



Funzione strumentale n. 4

Accoglienza - Autoanalisi – Dispersione - Miglioramento

Avanguardie educative

Le idee

VELO Sante

Collegio Docenti 19 maggio 2022

Le idee [1 # 17]

Dentro/fuori la scuola – Service Learning

«**Dentro/fuori la scuola - Service Learning**» propone un'idea di scuola civica come luogo di incontro tra sapere formale e informale che si realizza nell'integrazione tra scuola e territorio e nella realizzazione di esperienze di *apprendimento significativo* con finalità di interesse sociale.

Insieme di progetti o programmi di servizio solidale (destinati a soddisfare in modo delimitato ed efficace un bisogno vero e sentito in un territorio, lavorando con e non soltanto per la comunità), con una partecipazione da protagonisti degli studenti, che va dalla fase iniziale di pianificazione fino alla valutazione conclusiva e collegato in modo intenzionale con i contenuti di apprendimento (incluso contenuti curricolari, riflessioni, sviluppo di competenze per la cittadinanza e il lavoro).

Nello scenario di *Avanguardie educative* questo approccio consente di introdurre metodologie didattiche attive e alternative rispetto alla lezione frontale, riconfigurando gli spazi e i tempi dell'insegnamento e dell'apprendimento.

Le idee [2 # 17]

Oltre le discipline

«**Oltre le discipline**» è un framework pedagogico-organizzativo che consolida il passaggio dalla didattica per contenuti a quella per competenze, con attenzione allo sviluppo di abilità cognitive, metacognitive e trasversali. L'approccio è *student-centered* e supera il modello trasmissivo grazie ad attività basate su una pratica laboratoriale pienamente integrata con la didattica curricolare nel normale orario delle lezioni, se del caso compattato e/o riorganizzato. All'inizio dell'anno viene messa a punto una progettazione collegiale, scelto un tema di studio comune a tutto l'Istituto e definite UdA trasversali e pluridisciplinari.

I laboratori costituiscono l'elemento caratterizzante. I contenuti delle singole discipline vengono orientati al progetto da realizzare tramite itinerari di apprendimento integrati tra l'area scientifica e l'area umanistica in cui gli studenti, in gruppo, svolgono attività di ricerca, selezione e valutazione di materiali relativi a compiti di realtà pensati per superare il divario, nell'utilizzo dei saperi, tra contesti scolastici e contesti reali.

Il confronto con il territorio e con il 'fuori' è centrale: si esplica tramite la condivisione di artefatti, materiali e/o intellettuali, prodotti dai giovani, che rappresentano compiti di realtà sfidanti, grazie ai quali è favorito il processo di autovalutazione e di valorizzazione dei talenti e delle potenzialità dei ragazzi.

Le idee [3 # 17]

Apprendimento autonomo e tutoring

«**Apprendimento autonomo e tutoring**» sono due metodologie che possono essere positivamente integrate dal mondo della scuola.

L'apprendimento autonomo mette al centro la consapevolezza, la responsabilità e la libertà dello studente rispetto al proprio percorso di apprendimento. Nel tempo scolastico dedicato a questa pratica i docenti e lo studente decidono quali temi approfondire e quali attività svolgere, sulla base di piani plurisettimanali, spostando progressivamente sugli studenti la possibilità di stabilire ciò a cui dedicarsi e di reperire il materiale necessario. Le modalità di lavoro possono essere individuali, *peer to peer* o di gruppo, anche l'intera classe.

Nel tutoring docente/studente, il tutor è un insegnante che non valuta, ma gioca un ruolo didattico e relazionale e affianca lo studente nel suo percorso scolastico. È una figura di riferimento che ascolta, orienta, indirizza e media, svolgendo funzione di *coaching* e *mentoring*; incontra periodicamente lo studente e, insieme a lui, riporta su una sorta di portfolio gli argomenti trattati. Esistono poi forme di tutoring tra pari dove gli studenti si auto-organizzano in gruppi di studio e di supporto. Alcune pratiche, invece, si concentrano sullo sviluppo delle *life skill* che consolidano la competenza chiave europea n. 5 (*Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*), con un'attenzione in più alle componenti emotive e autoregolative dell'apprendimento.

Le idee [4 # 17]

Apprendimento differenziato

«**Apprendimento differenziato**» è una visione sistemica della scuola – pedagogica e organizzativa – che riconosce come valore culturale primario la valorizzazione delle diversità degli individui e, su questa base, imposta una rivisitazione di spazi, tempi e didattica.

