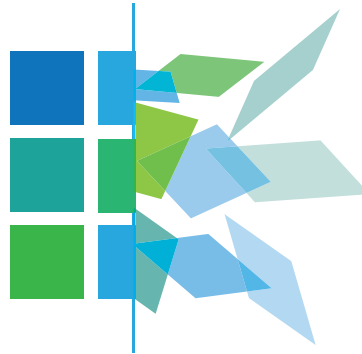


# AVANGUARDIE EDUCATIVE



È un Movimento d'innovazione aperto alle scuole italiane e che mira a creare una rete per concorrere a superare limiti e inerzie a livello didattico, strutturale e organizzativo in una società della conoscenza in continuo divenire. Nasce nel 2014 su iniziativa di INDIRE e di 22 scuole fondatrici che hanno sperimentato le cosiddette «Idee» d'innovazione, ispirate dal Manifesto del Movimento e dai suoi 7 «orizzonti di riferimento».

## DIDATTICA PER SCENARI

È una delle **Idee** che di anno in anno arricchiscono e incrementano la **Galleria delle Idee per l'Innovazione**, luogo in cui sono raccolte esperienze verificate sul campo da un numero in costante crescita di scuole italiane.





# DIDATTICA PER SCENARI



La metodologia si prefigge di introdurre pratiche didattiche innovative, potenziate da un uso consapevole delle nuove tecnologie. Punto di partenza sono gli «Scenari», ossia descrizioni di contesti di insegnamento/apprendimento che incorporano una visione di innovazione pedagogica centrata sull'acquisizione da parte degli studenti delle cosiddette «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 personale progetto didattico: la «Learning Story».

Lo Scenario riporta in stile narrativo il racconto di un ipotetico docente che decide di affrontare un 'segmento' di curricolo con i propri studenti. Ispirandosi a questa sorta di unità didattica 'raccontata' i docenti scrivono a loro volta, sempre in forma narrativa, il piano delle attività didattiche che intendono sviluppare con la classe; nell'elaborare il piano prevedono lo svolgimento di una serie di attività da fare coi ragazzi: infatti a ogni storia/piano di lavoro («Learning Story») è abbinato un set di attività preconfezionate che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto. Ogni attività è descritta in modo flessibile e prevede una serie di strumenti operativi da usare durante le lezioni. Le attività proposte sono la componente che contiene gli ingredienti per il capovolgimento del tradizionale paradigma didattico 'frontale': propone azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente.

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

Gli «orizzonti di riferimento» del Manifesto del Movimento ai quali, nello specifico, si richiama l'Idema sono il n. **2** e il n. **5**, ossia **Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare** e **Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza**.



# Il quadro teorico di riferimento

La metodologia «Didattica per Scenari» trae fondamento da quella che è stata, fino a oggi, la più vasta sperimentazione europea in ambito scolastico: il progetto iTEC (*Innovative Technologies for an Engaging Classrooms*) coordinato dal network European Schoolnet.

Avviato nel 2010 e terminato nel 2014, il progetto iTEC ha coinvolto decisori politici, ricercatori, aziende fornitrici di tecnologia, esperti di innovazioni tecnologiche per la didattica e docenti per progettare e creare scenari innovativi di apprendimento, tenendo conto delle problematiche concrete e dei processi di riforma in atto. Grazie al coinvolgimento di 27 partner di progetto, 14 ministeri dell'istruzione e a un finanziamento della Commissione europea di 9,45 milioni di euro, iTEC ha sviluppato un modello per descrivere come l'uso delle tecnologie per l'innovazione delle attività di insegnamento e apprendimento possa andare oltre le sperimentazioni su piccola scala ed essere integrato nelle scuole di tutta Europa.

Il progetto ha sperimentato una serie di scenari innovativi in oltre 1000 classi di 12 paesi, di cui 100 in Italia.

In iTEC il concetto di 'innovazione' indica «un'idea, una pratica o un oggetto percepiti come nuovi da un individuo» (Rogers, 1995) che apporta benefici ai processi di apprendimento e insegnamento. L'innovazione dipende necessariamente dal contesto, quindi non esistono singoli strumenti o pratiche che vengono percepiti come 'innovativi' allo stesso modo in tutte le classi. Attraverso la 'diffusione', i cambiamenti individuali e su piccola scala possono portare innovazioni sostanziali. L'innovazione può pertanto essere considerata un processo *in progress* che si sviluppa per passi successivi.

