



Springfield Middle School
Robertson County Innovation Academy



715 5th Avenue West ♦ Springfield, TN 37172 ♦ Phone (615) 384-4821
Dr. Grant Bell, Principal ♦ Ms. Amanda Mounts, Asst. Principal ♦ Mr. Patrick Carneal, Asst. Principal

“Somos EPIC!”

Noticias de los Jackets

12 de Noviembre, 2018

“Proporcionando un camino bien iluminado en la búsqueda de propósito y la felicidad.”

“ Todos los días, nos esforzaremos para garantizar que todos estén seguros y respetados; y que TODOS los estudiantes sean responsables de trabajar para dominar TODOS los estándares.”



“La educación es el movimiento de la oscuridad a la luz”.

Allan Bloom

Lunes:	Dia del Veterano Basketball vs Coopertown 4:30
Martes:	Reunion del Personal 7:30 Paseo de Drama a teatro Infantil Lucha @ Sycamore 5:00 Basketball @ West Wilson 6:00
Miercoles:	Miercoles Maravilloso
Jueves:	Miracle on 34 th Street (Estudiantes de Primaria) 9:00 AM & 12:00 Basketball vs Greenbrier 4:30 Miracle on 34 th Street (Jue, Vie. & Sab.) 7:00 PM
Viernes:	Visita al Colegio Vol State (grado 7)
Sabado:	Lucha MCAC Duals/Campeonato de equipos @ GHS

Bus Duty:

<u>Monday</u> Language Arts	<u>Tuesday</u> Related Arts	<u>Wednesday</u> Math	<u>Thursday</u> Social Studies	<u>Friday</u> Science
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------	-----------------------------------	--------------------------



Yellow Jacket Basketball



Los Yellow Jackets permanecieron invictos después de los partidos contra Richview, Heritage y Jo Byrns. Las Lady Jackets obtuvieron una victoria contra Jo Byrns.





Premios del Director

Reconociendo la calidad y el trabajo académico significativo



¡Jacob Barnett en representación de Panamá en la Escuela Secundaria de Naciones Unidas ganó un Premio al Mejor Delegado! ¡Muy orgulloso de él!

