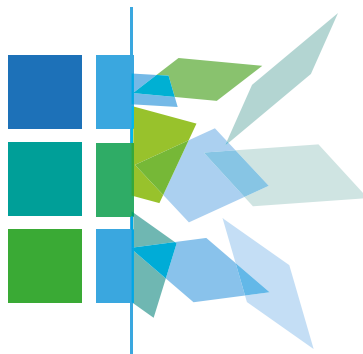


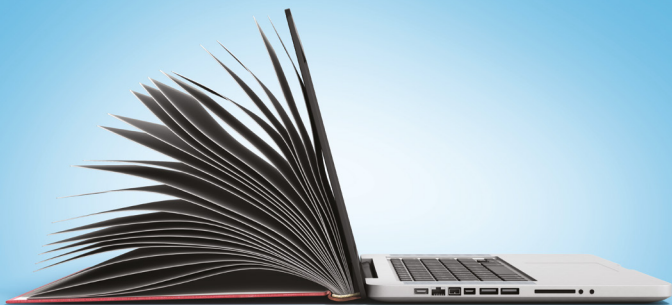
AVANGUARDIE EDUCATIVE



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».

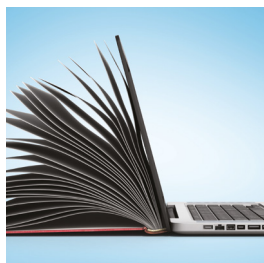
INTEGRAZIONE CDD/LIBRI DI TESTO

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.





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 curriculum 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.

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



Il quadro teorico di riferimento

Il libro di testo risulta essere, ancora oggi, un elemento centrale della didattica: strumento concepito per sostenere i percorsi di apprendimento degli studenti e per aiutare il lavoro del docente.

La sua funzione prevalente è stata, negli anni, quella di garantire l'attinenza ad un programma di studio e di rappresentare, allo stesso tempo, il veicolo principale di idee, principi, valori culturali di una società. In quanto oggetto materiale è sottoposto a regole di produzione determinate da specifici contesti economici, politici, tecnici. La legislazione ne regola la produzione e l'uso, all'interno dei diversi sistemi di istruzione. Con l'avvento del digitale, il libro di testo è al centro di un nuovo dibattito che rimette in discussione la sua stessa sopravvivenza. Nuove pratiche educative si rifanno oggi ad una tradizione che ha sostenuto, nel passato, la confezione del libro di testo, in nome di metodologie e tecniche didattiche attive. La ricerca di un'alternativa all'adozione del libro di testo, o ad un modo di utilizzarlo poco efficace per gli studenti e per i loro apprendimenti, viene promossa a metà degli anni Sessanta del secolo scorso è stata promossa dai sostenitori dell'MCE (Movimento di Cooperazione Educativa); «un libro che offra a tutti i bambini di una classe le stesse letture, le stesse immagini, non avrebbe senso, non solo nell'ambito di una didattica di avanguardia, ma neanche secondo i programmi» (Pettini, 1969) si legge ne *Il libro di testo nella didattica moderna* di Aldo Pettini, Bruno Ciari, Mario Lodi, Renzo Bonaiuti, Luisa Tosi, Ines Casanova, Renata Dellacasa, Daria Ridolfi. Gli autori confidano in una scuola che ponga lo studente al centro dei processi formativi, tenendo conto dei suoi bisogni effettivi e sollecitando la ricerca della conoscenza e alla condivisione.

La critica ai manuali è rappresentata da rilevanti esperienze come quella della «Biblioteca di Lavoro» coordinata da Mario Lodi per conto dell'editore Luciano Manzuoli di Firenze – ispirata a sua volta alla «Bibliothèque de Travail» di Célestin Freinet – uno dei primi tentativi di utilizzare materiale autoprodotta dalle classi o da gruppi di insegnanti allo scopo di confrontare esperienze e stimolare la sperimentazione. L'utilizzo di fonti varie e molteplici per la costruzione di percorsi di conoscenza significa modificare profondamente l'approccio allo studio. Oggi questa tradizione rivive e si rinnova, grazie anche a una tecnologia che può, all'occorrenza, sostenere nuove pratiche educative e aiutare lo studente ad essere parte attiva nella progettazione e realizzazione di contenuti didattici digitali.



Perché adottare l'Idea

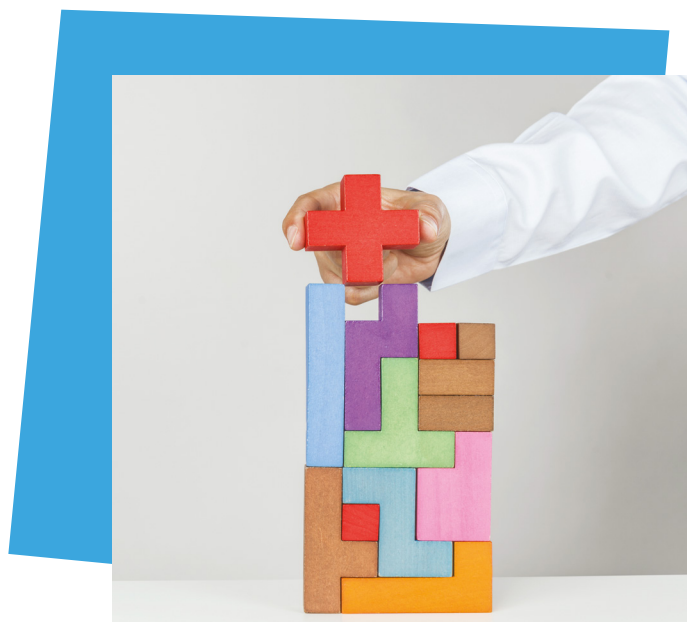
Pur senza sconfessare l'utilizzo del libro di testo (strumento di lavoro ritenuto comunque fondamentale), con l'ingresso del digitale nella scuola e in accordo con il quadro legislativo vigente, molte classi possono oggi integrare i contenuti del manuale con approfondimenti su particolari aree del curriculum. Rispetto a quanto offerto dal libro cartaceo, il digitale permette una serie illimitata di interazioni ed espansioni per docenti, per studenti e anche per quei genitori attenti al percorso formativo dei figli. Il libro di testo è spesso vissuto come uno stretto vincolo dai docenti che concepiscono l'insegnamento come un atto creativo: i suoi limiti sono legati alla genericità dei contenuti e alla conseguente distanza dalla realtà delle classi, variegata e complessa, al linguaggio talvolta poco adeguato a quello degli studenti, alla ridondanza degli argomenti, al 'peso' delle sue pagine.

Si tratta di pensare, oggi, ad un libro che sia come un'ossatura attorno alla quale si strutturi un comune sapere: tramite i materiali integrativi, docenti e studenti potranno costruire percorsi personalizzati, multiprospettici, dinamici.

I ragazzi, chiamati a produrre contenuti didattici digitali, si sentono parte attiva del processo educativo, artefici di strumenti e in grado di appropriarsi delle modalità con cui le conoscenze si apprendono e si rappresentano. Se allo studente è data l'opportunità di integrare il libro con una parte da lui curata – occasione responsabilizzante e gratificante – ciò può esser spunto per un arricchimento personale, anche per quanto riguarda gli aspetti socio-relazionali, emotivo-motivazionali, tecno-didattici.

Il libro 'ideale' non è un prodotto chiuso e finito: è una traccia di lavoro, un *fil rouge* che lega più temi e rappre-

senta per docenti e studenti un punto di riferimento e di partenza. Non può essere esaustivo, pur contenendo le conoscenze fondamentali (quelle delle *Indicazioni nazionali*), è un canovaccio che si scrive con/per gli studenti ed è anche 'medium' per comunicare con i ragazzi; è un contenitore organizzato di informazioni, linguaggi, relazioni; una base modellabile, espandibile; una rete, una piattaforma, un processo di apprendimento in itinere.





