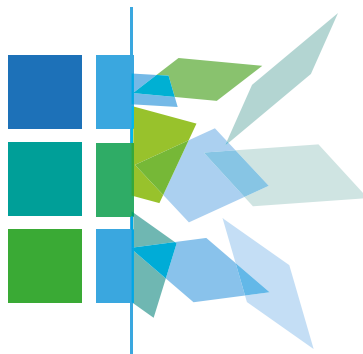


# AVANGUARDIE EDUCATIVE



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».

## OLTRE LE DISCIPLINE

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.





# OLTRE LE DISCIPLINE



«Oltre le discipline» è un framework pedagogico-organizzativo che consolida il passaggio dalla didattica per contenuti a quella per competenze, declinato in diversi ordini e gradi di scuola con opportune specificità ma sempre con attenzione allo sviluppo di abilità cognitive, metacognitive e trasversali. L'approccio è *student-centered* e supera il modello trasmissivo grazie ad attività basate su una pratica laboratoriale pienamente integrata con la didattica curricolare nel normale orario delle lezioni, se del caso compattato e/o riorganizzato. All'inizio dell'anno viene messa a

punto una progettazione collegiale, scelto un tema di studio comune a tutto l'Istituto e definite Unità di Apprendimento trasversali e pluridisciplinari.

Per l'IC ciò permette la realizzazione di un curriculum integrato e verticale ai tre ordini di scuola che a questo afferiscono. Esso lega teoria, pratica e tecnica e si concretizza nella realizzazione di itinerari progettuali volti a costruire spazi di esperienza ad alto potenziale motivazionale, a valenza *orientativa*, col fine di promuovere competenze chiave valorizzando la creatività del singolo tramite laboratori attivi.

Per la secondaria di secondo grado i laboratori costituiscono l'elemento caratterizzante. I contenuti delle singole discipline vengono orientati al progetto da realizzare tramite itinerari di apprendimento integrati tra l'area scientifica e l'area umanistica in cui gli studenti, in gruppo, svolgono attività di ricerca, selezione e valutazione di materiali relativi a compiti di realtà pensati per superare il divario, nell'utilizzo dei saperi, tra contesti scolastici e contesti reali. Questa metodologia induttiva parte dall'esperienza per arrivare alla rappresentazione e poi alla generalizzazione, è motivante per il giovane e lo rende autonomo nello svolgimento del compito e capace di assumere responsabilità.

In tutte le esperienze il confronto con il territorio e con il 'fuori' è centrale: si esplica tramite la condivisione di artefatti, materiali e/o intellettuali, prodotti dai giovani, che rappresentino compiti di realtà sfidanti, grazie ai quali è favorito il processo di autovalutazione e di valorizzazione dei talenti e delle potenzialità dei ragazzi.

«Oltre le discipline», pur trovando specifico riscontro negli «orizzonti di riferimento» nn. **4, 5 e 6** [**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,...)**] è di fatto un'idea trasversale ai sette orizzonti del Manifesto del Movimento.



# Il quadro teorico di riferimento

L'idea «Oltre le discipline» poggia su un innovativo tipo di progettazione curricolare, capace di mettere in sinergia didattica per competenze, laboratori attivi e una scansione 'organizzata' dell'orario volta a operativizzare ogni disciplina.

«Oltre le discipline» abbandona la lezione frontale, centrando il lavoro sull'«imparar facendo» e sulla pratica laboratoriale; le attività sono infatti fondate su laboratori ad alta motivazione che si integrano con la didattica curricolare e che si svolgono nel normale orario delle lezioni.

Il costrutto di «Oltre le discipline» trova riscontro in diverse teorie pedagogiche: dalla teoria dell'*apprendimento situato* di E. Wenger e J. Lave all'*apprendimento per scoperta* di J. S. Bruner; dall'*apprendimento esperienziale* di J. Dewey e J. Piaget al *costruttivismo comunitario* di J. Holmes; dal concetto di *zona di sviluppo prossimale* di L. S. Vygotskij al concetto di *ciclo di apprendimento* di D. Kolb e a quello di *abiti mentali* di A. Costa e B. Kallick. Già ai tempi di Dewey le scuole laboratorio si contrapponevano alla lezione trasmissiva/riproduttiva, centrando il processo sullo studente, il quale poteva manifestare liberamente le proprie inclinazioni e assumere un ruolo attivo.