~Sarah Hall- Maestra de RISE~

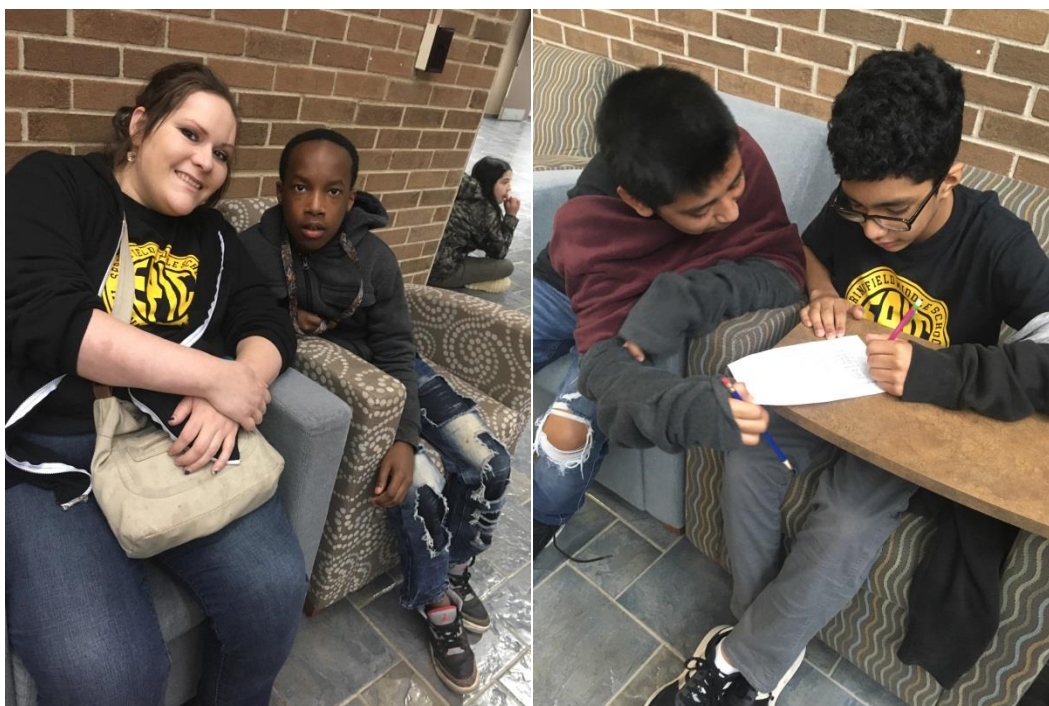


Benito Cabrera Romero (a la derecha) con un amigo para aumentar los puntajes que se promocionarán del tiempo STING. Pizza con un amigo!

Shawn Jones- Entrenador instruccional

VOL STATE

COMMUNITY COLLEGE



Los estudiantes de séptimo grado visitaron el campus de Vol State la semana pasada. ¡"Pintando el cuadro" de su futuro!



Miembro del personal de la semana



Name: Maureen Henderson Grado : iA 6-8 Materia: Coordinadora de STEAM Magnet

Ciudad: Greenbrier

Familia: hijo, Jacob 12 anos

Educación: Licenciatura en Psicología, Educación Primaria K-8, Maestría en Consejería Escolar PreK-8

¿Cómo te llevó tu carrera a la escuela Springfield Middle?

He sido educador durante veinte años en el condado de Robertson. Enseñé 7 años en Greenbrier Elementary, y antes de esos 12 años en Greenbrier Middle. Tengo experiencia en las áreas de contenido de matemáticas y ciencias, lo que me llevó a interesarme en el programa magnet STEAM.

¿Qué te gusta de nuestra escuela y los niños?

Me encanta que haya una sensación inmediata de un ambiente familiar cuando ingresas SMS. Cada persona te saluda con una cálida sonrisa cada día.

El aspecto más desafiante de mis responsabilidades es equilibrar el tiempo entre las responsabilidades laborales y ser una madre para mi hijo Jacob.

Filosofía personal de la educación:

Mi filosofía de la educación es que todos los académicos desean un sentido de pertenencia. Una vez que ofrecemos un ambiente seguro y cómodo, donde los académicos sienten que pertenecen, ¡entonces el aprendizaje puede comenzar!



Tener un corazón a corazón sobre la reputación en línea

By [Amanda Quesada](#)

Staff Assistant, Family Online Safety Institute



Para la mayoría de los padres, sería horrible encontrar contenido explícito u ofensivo en la página o perfil público de sus hijos para que todos los demás puedan verlo. Un padre quiere lo mejor para su hijo y, seguramente, quiere que sus hijos personifiquen los valores que les han impartido.

Los errores ocurren y los niños y adolescentes a veces publican cierta información que de otra forma no debería ser pública. Fui uno de esos adolescentes que, en esfuerzos rebeldes, hicieron declaraciones a través de comentarios, fotos u otros gestos digitales, que ciertamente no reflejaban los valores que mis padres me enseñaron a crecer. Afortunadamente, la mayor parte era humorística y nunca representaba contenido gráfico o violento. Y, desde entonces, sigo sintiéndome incómodo cuando mis amigos o conocidos publican información en línea que es desagradable TMI ("demasiada información"). Y ese sentimiento visceral es un recordatorio de que la personalidad, el carácter y la reputación no solo se juzgan por la forma en que te presentas en el mundo físico, sino también en el digital.

