

## AULE LABORATORIO DISCIPLINARI

### ORIZZONTI DI RIFERIMENTO

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

CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO. 3



La configurazione tradizionale delle aule secondo la quale a ogni classe è attribuito uno spazio aula in cui gli studenti vivono la maggior parte del tempo scuola mentre i docenti girano da una classe all'altra, viene scompaginata per lasciare il posto ad 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, software, ecc.

La specializzazione del setting d'aula comporta quindi l'assegnazione dell'aula laboratorio al docente e non più alla classe: il docente resta in aula mentre gli studenti ruotano tra un'aula e l'altra, a seconda della disciplina.

## AULE LABORATORIO DISCIPLINARI



### *una suggestione*

*Il Collegio dei Docenti discute sull'inadeguatezza dell'organizzazione tradizionale degli spazi rispetto all'implementazione di una didattica attiva. Gli insegnanti manifestano l'esigenza di un'aula più funzionale al rinnovamento metodologico anche e soprattutto in relazione allo specifico disciplinare. In particolare i docenti di materie umanistiche lamentano il fatto di non poter disporre di un ambiente adeguato alle loro esigenze, al contrario dei colleghi di materie scientifiche per i quali sono previsti almeno i laboratori. Anche i docenti di materie scientifiche però dichiarano insoddisfacenti la separazione artificiosa tra l'esperienza pratica svolta*

*in laboratorio e la lezione teorica in classe. La riflessione trova tutti i docenti d'accordo sulla possibilità di creare aule laboratorio disciplinari. L'aula laboratorio è immaginata come uno spazio dove poter soprattutto sperimentare e sviluppare competenze, prevedendo un setting di lavoro specifico e adeguato alla disciplina. Ad esempio i docenti di chimica progettano un setting che integri le tradizionali strumentazioni di laboratorio con dispositivi tecnologici come sensori digitali e software per l'elaborazione dei dati acquisiti.*

#### **ATTORI / RUOLI**

##### **DIRIGENTE**

Supervisiona e coordina la pianificazione dell'orario docenti e si occupa dell'assegnazione delle aule alle varie discipline.

##### **DOCENTE**

Progetta un ambiente funzionale alle attività programmate. Individua le attrezzature da acquistare (per ogni ambito disciplinare sarà necessario individuare la strumentazione specifica e i dispositivi e/o periferiche richiesti).

##### **PERSONALE ATA:**

Evidenzia problematiche e requisiti correlati alle esigenze della vigilanza, della manutenzione degli ambienti e delle strumentazioni. Segue il flusso degli studenti nel momento in cui questi si trasferiscono da un'aula a un'altra. Si occupa della gestione degli armadietti.

##### **STUDENTI:**

Rispettano norme e tempi relativi all'uso dei loro armadietti e agli spostamenti da un'aula a un'altra.

##### **RISORSE**

##### **TECNOLOGICHE:**

Strumenti e arredi specifici in funzione della disciplina studiata nell'aula laboratorio.

##### **INFRASTRUTTURALI:**

Infrastruttura di rete in tutte le aule laboratorio.

##### **FINANZIARIE:**

Fondi in misura variabile a seconda del tipo di dotazioni tecnologiche e strutturali per le aule laboratorio e per l'acquisto di armadietti ed eventuali altri arredi.

### *perché cambiare*

- Per superare la distinzione tra lezione teorica (funzionale allo sviluppo di conoscenze) e attività laboratoriale (funzionale allo sviluppo di competenze).
- Per implementare una didattica attiva attraverso l'utilizzo di sussidi didattici appropriati.
- Per rendere naturale e facile il lavoro sull'esperienza diretta o mediata dalle tecnologie digitali.
- Per creare occasioni di apprendimento che facilitano il confronto tra gli allievi sullo sviluppo e l'esito di esperimenti concreti.
- Per condividere asset/risorse ottenute attraverso uno studio mirato alla produzione di "oggetti".
- Per produrre esperienze di studio e di ricerca vicine a quelle esistenti in ambiti professionali.

### *è bene sapere che...*

Riorganizzare gli spazi comporta il considerare aspetti come la gestione degli spostamenti degli studenti (considerando le differenze di autonomia di ciascuno) e la programmazione degli orari delle lezioni, che deve tenere conto della dislocazione delle aule laboratorio nell'edificio scolastico e quindi dei tempi per il passaggio da un'aula all'altra. È necessario inoltre individuare uno spazio riservato agli studenti (ad es. armadietti) per la custodia dei loro oggetti.

## AULE LABORATORIO DISCIPLINARI



### *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.

«Aule laboratorio disciplinari» è la risposta agli obiettivi:

- valorizzazione delle competenze linguistiche e utilizzo della metodologia CLIL;
- 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;
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini;
- potenziamento delle discipline motorie, sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano;
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni;
- individuazione di percorsi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni;
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda.

Scheda Idea «Aule laboratorio disciplinari» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati.