Oggi l'attenzione è ancor più rivolta al processo cognitivo, al piano relazionale e collaborativo, alla valenza metacognitiva e di personalizzazione e orientamento. «Oltre le discipline» si rivela in linea col pensiero di F. Frabboni, che riconosce al laboratorio la capacità di incentivare un'istruzione fondata sulla ricerca e sull'imparare da soli, in grado di favorire motivazione e individuazione di risposte e soluzioni, di rispettare i diversi stili cognitivi, ridurre le difficoltà relazionali e i ritardi cognitivi degli studenti che possono trovarsi ai margini dei processi di socializzazione e di apprendimento. Palesando così la sua valenza fortemente inclusiva e di insegnamento tra pari.

Per M. Baldacci la rilevanza del laboratorio consiste nell'offrirsi come dispositivo di innovazione scolastica globale: organizzativa, pedagogica e didattica al tempo stesso; in sede organizzativa il laboratorio propone un nuovo modello degli spazi e degli orari scolastici; in ambito pedagogico dilata le dinamiche della socializzazione; in sede didattica favorisce l'insegnamento basato sulla ricerca anziché sulla lezione unidirezionale, asimmetrica, 'intransitiva'. «Oltre le discipline» si ispira anche all'approccio *project-based learning* (J. S. Krajcick, P. C. Blumenfeld) che pone gli studenti di fronte a esperienze complesse orientate a uno scopo o obiettivo specifico per dotarli degli strumenti mentali necessari a far fronte alla complessa e mutevole natura del mondo contemporaneo.



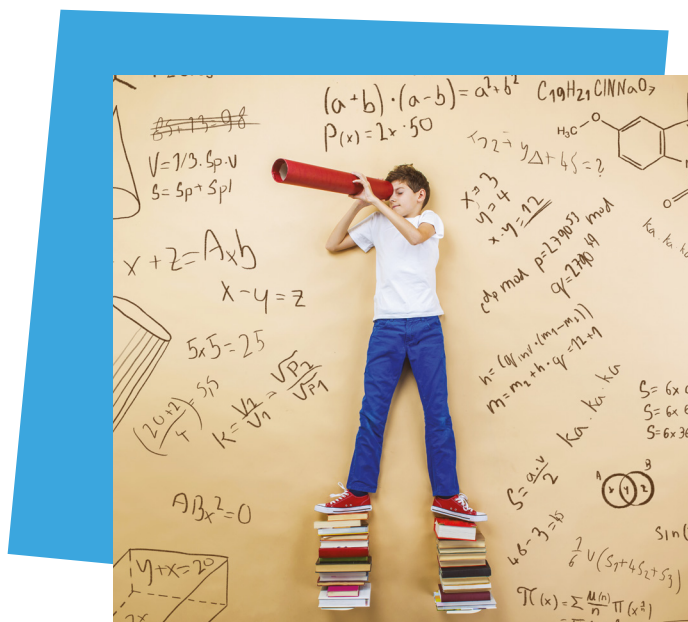
## Perché adottare l'Idea

«Oltre le discipline» nasce dall'esigenza di definire la funzione della scuola rispetto ai nuovi bisogni formativi degli studenti, ma anche di superare la rigidità e la frammentarietà delle discipline per potenziare e restituire cittadinanza alla didattica curricolare per competenze; perché questa sia realizzata a livello pluridisciplinare in alcuni casi si è ritenuto indispensabile riorganizzare l'orario scolastico, dando ad esso una nuova scansione e una diversa gestione.

La didassi è caratterizzata da itinerari progettuali che ruotano intorno a situazioni di apprendimento, dove i saperi di ogni disciplina sono funzionali all'acquisizione degli strumenti cognitivi che permettono allo studente la soluzione dei problemi dell'agire quotidiano. La didattica per competenze di «Oltre le discipline» mira a costruire compiti di realtà: si esplica in laboratori intesi come spazi didattici in cui le discipline si incontrano e si integrano dando vita a un confronto di linguaggi differenti. Mediante i laboratori prende il via un curriculum globale in cui la didattica disciplinare diviene *orientante* e pone l'attenzione sull'operativizzazione della disciplina a supporto di solide competenze cognitive, puntando allo sviluppo dell'«*entrepreneurship*».

Una didattica per abilità cognitive che concentra l'attenzione sulla costruzione del sé nello studente alimentando in lui la percezione di una scuola da vivere come luogo dell'«imparar facendo», che riesce a collegare studio e progetto di vita: ciò per mezzo di prestazioni concrete ed esperienze vissute 'sul campo' che sviluppano la capacità di imparare e preparano realmente al mondo delle professioni, superando così il gap formativo tra scuola e mondo del lavoro in termini di competenze e preparazione.

Con «Oltre le discipline» la scuola si apre al territorio e al confronto con altre realtà – anche molto diverse da sé – ricavando da ciò un importante feedback sul proprio lavoro e infiniti spunti di riflessione creativa per quello futuro.





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

«Wiky Europa» è uno 'spazio' laboratoriale per la didattica delle competenze che si realizza in orario curricolare rivolto a tutte le classi di un Istituto Comprensivo e che permette la certificazione delle competenze di ogni suo studente.

La novità sta nell'esser laboratorio didattico sia nella fase di produzione/implementazione dei contenuti sia nella fase di utilizzo del sussidio didattico multilivello.

«Wiky Europa» è una grande carta geografica che occupa la parete di fondo dell'Aula Magna. La parete è stata dipinta nel corso di vari mesi da una squadra di studenti della scuola secondaria di primo grado, coordinati dalla docente di potenziamento di Arte e Immagine.

La superficie di «Wiky Europa» è stata preparata con vari strati di vernice magnetica che ne permette l'utilizzo come base di un puzzle dell'Unione europea con le sagome degli Stati realizzate su foglio magnetico.

Tutte le classi stanno lavorando alla selezione e raccolta di contenuti che spaziano su vari aspetti della cultura e della civiltà europea in ciascuna delle loro declinazioni.

I materiali, realizzati in varia forma, vengono inviati via email a un indirizzo creato ad hoc e vengono uniformati e caricati su un blog da un'apposita redazione composta da studenti della scuola secondaria di primo grado. Nel laboratorio redazione gli studenti imparano a pubblicare contenuti online, organizzare un blog con etichette e pagine, riconoscere gli aspetti legali inerenti la proprietà intellettuale dei vari contenuti.

Il passo successivo è la costruzione di link in realtà aumentata: gli Stati membri dell'Unione vengono fotografati

e a ogni loro immagine sono associati i diversi contenuti prodotti per quel determinato Paese.

Così un'applicazione mobile permette di inquadrare tramite smartphone le varie sezioni della mappa e accedere ai corrispondenti contenuti caricati sul blog.

Le fasi di realizzazione di «Wiky Europa» possono essere così sintetizzate:

1. *Essenzializzazione dei curricoli*: nei dipartimenti disciplinari, i docenti individuano i saperi essenziali per ciascuna disciplina.
2. *Progettazione d'Istituto*: in Collegio si concordano le linee progettuali d'Istituto.
3. *Progettazione didattica*: nei consigli si programmano le Unità di Apprendimento disciplinari (per la conquista di quelli che chiamiamo «saperi tecnici») e le progettazioni trasversali (i laboratori delle competenze); ciascuna classe di ogni ordine e grado progetta le UdA relative a «Wiky Europa».
4. *Pacchettizzazione dell'orario*: il singolo docente stabilisce come distribuire l'orario settimanale per lavorare sulle UdA disciplinari e sulle progettazioni trasversali.
5. *Restituzione*: i compiti di realtà di tutte le UdA prodotti sono presentati in un evento pubblico finale.



### Attori/Ruoli

**Dirigente.** Propone percorsi di formazione specifici e favorisce la condivisione delle pratiche all'interno della scuola. Coordina i tavoli progettuali, supervisiona la riorganizzazione dell'orario di attività d'aula e di laboratorio. Cura le collaborazioni con enti e scuole del territorio, promuove relazioni con le famiglie tramite la realizzazione di eventi di restituzione dei percorsi didattici.

**Docente.** È mediatore di saperi, facilitatore e organizzatore delle attività; predispone l'ambiente di apprendimento nel quale realizzare esperienze di problem solving orientato alla produzione di un artefatto, con metodologie attive e blended learning. Lavora in équipe implementando percorsi di ricerca-azione e progetta laboratori attivi di mestiere. Il docente è orientatore che sin dalla scuola dell'infanzia aiuta alla metacognizione e alla conoscenza di sé. Nella secondaria di primo grado costruisce con i docenti pacchetti orientativi che accompagnano i ragazzi nella scelta dei futuri studi tramite compilazione di appositi portfolio. L'artefatto finale 'costituisce' la risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) su cui il docente basa la valutazione. Nella secondaria di secondo grado progetta e realizza con i colleghi opportunità di apprendimento dove l'autorialità, l'autoregolazione e l'autorganizzazione degli studenti siano sempre garantite.

