

CAPITOLO 2

RIFLETTERE SULL'INCLUSIVITÀ L'EQUITÀ

E

Autori: Mercè Gisbert Cervera, Carme Grimalt-Álvaro

Le tecnologie di oggi, oltre ad avere molti benefici educativi e di apprendimento, presentano alcune nuove sfide etiche e di sicurezza, che potrebbe essere necessario considerare. Poiché le attività di Let's STEAM saranno implementate in contesti educativi molto diversi, diventa necessario riflettere adeguatamente su come queste implementazioni saranno realizzate. Noi sosteniamo che questa riflessione dovrebbe essere fatta in termini di promozione dell'impegno di tutti gli studenti e, quindi, garantendo pratiche di insegnamento e apprendimento STEAM inclusive, su misura per i contesti educativi e le esigenze dei tirocinanti.



Per etica, intendiamo il comportamento appropriato e accettabile in relazione alle pratiche della tecnologia digitale (DT) e all'uso di Internet. L'etica informatica o digitale riguarda, per esempio, l'uso non autorizzato dei sistemi informatici, il furto di software (pirateria), la privacy delle informazioni, la raccolta non autorizzata, l'uso del copyright delle informazioni... L'uso responsabile ed etico del DT è una parte importante del lavoro dei tirocinanti e dell'apprendimento degli studenti e, per questo motivo, è evidenziato in molti curricula nazionali. Anche se ci sono molti aspetti legati all'uso etico e responsabile delle informazioni, in questo capitolo, ci concentreremo sul plagio delle informazioni (testo, immagini e video) e su come possiamo usare correttamente le informazioni condivise da altri.



D'altra parte, l'uso sicuro di internet è anche una delle principali preoccupazioni dei curricula in molti paesi diversi, poiché anche gli adolescenti hanno bisogno di essere al sicuro mentre usano le tecnologie digitali per l'apprendimento e la loro vita quotidiana. Per promuovere l'uso sicuro di DT abbiamo bisogno di sapere come i nostri studenti usano internet e DT, e i rischi che possono incontrare online (per esempio, contenuti dannosi online, radicalizzazione ed estremismo online, rischi sulla condivisione di contenuti personali e sexting, bullismo online...). Anche se la promozione dell'uso sicuro di Internet e del DT è un argomento ampio da trattare, in questo capitolo, vogliamo cogliere l'opportunità di portare sul tavolo alcune questioni riguardanti la comunicazione digitale che potrebbero ostacolare il divertimento dei nostri studenti con il DT per l'apprendimento e la loro vita quotidiana.

Alcuni studenti sono svantaggiati nelle nostre classi e hanno meno opportunità dei loro colleghi. Il nostro obiettivo, come insegnanti o educatori, dovrebbe essere quello di garantire che tutti gli studenti abbiano le stesse opportunità di apprendimento per sviluppare il loro potenziale e le loro capacità. Nei campi STEM (Science Technology Engineering and Mathematics), ci sono questioni particolari che riducono le opportunità di apprendimento di alcuni studenti, che a volte potrebbero essere ostacolate dalle nostre pratiche di insegnamento quotidiano. Discutendo le attività Let's STEAM e l'uso etico e sicuro delle tecnologie digitali per i nostri studenti, vorremmo anche contribuire a creare attività educative più eque e inclusive.

È quindi importante rinfrescare alcune parole che useremo frequentemente durante questo capitolo, poiché termini come "equità" e "inclusione" possono confondere poiché possono significare cose diverse per persone diverse:

INCLUSIONE

Nelle parole dell'UNESCO, l'inclusione significa assicurare che ogni individuo abbia un'uguale opportunità di progresso educativo rimane una sfida in tutto il mondo. È sempre più visto come un principio che sostiene e accoglie la diversità tra tutti i discenti (UNESCO 2017). Questa visione presume che l'obiettivo sia quello di eliminare l'esclusione sociale derivante da atteggiamenti discriminatori su razza, classe sociale, etnia, religione, genere e capacità. Tuttavia, nel linguaggio comune, l'inclusione è solitamente usata concentrandosi sull'integrazione degli studenti con bisogni speciali.