# DEBATE (ARGOMENTARE E DIBATTERE)

## 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**



Il «debate» è una metodologia che permette di acquisire competenze trasversali («life skill»), che 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. Disciplina curricolare nel mondo anglosassone, il debate 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). L'argomento individuato è tra quelli raramente affrontati nell'attività didattica tradizionale (un argomento non convenzionale, convincente, ad es. «La condizione di genere oggi in Italia»).

Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica; il debate permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, l'autostima.

Il debate allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Acquisire «life skill» da giovani permetterà una volta adulti di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale. Al termine del confronto l'insegnante valuta la prestazione delle squadre assegnando un voto che misura le competenze raggiunte. Nelle gare di debate, per gli obiettivi che la metodologia si prefigge, non è consentito alcun ausilio di tipo tecnologico.

## APPROFONDIMENTI

- Procedure - <http://words.usask.ca/gmcts/2002/06/27/debates-as-a-teaching-method-or-course-format/>
- Risorse e suggerimenti per la realizzazione  
<http://www.speechanddebate.org/nationals/>  
<http://web.mit.edu/debate/www/>  
<http://www.edutopia.org/blog/student-debate-deepens-thinking-engagement-ben-johnson>  
<http://www.edutopia.org/preschool>
- Gary Rybicki, *Speaking, Listening and Understanding: Debate for Non-Native-English Speakers*, International Debate Education Association, New York 2006
- Andrea Granelli, *Ravà Trupia, Retorica e business. Intuire, ragionare, sedurre nell'era del digitale*, Egea, Milano 2014

Scheda Ibs «Debate (Argomentare e dibattere)» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati.

## DEBATE (ARGOMENTARE E DIBATTERE)



### *una suggestione*

*Parlare di «debate» nelle scuole italiane significa ritornare al passato della retorica collegandolo in particolar modo alla filosofia.*

*La Dirigente di un Istituto Tecnico Economico è fortemente convinta che «anche in una scuola tecnica sia necessario che gli studenti acquisiscano competenze relative a un uso intelligente e creativo del linguaggio, dell'arte dell'argomentazione, del rispetto dei canoni della comunicazione, compresi quelli della comunicazione digitale, per lo più ancora da costruire».*

*La metodologia didattica che risponde alla tesi della Dirigente esiste e si chiama «debate»: il debate insegna*

*ad andare oltre il dialogo dialettico (la cui finalità è quella di trovare un punto di incontro comune); è uno stimolante invito a sperimentare il dialogo dialogico ed è capace di sviluppare e rafforzare competenze linguistiche, logiche e relazionali.*

#### **ATTORI / RUOLI** **DIRIGENTE:**

Supporta il processo di progettazione curato dagli insegnanti del Consiglio d'Istituto e crea le condizioni necessarie affinché la metodologia possa essere attuata in modo ottimale.

#### **DOCENTE:**

Si forma sul metodo, progetta i contenuti didattici secondo il protocollo del debate e fornisce input per la configurazione dello spazio in funzione dell'attività didattica da svolgere. Si pone come "allenatore" degli studenti.

#### **PERSONALE ATA:**

Evidenzia problematiche e requisiti correlati alle esigenze della vigilanza, alla gestione dei processi didattici, tecnici e amministrativi, alla manutenzione degli strumenti e degli arredi necessari al debate.

#### **STUDENTI:**

Si formano sul metodo, utilizzano simulazioni animate, visualizzano concetti e conducono esperimenti in gruppo.

#### **RISORSE** **INFRASTRUTTURALI:**

Arredi che permettano la configurazione dell'ambiente simile a quella in cui si svolge un dibattito.

#### **FINANZIARIE:**

Fondi per dotare l'ambiente di arredi e strumenti che consentano di applicare al meglio la metodologia debate.

### *perché cambiare*

- Per superare la logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti
- Per favorire l'approccio dialettico
- Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero.
- Per contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile.
- Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.
- Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza
- Per favorire il lavoro in gruppo

### *è bene sapere che...*

*Mettere in pratica la metodologia debate richiede la progettazione di un ambiente di studio/lavoro che preveda arredi e strumenti per tipologia e disposizione simili a quelli che potremmo trovare in un vero e proprio ufficio giudiziario (ad es. un tribunale).*

Scheda Idea «Debate (Argomentare e dibattere)» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati

---

## DEBATE (ARGOMENTARE E DIBATTERE)



### *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.

**«Debate (Argomentare e dibattere)»  
è la risposta agli obiettivi:**

- valorizzazione delle competenze linguistiche e utilizzo della metodologia CLIL;
- 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;
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio;
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.

---

## DEBATE (ARGOMENTARE E DIBATTERE)



### *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*.

«Debate (Argomentare e dibattere)»  
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 #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.

# FLIPPED CLASSROOM (LA CLASSE CAPOVOLTA)

## ORIZZONTI DI RIFERIMENTO

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

RIORGANIZZARE IL TEMPO DEL FARE SCUOLA. **4**



L'idea-base della «flipped classroom» è che 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.