L'approccio iTEC si concentra sull'innovazione didattica veicolata dalla tecnologia e non guidata da quest'ultima.



## Perché adottare l'Idea

Per cambiare la modalità di progettazione delle attività del tempo scuola invertendo il tradizionale modo di procedere: partendo dalla metodologia per arrivare successivamente ai contenuti.

Per sviluppare una metodologia didattica attiva che superi il concetto di lezione frontale mettendo gli studenti al centro dei processi di apprendimento.

Per adottare un metodo agile e flessibile condiviso a livello europeo.

Per incentivare la creatività dei docenti e degli studenti attraverso attività e strumenti che valorizzano idee nuove e spirito di iniziativa.

Per adottare un metodo che integra i risultati della ricerca in ambito educativo in modo sostenibile e conforme agli obiettivi delle *Indicazioni nazionali*.

Per sviluppare competenze trasversali negli studenti, vale a dire apprendimento autonomo, pensiero critico, problem solving e riflessione sul mondo reale, comunicazione e collaborazione, creatività, competenze digitali.





### Esempio di 'guida di applicazione' dell'Idea

Affinché gli studenti acquisiscano i concetti base della Geometria – sui quali poggerà la Geometria più complessa – il docente decide di adottare uno degli Scenari proposti nella «Didattica per Scenari», lo Scenario «Design»: viene chiesto agli studenti di progettare un prototipo di prodotto e di testarne l'efficacia tramite prove d'uso da parte di potenziali utenti. Dopo aver redatto il progetto didattico – la «Learning Story» – il docente propone questa attività:

*«Progetta un gioco didattico di Matematica per spiegare un concetto di Geometria semplice usando Scratch™. Prova a creare un gioco educativo ma anche divertente. Tieni in considerazione cosa i più giovani trovano stimolante e coinvolgente. Il gioco può essere un prototipo non del tutto funzionante.»*

Gli studenti formano i team e iniziano a discutere le loro esperienze con la Geometria di base: cosa hanno trovato particolarmente stimolante e quali sono state le principali conoscenze acquisite. Come compito a casa i team mettono a confronto giochi didattici esistenti. Alcuni componenti di un team rivisitano i concetti di Geometria per assicurarsi d'aver sufficienti conoscenze in merito. In seguito i team presentano i prototipi di gioco a studenti più piccoli, prototipi che i giovani cominciano a usare segnalando cosa, per loro, funziona e cosa no. Quest'interazione permette ai team di sapere quali difficoltà possono presentarsi nello spiegare un concetto e che cosa occorre per scoprire soluzioni che funzionino dal punto di vista geometrico. Dopo il workshop, in base agli input ricevuti, gli studenti perfezionano il progetto.

Le fasi per la realizzazione di un progetto di «Didattica per

Scenari» possono essere così sintetizzate:

1. *Individuazione del contesto sul quale applicare la didattica per scenari:* è importante individuare un bisogno/problema/tema strategico della comunità di riferimento, che deve essere reale e significativo per gli apprendimenti degli studenti.
2. *Selezione di un particolare scenario didattico:* dev'esser attinente e idoneo riguardo il contesto individuato.
3. *Progettazione:* a partire dallo scenario selezionato, il docente procede con la stesura della propria «Learning Story», ovvero un progetto didattico esposto in forma narrativa che incorpori le linee guida dello Scenario e le declini rispetto alla disciplina insegnata, all'età degli studenti, alle opportunità offerte dal territorio, ecc.
4. *Implementazione:* la «Learning Story» viene svolta in classe con gli studenti.
5. *Valutazione:* unitamente alla verifica sui contenuti disciplinari, il docente individua alcuni indicatori per valutare l'efficacia delle attività in termini di sviluppo delle life skill – in particolare le «Competenze chiave per il 21° secolo».

### In azione!

**Video.** «Con il tablet negli spazi informali». La metodologia iTEC sperimentata presso una scuola secondaria di primo grado (IC di Cadeo e Pontenure, Roveleto di Cadeo, Piacenza).

Il video è tratto dal canale YouTube™ di INDIRE «Indire Ricerca».