Esempio di 'guida di applicazione' dell'Idea

Il Collegio dei Docenti stabilisce di avviare una sperimentazione sulla produzione in proprio di libri di testo, in forma mista, cartacea e digitale, limitatamente ad alcune aree disciplinari e per alcune tematiche curriculari. La disciplina prescelta è Geografia, giudicata particolarmente adatta a un lavoro di valorizzazione di specifici contesti di apprendimento e all'uso di strumenti integrativi rispetto alla trattazione alfabetica. Le diverse classi si impegnano nella produzione di una parte del libro, indicando i contenuti da trattare durante il corso dell'anno. Il libro sarà, alla fine, il risultato di un lavoro di ricerca portato avanti da docenti e studenti all'interno delle classi.

Lavorare alla produzione del libro, o di parti di esso, costituisce il pretesto per sperimentare pratiche didattiche innovative, riconfigurare l'uso di spazi e tempi della scuola, integrare apprendimenti formali e informali, offrire a docenti e studenti l'occasione di lavorare insieme alla definizione di un percorso comune, con un comune obiettivo.

La scuola si trasforma così in un laboratorio dove si apprende il processo di costruzione della conoscenza, attraverso una metodologia che è quella della progettazione. I libri di testo e i materiali didattici realizzati sono insieme strumento e prodotto dei percorsi di formazione.

Quest'attività consente, inoltre, di ridurre le spese destinate all'acquisto dei manuali per lo studio delle discipline.

Le attività che si svolgono all'interno delle classi prevedono la realizzazione di diverse tipologie di contenuti didattici digitali che spaziano da ebook a wiki tematici, a glossari, a video prodotti dagli stessi studenti.

Il lavoro ha un coordinamento interno e si articola, per ogni gruppo di lavoro, in diverse fasi:

1. Definizione degli argomenti da trattare e assegnazione del lavoro ai singoli gruppi (classe o gruppi inter-classe).
2. Studio e attività di ricerca sui temi prescelti (attività di gruppo o individuale).
3. Raccolta e archiviazione dei materiali (analisi di fonti diverse: bibliografiche, sitografiche, orali, iconografiche, ecc.).
4. Progettazione del testo. Definizione del layout e delle interfacce, organizzazione, disposizione e rielaborazione dei materiali raccolti.
5. Stesura dei testi alfabetici, scelta delle immagini, realizzazione dei video, raccolta degli audio.
6. Sceneggiatura del testo e controllo.
7. Montaggio e realizzazione del testo.
8. Condivisione dei prodotti realizzati e controllo incrociato per la definizione della qualità.
9. Revisione e restituzione.

Il prodotto finale sarà il frutto di un lavoro collaborativo che coinvolgerà tutti gli studenti, valorizzando le loro competenze e attitudini, potenziando la capacità di lavorare in gruppo.

In azione!

Video. Un canale di streaming video on demand, quale esempio di percorso di progettazione partecipata, che raccoglie risorse prodotte dagli studenti, lezioni preparate dai docenti, interviste e testimonianze, oltre a informare su eventi in corso o che avranno luogo sul territorio di riferimento dell'ISIS «Europa» di Pomigliano d'Arco, Napoli. Il video è tratto dal sito di INDIRE «Biblioteca dell'Innovazione».

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





Attori/Ruoli

Dirigente. Guida, motiva e supporta la formazione dei docenti e il processo di progettazione del Collegio dei Docenti. Crea le condizioni affinché la produzione/integrazione di contenuti possa attuarsi in modo ottimale. Stimola i docenti a lavorare in gruppo e informa, anche tramite social media, le famiglie riguardo i risultati ottenuti in termini di soddisfazione, motivazione e coinvolgimento degli studenti.

Docente. Premesso che per l'insieme delle attività connesse all'Idea un ruolo centrale è svolto dall'animatore digitale, il docente delle discipline curriculari è disposto a formarsi e a creare una comunità di pratica in grado di progettare, promuovere e diffondere materiali didattici in forma mista; progetta e cura il contenuto dei testi, lavorando in collaborazione con i colleghi e attivando prassi finalizzate in tal senso all'interno delle classi. Stimola negli studenti la capacità di focalizzazione delle energie circa la scelta di risorse e contenuti, mette in gioco competenze acquisite e supera le logiche della didattica trasmissiva.

Studenti. Familiarizzano con un nuovo modo di prender parte alle attività didattiche. Ricercano, individuano e condividono risorse e materiali pensando a un comune traguardo. Lavorano in forma collaborativa sia in gruppo sia singolarmente alla costruzione e redazione di parte dei contenuti, in base a metodologie e procedure attivate dai docenti.

Famiglia. Resa partecipe delle attività svolte, prima ancora dev'essere messa in grado di comprendere i termini della collaborazione scuola-famiglia, nel rispetto delle reciproche competenze, potendo così fornire il suo contributo in modo costruttivo. Va informata sui protocolli di sicurezza e di difesa dell'identità del minore in rete.

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 docenti e studenti nell'utilizzo di tali strumenti.

Personale ATA. Evidenzia requisiti ed esigenze correlate alla manutenzione degli strumenti, degli arredi e degli spazi.

Attori esterni alla scuola. Professionisti che forniscano supporto per aspetti di natura tecnica e legale. Può essere utile siglare accordi con enti locali, aziende del settore delle tecnologie per la didattica, fondazioni, tipografie, editori.

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. Connessione wireless banda ultra-larga, device, LIM, periferiche dedicate, pacchetti unificati di servizi cloud, piattaforma per condividere le risorse e documentare il percorso realizzato. Registro e diario elettronico per la gestione dei flussi informativi e per sperimentare l'interazione e il coinvolgimento della famiglia.

Configurazione degli ambienti. Configurazione flessibile 'ad atelier', con banchi disposti 'ad isola', più adatta alle varie attività. Ambienti che assicurino spazi adeguati per stoccaggio materiali, strumentazioni e archivi.



È bene sapere che...



Produrre contenuti didattici digitali comporta una fase progettuale consistente e richiede uno sforzo di negoziazione notevole: una scrittura sociale a tutti gli effetti, una scrittura complessa, che si connota per nuova ricchezza espressiva e comunicativa. Presuppone un lavoro di condivisione di intenti, di raccolta e analisi di materiali, di progettazione condivisa, di stesura e di revisione incrociata.



È necessaria una certa flessibilità di orario. La variabile 'tempo' può costituire un reale fattore critico nei casi in cui l'orario delle lezioni e la parcellizzazione delle discipline in unità temporali minime dovessero risultare particolarmente frammentati.

Il testo in forma digitale mette in discussione abitudini ed evidenze consolidate nei secoli. La 'smaterializzazione' che il testo digitale comporta circa la fruibilità dei contenuti può rappresentare un elemento destabilizzante, che richiede una revisione delle pratiche di insegnamento.

Il digitale spinge a confrontarsi con forme di scrittura poco conosciute se non inedite: la varietà dei testi con cui oggi uno studente entra in contatto è molto vasta; quando si parla di scrittura e di lettura non ci si riferisce più alla semplice decodifica testuale ma si intende qualcosa di assai più articolato e complesso.

Produrre contenuti didattici integrativi prevede la messa in atto di tecniche di ideazione, sceneggiatura, storyboard, montaggio; la conoscenza delle norme vigenti legate alla privacy e al copyright, la conoscenza di elementi per l'integrazione dei diversi codici espressivi.

Perché cambiare

- Per superare la logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti.
- Per favorire l'approccio progettuale e la pratica laboratoriale nei percorsi di formazione.
- Per contestualizzare i contenuti della formazione.
- Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.
- Per sviluppare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza.
- Per ridurre e ottimizzare la spesa destinata a libri di testo spesso in larga parte inutilizzati.

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.

«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
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

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-CDD-10-2021]