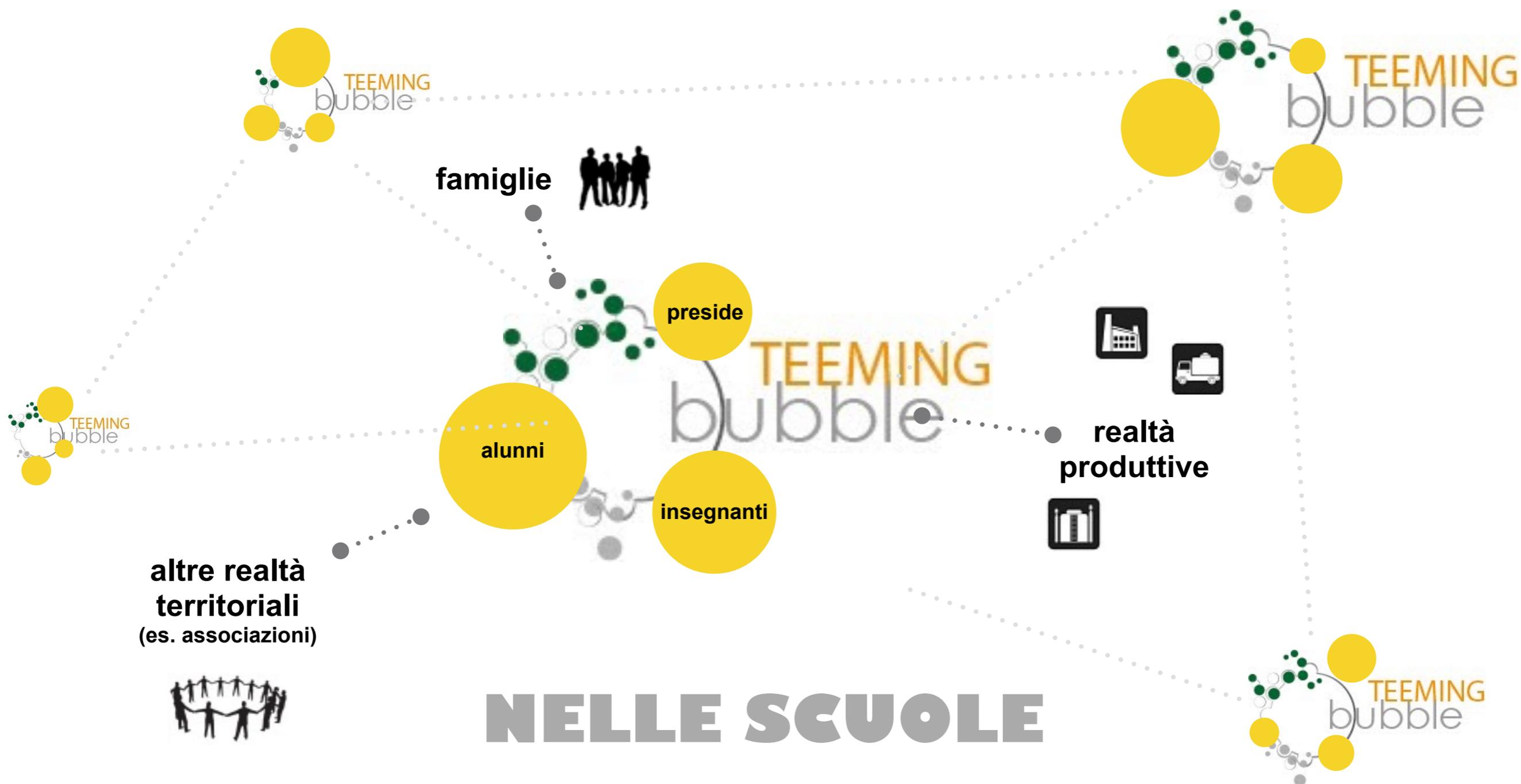
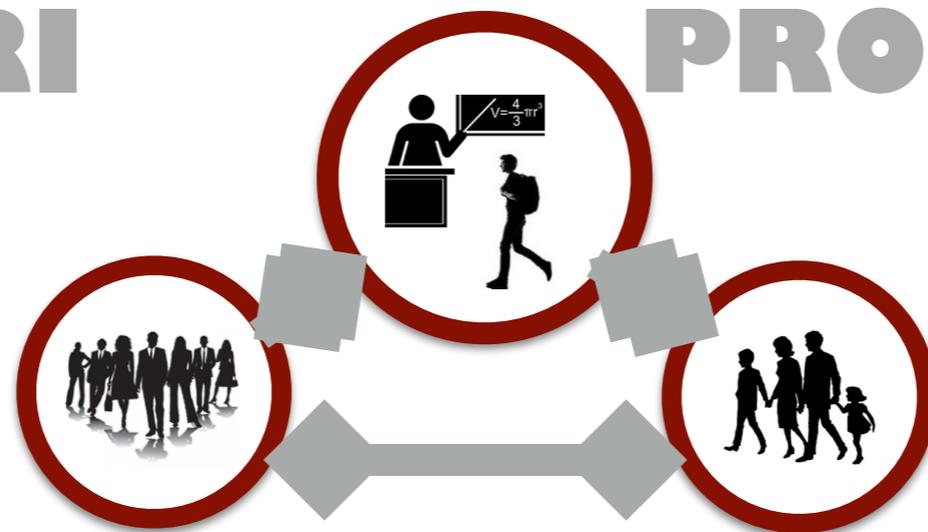
**APPROCCIO
SISTEMICO**