Si su hijo decide que su publicación ya no los representa, puede eliminar la publicación. Desafortunadamente, todo lo que esté en línea permanecerá en línea, incluso después de ser eliminado. La "configuración de privacidad" y otras herramientas que hacen que los usuarios se sientan más cómodos cuando deciden compartir información solo nos otorgan una falsa sensación de seguridad. Los teléfonos inteligentes y otras herramientas digitales no fueron necesariamente diseñados teniendo en cuenta la privacidad. Incluso si su hijo o adolescente toma precauciones adicionales cuando comparte información que él o ella cree que es privada, su información siempre podría filtrarse. Esto se debe a que, ya sea pública o privada, la información compartida a través de medios digitales siempre tendrá una manera de ser ampliamente accesible. Se puede tomar una captura de pantalla, robar teléfonos y hackear contraseñas.

Es por eso que hablar con sus hijos sobre lo que inicialmente comparten en línea es tan importante como discutir las precauciones básicas sobre cómo mantener de manera segura la información personal mientras está en línea. Además, la conversación sobre la reputación en línea tiene otros beneficios para los niños que tal vez no haya pensado antes:

Ayuda a elaborar los cimientos de su identidad personal antes.

Para empezar, esta conversación puede ayudar a fortalecer el vínculo entre padres e hijos mientras discuten los elementos de su identidad. Para cualquier mente en desarrollo, comprender quiénes son puede ser una pregunta contenciosa y desafiante. Pero las conversaciones frecuentes iniciadas por quienes más los aman y apoyan son una manera de ayudar a los jóvenes a responder preguntas sobre quiénes son y en quiénes quieren convertirse.

Sensibilización sobre pautas y normas sociales.

Debido a que nuestra presencia digital se convierte en una extensión de nuestra identidad, los niños deben darse cuenta de que sus acciones en línea tienen consecuencias. La actividad en línea puede tener un efecto malicioso cuando la persona detrás de un Tweet agresivo o comentario se siente físicamente distante del destinatario. Sin embargo, los niños deben darse cuenta de cómo sus mensajes digitales pueden ser percibidos e interpretados por un público más amplio. Esta es también una oportunidad para que los padres enseñen a sus hijos cómo vivir sus valores y ética también se extiende a su comportamiento en línea.

Los hace pensar en su futuro con mayor profundidad y aprenden la responsabilidad personal

Una reputación en línea positiva es ahora una parte integral del logro de muchos objetivos en la vida de una persona joven. Entonces, hablar sobre el impacto y las herramientas tecnológicas que los niños tienen a su disposición puede ser lo que haga la diferencia a largo plazo. A medida que los niños se preparan para hacer una prueba para un equipo, una obra de teatro, y especialmente cuando solicitan ingresar a la universidad, deben estar conscientes de cómo su representación digital se alinea con sus objetivos. Los padres pueden echar una mano cuando hablan sobre lo que su hijo prevé para su futuro. Si la imagen en línea de su hijo no les hace justicia, ayúdeles a entender por qué ese comentario es perjudicial, por qué esa imagen es grosera y permítales aprender la responsabilidad que conlleva un acceso tan tremendo a la información y la comunicación.

Las conversaciones que los padres tienen con sus hijos y adolescentes sobre las dificultades de la actividad en línea son tan importantes como cualquier otra conversación educativa que tenga con ellos. Si solo mis viejos y dulces padres lo supieran entonces, tal vez, solo tal vez, podría haber evitado algunas publicaciones bastante avergonzadas.

Lagniappe



October 2017 | Volume 75 | Number 2
Unleashing Problem Solvers Pages 70-74

El Salon de Potencia STEAM

Charlie Harper

Un entrenador de instrucción es un caso audaz para integrar el aprendizaje basado en problemas en todo el plan de estudios.

Este artículo pretende ser un mensaje de esperanza y un llamado a la acción para cualquier maestro o líder que sueña con transformar el aprendizaje en su escuela.

