

Documentare in 

N
u
o
v
o

G
o
l
d

LE BUONE PRATICHE INNOVATIVE

SEMINARIO DI AVVIO

MESSINA 2 APRILE 2008

PALERMO 4 APRILE 2008

Marinella Filippi



“Una pratica, come definizione di carattere generale, è connotabile come buona quando per l’efficacia dei risultati, per le caratteristiche di qualità interna e per il contributo offerto alla soddisfazione/soluzione del bisogno/problema, risponde adeguatamente al complesso sistema delle aspettative”. (La metodologia ISFOL)

(ambito delle politiche del lavoro, delle politiche formative, delle politiche sociali,..)

N
u
o
v
o

G
o
l
d

Requisiti standard:

- Quadro logico progettuale e attuativo
- Qualità e innovatività del progetto (processi e prodotti)
- Riproducibilità e trasferibilità
- Sostenibilità
- Mainstreaming

Innovatività

la capacità del progetto/modello di produrre soluzioni nuove, creative e qualitativamente consistenti (sia in termini di processi che di prodotti) per il miglioramento delle condizioni iniziali o per la soddisfazione/soluzione del bisogno/problema originario.

Innovazione

la selezione, l'organizzazione e l'impiego creativo delle risorse umane e materiali secondo metodi inediti che permettono di raggiungere con un livello di efficacia maggiore gli obiettivi stabiliti.

➤ è un miglioramento misurabile, intenzionale, durevole e riproducibile.

Tre tipi di cambiamento:

- materiali - riguardano le attrezzature scolastiche;
- concettuali - relativi ad elementi del programma d'insegnamento o alle modalità di trasmissione delle conoscenze;
- nelle relazioni interpersonali - insegnanti/alunni, insegnanti/amministratori, tra insegnanti dell'équipe.

L'innovazione scolastica è un processo olistico che investe tutte le componenti del sistema scolastico.

Cardine del processo è il *DOCENTE PIONIERE* che desidera sperimentare modi diversi di fare scuola per aiutare meglio gli studenti ad apprendere, non teme le nuove tecnologie anzi le usa abitualmente nel lavoro quotidiano.

È colui che porta l'innovazione, la adotta per primo, ed è disposto a farsi carico dei problemi e a correre eventuali rischi per affermare una pratica innovativa .

N
u
o
v
o

G
o
l
d

U-Learn è un progetto del programma quadro europeo "e-Learning" che ha identificato il cosiddetto "docente pioniere" come potenziale figura chiave del processo di innovazione della scuola.

U-Learn si propone di creare una comunità di questi docenti in Europa che sostiene la formazione continua dei docenti, la condivisione della conoscenza e la collaborazione.

La Griglia: gli indicatori di qualità

➤ Innovazione:

- nella progettazione
- nella metodologia
- nei contenuti
- negli strumenti

➤ Risultati osservati:

- cambiamenti rispetto alla situazione di partenza
- realizzazione di prodotti finali

➤ Trasferibilità:

- risorse materiali utilizzate
- competenze specifiche attivate
- fruibilità
- chiarezza
- accuratezza nella ricostruzione del percorso

N
u
o
v
o

G
o
l
d

- Uso delle nuove tecnologie:
 - nella progettazione didattica
 - nella realizzazione dell'esperienza
 - nella documentazione

- Dimensione di rete
- Continuità verticale
- Diffusione/coinvolgimento all'interno dell'Istituto
- Inserimento nel curriculum

Strumenti didattici - Valutazione globale

- Innovazione
- Coerenza
- Trasferibilità

N
u
o
v
o

G
o
l
d

Riferimenti Bibliografici

- La metodologia ISFOL per l'individuazione e l'analisi delle buone pratiche in ambito FSE, Giugno 2004
- A.M. Huberman "Comment s'opèrent les changements en éducation: contribution à l'étude de l'innovation" Paris, Unesco, 1973
- Françoise Cros "L'innovation scolaire", Paris, INRP, 2001
- Vittorio Midoro e altri "Innovazione nella scuola, ICT e docenti pionieri" Dossier ULEARN, 2003
- Agnese Cattaneo L'innovazione a scuola: un fenomeno complesso