COSTRUIRE INSIEME



INCUBATORI

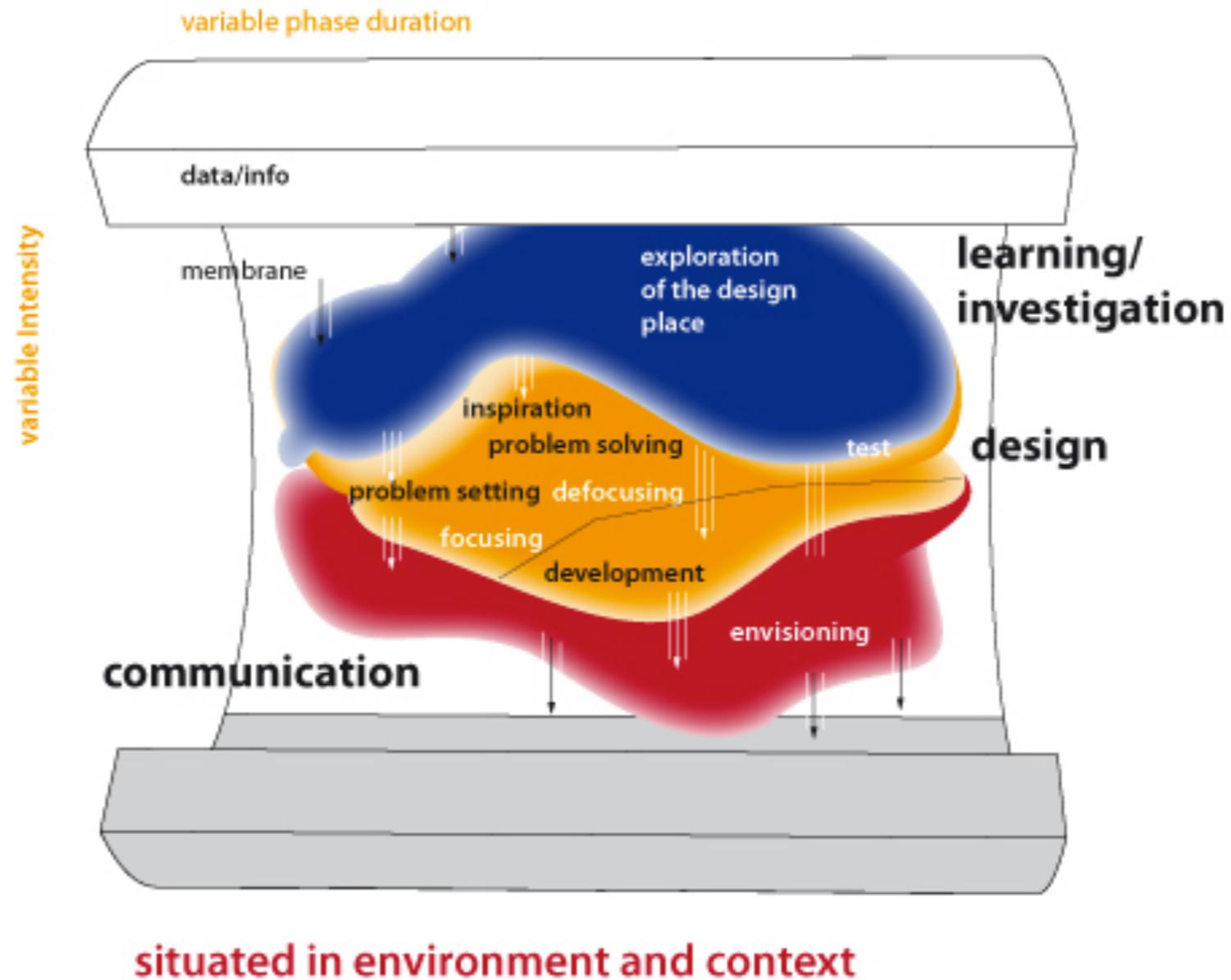
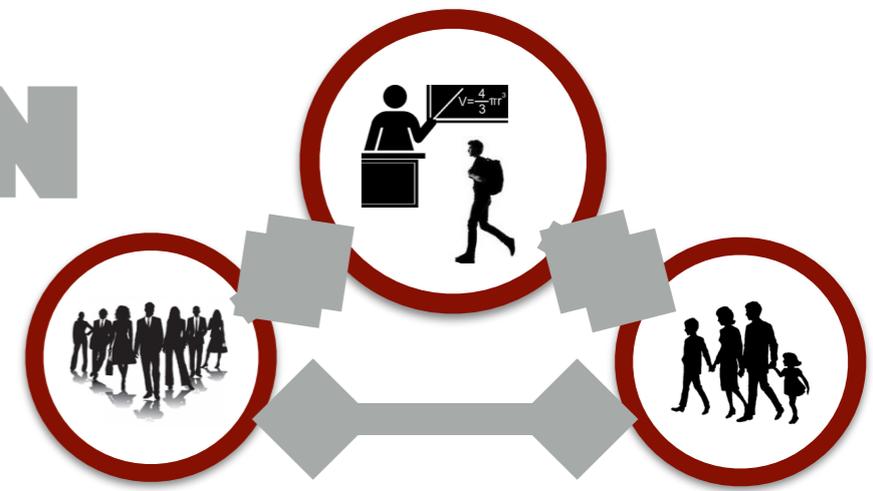
PROGETTUALITA'