La metodologia dell'«apprendimento differenziato» prevede un ambiente formativo pensato e progettato per svolgere contemporaneamente attività diverse con l'obiettivo di promuovere un processo di apprendimento basato su esperienza, interdisciplinarietà e ricerca. L'insegnante accoglie le differenze, promuove le potenzialità, riconosce i talenti, personalizza la proposta formativa e valorizza il lavoro della comunità, rendendo ogni alunno protagonista del proprio curriculum.

Elementi fondamentali sono la valutazione formativa e l'autovalutazione a sostegno di processi di apprendimento attivi e co-costruiti, volti allo sviluppo delle competenze trasversali e disciplinari: la mappa generativa dei saperi è il diario di bordo (di classe, di scuola) in cui ogni soggetto è chiamato a contribuire, in cui l'insegnante propone stimoli culturali alti, legati al territorio, e interconnette i saperi disciplinari.

Le idee [5 # 17]

Debate (argomentare e dibattere)

Il «**debate**» consiste in un confronto nel quale due squadre composte da studenti sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (*pro*) o nell'altro (*contro*). L'argomento individuato è tra quelli affrontati di rado nell'attività didattica tradizionale (un argomento non convenzionale, convincente, 'divisivo', spesso provocatorio). Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole, ruoli e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica.

Il **debate** allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Il debate consente l'acquisizione di competenze trasversali (*life skill*), quelle attitudini che permetteranno ai giovani, una volta adulti, di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale.

Al termine del confronto il docente valuta la prestazione delle squadre attraverso specifiche rubriche. L'uso delle ICT è fondamentale nelle prime fasi di preparazione per ricercare fonti ed evidenze vagliate da utilizzare a supporto delle argomentazioni; viceversa, durante il **debate**, per gli obiettivi che la metodologia si prefigge, non è permesso alcun ausilio tecnologico.

Le idee [6 # 17]

Didattica per scenari

La metodologia si prefigge di introdurre pratiche didattiche innovative potenziate da un uso consapevole delle nuove tecnologie tramite l'approccio per «**Scenari**». Gli Scenari sono descrizioni di contesti di insegnamento/apprendimento che incorporano una visione di innovazione pedagogica centrata sull'acquisizione da parte degli studenti di quelle competenze note come «competenze chiave per il 21° secolo».

Ogni Scenario incorpora una differente visione e fornisce un differente set di indicazioni – le «*Learning Activities*» – attraverso le quali il docente e la scuola arrivano poi a scrivere e implementare un proprio progetto didattico: la cosiddetta «*Learning Story*» che, in stile narrativo, 'racconterà' il piano delle attività didattiche che si intende sviluppare con la classe.

Sebbene ogni Scenario sia diverso dagli altri, tutti sono perfettamente applicabili e declinabili nei vari ordini di scuola e nei diversi contesti disciplinari, e tutti sono incentrati su pratiche didattiche che prevedono un'organizzazione degli studenti in team di lavoro – ognuno con precisi ruoli e responsabilità – ed un ruolo decentrato del docente che, anziché guidare, accompagna i percorsi di apprendimento dei propri studenti.

Le idee [7 # 17]

Flipped classroom (classe capovolta)

L'idea-base della *flipped classroom* è che la lezione diventi compito a casa mentre il tempo in classe venga usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, il docente non assume il ruolo di attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di facilitatore, il regista dell'azione didattica. Nel tempo a casa viene fatto largo uso di video e altre risorse digitali come contenuti da studiare, mentre in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono attività laboratoriali.

La metodologia *flipped classroom* è la risposta ai seguenti obiettivi:

- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica;
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini;
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione;
- potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.

Collegamento al sito di Avanguardie educative, Idea n. 7

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/flipped-classroom>

Le idee [8 # 17]

Integrazione CDD / Libri di testo

Dal 2013 è consentito ad ogni scuola produrre contenuti didattici integrativi o sostitutivi del manuale di studio, da destinare alle classi; l'art. 6 della Legge 28/13 così recita: «Gli istituti scolastici possono elaborare il materiale didattico digitale per specifiche discipline da utilizzare come libri di testo e strumenti didattici per la disciplina di riferimento; l'elaborazione [...] è affidata ad un docente supervisore che garantisce, anche avvalendosi di altri docenti, la qualità dell'opera sotto il profilo scientifico e didattico, in collaborazione con gli studenti delle proprie classi in orario curricolare».

