

[Copertina]

# PIÙ COMPETENZE E PIÙ SICUREZZA (A TUTTE LE ETÀ)

**L**ibri per approfondire la conoscenza, eventi, iniziative dedicate all'educazione digitale, app per difendere i bambini nel tragitto scuola-casa. Anche così la scuola cambia...

## CENTESIMI DI PAGELLA

A che cosa serve la scuola? Secondo alcuni serve a valutare e, tanto per cominciare, deve valutare se stessa. Da qualche anno il ministero mette a disposizione un modulo unificato nazionale in cui un istituto può inserire dati capillari sulla propria attività: è il famigerato RAV o Rapporto di autovalutazione. Agli insegnanti questa capillarità ricorda le infinite sfumature verbali con cui le griglie di valutazione definiscono quale voto esattamente mettere agli alunni, talvolta con spericolate conversioni in quindicesimi o trentesimi; per non parlare degli esami di stato. Andate a spiegare a un ragazzo che ha preso 74 in cosa consista il centesimo di voto che lo differenzia da chi ha preso 75: bisogna risalire magari a un voto di condotta preso due anni prima o a uno zero virgola sulla scheda che non ha fatto scattare la fascia massima del credito scolastico.

È appena uscito *La tirannia della valutazione* dell'insegnante e filosofa francese Angélique Del Rey che accomuna adulti e ragazzi nel destino di venire ingabbiati in valutazioni astratte che pretendono valore assoluto nell'illusio-

ne di trasformare in fattori numerici anche aspetti umani non valutabili. Bisognerebbe rilassarsi e rassegnarsi. Una valutazione non esaurirà mai il giudizio su una persona, per fortuna, ma è necessaria. Deve essere scaglionata in maniera più vaga ma netta, creando una fascia di alunni eccellenti, una di buoni, una di recuperabili e una di insufficienti da reindirizzare. Il rischio dell'eccesso di valutazione è invece di ammassare tutti sull'aurea mediocrità per timore di far torto a qualcuno. (Antonio Garrado)

## NO BULLISMO!

Uno strumento in più per genitori e figli alle prese con la tecnologia. Si chiama Keepers Child Safety e consente una vita digitale più serena in famiglia: ideata dalla start up israeliana Keepers Child Safety, questa piattaforma usa un approccio preventivo, con componenti sviluppati per fornire un monitoraggio non invasivo ma efficace

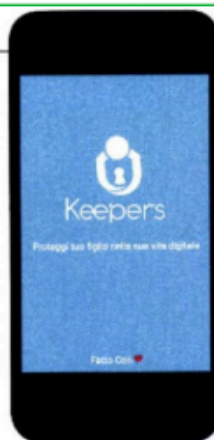
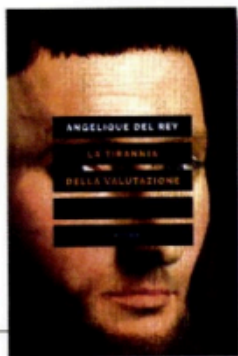
NUOVI  
MODI DI  
VALORIZZARE  
GLI  
SKILL  
DIGITALI

## UN ATELIER DI COMPETENZE DIGITALI

Diecimila giovani di tutta Italia, fra i 15 e i 24 anni, saranno coinvolti in una nuova sfida. Eskill-s4Chance è, infatti, il nuovo progetto di Microsoft e Fondazione Mondo Digitale che, attraverso eventi aggregativi dentro e fuori dalla scuola, aiuta a sperimentare e acquisire, in modo esperienziale, l'attitudine mentale al cambiamento. L'obiettivo? Sfruttare al meglio le tecnologie per trasformarle in un serbatoio di competenze digitali in grado di aiutare i più giovani alla partecipazione attiva e all'ingresso nel mondo del lavoro. All'iniziativa parteciperanno 30 scuole di 10 regioni italiane con percorsi di auto-imprenditorialità per ideare, progettare e sviluppare prototipi ad alta accessibilità: app, siti web, atelier ed esperienze artistiche di vario genere. (C.L.)

## CHE VOTO!

Pubblicato da Eléuthera, *La tirannide della valutazione* è il saggio scritto da Angélique Del Rey sul tema della valutazione e della meritocrazia.



## CUCCIOLI PROTETTI

L'app Keepers aiuta i genitori di piccoli dai 7 ai 12 anni nella gestione della loro sicurezza.

in caso di pericolo. Una volta associati i dispositivi del genitore e del ragazzo, l'adulto potrà

geolocalizzare il figlio in tempo reale, monitorare il livello della batteria e ricevere notifiche nel caso di minacce o situazioni a rischio, l'app è infatti in grado di distinguere fra un linguaggio pericoloso e uno innocuo, segnalando esclusivamente messaggi sospetti. L'app in esclusiva per i clienti Vodafone (gratuita per un anno), è un servizio in collaborazione con il Moige. (Cristina Lantoni)

**CAMPUS**  
orienta  
Salone dello Studente

Ott	<b>PESCARA</b>
Ott	<b>TORINO</b>
Ott	<b>REGGIO CALABRIA</b>
Nov	<b>ROMA</b>
Nov	<b>CATANIA</b>
Dic	<b>BARI</b>
<hr/>	
Gen	<b>MONZA</b>
Feb	<b>TOSCANA</b>
Feb	<b>PESARO</b>
Mar	<b>NAPOLI</b>
Mar	<b>VICENZA</b>
Mar	<b>PALERMO</b>
Apr	<b>MILANO</b>



**UN ANNO INSIEME**  
Il calendario del Salone dello studente che mette in contatto i giovani con le università.

## ORA QUALE UNIVERSITÀ? LO SCOPRI NEL SALONE

Fornire agli studenti gli strumenti e le informazioni per compiere una scelta consapevole per il loro futuro, valutando l'offerta formativa disponibile in Italia e all'estero. Questo è l'obiettivo del Salone dello studente che dal 1990 rappresenta un appuntamento fondamentale per il mondo della Scuola e dell'Istruzione. Da 28 anni il Salone, organizzato da Campus Orienta!, porta in tutta Italia le offerte accademiche e lavorative, coinvolgendo le realtà nazionali e internazionali e confermandosi come trait d'union fra coloro che producono sapere (i centri di ricerca interni ed esterni all'università) e coloro che di quel sapere hanno continuamente bisogno per produrre, cioè le imprese, puntando a raggiungere

sempre nuovi traguardi. Al Salone è possibile confrontare le proposte formative e le opportunità in Italia e all'estero, sia in ambito professionale che accademico, assistere a convegni e incontri su temi di attualità, partecipare a workshop e simulazioni di test d'ingresso alle facoltà.

Info: [www.salonedellostudente.it](http://www.salonedellostudente.it)

## COGNIZIONE ED EMOZIONE

Preparare le nuove generazioni a un mercato del lavoro che richiederà sempre di più nuove abilità cognitive ed emotive. È l'obiettivo di Microsoft che, in soli tre anni, ha già formato 65mila docenti e dirigenti scolastici e 20mila studenti. È l'impegno, anche grazie al sostegno del ministero dell'Istruzione, dell'università e della ricerca e del Comune di Milano, continuerà nel tempo. Come l'attenzione per l'accessibilità, con due nuove iniziative: Project Torino, un linguaggio di programmazione fisico creato per aiutare gli studenti, fra i 7 e gli 11 anni, con deficit visivi a sviluppare skill computazionali e Project Zanzibar, un tappetino flessibile che identifica e riproduce oggetti fisici in un mondo digitale, abilitando un'interazione multi-touch e inaugurando nuove modalità di gioco e di apprendimento. (C.L.)

## EDUCARE IL FUTURO

«Quando, quanto e come scuola e impresa devono tenere conto l'una dell'altra». Questa è la domanda di fondo di *Scuola università impresa* di Michele Puglisi e Luciano Traquandi (GueriniNext/LiUC Università Cattaneo, 20 euro).