NELLE SCUOLE

PROCESSI DI DESIGN

centrati su



2005

educazione 3P “design based”
problema - progetto - processo





RETE A SUPPORTO



formazione

metodologico



comunicativo

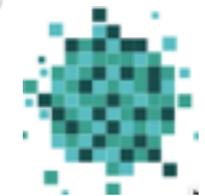


finanziario

tecnologico



Innovation Lab

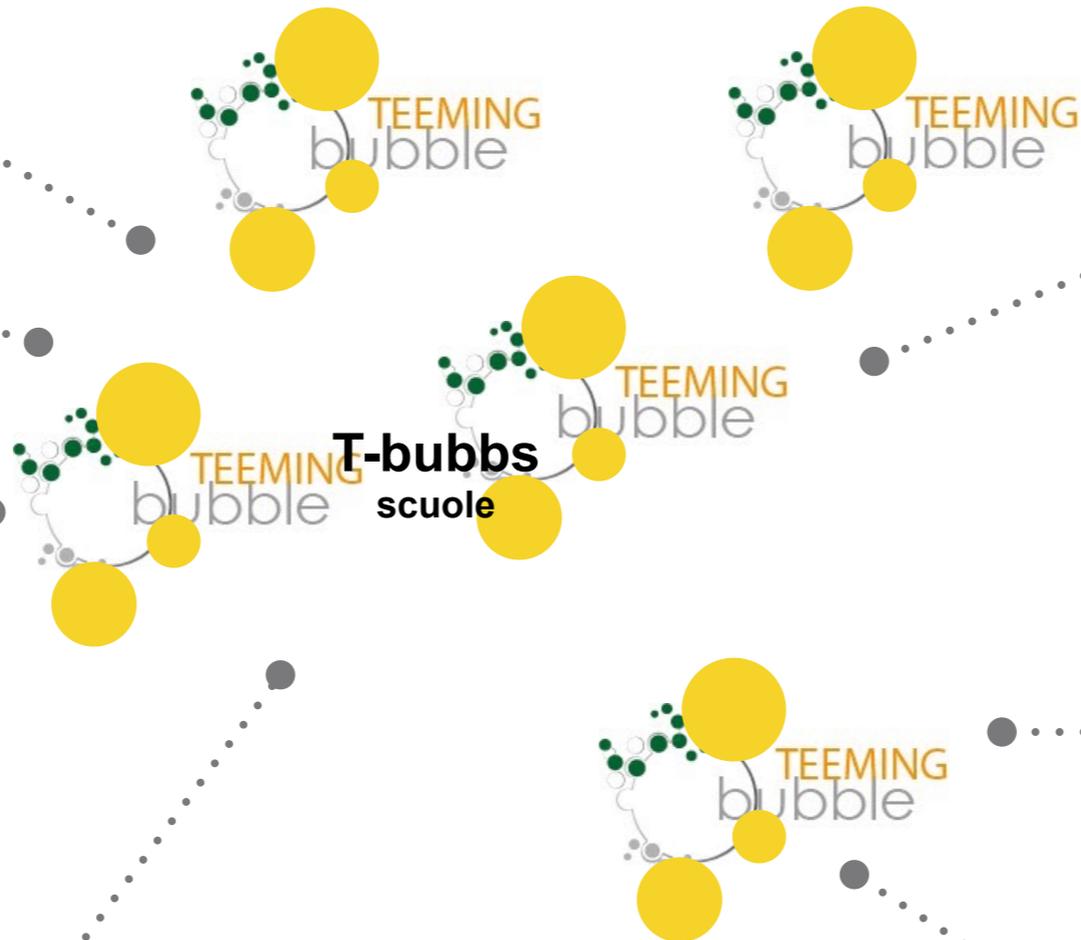


**di relazione
networking**

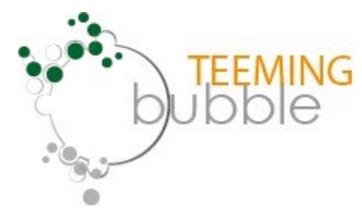


di valorizzazione

idee



abilità/competenze per la vita



Individual skills	Problem setting exploration and a data collection skills/styles, critical analysis and exploitation of data, retention capacity	Problem solving innovation propensities, creativity, concrete envisioning & design	Communication communication skills&styles, transfer skills (also teaching)	Additional horizontal skills self-motivating skills, self-confidence, autonomy, flexibility, tolerance, reaction styles, parallelism, ethics&respect, reliability
Socio-relational skills	“Gluing” & Team working ability to be active, prompt, altruist collaborative and support networking; facilitating skills/styles;	Leadership & Team manag. leadership (attract, influence, persuade) ; ability to listen, be empathic, judge, motivate; negotiation skills/styles; coordination skills/styles	Trustability credibility & ability to inspire confidence	
Management skills	Process setting planning skills/styles (strategic, operational, risks evaluation; ability to define goals; entrepreneurship	Process management decision making skills/ styles; risk management; resource management; delegating skills/styles	Process monitoring performance monitoring skills/styles;	

alcune delle voci elencate compendiano più sotto abilità/competenze

processo

abilità-competenze

	Exploration	Design	Communicate
Problem setting	●	◐	◑
Problem solving	◑	●	◑
Communication	◑	◑	●
Additional horizontal skills	◑	◐	◑
“Gluing” & Team working	◑	●	◑
Leadership & Team manag.	◑	●	◐
Trustability	◐	◑	●
Process setting	◑	●	◑
Process management	●	●	●
Process monitoring	◑	●	◐

metodi - competenze - misura

Metodo

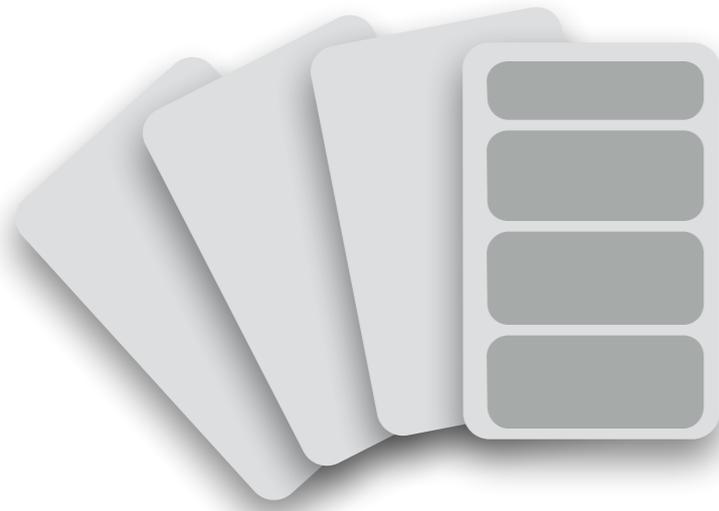
Descrizione

**Competenze
collegate**

**Monitoraggio
e valutazione
competenze**

ESEMPIO METODO

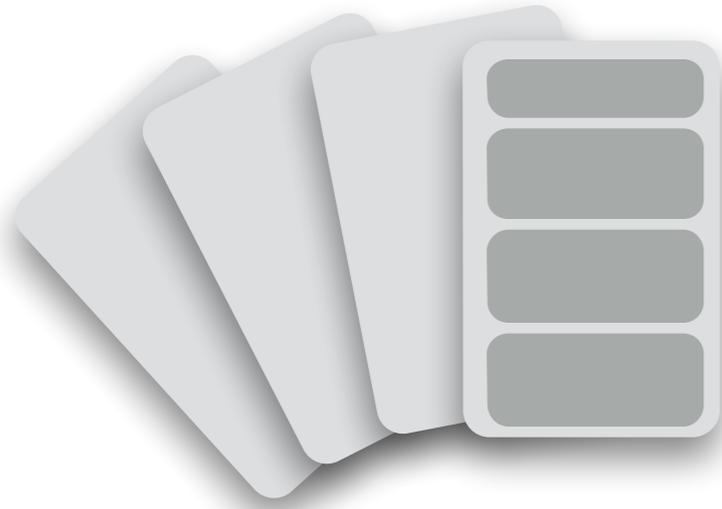
SWOT ANALISI AUMENTATA



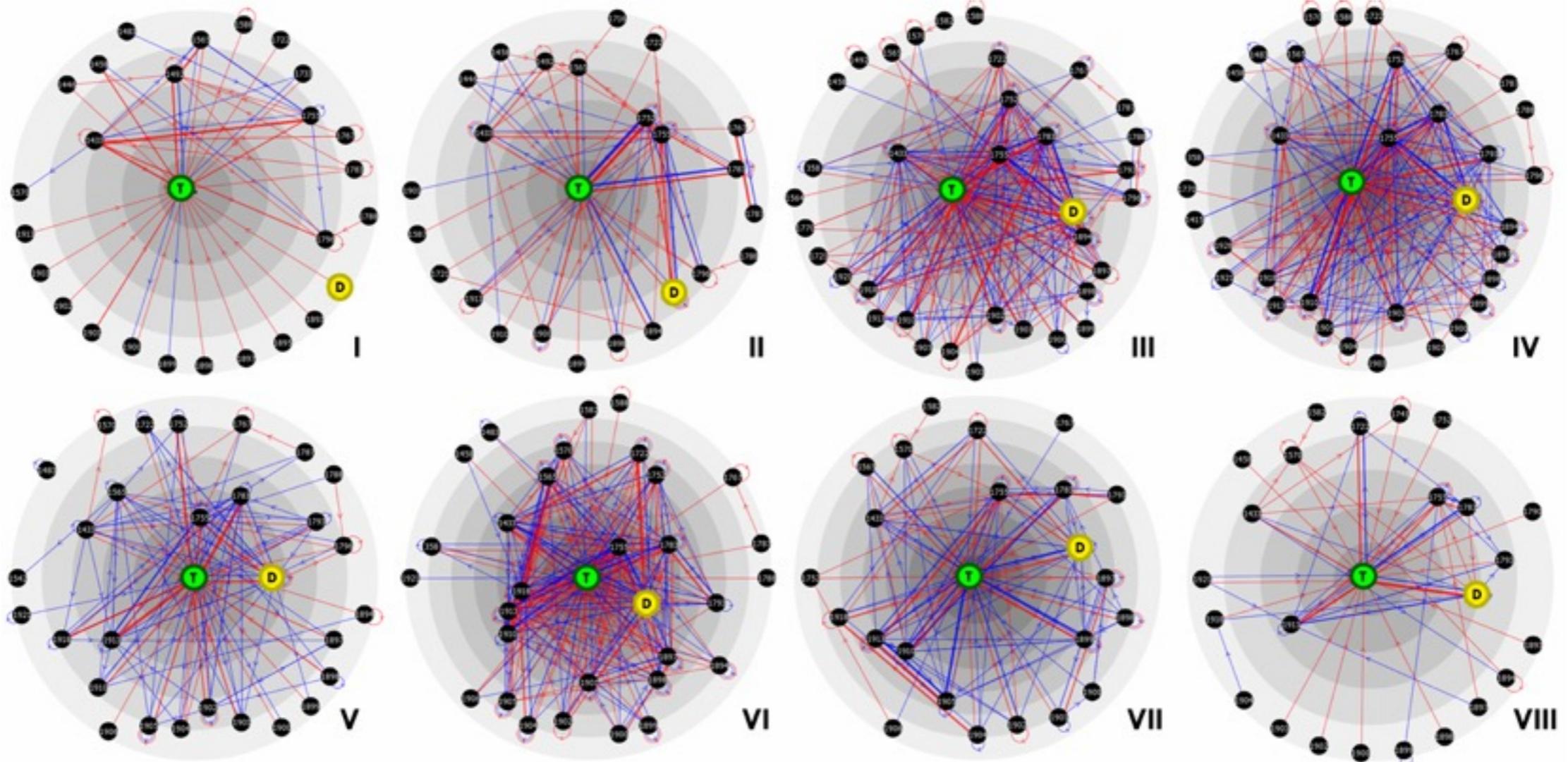
SWOT elementi	Utili	Nocivi
Origine interna	Punti di forza (strengths)	Punti di debolezza (weaknesses)
Origine esterna	Opportunità (opportunities)	Minacce (threats)