**Studenti.** Esplorano, ricercano, discutono, documentano, interagiscono con gli attori dei processi, realizzano in gruppo un artefatto pensando a un comune traguardo; si autovalutano, condividono il risultato delle attività con la comunità scolastica e lo disseminano all'esterno.

**Famiglia.** È parte attiva nella capacitazione dei saperi. I genitori sono coinvolti nell'educazione e sviluppo dei loro figli-alunni, contribuendo ognuno con la propria professionalità anche attraverso lezioni orientanti.

### Altri

**Personale ATA e personale tecnico.** È richiesta la collaborazione di ogni risorsa della scuola; tutti devono sapere cosa succede e contribuire alla riuscita delle attività. L'atteggiamento comune è la flessibilità sia a livello di tempi di apertura della scuola, sia a livello di mansioni che possono esulare dalla 'normale amministrazione'.

**Attori esterni alla scuola.** Partner intesi come enti promotori di eventi, disposti a creare relazioni sinergiche con il territorio in cui la scuola è inserita.

### 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 la connessione a Internet e la gestione della rete 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 (smartphone, tablet, notebook, ecc.), LIM, periferiche dedicate, pacchetti unificati di servizi cloud, piattaforma elearning per condividere le risorse digitali e documentare il percorso realizzato.

**Configurazione degli ambienti.** Setting che favoriscano l'avvicendamento di momenti didattici e attività diversificate; ambienti con spazi distinti e flessibili, accoglienti e familiari, dotati di arredi versatili e modulari, capaci di ospitare un'ampia varietà di situazioni. Altri luoghi in *outdoor* possono essere previsti e integrati nella palette di ambienti nei quali creare e interagire. Gli ambienti devono essere attrezzati per sostenere anche attività con classi aperte.



## È bene sapere che...



**L'Idea è applicabile** sia negli istituti comprensivi, in cui sono presenti studenti portatori di ogni tipologia di stile cognitivo e di dominanza intellettuale, gnoseologica e tecnico-pratica, sia nelle scuole del secondo ciclo di istruzione.

**La fase di riorganizzazione** dell'orario curricolare è probabilmente la più complessa e deve far i conti con i curricoli disciplinari che vanno per forza di cose alleggeriti, lavorando in Collegio dei Docenti sui nuclei fondanti delle discipline per evitare ridondanze. Soprattutto nella secondaria la diversificazione delle discipline e la numerosità dei docenti che compongono i consigli di classe può aumentare la frammentazione dell'offerta formativa che, se mal coordinata, rischia di disperdersi in mille rivoli senza un obiettivo preciso.

**Nella realizzazione** dell'azione didattica è basilare, oltre l'intervento dei docenti, anche quello dei collaboratori scolastici e del personale di segreteria: essi provvedono all'organizzazione e cura degli ambienti; si occupano della comunicazione interna/esterna e della pubblicizzazione di esperienze ed eventi; collaborano nella ricerca di partner attivi.

**I laboratori ad alta motivazione** sono lo strumento principale di raccordo con la certificazione delle competenze nel primo ciclo (circ. min. n. 3 del 12 febbraio 2015, *Adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione*), ma anche per tutti i tipi di scuola, luogo privilegiato per il loro sviluppo.

## Perché cambiare

- Per superare la scuola dei contenuti a vantaggio della scuola attiva organizzata in ambienti motivazionali che permette l'acquisizione dell'habitus dello studio e della ricerca.
- Per integrare l'orientamento nella disciplina, rafforzando il legame tra discipline e professionalizzazione.
- Per rivalutare l'attitudine in quanto dimensione della competenza spesso sottovalutata e fondamentale per la permanenza degli studenti nel percorso e nell'acquisizione dei titoli.
- Per costruire il curricolo trasversale intorno al concetto di «*entrepreneurship*» come competenza chiave che permette di raccordare livelli primario e secondario inferiore e superiore.
- Per recuperare il necessario rapporto con le famiglie nella capacitazione dei saperi (per combattere l'atteggiamento *school free*).



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](http://avanguardieeducative.indire.it)  
[ae@indire.it](mailto: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-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 B55G1700000006).

[AE-OLT-10-2021]



cod. 10.2.7.A1-FSEPON-INDIRE-2017-1

**OLTRE LE DISCIPLINE**