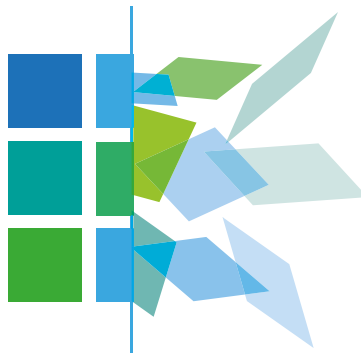


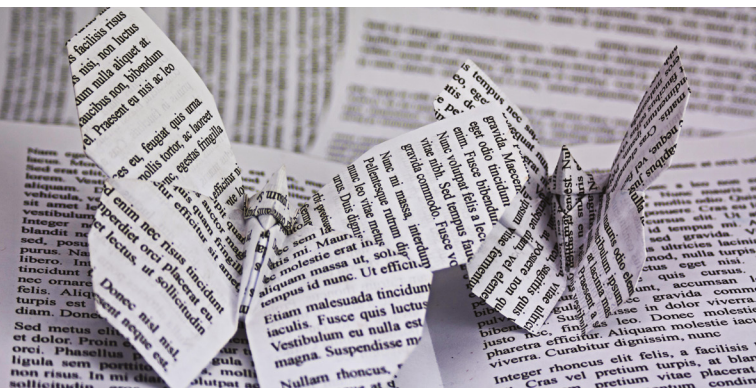
# AVANGUARDIE EDUCATIVE



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».

## MLTV RENDERE VISIBILI PENSIERO E APPRENDIMENTO

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.





# 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» (Krechevsky et al., 2013). 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» (PZ & Reggio Children, 2001); 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.

Gli «orizzonti di riferimento» del Manifesto del Movimento ai quali, nello specifico, si richiama l'Idea sono: **1. Trasformare il modello trasmissivo della scuola; 3. Creare nuovi spazi per l'apprendimento; 6. Investire sul «capitale umano» ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda...); 7. Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile.**



# Il quadro teorico di riferimento

MLTV deriva dall'integrazione di due framework creati da *Project Zero*, *Visible Thinking* e *Making Learning Visible*, e dal loro adattamento e localizzazione al contesto della scuola secondaria di secondo grado italiana.

*Visible Thinking* utilizza routine cognitive specifiche, le *Thinking Routine*, una sorta di struttura organizzativa per guidare i processi mentali degli studenti e incoraggiare l'elaborazione attiva. Lo scopo è rendere visibili i processi cognitivi e sostenere, nelle scuole, una cultura dell'esplorazione e la costruzione del pensiero critico. Piuttosto che elencare semplicemente fatti, le *Thinking Routine* incoraggiano gli studenti a impegnarsi attivamente su un argomento, a pensare *con* e *oltre* i fatti che conoscono, connettendo nuove conoscenze a quelle precedenti; derivano dalla lunga ricerca condotta ad Harvard nel più ampio ambito delle scienze cognitive, finalizzato a investigare le caratteristiche delle abilità di pensiero di livello superiore e a costruire i presupposti per la realizzazione di una *classe pensante*. *Visible Thinking* ha un duplice obiettivo: da un lato, coltivare la capacità di pensiero e la disposizione a pensare degli studenti; dall'altro, rendere più profondo l'apprendimento dei contenuti disciplinari. Per «disposizione» s'intende la curiosità, la ricerca della verità e della comprensione, una mentalità creativa, l'esser non soltanto abili ma anche attenti alle opportunità di pensiero e di apprendimento e desiderosi di coglierle.

*Making Learning Visible* riguarda le dinamiche di apprendimento individuale e di gruppo e il ruolo della documentazione nel supportare lo sviluppo di un apprendimento significativo in gruppo, nella classe e a scuola. Queste due pratiche rendono visibile l'apprendimento. L'apprendimento in gruppo è promosso attraverso cinque strategie interconnesse: far crescere la capacità degli studenti di imparare insieme; progettare compiti coinvolgenti che beneficiano di una prospettiva di gruppo; facilitare le conversazioni che approfondiscono l'apprendimento (che prevedono, ad esempio, lo scambio di feedback informato al rispetto del lavoro degli altri); formare i gruppi intenzionalmente; progettare un'efficace sinergia tra lavoro individuale, in piccolo gruppo e classe intera. La documentazione è di solito guidata da una domanda specifica e coinvolge studenti e docenti nell'analizzare, interpretare e valutare collettivamente l'apprendimento individuale e di gruppo; essa non è soltanto un bel prodotto finale e non è solo retrospettiva, guarda anche al futuro e dà forma alla progettazione di futuri contesti di apprendimento.