SWOT strategie		ANALISI INTERNA	
		Punti di forza (strengths)	Punti di debolezza (weaknesses)
ANALISI ESTERNA	Opportunità (opportunities)	<i>Strategie finalizzate a sfruttare i punti di forza del contesto relativamente alla tematica considerata</i> S-O	<i>Strategie finalizzate ad eliminare i punti di debolezza del contesto relativamente alla tematica considerata (dovrebbero consentire di attivare anche nuove opportunità)</i> W-O
	Minacce (threats)	<i>Strategie finalizzate a sfruttare i punti di forza del contesto relativamente alla tematica considerata per rispondere alle minacce derivanti da entità esterne al contesto considerato, ma con esso interagente</i> S-T	<i>Strategie finalizzate a far in modo che le minacce derivanti da entità esterne al contesto considerato, ma con esso interagente, non acuiscono le debolezze del contesto relativamente alla tematica considerata</i> W-T

ESEMPIO MONITORAGGIO COMPETENZE



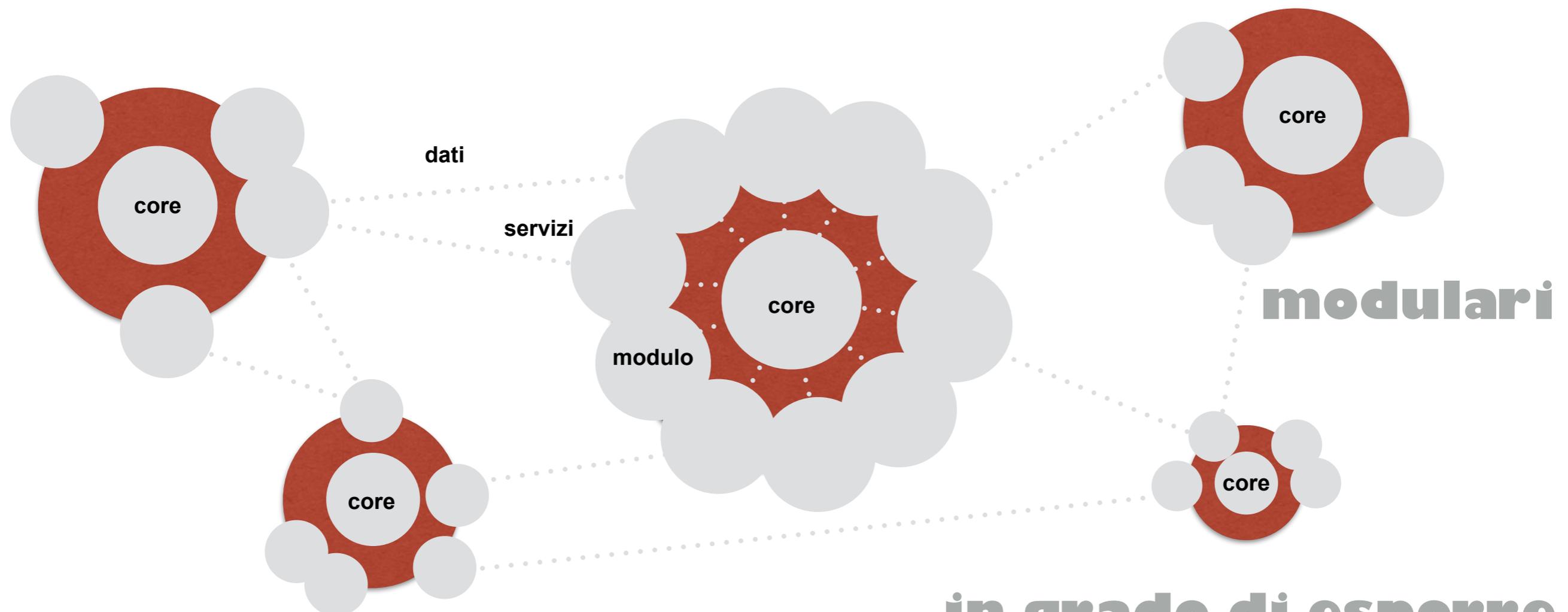
LEADERSHIP



RETE A SUPPORTO

**AUSILIO AD UN MIGLIOR UTILIZZO DELLE
TECNOLOGIE GIA' IN USO**

in un'ottica di flessibilità e interoperabilità



**in grado di esporre
servizi e dati**

OBIETTIVI

FAVORIRE

**l'interazione dei membri della rete di ciascun
“teeming bubble”**

**l'utilizzo di metodologie e processi
design based**

sviluppo servizi contestualizzati

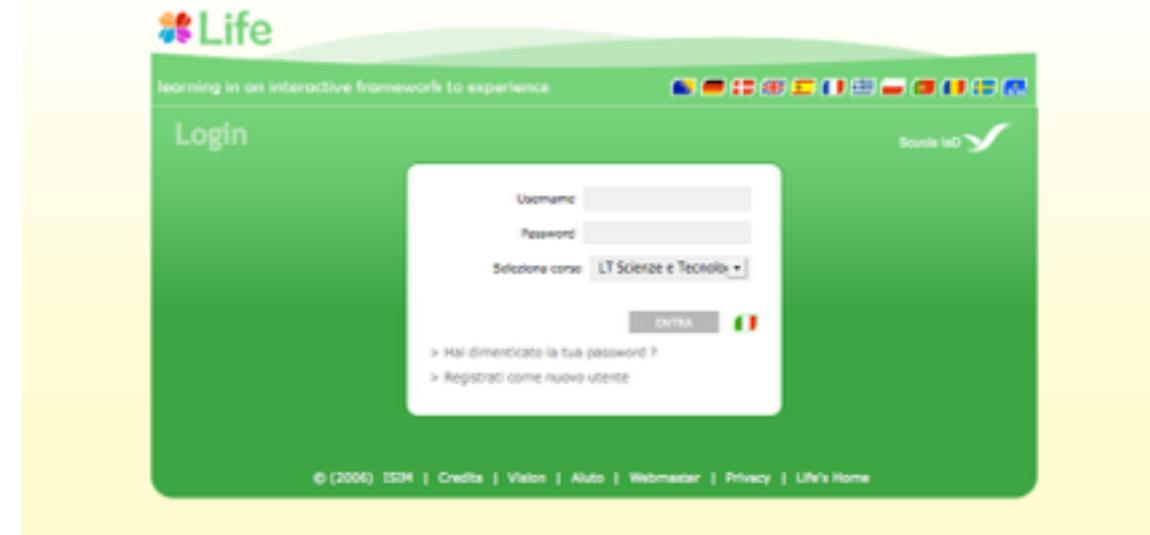
strumenti di monitoraggio e analisi avanzati



esempio di ambiente tecnologico

Ambiente on-line

ambiente
community based



Master in Design of People Centered Smart Cities



RETE A SUPPORTO

FORMARE GLI ANIMATORI dei “T-BUBBLES”

alcuni temi:

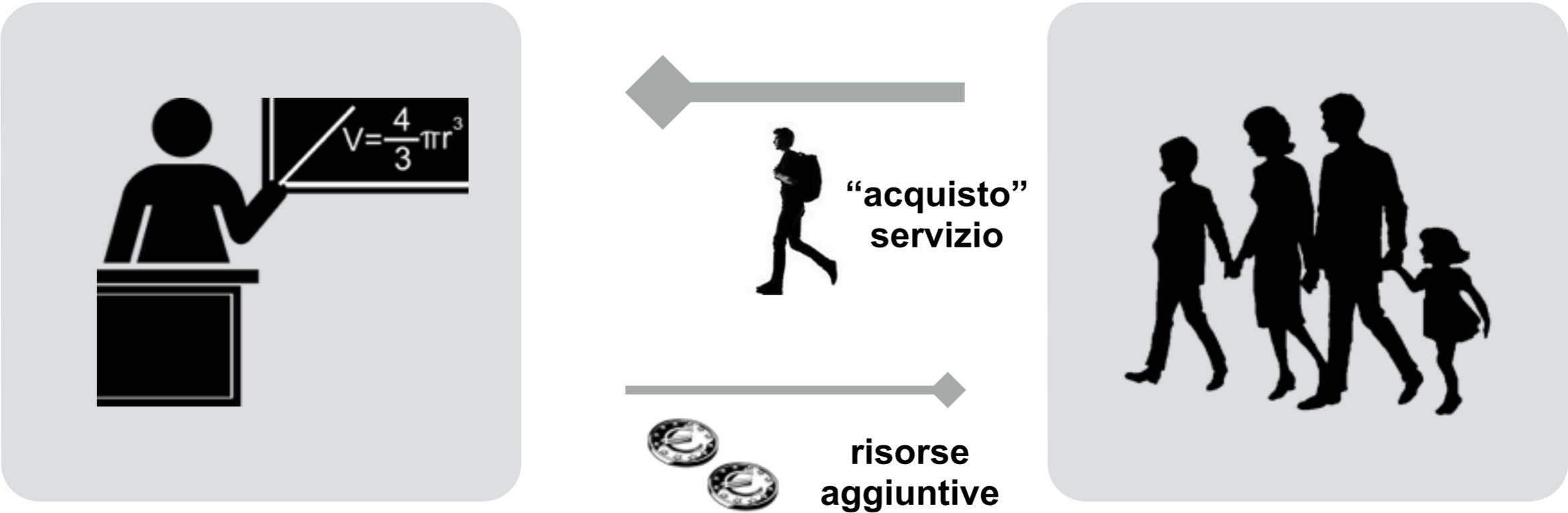
**processi “design based” e ventaglio delle
metodologie utili nelle varie fasi**

**tecniche e ambienti
per la prototipazione rapida**

**metodi di monitoraggio, valutazione-autovalutazione
(con inquadramento nel contesto predisposto dal MIUR)**

valorizzazione idee

AUTOVALUTAZIONE



CONTESTO ESTERNO

CONTESTO INTERNO



PROCESSO

ESITI

AUTOVALUTAZIONE

CONTESTO ESTERNO

Quadro statistico socio-economico Risorse utili enti locali

CONTESTO INTERNO

Finanziamenti Strutture & infrastrutture
Risorse umane

Comunità (?)

Autonomia progettuale:
quadro di riferimento
(curricolo-politiche
competenze no indicatori)

Progettazione didattica
(ambiti e modalità)

Qualità e benessere organizzativo
(missione: definizione, condivisione comunicazione
pianificazione azioni -> no indicatori
gestione risorse: modalità e ripartizione compiti
-> progetti
sviluppo e valorizzazione competenze risorse umane
team working)

Contesto locale (?)

PROCESSO

Valutazione
(modalità e omogeneità)

Mitigazione delle problematiche
(no indicatori)

Coinvolgimento territorio
(reti, enti, scuola-lavoro,
governo territorio, ricadute)

Coinvolgimento genitori
(numerosità e modalità)

Metodologie didattiche

Qualità socio-relazionale
e mitigazione problematiche

Inclusione

Recupero & Potenziamento

Continuità e monitoraggio

Orientamento

Organizzazione & Gestione processo
(timing
cura strutture e ausili: no indicatori)

Innovazione didattica (?)

ESITI

Conoscenze-Abilità-Competenze
Base (INVALSI)

Altre competenze
(no indicatori; cittadinanza e personali)

Monitoraggio a distanza

Indicatore "qualità" prodotto
(scrutini)

Perdite "clienti"
(abbandoni-trasferimenti)

Mitigazione delle problematiche
(no indicatori)

Qualità (?)

Condizioni al contorno (?)