A tutti gli effetti il «flipping» è una metodologia didattica da usare in modo fluido e flessibile, a prescindere dalla disciplina o dal tipo di classe. È importante che il tempo «guadagnato» in classe grazie al flipping venga usato in maniera ottimale e che le risorse utilizzate dallo studente nel tempo a casa siano di qualità elevata, oltre ad essere calibrate sul livello di conoscenza fino a quel momento raggiunto dal giovane. Una libreria di contenuti integrata con video online vagliati in base a qualità e accessibilità è il miglior punto di partenza per ottenere un buon risultato finale.

## APPROFONDIMENTI

- Maurizio Maglioni, Fabio Biscaro, *La classe capovolta*, Erickson, Trento 2014.
- Graziano Cecchinato, Romina Papa, *Flipped classroom. Un nuovo modo di insegnare e apprendere*, UTET Università, Torino 2016.
- A.A.V.V., *Flipped Classroom*. In «Bricks», anno 5, n. 2, giugno 2015.  
[http://bricks.maketutcheconomia.unitn.it/Numeri/2015/2/BRICKS\\_2\\_2015.pdf](http://bricks.maketutcheconomia.unitn.it/Numeri/2015/2/BRICKS_2_2015.pdf)
- Jonathan Bergmann, Aaron Sams, *Flipped Learning: Gateway to Student Engagement*, ISTE, Arlington (VA) 2014.
- Jonathan Bergmann, Aaron Sams, *Flip Your Classroom, Reach Every Student in Every Class Every Day*, ISTE, Arlington (VA) 2012.
- *Flipped Learning. Research Report*, Nesta, 2015.  
[http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/flipped\\_learning\\_-\\_research\\_report\\_0.pdf](http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/flipped_learning_-_research_report_0.pdf)
- *Flipped Learning Network. A professional learning community for educators using flipped learning*  
<http://flippedlearning.org>

Schema idee «flipped classroom (la classe capovolta)» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati.



## FLIPPED CLASSROOM (LA CLASSE CAPOVOLTA)



### *una suggestione*

*Il professor Bianchi insegna storia da quasi dieci anni; ha deciso di provare in classe la pratica, ormai piuttosto popolare, del flipping. Ha innanzitutto cominciato col dare un'occhiata al curricolo per individuare gli argomenti che più si prestano al flipping (ad es. temi che possono contare sulla disponibilità e l'accesso a risorse di alta qualità per lo studio a casa). Il fatto che la scuola abbia dato un notebook a ogni ragazzo lo ha avvantaggiato molto nell'assicurare l'accesso agli studenti e nell'invogliarli a completare i compiti a casa. Dopo le prime settimane di flipping, e alcuni aggiustamenti iniziali, i benefici risultano evidenti:*

*la classe diventa luogo di attività didattiche più efficaci e maggiori sono le interazioni docente-studente e tra pari. Molti ragazzi iniziano a individuare personali modalità di apprendimento dei contenuti e dimostrano di averli compresi, grazie anche al fatto che hanno imparato a gestire lo studio in relazione ai propri ritmi.*

#### **ATTORI / RUOLI**

##### **DIRIGENTE:**

Promuove e sostiene l'acquisizione e/o la produzione di contenuti didattici per il tempo a casa degli studenti. Sostiene la tesi secondo la quale è necessario un personal device per ogni studente.

##### **DOCENTE:**

Opera come mentor all'interno della classe. Costruisce/seleziona le risorse per gli studenti nel tempo a casa.

##### **STUDENTI:**

Studiano la lezione nel pomeriggio per poi applicare nel tempo a scuola (tramite attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori) le conoscenze acquisite a casa.

#### **RISORSE**

##### **TECNOLOGICHE:**

Personal device per ogni studente.

##### **FINANZIARIE:**

Fondi per l'acquisto dei personal device.

### *perché cambiare*

- Per permettere una radicale trasformazione di attività, relazioni e aspettative "capovolgendo" i due elementi cardine dell'esperienza educativa: il tempo a scuola e il tempo a casa.
- Per consentire il miglioramento delle interazioni educative in classe, ottimizzando di conseguenza il tempo a scuola.

- Per ottimizzare il rapporto docente-studente: più tempo da dedicare a quegli studenti che necessitano di maggior supporto.
- Per sviluppare e rafforzare l'apprendimento tra pari e l'apprendimento autonomo.

### *è bene sapere che...*

*L'alta qualità contenutistica dei video e delle altre risorse digitali è condizione essenziale per il modello flipping. È importante poter attingere ad archivi di risorse selezionate.*

Scheda idea «Flipped classroom (la classe capovolta)» - Copyright © 2016 Indire - Tutti i diritti riservati.



---

## FLIPPED CLASSROOM (LA CLASSE CAPOVOLTA)



### *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.

#### «Flipped classroom (La classe capovolta)» è la risposta agli obiettivi:

- 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;
- 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;
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.



## FLIPPED CLASSROOM (LA CLASSE CAPOVOLTA)



### *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*.

«Flipped classroom (La classe capovolta)»  
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.