AVANGUARDIE EDUCATIVE

l'innovazione possibile

Vasto 28 e 29 ottobre 2019

Il Movimento Avanguardie Educative

- Nasce dall'iniziativa autonoma di INDIRE
- Nel 2014 diventa un movimento: 22 scuole fondatrici sottoscrivono un *Manifesto programmatico per l'innovazione*.
- Dal 2014 le scuole aderenti al movimento si sono moltiplicate: oggi 870 Istituti italiani aderiscono al progetto con l'intento di sviluppare idee innovative.

Il Manifesto di Avanguardie Educative

- TRASFORMARE IL MODELLO TRASMISSIVO DELLA SCUOLA
- SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE
- CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO
- RIORGANIZZARE IL TEMPO DEL FARE SCUOLA
- RICONNETTERE I SAPERI DELLA SCUOLA E I SAPERI DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA
- INVESTIRE SUL "CAPITALE UMANO" RIPENSANDO I RAPPORTI (DENTRO/FUORI, INSEGNAMENTO FRONTALE/APPRENDIMENTO TRA PARI, SCUOLA/AZIENDA, ECC.)
- PROMUOVERE L'INNOVAZIONE PERCHÉ SIA SOSTENIBILE E TRASFERIBILE

Perché Avanguardie Educative?

- Nella nuova società complessa non ci sono più conoscenze destinate a durare, ma saperi in continua evoluzione.
- Il mondo del lavoro, necessita di competenze sempre nuove.
- La scuola deve fare acquisire strumentalità di base che consentano agli alunni di sviluppare strategie di autoapprendimento e capacità di adattarsi al cambiamento.
- La didattica di tipo trasmissivo non risulta più efficace.
- Diventa indispensabile sperimentare nuove metodologie e strategie didattiche che siano in grado di rendere l'apprendimento sempre più efficace, motivante e stimolante.

Il Movimento Avanguardie Educative

Il progetto si propone di TRASFORMARE il modello organizzativo e didattico della scuola

CAMBIARE

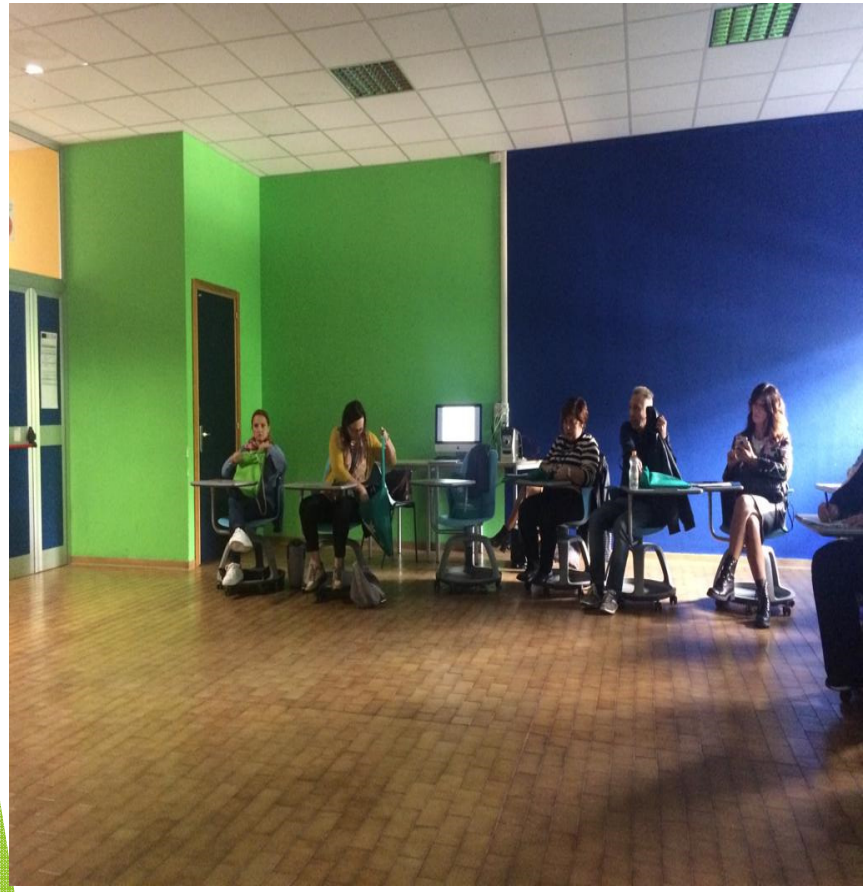
IL TEMPO

E

LO SPAZIO

Rinnovare il Setting di Apprendimento

Bellezza e colore…
Rendere l’ambiente accattivante e stimolante



La sfida delle Avanguardie Educative

- REALIZZARE
- CONTAGIARE
- CONDIVIDERE

Realizzare

- Nuovi ambienti di apprendimento
- Attività didattiche innovative ed inclusive
- Una nuova organizzazione del tempo e dello spazio
- Una scuola educante dove lo studente sia protagonista:

  l'alunno SPERIMENTA

  FA

  SVILUPPA UN PENSIERO CRITICO E CREATIVO

Contagiare e Condividere

- La scuola diventa Comunità di Pratiche, perché l'innovazione è trasferibile
- Il cambiamento non può riguardare il singolo, ma è un processo sistemico che coinvolge l'intera comunità educante
- Gli insegnanti progettano e lavorano in modalità cooperativa, condividendo obiettivi e responsabilità
- Gli alunni e le famiglie diventano protagonisti del cambiamento: contribuiscono a migliorare gli ambienti
- La scuola diventa un luogo dove è bello vivere e condividere!

La necessità di Includere

- Le modalità di insegnamento basate esclusivamente sulla lezione frontale, risultano oggi inadeguate a rispondere alla sempre più diversificata domanda educativa
- Per raggiungere gli alunni bisogna partire dai lori bisogni, dai loro interessi dalle loro aspettative, sollecitando la motivazione, il senso di autoefficacia e l'autostima
- Bisogna pensare alla classe come ad una realtà composita in cui mettere in atto molteplici strategie per sviluppare le potenzialità di ciascuno

Strategie Didattiche Attive

- Cooperative Learning, Storytelling, Outdoor Education, Peer Tutoring, Problem Solving, Didattica laboratoriale..

- Nuove Avanguardie Educative
  - Debate
  - Didattica per scenari
  - Flipped Classroom

DEBATE

Che Cos’è il Debate?

- Il Debate, o dibattito argomentativo, è una pratica didattica inclusiva che permette lo sviluppo delle *life skills* (competenze trasversali);
- È guidato con regole precise e richiede di:
  - ricercare e analizzare informazioni
  - pensare in modo critico
  - argomentare coerentemente
  - comunicare oralmente
  - ascoltare in modo attivo
  - organizzare appunti e note
  - assumere decisioni
  - controllare l’aggressività

Lo schema del Debate

- Il docente o gli alunni propongono una tesi a due gruppi contrapposti (l'argomento deve essere divisivo, suscitare interesse e curiosità)
- Il docente progetta l'attività stabilendo gli obiettivi che vuole perseguire e le competenze che intende sollecitare
- Il docente forma i gruppi pro e contro la tesi, fornisce i materiali e assegna i ruoli in ciascun gruppo (relatore, ricercatore, operatore)
- Ognuno dei due gruppi effettua ricerche a sostegno delle proprie ragioni
- Le due parti dibattono, cercando di convincere una terza parte giudicante delle rispettive ragioni, argomentando proposte a sostegno o a diniego della tesi iniziale
- Al termine del dibattito, la parte giudicante attribuisce un punteggio premiando la parte che ha argomentato con maggiore convinzione e coerenza.

Alcune Attività di Debate

- Il vicolo del Debate (dibattito su temi divisivi)
  - Esempio – tesi: «E' giusto chiudere i giardini zoologici»
- Lo stile (usare il linguaggio del corpo)
  - Esempio: conta fino a 10 esprimendo tristezza
- Discussione pazza (discutere una mozione sostenendo argomentazioni a sostegno di elementi scelti a caso)
  - Esempio – mozione: «Cosa è più utile per l'umanità?»

    parole sorteggiate: collana - minigonna

Bibliografia e sitografia

- https://www.maironidaponte.edu.it/attachments/article/1036/All.%202%20Il%20debate.pdf
- https://it.pearson.com/aree-disciplinari/italiano/rubriche/debate-metodo-didattico.html
- http://www.raiscuola.rai.it/articoli-programma-puntate/il-debate-nella-scuola-primaria/42375/default.aspx
- https://www.youtube.com/watch?v=m88b_ejLVJc
- http://www.iscdecarolis.gov.it/index.php?option=com_content&view=article&id=936:debate-scuola-primaria&catid=10&Itemid=101
- http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/

DIDATTICA PER SCENARI

Didattica per Scenari

- Introduce pratiche didattiche innovative
- Il punto di partenza è lo SCENARIO: un contesto di insegnamento/apprendimento che contenga un principio di innovazione
- Si prevedono delle attività di apprendimento (learning activities)
- L'insegnante elabora un progetto didattico partendo dallo scenario (learning story)

Esempi di Scenari

- ESPERTO ESTERNO che coadiuva i bambini in un’attività di ricerca
- USCIRE FUORI per raccogliere dati (monumenti della città)
- DESIGN che coinvolga docente- studente- utente (coinvolge il destinatario durante il progetto)

Bibliografia e sitografia

- http://www.iismatteifortunato.gov.it/Mattei-Fortunato/organigramma/animatore/documenti/DEF_Linee_Guida_Didattica_per_Scenari.pdf
- http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/

FLIPPED
CLASSROOM

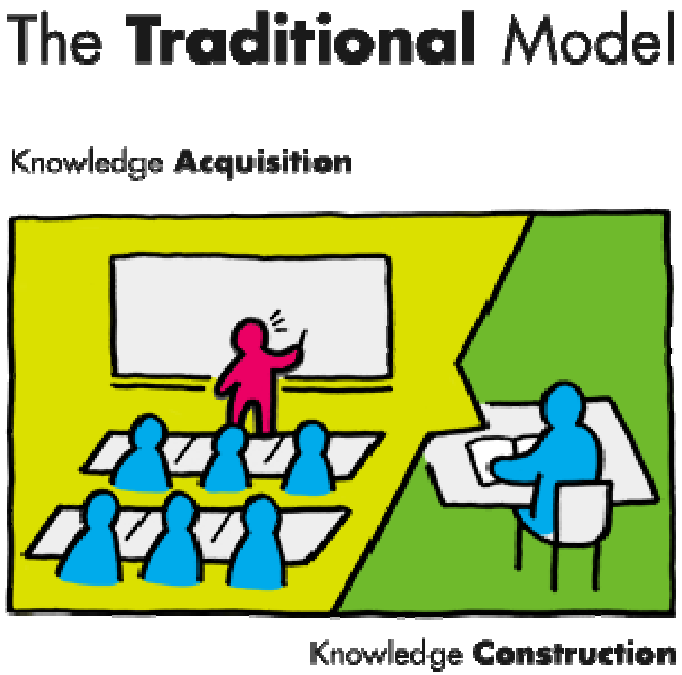
Premessa

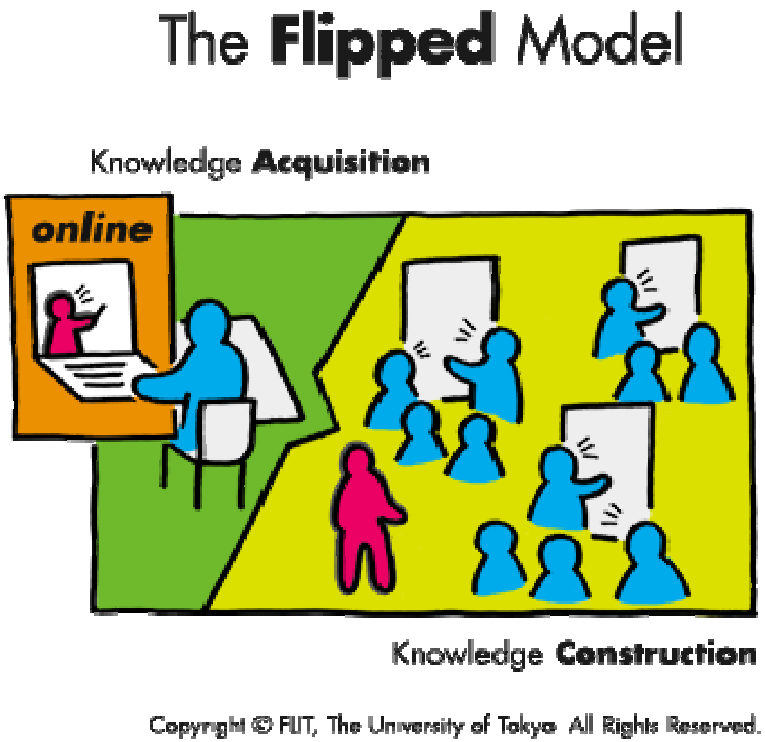
Nella scuola italiana c’é ancora un forte divario tra i nuovi stili di apprendimento dei discenti e le strategie di insegnamento messe in atto dai docenti.

Il Quadro Teorico di Riferimento

- “Learning by doing” Maria Montessori (1913) e John Dewey (1937)
- “Peer to peer” instruction Eric Mazur (1997)
- “Ribaltamento della lezione” Maureen Lage, Glenn Platt e Michael Treglia (2000)

Didattica


The Traditional Model
Knowledge Acquisition
Knowledge Construction


The Flipped Model
Knowledge Acquisition
online
Knowledge Construction
Copyright © FLIT, The University of Tokyo All Rights Reserved.

Infrastrutture Tecnologiche

- **LIM** o un **video proiettore** (preferibilmente interattivo)
- **Notebook** o un **tablet** per il docente
- **Repository**
- **Tablet** o **notebook** per i discenti
- Una **connessione** a **“banda larga”**

Spazio Aula

- **Banchi e sedie mobili** per adattarsi alle varie attivitá che di volta in volta vengono realizzate all'interno dell'aula.
- **Prese elettriche** in numero congruo per permettere di ricaricare i dispositivi tecnologici
- **Tende o tapparelle** per permettere la proiezione di materiali digitali anche nelle giornate assolate

Punti di Forza

- Personalizzazione dei **tempi** di **apprendimento**
- In classe c'é un **apprendimento dinamico** e **interattivo** in cui il docente diventa guida che si mette al fianco nel momento dell'applicazione
- Il discente da "**passivo ascoltatore**" diventa "**attivo costruttore**" del proprio percorso di apprendimento
- Favorire nei discenti lo sviluppo non solo delle **competenze digitali** ma anche della loro autonomia e della loro **capacitá di lavorare in team**

Criticitá

- Il docente impiega piú tempo per preparare l'attivitá didattica
- Mancanza di competenze "digitali e non" da parte dei docenti
- Equitá tecnologica da parte degli studenti

Riflessioni

- Il docente dovrá programmare le attivitá didattiche discernendo in maniera pensata fra ció che si puó imparare “da soli” e ció che richiede una trattazione in presenza
- Il ciclo dell’apprendimento inizia a casa e non a scuola. Il discente si presenta a scuola giá “informato” sui contenuti di base, che saranno elementi chiave per realizzare attivitá piú stimolanti supportate dall’insegnante e dal gruppo classe.
- L’utilizzo di dispositivi tecnologici non elimina la fatica dell’apprendimento, ma aiuta a trasformare la natural fluency tecnologica dei nativi digitali in uno strumento per veicolare apprendimenti significativi.

Conclusioni

- L'insegnamento capovolto nasce con il fine di rendere il tempo a scuola piú produttivo e funzionale alle esigenze di un mondo della comunicazione radicalmente mutato in pochi anni.
- La sfida che i docenti devono affrontare é riuscire a valorizzare e orientare le abilitá e le competenze tecnologiche, che i nativi digitali giá possiedono, mettendole al servizio della didattica e dell'apprendimento

Esperienze di Flipped Classroom in Avanguardie Educative

IN AZIONE!

1) La metodologia Flipped Classroom nell'insegnamento della grammatica della lingua italiana in una Scuola Secondaria di Primo Grado (IC Giannuario Solari di Loreto, Ancona):

https://drive.google.com/file/d/19KjrOkwBkcrvVspDjf3D5DAr1te_hz3Y/view

2) Istituto Comprensivo 9, Bologna (Elena Marcato). Metodologia Flipped Classroom nell'isegnamento di Storia in una Scuola Secondaria di Primo Grado:

https://www.youtube.com/watch?v=HVmvtbtZvlo&list=PLctxbT0kZm0EsgKv1s4LThB5rZgvcCkf

Scegliere risorse e video: https://www.youtube.com/watch?v=5XQ2Z0gG_II

3) CHE COS'E LA FLIPPED CLASSROOM? Introduzione alla FC

Pinguini https://www.youtube.com/watch?v=tSCN9nDNw_k

4) RISORSE

http://sites.google.com/view/ws-flipped-classrom/risorse

Che il Viaggio Abbia Inizio…