RETE A SUPPORTO AUTOVALUTAZIONE



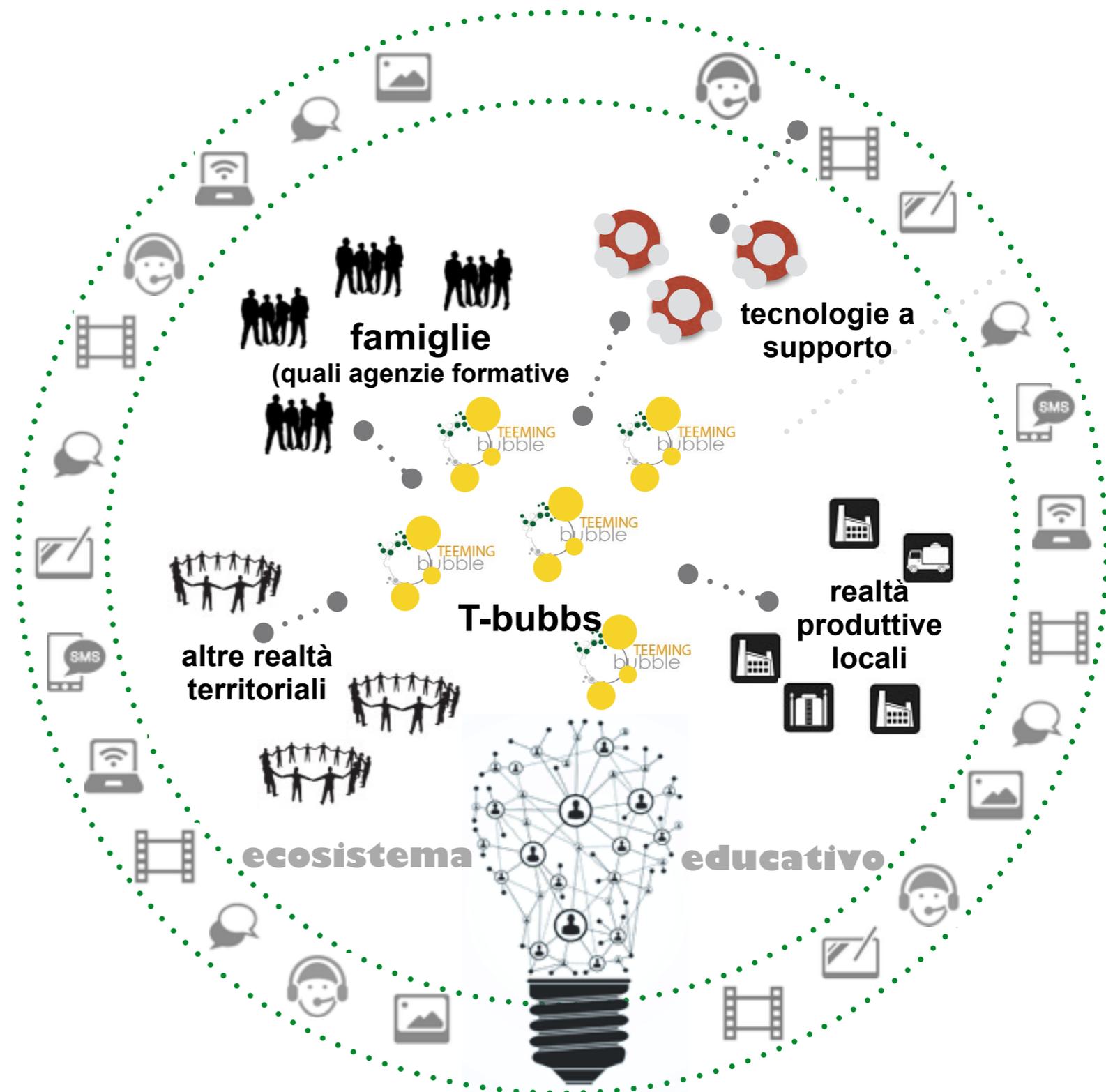
RETE A SUPPORTO AUTOVALUTAZIONE

**ottica realmente
sistemica**

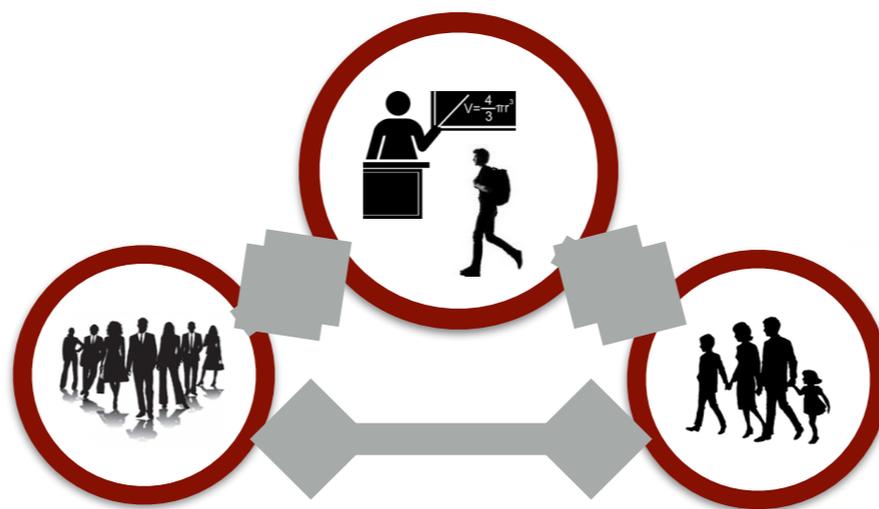
**al centro
persone, contesto
e bisogni espressi**

**approccio
integrato
quali-quantitativo**

**influenza
delle tecnologie**



APPROCCIO AUTOVALUTATIVO



appagamento
bisogni di base



livello di sfida



autorealizzazione

soddisfazione

sfide & opportunità

ATTRATTIVITA'

RETE A SUPPORTO AUTOVALUTAZIONE

MAPPING & QUESTIONARIO

1.

**CATEGORIA
di
BISOGNO**

esempio:

di base

2.

DIMENSIONI

esempio:

*infrastrutture
&
attrezzature*

3.

ASPETTI

esempio:

*aule, laboratori,
librerie, aree
studenti (studi,
relax, altro),
accesso WIFI,
supporto
disabili, ecc.*

4.

**MAPPATURA
&
INTEGRAZIONE
RAV**

esempio:

*1.3
3.2*

5.

