



Il progetto Avanguardie Educative si propone di portare a sistema le esperienze più significative di trasformazione del modello organizzativo e didattico della scuola: un modello prettamente trasmissivo, non più adeguato a rispondere alle sfide della società della conoscenza.

Il Movimento delle Avanguardie Educative nasce nel novembre 2014, grazie all'iniziativa congiunta di Indire e di 22 scuole fondatrici. L'intento era, ed è, portare a sistema le esperienze più significative di trasformazione del modello organizzativo e didattico della scuola: un modello prettamente trasmissivo, non più adeguato a rispondere alle sfide della società della conoscenza.

Tale modello, basato sulla trasmissione del sapere, era infatti funzionale in una scuola di massa, che doveva far fronte ad un analfabetismo diffuso e fornire le conoscenze richieste dalla società industriale (Cerini 2015, Intervista a Giovanni Biondi). La lezione frontale, l'aula con la cattedra che fronteggiava file di banchi allineati, il libro di testo, la netta divisione delle discipline e la conseguente rigida scansione del tempo sono i suoi simboli più forti. Gli alunni erano visti come soggetti prettamente passivi.

Le complesse trasformazioni che hanno portato alla cosiddetta società della conoscenza (Castells, 2008) – caratterizzata dalla pervasività delle tecnologie digitali, dallo sviluppo dei linguaggi multimediali, da processi comunicativi inediti, da network sempre più complessi (Van Dijk, 2002; Barabasi, 2004), da nuove richieste del mondo produttivo – hanno reso evidente una pericolosa disconnessione fra questa e il mondo della scuola.

Per innovarsi la scuola ha dunque bisogno di ripensare se stessa, sia dal punto di vista metodologico-didattico, sia da quello organizzativo. Considerando lo studente come attore fondamentale nel processo di costruzione della conoscenza, favorendo approcci formativi basati sulla collaborazione e sulla cooperazione, progettando ambienti di apprendimento aperti e flessibili, facendo ricorso ad una molteplicità di risorse (digitali e non) (Falcinelli, 2012).

Così il Movimento delle Avanguardie Educative si prefigge di coinvolgere e portare a sistema quelle esperienze, scaturite dalla scuola stessa, che vanno in questa direzione. Evitando, come troppo spesso accade, che rimangano confinate in contesti particolari o legate a iniziative personali. L'innovazione deve diventare sostenibile e trasferibile; come recita il Manifesto delle Avanguardie Educative: «Un'innovazione è trasferibile se può essere trapiantata in un ambiente diverso da quello in cui è nata. Se trova il contesto adatto è come una pianta: mette radici, diventa albero e produce frutti che si nutrono del nuovo terreno».

Il Manifesto delle Avanguardie educative

Si tratta di un documento strategico-culturale articolato in sette orizzonti verso cui tendere per innovare la scuola. Li riepiloghiamo sinteticamente di seguito:

Trasformare il modello trasmissivo della scuola: oltre l'erogazione della lezione dalla cattedra verso modalità di apprendimento attivo, anche con l'ausilio di simulazioni, giochi didattici, attività "hands-on".

Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare: le ICT non sono né ospiti sgraditi né protagonisti, sono opportunità che consentono di personalizzare i percorsi di apprendimento, rappresentare la conoscenza, ampliare le fonti del sapere, condividere e comunicare.

Creare nuovi spazi per l'apprendimento: la fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione, e impone un ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta.

Riorganizzare il tempo del fare scuola: il superamento di steccati rigidi come il calendario scolastico, l'orario delle lezioni e la parcellizzazione delle discipline in unità temporali minime distribuite nell'arco dell'anno scolastico può avvenire tenendo conto della necessità di una razionalizzazione delle risorse, di una programmazione didattica articolata in segmenti, unità e moduli formativi, della possibilità che le ICT favoriscano nuove modalità e tempi di apprendimento.

Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza: l'espansione di Internet ha reso la conoscenza accessibile in modo diffuso; non solo il patrimonio di fatti e nozioni (una volta monopolio esclusivo di pochi) oggi è aperto alla comunità e ai cittadini, ma la società contemporanea valorizza competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale e nella struttura sequenziale del libro di testo.

Investire sul "capitale umano" ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda, ecc.): una scuola d'avanguardia è in grado di individuare (nel territorio, nell'associazionismo, nelle imprese e nei luoghi informali) le occasioni per mettersi in discussione in un'ottica di miglioramento, per arricchire il proprio servizio attraverso un'innovazione continua che garantisca la qualità del sistema educativo.

Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile: obiettivo delle scuole d'avanguardia è individuare l'innovazione, connotarla e declinarla affinché sia concretamente praticabile, sostenibile e trasferibile ad altre realtà che ne abbiano i presupposti.

La Galleria delle idee

La Galleria delle idee rappresenta l'incarnazione dei principi del Movimento in concrete esperienze d'innovazione, sperimentate dalle scuole e verificate sul campo. La Galleria, in origine composta da 12 idee, si è arricchita recentemente con 3 nuove proposte. In sintesi, le idee "iniziali":

Aule laboratorio disciplinari: le aule sono assegnate in funzione delle discipline che vi si insegneranno, per cui possono essere riprogettate e allestite con un setting funzionale alle specificità della disciplina stessa. Il

docente non ha più a disposizione un ambiente indifferenziato da condividere con i colleghi di altre materie, ma può adeguarlo a una didattica attiva di tipo laboratoriale, predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device e software.

Bocciato con credito: per affrontare il problema della demotivazione degli studenti e del loro insuccesso scolastico, la proposta prevede che tutte le discipline per le quali il giovane ha conseguito un giudizio di sufficienza vengano registrate come «credito formativo» nel suo curriculum. L'anno successivo, in caso di ripetenza, il Consiglio di Classe prenderà atto degli eventuali risultati positivi raggiunti (nonostante l'esito globale negativo) e li registrerà come punto di partenza della costruzione del curriculum e degli impegni da proporre allo studente.

Compattazione del calendario scolastico: consiste in una distribuzione non omogenea del numero di ore annuali di una disciplina nell'arco dell'anno scolastico. Riorganizzare l'orario scolastico sulla base di blocchi temporali più lunghi di quelli tradizionali implica la ricerca di un nuovo modo di insegnare.

Debate (Argomentare e Dibattere): consiste in un confronto nel quale due squadre composte da studenti sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). Permette di acquisire competenze trasversali («life skills»), smonta alcuni paradigmi tradizionali e favorisce il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.

Spazio flessibile (Aula 3.0): le tecnologie digitali consentono il superamento della stessa dimensione fisica dell'aula e l'accesso ad ambienti di lavoro collocati nello spazio virtuale. Rispetto all'aula tradizionale, l'«Aula 3.0» riconfigura sia la sua organizzazione in termini di apertura verso l'esterno, sia il suo assetto in senso propriamente fisico, tramite modifiche evidenti alla disposizione degli arredi. Il tutto per favorire una didattica innovativa, che privilegia approcci laboratoriali e collaborativi.

Spaced learning (Apprendimento intervallato): è una particolare articolazione del tempo della lezione che prevede tre momenti di input e due intervalli. I ragazzi saranno chiamati a dimostrare di aver acquisito il contenuto condiviso nei primi input applicando le conoscenze in contesti di esercitazione o situazioni-problema. Al termine il docente verificherà l'effettiva comprensione del contenuto della lezione.

TEAL (Technology Enhanced Active Learning): è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer, per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. Prevede un'aula con postazione centrale per il docente; attorno alla postazione sono disposti alcuni tavoli rotondi che ospitano gruppi di studenti in numero dispari. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

Dentro/fuori la scuola: attraverso una pluralità di azioni, rilancia la funzione della scuola come ambiente di socializzazione, come agenzia in grado di formare i ragazzi e incentivare l'acquisizione di competenze, conoscenze e abilità necessarie per vivere e interagire nella società dell'informazione e della conoscenza. Intende valorizzare le istituzioni scolastiche come comunità attive, aperte al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie, la comunità locale, il terzo settore e le imprese.

Didattica per scenari: è un approccio che si prefigge di introdurre pratiche didattiche innovative, potenziate da un uso efficace delle nuove tecnologie. Punti di partenza sono gli «scenari», ovvero descrizioni di contesti di insegnamento/apprendimento che incorporano una visione di innovazione pedagogica centrata sull'acquisizione – da parte degli studenti – delle cosiddette «competenze per il XXI secolo». Ogni scenario incorpora una differente visione e fornisce un differente set di indicazioni «learning

activities», attraverso le quali il docente e la scuola giungono a scrivere ed implementare un vero e proprio progetto didattico: la «Learning story».

ICT Lab: fa riferimento a tre temi tecnologici: artigianato digitale, coding e physical computing. Artigianato digitale è ciò che porta alla creazione di un oggetto attraverso la tecnologia, quindi dal CAD e il disegno 3D, alla stampa 3D. Sono definite attività di coding tutte quelle volte all'acquisizione del pensiero computazionale, e che mettano lo studente nella condizione di istruire la macchina a "fare cose" anziché ricorrere ad altre già create e disponibili. Per Physical computing si intende la possibilità di creare oggetti programmabili che interagiscono con la realtà; il campo di applicazione più noto è quello della robotica.

Flipped classroom: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è 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.

Integrazione CDD (Contenuti Didattici Digitali)/libri di testo: la norma prevede che «a decorrere dall'anno scolastico 2014-2015, gli istituti scolastici possano elaborare il materiale didattico digitale per specifiche discipline da utilizzare come libri di testo e strumenti didattici per la disciplina di riferimento». La scuola si trasforma in un grande laboratorio dove si apprende il processo di costruzione della conoscenza attraverso la progettazione (a cui partecipano insegnanti e studenti) di libri di testo e materiali didattici che sono insieme strumento e prodotto dei percorsi di formazione.

E le tre nuove idee:

Apprendimento differenziato: l'idea, proposta dall'Istituto comprensivo "G. Mariti" di Fauglia, in provincia di Pisa, nasce da un'esperienza consolidata, quella delle "Scuole senza Zaino" con l'obiettivo di garantire agli studenti un percorso di formazione individualizzato e motivante. Lo spazio e il tempo della didattica risultano completamente rivoluzionati per favorire nei ragazzi e nei docenti momenti di condivisione, discussione e riflessione. Gli studenti sono chiamati a svolgere un ruolo attivo nella pianificazione delle loro attività quotidiane e nella partecipazione alle attività della scuola in generale. L'attività in classe si organizza per "tavoli di lavoro", con compiti diversi, a rotazione.

Lavoro autonomo e tutoring: è invece l'idea presentata dalla "Scuola Città Pestalozzi" dell'Istituto Comprensivo Centro storico di Firenze, in coerenza con il lavoro condotto sull'educazione affettiva. Il lavoro autonomo prevede un'organizzazione oraria che concede agli studenti uno spazio individuale per affinare la capacità di studio e di approfondimento. Per questa attività, lo studente è affiancato da un tutor che può essere un docente (che non valuta, ma diventa "l'amico grande") o un compagno che lo aiuta lavorando a stretto contatto con lui.

Oltre le discipline: è l'idea proposta dall'Istituto Comprensivo "G. Falcone" di Copertino, in provincia di Lecce. Con questa proposta si intende superare la rigidità e la frammentarietà delle discipline, allo scopo di potenziare la didattica curricolare per competenze. A questo scopo, la scuola mette in atto quella che indica come la "pacchettizzazione dell'orario", suddividendo le attività di ogni docente tra quelle relative alle "lezioni tecniche" e quelle dedicate allo sviluppo di competenze su temi trasversali, secondo nuclei fondanti delle discipline individuati in fase di programmazione.

Le tre dimensioni del fare scuola: Spazio, Tempo, Didattica

Le idee proposte dal Movimento delle Avanguardie Educative vanno ad incidere sulle tre dimensioni del fare scuola: lo spazio, il tempo e la didattica. Alcune idee impattano maggiormente sulla dimensione spaziale (si veda ad esempio l'idea Spazio flessibile), altre su quella temporale (come la Flipped classroom) o direttamente sulla didattica (come il Debate).