## Perché adottare l'Idea

Adottare l'Idea significa acquisire l'habitus mentale del professionista riflessivo che trasforma il dubbio e le domande in strumenti per far ricerca e comprendere meglio in quali condizioni gli studenti attivano modalità di apprendimento significativo. MLTV fornisce un quadro di riferimento teorico e i relativi mezzi per allenare diverse forme di pensiero, azione fondamentale per abilitare la comprensione di fatti o situazioni complesse, come pure per risolvere problemi e formulare giudizi, connessioni, inferenze...

Adottare l'Idea significa porsi in un'ottica diversa nei confronti della classe e dei colleghi docenti, significa creare i presupposti per operare in un vero e proprio gruppo di lavoro che include studenti, colleghi docenti e dirigente scolastico.

Una scuola di *Avanguardie educative* che desideri adottare l'Idea deve pertanto esser disposta a rivedere i propri paradigmi di insegnamento/apprendimento. Per far questo, è necessario che i docenti collaborino attivamente e fattivamente all'analisi del materiale documentale selezionato in classe e che abbiano un atteggiamento di apertura e di genuina curiosità riguardo le modalità di apprendimento dei propri studenti. Grazie a questa proposta, anche la figura del dirigente scolastico assume un ruolo chiave nei processi di ricerca didattica, recuperando così il prezioso ruolo di 'leader educativo'.

Guidati nell'applicazione consapevole e non tecnica della cultura e degli strumenti di MLTV, i docenti coinvolti apprezzeranno la possibilità di operare in team vedendo sfumare i saperi disciplinari in un costrutto più esteso e connesso, nella ricostruzione della trama dei saperi, proprio come auspicato da Morin (2000): «Il problema dell'insegnamento parte dalla considerazione degli effetti sempre più gravi della compartimentazione dei saperi e dell'incapacità ad articolare gli

uni dagli altri e partire dalla considerazione che l'attitudine a contestualizzare e a integrare è una qualità fondamentale della mente umana; si tratta di svilupparla piuttosto che atrofizzarla. [...] La riforma dell'insegnamento deve condurre alla riforma di pensiero e la riforma di pensiero deve condurre a quella dell'insegnamento».

## In azione!

**Video.** «Apprendere in sala docenti: un esempio di conversazione guidata con le *Thinking Routine*» realizzata dall'ISIS «Arturo Malignani» di Udine.

<https://bit.ly/3kHcJlq>

**Video.** «Brutto è bello. Come pianificare una lezione MLTV» nella testimonianza dell'ISIS «Europa» di Pomicigliano d'Arco (Napoli).

<https://bit.ly/3iaHfZK>

**Video.** «L'utilizzo di una *Thinking Routine* in un'attività CLIL» nel racconto dell'IIS «Savoia-Benincasa» di Ancona.

<https://bit.ly/3AKsaoQ>

**Video.** «Apprendimento per scoperta e *Thinking Routine*» in un'attività sperimentata dall'IIS «Savoia-Benincasa» di Ancona.

<https://bit.ly/39FDqXF>

*I video sono contenuti nel sito di INDIRE «Biblioteca dell'Innovazione».*



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

L'applicazione dell'Idea richiede sicuramente un processo ampio e complesso di ripensamento della cultura del pensiero, delle strategie di insegnamento/apprendimento, del ruolo dello studente nell'ambito della comunità scolastica, anche attraverso l'apprezzamento del valore dell'apprendimento di gruppo (*group learning*).

Punto di partenza è l'analisi da parte del/i docente/i delle caratteristiche ed esigenze del proprio gruppo di apprendimento. Il primo step è dunque rappresentato dalla definizione della domanda di ricerca (che *Project Zero* chiama *overarching question*, «domanda globale»); alcuni esempi: «Come posso attivare negli studenti quei processi di comprensione profonda che costituiscono presupposto indispensabile per trasformare saperi inerti in competenze?», «Come posso rendere visibili e quindi trasferibili le strategie di pensiero?», «Come posso aiutare i miei studenti ad apprezzare il punto di vista dell'altro, uscendo dalla propria sfera individuale?».