L'Idea «**Integrazione CDD/Libri di testo**» propone tre diversi approcci al tema dell'autoproduzione e dell'utilizzo del libro di testo, tre possibili strade da intraprendere, con un diverso impatto su didattica ed organizzazione:

- Autoproduzione di contenuti digitali integrativi: non si rinuncia alla canonica adozione dei libri di testo ma le classi producono contenuti digitali con l'obiettivo di approfondire, personalizzandolo, il curricolo proposto dai manuali.
- Adozione di risorse didattiche digitali prodotte da docenti e studenti: si adottano contenuti didattici digitali prodotti dai docenti, talvolta anche con la collaborazione degli studenti, limitatamente ad alcune discipline, con un'attenzione particolare al digitale e alle specificità del contesto in cui si opera.
- Adozione di libri di testo autoprodotti dai docenti: la produzione di libri di testo, cartacei e digitali, con relativa adozione, è portata avanti da docenti di una rete di scuole, per la valorizzazione della professione insegnante e la personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Le idee [9 # 17]

Spaced Learning (Apprendimento intervallato)

Lo *Spaced Learning* (o «*Apprendimento intervallato*») consente di massimizzare la concentrazione e il lavoro cognitivo degli studenti, focalizzando l'attenzione su un dato argomento che viene affrontato da punti di vista differenti e con modalità diversificate.

Lo *Spaced Learning* si distingue da altre metodologie didattiche per la particolare articolazione del tempo-lezione, organizzata in 5 fasi costituite da 3 momenti di input e 2 intervalli.

Nel primo input il docente fornisce le informazioni che gli studenti devono apprendere durante la lezione. La durata dell'input non è predeterminata (max 10'-15'). Questo primo momento è seguito da un intervallo di 5'-10' durante il quale viene tassativamente evitato qualsiasi richiamo agli argomenti della lezione.

Nel secondo input il docente rivisita il contenuto della prima sessione cambiando però il modo di presentarlo. Nel secondo intervallo si applicano gli stessi principi del primo, lasciando un tempo di riposo/relax di 5'-10'. Nell'intervallo l'attività può essere una declinazione della precedente; anche in questo momento è importante che sia priva di riferimenti agli argomenti della lezione.

Nel terzo input il docente rimane sul contenuto della prima sessione, ma propone attività centrate sullo studente: i ragazzi saranno chiamati a dimostrare, anche attraverso l'uso 'consapevole' delle ICT, di aver acquisito il contenuto condiviso nei primi input applicando le conoscenze in contesti di esercitazione o situazioni-problema.

Il docente verifica infine l'effettiva comprensione del contenuto della lezione da parte degli studenti. Pur utilizzando in modo nuovo il tempo della lezione, l'approccio resta tradizionale e lo avvicina più a una tecnica mnemonica finalizzata al ripasso in occasione di una prova di verifica, piuttosto che a una strategia didattica articolata sul breve termine.

Le idee [10 # 17]

Uso flessibile del tempo (Compattazione)

L'Idea «**Uso flessibile del tempo (Compattazione)**» rappresenta un'evoluzione di un filone di ricerca di Avanguardie Educative legato alla dimensione del tempo che ha evidenziato due criticità: da un lato, l'ora di 60 minuti e la sua rigidità ostacolano l'implementazione di attività laboratoriali, collaborative e cooperative; dall'altro lato, il numero eccessivo di discipline (mattinata e/o quadrimestre) accentuano la dispersione cognitiva dei ragazzi.

Oltre alla compattazione oraria, sono state individuate esperienze che prevedono ad esempio la riduzione dell'ora di lezione per la realizzazione di una 'banca del tempo' i cui 'risparmi' possano esser destinati ad attività di recupero, potenziamento, approfondimento, oppure di accorpamento di più moduli orari per favorire l'introduzione di attività laboratoriali in un'ottica di interdisciplinarietà. Obiettivo comune di tali soluzioni è quello di rispondere a bisogni didattici ed educativi inerenti al contesto di riferimento, ad esempio: riduzione della frammentazione didattica con transizioni frequenti da una disciplina all'altra, introduzione di attività laboratoriali e modelli di didattica attiva, rimodulazione del tempo in funzione della revisione del curriculum scolastico, miglioramento degli apprendimenti degli studenti e diminuzione del *drop-out*.

Il tempo è quindi inteso come 'contenitore' e abilitatore per accogliere una pluralità di approcci e strategie che sposano i principi di una didattica attiva, laboratoriale e che consente agli studenti di sentirsi reali protagonisti del percorso di apprendimento.