Si capturara su atención con esa apertura, mi siguiente mejor movimiento, pedagógicamente hablando, sería seguir con un desafío basado en problemas en lugar de muchas explicaciones. Entonces, aquí está su tarea: ilumine una bombilla pequeña (linterna) usando solo una batería de celda D y una sola pieza de cable de cobre aislado, ¡y no se le permite cortar el cable! No hay alerta de spoiler de próxima aparición. Si desea saber si es posible hacer que la bombilla se encienda con un solo cable, simplemente tendrá que descubrir la respuesta a través de la experimentación.

Diversión, ¿verdad? Pero analicemos esta actividad desde varias perspectivas escolares. Los estudiantes están intrigados y desafiados por tareas aparentemente no académicas como esta que permiten la exploración y el descubrimiento. Si el desafío se presenta como una actividad de grupo de colaboración, pueden verbalizar sus pensamientos, hacer preguntas o hacer sugerencias. No hay una respuesta aparentemente correcta o incorrecta, que, después de causar la ansiedad inicial de bajo nivel para algunos, los anima y promueve la participación. Aprenden de la experiencia misma, pero también de interactuar y comunicarse entre sí. E incluso el éxito relativamente pequeño de encender una bombilla reforzará su sentido de autoeficacia.

Desde la perspectiva del maestro, el desafío es algo bello porque requiere que los estudiantes usen la investigación activa, el pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas. El maestro puede moverse entre grupos para observar, intercalar preguntas y comentarios, y evaluar. Mientras tanto, los estudiantes están ocupados construyendo un entendimiento científico y haciendo conexiones de aprendizaje individualmente o dentro de sus grupos. Este es un momento oportuno para establecer un léxico científico mediante la introducción de vocabulario avanzado o técnico. Puede utilizar iluminar en lugar de encender. Consulte el cable como un conductor a partir de este punto. El revestimiento de plástico aísla. Ese alambre delgado y de alta resistencia dentro de la bombilla se llama filamento. Los estudiantes manejarán simultáneamente los componentes, escucharán los términos y experimentarán el contenido, por lo que el aprendizaje se vuelve auténtico, atractivo y significativo. Y luego están las posibilidades de integrar contenido y habilidades de alfabetización, estudios sociales y matemáticas (por ejemplo, escritura informativa para describir un proceso; investigación histórica sobre Thomas Edison; aplicación de fórmulas algebraicas simples para calcular el voltaje, la corriente, la potencia y la resistencia).

Este ejemplo simple destaca los principios clave de la programación de STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) junto con el aprendizaje basado en problemas. Creo que también ilustra un cambio fundamental que debe ocurrir en el currículo y la instrucción, y no solo en las aulas de ciencias. STEAM y el aprendizaje basado en problemas se basan en el principio de aprender haciendo, una forma poderosa y memorable de aprender (Hackathorn et al., 2011). También se basan en la premisa de que los humanos tienen un impulso innato para resolver problemas (Pink, 2009). En lugar de leer sobre circuitos eléctricos y memorizar términos de vocabulario, o, lo que es peor, someterse a conferencias sobre el tema, los estudiantes deben ser desafiados a participar en el trabajo real. El maestro luego asume el papel de facilitador y entrenador, que tiene sus propios beneficios.

Sin embargo, ¿esta forma de enseñar es práctica o incluso realista? Eso nos lleva a la perspectiva del líder, que es más complicada.

El Dilema del Líder Escolar

Como líderes de instrucción, los directores se encargan de crear e implementar una visión compartida de la enseñanza y el aprendizaje. Basado en mi experiencia personal, esto tiene menos que ver con declaraciones de misión y visión claramente visibles que con confianza y apoyo. La mayoría de los maestros dirigen sus aulas sobre la base de los mensajes explícitos e implícitos de sus administradores sobre cómo se supone que deben ser la enseñanza y el aprendizaje. Desafortunadamente, esos mensajes no siempre fomentan la novedad, la innovación o la toma de riesgos en el salón.