All'interno di questa cornice è utile approfondire gli strumenti e i protocolli di MLTV che meglio possano assolvere a queste funzioni, nello specifico:

Dalle esperienze osservate è stato possibile individuare diverse possibilità d'uso del tempo-scuola:

1. le *Thinking Routine*;
2. i protocolli di discussione;
3. gli strumenti per supportare l'apprendimento di gruppo e la documentazione.

È dunque utile selezionare delle *Thinking Routine* o dei protocolli da cui partire per la sperimentazione dell'Idea, sulla

base degli obiettivi che ci si prefigge, sia in relazione alle capacità di pensare (*thinking skill*) che all'apprendimento individuale o di gruppo. La documentazione può essere inserita sin da subito, parallelamente all'uso degli strumenti e dei protocolli, oppure in un secondo momento, una volta acquisita familiarità con l'Idea. È utile coinvolgere un collega oppure gli stessi studenti nel processo di documentazione, soprattutto in attività di *group learning*. In particolare, si consiglia di approfondire lo strumento «Iniziare con il *framework Making Learning Visible*», tratto dal testo *Visible Learners: Promoting Reggio-Inspired Approaches in All Schools*, che fornisce un'introduzione pratica ai principi fondamentali di MLTV e descrive cinque concreti e semplici modi di utilizzare le pratiche di apprendimento di gruppo e la documentazione con l'obiettivo di dar vita a una forte comunità di apprendimento di classe fin dai primi anni di scuola. Si consiglia di documentare non necessariamente tutta l'attività, ma solo ciò che si rende necessario, in prospettiva dei processi di condivisione, discussione, riflessione che verranno in seguito attivati all'interno del gruppo-classe, oppure con i colleghi, in relazione a quanto documentato.



## Attori/Ruoli

**Dirigente.** Abilita le condizioni essenziali affinché il gruppo possa destinare tempo alla formazione interna, ai momenti di condivisione ed eventualmente alle compresenze; è parte attiva del team e partecipa alle riunioni di discussione guidata sulla documentazione selezionata a partire dalle attività in classe.

**Docente.** Opera in collaborazione con i colleghi e il dirigente estendendo i confini del gruppo di lavoro agli studenti, rendendoli parte attiva dell'intero processo di apprendimento. Tiene la regia, si concentra sulla documentazione e rende autonomi gli studenti.

**Studenti.** Sono i veri protagonisti che, operando sotto la guida dei docenti, diventano autonomi e artefici del proprio percorso di apprendimento.

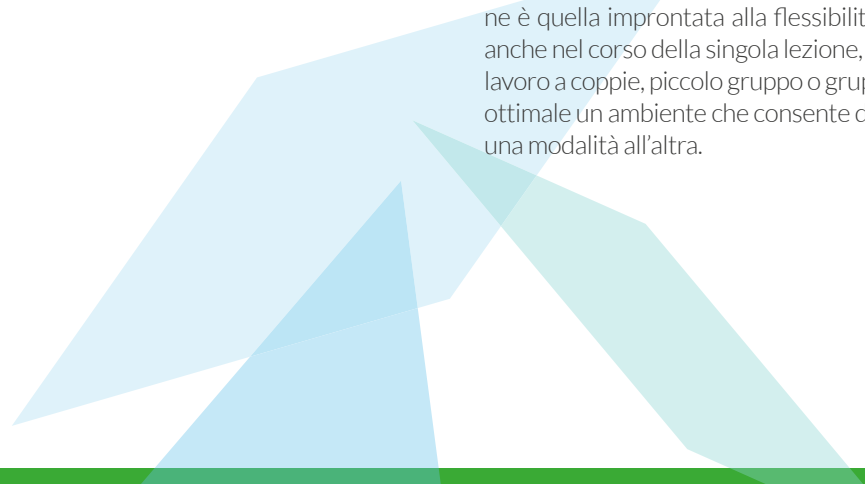
**Famiglia.** È informata al momento dell'iscrizione dello studente o all'inizio della sperimentazione dell'Idea.