Le idee [11 # 17]

TEAL (Tecnologie per l'apprendimento attivo)

TEAL, acronimo di *Technology-Enhanced Active Learning*, è una metodologia sviluppata e adottata dal MIT («*Massachusetts Institute of Technology*») di Boston per l'insegnamento in ambito universitario delle discipline scientifiche. Unisce lezioni frontali, simulazioni e attività laboratoriali con i linguaggi digitali/multimediali e l'impiego di *device* di vario tipo, per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione e la partecipazione attiva degli studenti.

La metodologia prevede che ICT e spazi siano strettamente interconnessi: è infatti prevista una dotazione tecnologica di base da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche (ad es. di ampiezza e luminosità) e dotati di arredi flessibili, versatili, facilmente configurabili. Il setting di arredo prevede una postazione centrale per il docente attorno alla quale sono disposti tavoli modulari organizzati in isole di lavoro che ospitano gruppi di studenti, LIM, punti di proiezione (o lavagne bianche), tanti quante sono le isole di lavoro. Gli studenti sono suddivisi in gruppi costituiti da giovani con livelli differenti di competenze e di conoscenze e solitamente in numero dispari per ciascun gruppo.

Il docente introduce l'argomento oggetto di studio con domande, esercizi, rappresentazioni grafiche o per mezzo di immagini e video. Ogni gruppo lavorerà sul tema dato in maniera collaborativa e attiva con l'ausilio di *device* per selezionare e raccogliere informazioni e dati ed effettuare esperimenti e verifiche. I risultati emersi dal lavoro assegnato saranno infine illustrati da ciascun gruppo al resto della classe.

Le idee [12 # 17]**Dialogo euristico**

Idea non presentata in quanto applicata, finora, nella sola scuola primaria.

Le idee [13 # 17]

MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento

Il progetto **MLTV** nasce da una collaborazione tra INDIRE, Project Zero (gruppo di ricerca della Harvard Graduate School of Education di Boston) e tre scuole capofila di Avanguardie educative. MLTV è l'acronimo di *Making Learning and Thinking Visible*, denominazione usata durante la fase di sperimentazione e ricerca negli anni 2017-2018; successivamente, per favorire una miglior comprensione nel contesto italiano, si è mantenuto l'acronimo MLTV, aggiungendo però un sottotitolo più 'parlante' (da qui l'Idea «**MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento**»).

L'Idea ruota attorno ad alcuni costrutti fondamentali: in primis, la documentazione, intesa come la «pratica di osservare, registrare e condividere attraverso media differenti il processo e il prodotto dell'apprendimento con lo scopo di rendere l'apprendimento stesso più profondo». La documentazione è, in questa prospettiva, la via privilegiata per rendere l'apprendimento visibile al soggetto stesso, alla sua classe e alla sua comunità educativa. Diventa anche catalizzatore di un nuovo processo di ricerca didattica nella scuola, che attorno ad essa si trova a riflettere, discutere e confrontarsi; il secondo costrutto è il group learning, definito come «un insieme di persone che sono emotivamente, intellettualmente ed esteticamente ingaggiate nella soluzione di problemi, creazione di prodotti, attribuzione di senso. [Un gruppo] nel quale ognuno apprende sia autonomamente sia con e grazie agli altri»; il terzo elemento nell'Idea **MLTV** è costituito da tutte quelle indicazioni (protocolli, *Thinking Routine* ecc.) che rendono visibile il pensiero e che supportano lo sviluppo di capacità di ragionare in modo creativo, profondo e divergente. Il pensiero, infatti, non è solo legato alla dimensione cognitiva ma è disposizionale, distribuito, e può appunto essere reso 'visibile' attraverso pratiche particolari.

Le idee [14 # 17]

Aule laboratorio disciplinari

Le **aule laboratorio disciplinari** nascono con l'idea di creare – attraverso una diversa gestione del tempo e dello spazio – luoghi dove sperimentare e promuovere nuovi metodi di insegnamento/apprendimento supportati anche da una tecnologia adeguata. Lo spazio è completamente revisionato: viene scompaginata la tradizionale configurazione delle aule secondo la quale ad ogni classe è attribuito uno spazio-aula in cui gli studenti vivono la maggior parte del tempo-scuola mentre i docenti girano da un'aula all'altra.

Nelle **aule laboratorio disciplinari** il docente resta nello spazio assegnato mentre sono gli studenti a ruotare e tutto viene quindi ripensato in funzione delle varie attività didattiche. Gli insegnanti possono riprogettare e allestire il setting più funzionale alle specificità della disciplina stessa predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, *device*, *software*, ecc. Anche il tempo-scuola è ripensato in un'ottica di innovazione, le ore delle varie discipline vengono organizzate durante la giornata per competenze disciplinari affini così da consentire l'attivazione di *project work* dove tali competenze confluiscono in un unico percorso evitando anche la parcellizzazione dei saperi.

La sola riorganizzazione del tempo e dello spazio non è sufficiente per rendere il processo di insegnamento/apprendimento efficace: devono essere sviluppate e praticate metodologie che permettono il potenziamento di competenze e non solo l'acquisizione di nuove conoscenze attivate con la lezione frontale. Ad esempio: *flipped classroom*, *cooperative learning*, *debate*, *MLTV (Making Learning and Thinking Visible)*, didattica per scenari, *project-based learning*, *public speaking*.

Le idee [15 # 17]

Outdoor education

Sotto il termine «*Outdoor education*» sono comprese una grande varietà di esperienze pedagogiche caratterizzate da didattica attiva che si svolge in ambienti esterni alla scuola e che è impostata sulle caratteristiche del territorio e del contesto sociale e culturale in cui la scuola è collocata. L'offerta formativa dell'*Outdoor education* include quindi una grande varietà di attività didattiche che vanno da esperienze di tipo percettivo-sensoriale (orto didattico, visite a fattorie, musei, parchi ecc.) ad esperienze basate su attività sociomotorie ed esplorative tipiche dell'*Adventure education* (*orienteeering, trekking, vela* ecc.), a progetti scolastici che intrecciano l'apertura al mondo naturale con la tecnologia (*coding, robotica, tinkering* ecc.).

Da questo punto di vista occorre precisare che non è sufficiente uscire dall'aula per poter parlare di *Outdoor education*; in un'esperienza pedagogica di questo tipo non possono infatti mancare:

- l'interdisciplinarietà;
- l'attivazione di relazioni interpersonali;
- l'attivazione di relazioni ecosistemiche.

Collegamento al sito di Avanguardie educative, Idea n. 15

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/outdoor-education>

Le idee [16 # 17]

Laboratori del Sapere

L'Idea, attualmente aperta alle nuove adozioni solo per le discipline Italiano e Scienze (con la supervisione di esperti), nasce con lo scopo di costituire nelle scuole di ogni ordine e grado, a partire dall'infanzia, gruppi permanenti di ricerca/innovazione nell'ambito dell'educazione matematico-scientifica e tecnologica.

L'Idea consiste nell'estendere l'approccio metodologico dei «*Laboratori del Sapere Scientifico*» anche a discipline diverse dalle STEM: all'Italiano, in prima analisi, come ad altri ambiti, recuperando gli aspetti trasversali alle discipline stesse, individuandone i tratti comuni e fondanti, tra cui, ad esempio, l'approccio fenomenologico o l'attenzione alla lingua e ai linguaggi, oltre gli aspetti specifici ed epistemologicamente caratterizzanti. I «Laboratori del Sapere» tengono insieme impianto metodologico e curricolo disciplinare, grazie allo sviluppo di percorsi didattici esemplari, che coniugano attenzione ai saperi e motivazione degli studenti.

L'obiettivo è superare il modello trasmissivo e libresco dell'insegnamento, che riduce l'apprendimento all'acquisizione di conoscenze precostituite (generalmente quelle del libro). Ad esso si contrappone un apprendimento significativo, promosso attraverso percorsi in cui gli studenti, a partire da esperienze o situazioni problematiche selezionate, siano attivamente coinvolti in processi di osservazione – problematizzazione - formulazione di ipotesi – verifica - generalizzazione, per la costruzione partecipata di conoscenze, all'interno della classe.

Le idee [17 # 17]

Prestito professionale

L'Idea intende valorizzare tutte quelle esperienze in cui una diversa organizzazione della didattica e del ruolo del docente offrono agli studenti opportunità formative ricche e inedite, anche in sintonia con le esigenze dei diversi contesti. Il caso dell'IIS «Giuseppe Peano» di Firenze, ad esempio, vede il “prestito” applicato alle discipline – affidando al docente di filosofia il compito di estendere la pratica filosofica nell'ambito di istituti tecnici e professionali che non prevedono tradizionalmente l'insegnamento di questa disciplina; il caso dell'IC «Giovanni Falcone» di Copertino (Lecce) ha per focus lo “scambio disciplinare” assegnando al docente specializzato l'insegnamento di una sola materia tra quelle di ambito (ad esempio solo storia o solo scienze).

Comune denominatore dei due casi è un'organizzazione di scuola che fa perno sull'apprendimento degli studenti, valorizza la professionalità dei docenti e, non ultimo, consente di interpretare al meglio il ruolo di comunità educante sul territorio di riferimento.