Al considerar el valor del tipo de aprendizaje STEAM basado en problemas que he estado describiendo, los líderes deben reflexionar sobre sus propias filosofías de instrucción respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Es más importante que los estudiantes puedan recordar información o hacer preguntas?
2. ¿Cree que la atención de los estudiantes debe estar enfocada en el maestro para un aprendizaje óptimo?
3. ¿Cómo evaluaría a un maestro que responde con mayor frecuencia a las preguntas de los alumnos con otra pregunta en lugar de proporcionar respuestas y explicaciones?

4. ¿Pueden los maestros de su escuela acceder fácilmente a un suministro conveniente de materiales, herramientas y equipo?
5. Utiliza su escuela espacio en formas creativas y flexibles para ampliar las posibilidades y atraer a los estudiantes?

¿Tienes tus respuestas? El siguiente paso es considerar cómo se pueden reconfigurar los sistemas de evaluación y apoyo docente de su escuela, sin mencionar sus propias expectativas expresadas tácitamente, para alentar el tipo de instrucción que realmente valora y sabe que es importante. Esto puede significar eliminar énfasis en cualidades como el control y la coherencia en los salones y hacer más para comprender y apoyar las prácticas de instrucción que fomentan la energía, la expresividad y la empresa.

Un Jardín de Posibiliades

Pero los maestros que están interesados en la instrucción STEAM basada en problemas necesitan más que el apoyo de los líderes. También necesitan orientación e ideas de lecciones. En ese contexto, permítanme delinear otro ejemplo simple: jardinería.

Numerosos estudios de investigación subrayan los méritos y los efectos positivos del aprendizaje basado en el jardín (Blair, 2009; Han et al., 2015; Wirkala & Kuhn, 2011), hallazgos que puedo confirmar a partir de mis propias experiencias. La jardinería es un aprendizaje basado en problemas por naturaleza y muy susceptible a la rigurosa instrucción STEAM. El proceso de diseño de ingeniería es inherente a cualquier esfuerzo hortícola, al igual que las habilidades para la vida y el desarrollo del carácter. Los paquetes de semillas son ricos en contenido de matemáticas y ciencias, que incluyen medidas y fracciones, calendario y horarios, habilidades y geografía de mapas, y clima y estaciones. La jardinería también es perfecta para enseñar el diseño experimental y las variables (es decir, dependiente, independiente, control y confusión). De hecho, los proyectos de jardinería proporcionan un contexto relevante para muchas ideas básicas en la ciencia, incluidas las necesidades básicas de los organismos, ecosistemas y hábitats, cadenas y redes alimentarias, propiedades y cambios físicos y químicos, clasificación, meteorización y erosión, relaciones simbióticas, células y microorganismos., conservación y sostenibilidad.

Y considera las posibilidades de enlaces interdisciplinarios. Imagine a los estudiantes de 5° grado cultivando su propio Jardín de la Victoria en la escuela mientras estudian la Segunda Guerra Mundial en estudios sociales, clasificación de plantas en ciencias, proporciones en matemáticas y escritura persuasiva en artes del lenguaje. Los estándares de aprendizaje de cada materia y cualquier nivel de grado se pueden aplicar fácilmente para crear una unidad de aprendizaje integrada. Desde camas elevadas hasta jardinería de pies cuadrados, acuicultura y aeroponía, la horticultura ofrece proyectos creativos e innovadores que incorporan cada nivel de la taxonomía de Bloom.

Problemas Cotidianos

La clave es comenzar con problemas comunes y cotidianos para los que ya existen soluciones que interesarán a los estudiantes y ofrecerán múltiples descubrimientos y oportunidades de aprendizaje. (Vea la barra lateral para ideas de lecciones adicionales). A menudo, los educadores comienzan con sus estándares de contenido, pero luego luchan por encontrar actividades atractivas que se relacionen directamente con lo que deben enseñar. Prefiero un enfoque de diseño hacia atrás: comience con cualquier pregunta esencial que se relacione con un problema o proyecto, véalo a través de una lente interdisciplinaria y luego conecte tantos estándares relevantes como sea posible.