<https://bit.ly/2MIerHy>





### Attori/Ruoli

**Dirigente.** Accompagna l'introduzione dell'approccio 'per Scenari' nella pratica organizzativa e didattica ordinaria della scuola. Propone, se del caso, percorsi di formazione specifici e favorisce la condivisione delle pratiche all'interno della scuola. Informa, anche tramite social media, le famiglie riguardo i risultati ottenuti in termini di soddisfazione, motivazione e coinvolgimento degli studenti.

**Docente.** Progetta e pianifica le attività didattiche curriculari applicando l'approccio 'per Scenari'. Organizza i team di lavoro. Supporta gli studenti nella creazione del loro prodotto rendendosi disponibile a risolvere eventuali problemi; lascia libertà di iniziativa ai team limitandosi a dare indicazioni di tipo organizzativo. Stimola negli studenti la capacità di focalizzazione delle energie riguardo la scelta di risorse e contenuti specifici, mettendo in gioco competenze acquisite e superando le logiche della didattica trasmissiva.

**Studenti.** Esplorano, ricercano, raccolgono informazioni, discutono, progettano; sono protagonisti e artefici dei propri percorsi di apprendimento e mettono in luce la propria creatività. Utilizzano in modo attivo gli strumenti e i materiali forniti dal docente.

**Famiglia.** Deve essere resa partecipe delle attività svolte tramite questa metodologia, così da avere un suo feedback su sviluppi – anche comportamentali – del giovane. Viene puntualmente informata sulle competenze e sugli apprendimenti maturati grazie alla pratica della «Didattica per Scenari».

#### Altri

**Personale tecnico.** Si occupa della manutenzione degli strumenti hardware e software. È pronto a intervenire in caso di problemi ed è in grado di supportare i docenti e gli studenti nel loro utilizzo.

**Personale ATA.** Evidenzia requisiti ed esigenze correlate alla manutenzione degli strumenti e degli arredi necessa-

ri per poter mettere in pratica la metodologia.

**Attori esterni alla scuola.** Possono essere coinvolti, ove necessario, in base alla struttura delle attività scelte per la progettazione.

### Spazi/Risorse/Infrastrutture (suggerimenti)

**In aula o in altri spazi della scuola.** Luoghi adibiti ad ospitare un armadio rack per il posizionamento degli apparati di rete. Sono inoltre necessari un router per consentire la connessione a Internet e la gestione della rete scolastica LAN/W-Lan in tecnologia Ethernet e un firewall per la gestione e il filtraggio del traffico e dei servizi web consentiti.

**Risorse tecnologiche e infrastrutturali.** Per lavorare secondo la metodologia «Didattica per Scenari», l'aula deve disporre di almeno 5 postazioni pc connesse a Internet; è inoltre suggerito l'uso di device (smartphone, tablet, notebook, ecc.), LIM, periferiche dedicate e pacchetti unificati di servizi cloud.

**Configurazione degli ambienti.** È essenziale adottare una configurazione flessibile 'ad atelier', con banchi disposti 'ad isola', configurazione più adatta alle varie attività dei team di lavoro.





## È bene sapere che...



**Il metodo richiede un cambiamento** del modo tradizionale di progettare e implementare le attività didattiche e mette in discussione il modello 'docente erogatore' a favore di una modalità centrata sulla didattica per competenze. Sarebbe opportuno creare un gruppo di insegnanti disposti a lavorare insieme per condividere riflessioni e individuare soluzioni a problematiche comuni.



**Il metodo consente di sviluppare** un insieme di competenze che pongono l'accento sul pensiero critico, la creatività, l'iniziativa, la capacità di risolvere problemi, la valutazione del rischio, la presa di decisioni e la gestione costruttiva delle emozioni; competenze, queste, ineludibili per poter lavorare, e vivere, nella società odierna, e non riguardano soltanto i giovani, ma anche gli adulti.

L'**approccio 'per Scenari'** è un modo di lavorare che assegna all'impianto metodologico il ruolo di guida dell'innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità: la «Learning Story» non è un racconto chiuso ma una sceneggiatura che si riscrive continuamente in base ai cambiamenti e agli imprevisti che emergono nel corso dell'azione e che prende forma definitiva soltanto a percorso concluso.