**DOMANDE
&
QUESTIONARI**

**studenti
genitori
personale**

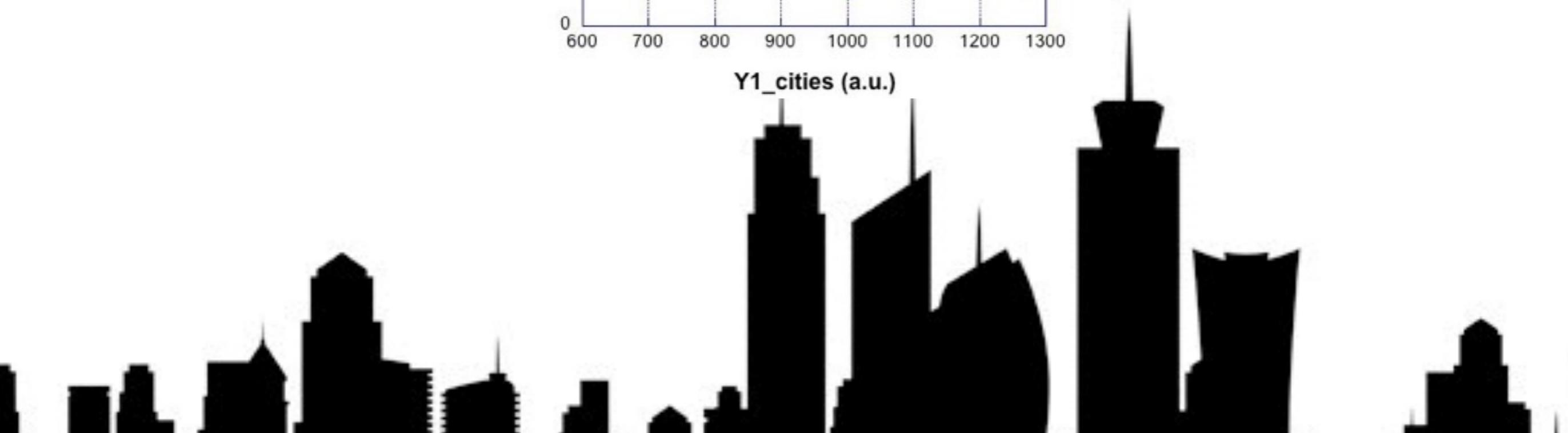
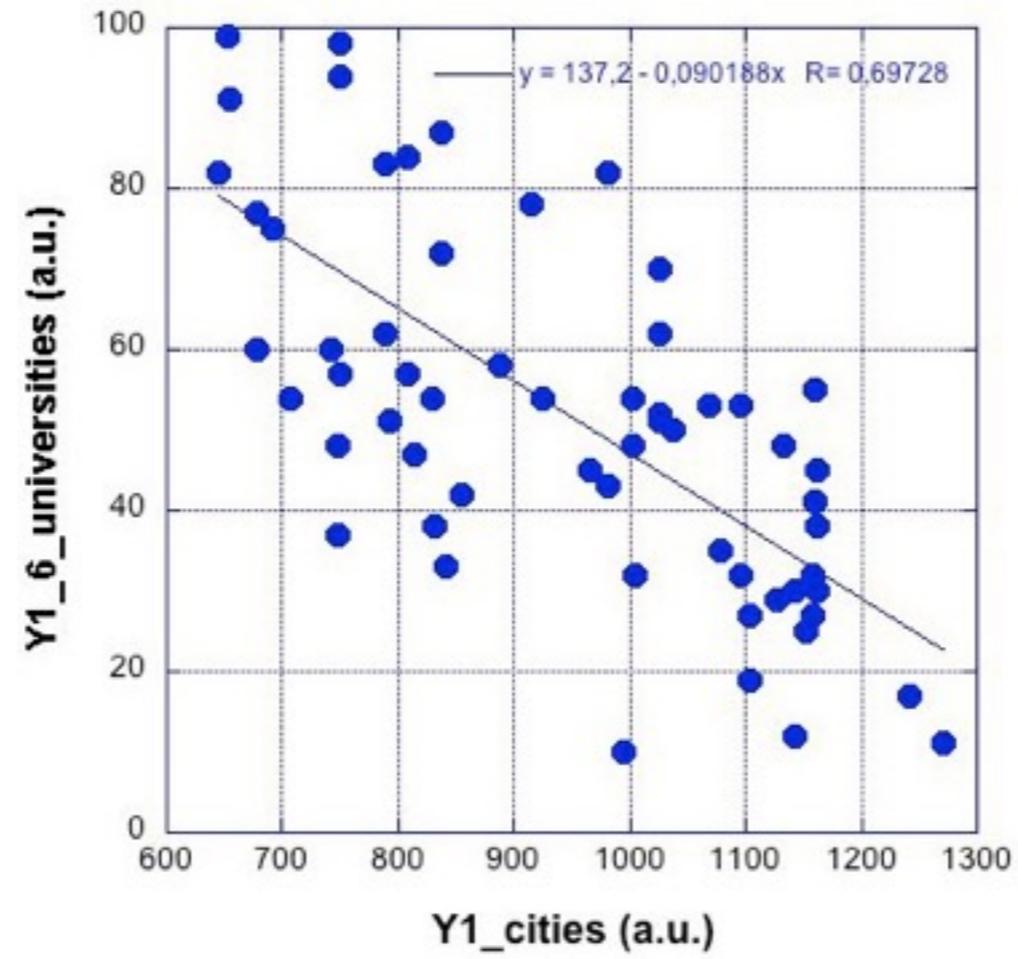
territorio





**perché centralità
rispetto ai territori
e alle comunità ?**





perché centralità rispetto ai territori ?

solo attraverso il concorso
di tutti gli attori
di un territorio
si producono
situazioni quali



RINASCIMENTO a FIRENZE

BELLE EPOQUE a



BIG DEAL negli STATI UNITI

RIFERIMENTI

carlo.giovannella@uniroma2.it