Una vez más, los líderes escolares pueden ser fundamentales para eliminar las barreras que impiden que los maestros adopten plenamente los modelos educativos innovadores. Una de esas barreras es un alcance y secuencia de estudios rígidos. Los mapas curriculares y las pautas de ritmo son útiles en algunas circunstancias,

pero pueden restringir inadvertidamente las oportunidades para integrar proyectos inventivos y, en última instancia, limitar el potencial creativo de los maestros. De manera similar, las evaluaciones de referencia reglamentadas que dictan que ciertas unidades de aprendizaje deben enseñarse dentro de marcos de tiempo específicos pueden crear presión sobre los maestros para que utilicen instrucción directa centrada en el profesor y aborden áreas de materias de manera aislada. La flexibilidad es fundamental para el éxito educativo en el aprendizaje basado en problemas y centrado en STEAM.

Otro obstáculo común es la falta de recursos y materiales, y obviamente no me refiero a los libros de texto y las hojas de trabajo. Si es posible, los líderes deben presupuestar los suministros y materiales apropiados, pero las escuelas también pueden hacer un esfuerzo coordinado para recolectar y organizar una gama de elementos desechables del hogar que pueden ser reutilizados para proyectos. Botellas plásticas de agua, cartones de huevos, tapas de botellas, toallas de papel o tubos de papel higiénico, plástico de burbujas, frascos de vidrio, todo esto puede ser útil. Si el presupuesto no permite herramientas y equipo, los padres y los socios comerciales locales suelen estar entusiasmados con la donación de herramientas manuales, gafas de seguridad, guantes de trabajo e incluso herramientas eléctricas como taladros y sierras. También puede ser útil crear espacio para un espacio de creación o un laboratorio de innovación, o incluso solo un estímulo para que los maestros lo hagan.

Los maestros deben tener la oportunidad de asistir a conferencias educativas y visitar escuelas cercanas enfocadas en STEAM. Puede que no sea factible enviar facultades completas, pero algunas personas seleccionadas pueden organizar talleres de maestros para compartir lo que aprendieron. La mayoría de las ideas que comparto como coach instructivo, incluidas las de este artículo, se aprendieron tomando cursos regionales de aprendizaje profesional, asistiendo a conferencias estatales y nacionales, visitando programas y escuelas STEM / STEAM establecidos y leyendo publicaciones periódicas específicas de contenido.

Cultivando un Espíritu Inventivo

Las posibilidades de STEAM y el aprendizaje basado en problemas están limitados solo por nuestras mentalidades fijas e imaginaciones restringidas. Las escuelas deben cultivar un espíritu inventivo que invite a los riesgos y acepte los fracasos, y aprenda de ambos..

Si bien los proyectos que he resaltado pueden parecer poco convencionales, el STEAM y el aprendizaje basado en problemas juntos representan un enfoque pragmático para el mejoramiento escolar, ofreciendo el potencial de logros académicos, desarrollo colaborativo y de habilidades sociales, comunicación mejorada y mayor participación familiar. De mis propias experiencias puedo atestiguar que los beneficios son sustanciales, pero solo pueden ser realizados por educadores valientes que no solo sueñan con transformar el aprendizaje en sus escuelas, sino que también están intrigados por el desafío del cambio y lo aceptan.

Para una discusión de otros proyectos STEM, vea el artículo en línea "Solución de problemas en la educación: un imperativo global" por Dennis Shirley y Pak Tee Ng.

DECLARACIÓN DE NO DISCRIMINACIÓN El Sistema Escolar del Condado de Robertson no discrimina por motivos de raza, color, origen nacional, sexo, discapacidad, edad, religión o estado civil, en actividades de capacitación, actividades o empleo de acuerdo con el Título VI del Código Civil. Ley de Derechos de 1964, Sección 504 de la Ley de Rehabilitación de 1973, Título VII de la Ley de Derechos Civiles de 1964 y Ley de Estadounidenses con Discapacidades de 1997 y 2004.