«**Didattica per Scenari**» intercetta alcune competenze chiave di cittadinanza: imparare ad imparare, collaborare e progettare, comunicare e comprendere messaggi, agire in modo autonomo e responsabile, individuare collegamenti e relazioni, acquisire e interpretare l'informazione.

## Perché cambiare

- «Didattica per Scenari» consente ai ragazzi di mettere in campo le loro attitudini e la creatività lasciando adeguato spazio allo spirito d'iniziativa.
- La partecipazione alle attività in aula basate sull'approccio ITEC ha un impatto positivo sulla motivazione degli studenti in termini di coinvolgimento nelle attività scolastiche, di atteggiamento verso l'apprendimento, immersione nell'apprendimento, desiderio di partecipare ad attività simili.
- Nelle varie fasi di cui si compone «Didattica per Scenari» è possibile osservare come gli studenti si relazionano tra loro: come comunicano, ascoltano, intrattengono un dialogo, danno feedback, cooperano e si coordinano come membri di un team, costruiscono rapporti, risolvono problemi pratici e talvolta conflitti.





Per aderire ad **Avanguardie educative** occorre che la scuola si riconosca nei principi ispiratori del Manifesto del Movimento e compili il modulo disponibile in **avanguardieeducative.indire.it** inserendo i dati dell'istituto e indicando una o più **Idee** che intende adottare. La scuola può inoltre proporre un'esperienza, un'azione innovativa che ha sviluppato e consolidato: verrà analizzata da INDIRE, in collaborazione con le scuole fondatrici, per eventualmente trasformarla in **Idea** o integrarla come approfondimento a **Idee** presenti nella **Galleria**.

L'adesione dà diritto d'accesso alla piattaforma di assistenza/coaching che, oltre a supportare la scuola nel mettere in atto pratiche organizzative e didattiche orientate all'innovazione, consente di seguire e partecipare a webinar, workshop, talk, momenti formativi in presenza.



Come lavoro di studio e ricerca, il progetto **Avanguardie educative** si pone l'obiettivo di supportare la scuola nel suo percorso di cambiamento a livello didattico, strutturale e organizzativo investigando le possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione, con particolare attenzione ai fattori abilitanti e a quelli che ne ostacolano la diffusione.

Il canale YouTube™ di INDIRE «Rendere visibile l'Innovazione» raccoglie e documenta le pratiche in azione delle **Idee** del Movimento **Avanguardie educative**.



[avanguardieeducative.indire.it](http://avanguardieeducative.indire.it)  
ae@indire.it

**Avanguardie educative** è anche sui canali social Facebook™, YouTube™ e Flickr™.



**Ogni Idea costituisce la tessera di un mosaico** che mira a rivoluzionare l'organizzazione della didattica, del tempo e dello spazio del 'fare scuola'; ciascuna **Idea** è il frutto di reali esperienze verificate sul campo. Le **Idee** presenti nella **Galleria** non devono essere considerate come 'unità indipendenti', ma piuttosto come tessere di un mosaico. La singola **Idea** non ha, da sola, la forza per 'scardinare' i meccanismi inerziali che 'ingessano' la scuola, spesso persa dietro a pratiche burocratiche e poco incline alla sperimentazione e alla ricerca; tuttavia può essere un primo passo per rompere l'inerzia e innescare dinamiche di cambiamento e di 'contagio' fra scuole.

Per saperne di più su questa **Idea**, puntare la fotocamera sul QR Code qui a fianco.



**INDIRE** ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

*INDIRE è il più antico ente di ricerca del Ministero dell'Istruzione. Fin dalla nascita, nel 1925, accompagna l'evoluzione del sistema scolastico italiano investendo in formazione e innovazione e sostenendo i processi di miglioramento della scuola. INDIRE è punto di riferimento per la ricerca educativa in Italia.*

via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze  
tel. [+39]0552380301  
[www.indire.it](http://www.indire.it)

Programmazione dei Fondi Strutturali Europei 2014-2020 - Programma Operativo Nazionale plurifondo «Per la Scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento» FSE/FESR-2014/IT05M2OP001 - Asse I «Istruzione» - OS/RA 10.1 - Progetto «Processi di innovazione organizzativa e metodologica - Avanguardie educative», codice 10.2.7.A1-FSEPON-INDIRE-2017-1 (CUP B55G17000000006).

[AE-SCE-7-2018]