## Spazi/Risorse/Infrastrutture (suggerimenti)

**In aula o in altri spazi della scuola.** La classe dovrebbe avere una configurazione flessibile in quanto le attività previste da MLTV si svolgono a coppie, in piccolo gruppo e nel gruppo-classe, magari disposto a semicerchio. Pertanto, è importante che il setting di lavoro sia adattabile alla struttura della *Thinking Routine*, protocollo o attività selezionata. Oltre all'aula, possono essere utilizzati altri spazi della scuola dotati di sedute morbide, *breakout spaces*, aree per lo studio informale o anche all'aperto.

**Risorse tecnologiche e infrastrutturali.** Non ci sono particolari risorse tecnologiche o infrastrutturali da prevedere. Come tutte le attività scolastiche, talvolta si fa uso di dispositivi digitali, si può dover condividere del materiale online o voler commentare un'immagine proiettata su uno schermo, registrare una conversazione o creare un Padlet per la condivisione dei commenti degli studenti. Per alcune attività possono essere utili cartelloni, pennarelli, post-it™, scotch, ecc. (talvolta, infatti, il prodotto del lavoro dei gruppi viene appeso sui muri della classe per renderlo visibile).

**Configurazione degli ambienti.** La migliore configurazione è quella improntata alla flessibilità. Dato che le attività, anche nel corso della singola lezione, possono richiedere un lavoro a coppie, piccolo gruppo o gruppo-classe, è senz'altro ottimale un ambiente che consente di passare agilmente da una modalità all'altra.





## È bene sapere che...



**Si possono sperimentare *Thinking Routine* e protocolli** anche indipendentemente dalla documentazione e non è necessario approfondire e verificare tutto: basta concentrarsi su quegli strumenti che si ritengono capaci di contribuire a cambiare la cultura del pensiero e utilizzarli frequentemente, così da farli diventare parte integrante della propria 'routine' didattica.

Ovviamente il processo è lento; occorrerà del tempo prima di conseguire risultati tangibili, senza scoraggiarsi di fronte alle prime delusioni.



**La community dell'Idea «MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento»** potrà fornire spunti utili per la riflessione e piste di lavoro (anche disciplinari) sperimentate sul campo da altri docenti italiani: ogni scuola adottante dovrà cercare la propria 'via' e declinare l'Idea nel modo più funzionale ai propri bisogni educativi.

## Perché cambiare

*Per i docenti:*

- per sostenere con opportuni strumenti la pratica di riflessione continua sul proprio agire didattico.
- per creare una collaborazione con i colleghi basata sul regolare confronto professionale.
- per costruire a scuola una comunità di docenti orientata al miglioramento continuo.

*Per gli studenti:*

- per sviluppare il pensiero critico e creativo.
- per imparare a costruire il proprio sapere anziché proporsi come passivi ricettori.
- per imparare a fare affermazioni sostenendole con prove e argomentazioni.

- per favorire un apprendimento più profondo e una maggiore ritenzione nel tempo.
- per incoraggiare una cultura della classe come comunità democratica orientata al rispetto reciproco, all'ascolto dell'altro e alla collaborazione.
- per imparare ad imparare individualmente e in gruppo.
- per sviluppare consapevolezza del proprio pensiero, dei propri processi cognitivi, del proprio metodo di studio.
- per imparare a coltivare relazioni sociali e soprattutto a gestire eventuali conflitti.
- per sviluppare competenze sociali e di team working anche in vista del futuro nel mondo del lavoro e della vita da adulti.



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](http://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.

«Rendere visibile l'Innovazione» è il sito di INDIRE che 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™ e YouTube™.



**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-2014IT05M2OP001 - Asse I «Istruzione» - OS/RA 10.2 - «Miglioramento delle competenze chiave degli allievi» - Azione 10.2.7 «Azioni di sistema per la definizione di modelli, contenuti e metodologie innovative (anche con declinazione a livello territoriale)» - Progetto: «Processi di innovazione organizzativa e metodologica - Avanguardie educative» - Codice progetto: 10.2.7.A1-F-SEPON-INDIRE-2017-1 (CUP B55G17000000006).

[AE-MLT-10-2021]



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo



MLTV - RENDERE VISIBILI PENSIERO E APPRENDIMENTO