BISOGNI SPECIALI

Consideriamo studenti con bisogni speciali quegli studenti con problemi di apprendimento o disabilità che rendono loro più difficile l'apprendimento rispetto alla maggior parte degli studenti della loro età. Queste limitazioni possono includere (ma non sono limitate a) svantaggi nelle capacità fisiche, comportamentali, intellettuali, emotive e sociali (UNESCO) (ad esempio, autismo, Asperger, sindrome di down, dislessia, discalculia, disprassia, disgrafia, cecità, sordità, ADHD, ecc). Richiedono un supporto aggiuntivo e metodi pedagogici adattivi per poter partecipare e raggiungere gli obiettivi di apprendimento in un programma educativo.

EQUITÀ

L'equità è un approccio che assicura che tutti abbiano accesso alle stesse opportunità. L'equità riconosce che esistono vantaggi e barriere e che, di conseguenza, non tutti partiamo dallo stesso punto. L'equità è un processo che inizia riconoscendo questo punto di partenza ineguale e si impegna a correggere e affrontare lo squilibrio. Quindi, le pratiche che promuovono l'equità non solo cercano di coinvolgere gli studenti con bisogni speciali ma anche molti altri studenti che possono avere meno opportunità di apprendimento.



Nel campo STEM, questi studenti sono per lo più: (I) Ragazze/studenti donne. Come la letteratura ha evidenziato, i campi STEM sono socialmente costruiti come oggetti maschili e le ragazze possono sentirsi distaccate da essi. (II) Studenti provenienti da minoranze razziali/etniche. La letteratura ha anche evidenziato come il riferimento sociale di una "persona STEM" sia un uomo bianco e brillante, che di solito serve come fattore di distacco per le minoranze razziali. (III) Studenti di bassa e alta estrazione socioeconomica. Di nuovo, l'immagine socialmente accettata di una persona STEM è un uomo della classe media. Gli studenti con un background socioeconomico basso potrebbero anche affrontare difficoltà economiche che potrebbero impedire loro di sviluppare traiettorie legate alle STEM.

La seconda parte adotta un approccio più generale per costruire una prospettiva completa di etica e sicurezza con le tecnologie digitali in classe. Vengono forniti materiali di supporto, anche se i tirocinanti saranno anche invitati a sviluppare le proprie risorse.

OBIETTIVI DI APPROCCIO ALL'INCLUSIVITÀ E ALL'ETICA NELLA FORMAZIONE LET'S STEAM

Discutere e riflettere sull'etica nel corso della formazione Let's STEAM vi permetterà di analizzare e trasformare i materiali e le attività educative progettate per adattarle ai bisogni degli studenti e aumentare l'equità e l'inclusione nell'apprendimento. Ciò permetterà principalmente di:

- Creare e applicare nuove e diverse strategie di insegnamento per promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo ed equo nella realizzazione delle attività Let's STEAM.
- Applicare la conoscenza acquisita di sicurezza, etica e protezione per identificare potenziali problemi nell'uso delle tecnologie digitali da parte degli studenti.

A tal fine, le risorse che troverete nella seconda parte del manuale sono strutturate in due parti:

- Una prima serie di schede di attività, modelli e tele mirano ad adattare e migliorare la progettazione e l'attuazione delle attività in modo da promuovere un ambiente di apprendimento più inclusivo ed equo. Ci si aspetta che i tirocinanti diventino progressivamente consapevoli dei bisogni dei loro studenti, adattino il design delle attività Let's STEAM ai loro contesti educativi, riflettano sui possibili problemi nell'implementazione e trasformino le loro pratiche di insegnamento per affrontare questi problemi.

Questo include R2AS1 "Inclusive Design" e R2AS2 "Inclusive implementation" e i loro allegati.

- La seconda parte adotta un approccio più generale per costruire una prospettiva completa di etica e sicurezza con le tecnologie digitali in classe. Vengono forniti materiali di supporto, anche se i tirocinanti saranno anche invitati a sviluppare le proprie risorse.

Questo include R2AS3 "Etica e sicurezza" e R2AS4 "Promozione e condivisione".

Siamo consapevoli che le attività Let's STEAM saranno implementate in contesti educativi molto diversi. Per questo motivo, le risorse sono progettate come una proposta flessibile. Il nostro obiettivo è quello di garantire un adeguato adattamento delle risorse alle esigenze degli studenti in cui le attività Let's STEAM saranno implementate. Sono organizzate in schede di attività, che possono essere utilizzate ai fini di questo programma di formazione dei formatori o direttamente in classe, separando le linee guida per gli studenti e quelle per i formatori/insegnanti.