

DIDATTICA PER SCENARI

ORIZZONTI DI RIFERIMENTO

SFRUTTARE LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE ICT E DAI LINGUAGGI DIGITALI PER SUPPORTARE NUOVI MODI DI INSEGNARE, APPRENDERE E VALUTARE. **2**

RICONNETTERE I SAPERI DELLA SCUOLA E I SAPERI DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA. **5**



La «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 – le «Learning Activities» – attraverso le quali il docente/la scuola arriva poi a scrivere e implementare il proprio personale progetto didattico: la «Learning story».

I contenuti, la metodologia e gli strumenti degli scenari provengono da uno dei progetti europei più rilevanti degli ultimi anni: il progetto ITEC (*Innovative Technologies for an Engaging Classroom*). Nell'ambito di ITEC, gli scenari sono stati testati e raffinati attraverso una sperimentazione su larga scala che ha visto il coinvolgimento di oltre 1000 classi di 12 paesi europei.

Sebbene ogni scenario sia diverso da un altro, tutti sono perfettamente applicabili e declinabili nei vari ordini di scuola e contesti disciplinari, e tutti sono incentrati su pratiche didattiche che prevedono un'organizzazione degli studenti in team di lavoro – con precisi ruoli e responsabilità – ed un ruolo decentrato del docente che, anziché guidare, accompagna i percorsi di apprendimento dei propri studenti.

APPROFONDIMENTI

- Il progetto ITEC: sperimentare la «classe del futuro» - <http://www.notiziariofidae.it/il-progetto-itec/>.
- *Innovative Technologies for an Engaging Classroom* (ITEC) - <http://bit.ly/23jv6SQ>.

DIDATTICA PER SCENARI



una suggestione

Abstract dello scenario «Out of School Matter» (Il fuori-da-scuola è importante).

Gli studenti documentano i loro apprendimenti informali che avvengono fuori dalla scuola. Caricano i documenti in un portfolio, che possono usare per condividere quanto appreso con docenti e genitori. Qui possono anche analizzare e riflettere sui risultati raggiunti attraverso le proprie attività informali. Scopo dello scenario: connettere la scuola con il "fuori" e fornire agli studenti l'opportunità di "far valere" il proprio apprendimento informale.

ATTORI / RUOLI

DIRIGENTE:

Accompagna l'introduzione dell'approccio per scenari nella pratica organizzativa e didattica ordinaria della scuola.

DOCENTE:

Progetta le attività didattiche curriculari applicando l'approccio degli scenari.

STUDENTI:

Diventano protagonisti e artefici dei propri percorsi di apprendimento ed hanno un potente stimolo per mettere in luce la loro creatività.

ATTORI ESTERNI ALLA SCUOLA:

Sono coinvolti in base alla struttura delle attività didattiche scelte per la progettazione (se richiesti).

RISORSE

TECNOLOGICHE:

LIM o proiettore interattivo, device one-to-one, connessione wireless banda larga e software/applicazione di gestione in rete di dispositivi.

INFRASTRUTTURALI:

Infrastruttura di rete nelle aule delle classi coinvolte.

UMANE:

Docenti disposti a formarsi e a creare una comunità di pratica in grado di sviluppare e diffondere le Learning stories.

FINANZIARIE:

Fondi per dotare le aule delle attrezzature necessarie per un setting che permetta di sfruttare al meglio le potenzialità delle ICT.

perché cambiare

- Per cambiare la modalità di progettazione delle attività del tempo scuola invertendo il tradizionale modo di procedere: partendo dalla metodologia per arrivare dopo ai contenuti.
- Per sviluppare una metodologia didattica attiva che superi il concetto di lezione frontale mettendo gli studenti al centro dei processi di apprendimento.
- Per adottare un metodo agile e flessibile condiviso a livello europeo.
- Per incentivare la creatività dei docenti e degli studenti attraverso attività e strumenti che valorizzano idee nuove e spirito di iniziativa.
- Per adottare un metodo che integra i risultati della ricerca in ambito educativo in modo sostenibile e conforme agli obiettivi delle Indicazioni nazionali.

è bene sapere che...

Il metodo richiede un cambiamento del modo tradizionale di pensare le attività didattiche e mette in discussione il modello "docente erogatore" a favore di una modalità centrata sulla progettazione e organizzazione di attività, sulla conduzione di situazioni didattiche creative e di supporto al lavoro dei ragazzi. Sarebbe opportuno creare un gruppo di insegnanti disposti a lavorare insieme per condividere riflessioni e individuare soluzioni a problematiche comuni.

Scheda Idea «Didattica per scenari» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati.



Le idee di Avanguardie educative e la Buona Scuola

La legge n. 107 indica alle scuole numerosi obiettivi che possono essere inseriti nel Piano triennale dell'offerta formativa e che vanno a recepire ciò che gli istituti più innovativi avevano già implementato negli ultimi anni. Comparando gli obiettivi indicati dalla legge sulla *Buona Scuola* con le idee delle *Avanguardie educative*, notiamo che ad essi è possibile accostare tutte le idee del Movimento.

«Didattica per scenari» è la risposta agli obiettivi:

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche;
- potenziamento delle competenze nella musica, nell'arte, nel cinema;
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità, l'educazione all'autoimprenditorialità;
- rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale;
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini;
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.



Le idee di Avanguardie educative e il PNSD

Il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) è pilastro fondamentale della Buona Scuola ed è il documento di indirizzo del MIUR per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Nel Piano sono individuabili diversi punti di contatto con le idee delle *Avanguardie educative*.

«Didattica per scenari»
trova riscontro nelle Azioni del PNSD:

• **STRUMENTI**

- Azione #1 - Fibra per banda ultra-larga alla porta di ogni scuola;
- Azione #2 - Cablaggio interno di tutti gli spazi delle scuole (LAN/W-Lan);
- Azione #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata;
- Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device).

• **COMPETENZE E CONTENUTI**

- Azione #14 - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti;
- Azione #15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate;
- Azione #22 - Standard minimi e interoperabilità degli ambienti online per la didattica;
- Azione #23 - Promozione delle Risorse Educative Aperte (OER) e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici.

• **FORMAZIONE**

- Azione #25 - Formazione in servizio per l'innovazione didattica e organizzativa;
- Azione #27 - Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica.