

# INNOVATIVE DESIGN: ANP E FONDAZIONE TELECOM ITALIA PER LA SCUOLA DIGITALE

**L**e ricerca internazionale si occupa da tempo dello studio delle interdipendenze tra introduzione delle tecnologie nei contesti di apprendimento e miglioramenti nei risultati degli alunni. Tutte le evidenze dimostrano che non si determina in modo spontaneo un rapporto positivo tra tecnologie e apprendimento senza che nel processo giochino un ruolo fondamentale le metodologie adottate in classe (A. Calvani, 2012 “Innovazione didattica e tecnologie per apprendere”, A&D Autonomia e Dirigenza, 7-8-9). Condividendo questa premessa teorica e con l’obiettivo di dare un contributo concreto e rilevante al miglioramento della scuola, in risposta alla pressante richiesta di formazione del corpo docente, ANP e Fondazione Telecom Italia propongono l’esperienza dell’Innovative design. Già prima che l’OCSE diffondesse il suo rapporto non entusiastico sul Piano nazionale Scuola Digitale (Avvisati et al., 2013 “Review of the Italian Strategy for Digital Schools”), nel quale si sottolineava come l’Italia sia sensibilmente al di sotto della media europea nell’impiego delle tecnologie a scuola e quanto la strategia italiana, in virtù dell’esiguità delle risorse e dell’ampiezza del problema sia scarsamente sostenibile, un gruppo di dirigenti di Anp e di FTI si confrontavano per dare una risposta e un apporto alla situazione delineata. Il progetto “INNOVATIVE DESIGN dei processi educativi scolastici” è

di Licia Cianfriglia

stato avviato nell’anno scolastico 2012/2013 col coinvolgimento iniziale di 100 classi e 100 docenti, selezionate in modo da rappresentare ogni ordine e

grado di scuola su tutto il territorio nazionale. Oggi tutti i materiali realizzati sono liberamente consultabili e l’ambiente collaborativo in cui è nata e prosegue l’esperienza è aperto a tutti sul sito [www.innovazioneinclassa.it](http://www.innovazioneinclassa.it). Col supporto





degli esempi e dei tutoriali e con lo scambio di idee e pratiche all'interno della comunità degli innovatori, è possibile realizzare liberamente un'attività di sperimentazione del metodo del Service Design Thinking per insegnanti. A partire da novembre 2015, inoltre, sarà lanciato un Contest nazionale al quale potranno prendere parte docenti e classi, per premiare la migliore idea innovativa e la migliore applicazione del Service Design. Il progetto Innovative Design è monitorato tramite un Osservatorio ad opera del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Facoltà di Scienze Politiche,

Sociologia, Comunicazione della Sapienza Università di Roma. Da una prima raccolta dei dati, senza entrare nel merito delle singole dimensioni analizzate, emerge che il 94% degli studenti si ritiene complessivamente soddisfatto dell'esperienza (di questi il 50% del campione dichiara di essere totalmente soddisfatto); l'84% degli studenti dichiara di essere disposto a continuare a lavorare con la nuova metodologia di apprendimento/insegnamento e l'82% dei ragazzi consiglierebbe agli amici di intraprendere lo stesso percorso; gli stessi risultati largamente positivi si ottengono dal confronto con i docenti: il

94% di questi, infatti, si dice complessivamente soddisfatto e di questi oltre la metà (52%) sono totalmente soddisfatti rispetto agli obiettivi iniziali e le aspettative maturate. Tutti i docenti (100%) dichiarano che il progetto ha offerto notevoli spunti e strumenti operativi per migliorare la didattica e il rapporto con gli studenti e di questi un 61% dichiara di essere molto soddisfatto dei risultati ottenuti; l'85% dei docenti ritiene che il nuovo metodo possa essere stabilmente utilizzato con gli studenti e quasi tutti (90%) suggeriscono ai colleghi di avviare la stessa sperimentazione. I primi 100 docenti



innovatori, i pionieri del progetto, hanno avuto l'opportunità di prendere parte ad un ciclo di 25 workshop, realizzati per gruppi di 20 partecipanti in quattro città (Milano, Bologna, Roma, Napoli), nei quali sono stati invitati da formatori del MIP Politecnico di Milano a mettere a disposizione esperienza e competenze maturate con le loro pratiche di insegnamento arricchite dall'uso di tecnologie. La sfida posta ai partecipanti era ragionare non tanto sulle modalità d'uso dei device in classe o sulle potenzialità delle diverse attrezzature tecnologiche, ma sull'individuazione dei denominatori comuni

dell'attività del progettista del processo di insegnamento apprendimento, il cui l'obiettivo è creare contesti in cui si realizzano le condizioni per un apprendimento significativo e per lo sviluppo di competenze utili per leggere, interpretare, valutare gli stimoli provenienti ai ragazzi dalla complessità attuale ed per assumere decisioni consapevoli. I docenti hanno lavorato in gruppo adottando essi stessi pratiche attive e collaborative, confrontando le problematiche dell'insegnamento con quelle del Service design, con la guida delle ricercatrici dell' IDEActivity Center, Centro di Eccellenza di Design e Creatività del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, che si occupa di valorizzare tutti gli aspetti della creatività per l'innovazione attraverso il design. L'accattivante percorso ha consentito di ideare e condividere un approccio innovativo e strutturato di progettazione ed erogazione della didattica che è stato applicato, nel corso dell'anno scolastico successivo 2013/2014 al lavoro in classe. L'esperienza ora è matura per l'allargamento generalizzato in questo anno scolastico a tutte le scuole interessate. Il metodo di Service Design Thinking per insegnanti si articola secondo quattro fasi salienti: ESPLO-RARE, IDEARE, SVILUPPARE, SPERIMENTARE. Ogni fase è descritta nella "Guida al metodo" disponibile nel sito e mediante videotutoriali e per ciascuna fase è stato realizzato un repertorio di strumenti, dei quali è fornita la scheda di descrizione operativa con suggerimenti d'uso. In estrema sintesi, di fronte ad un obiettivo di apprendimento identificato come una "sfida", il processo che porta alla decisione parte dall'esplorazione, come momento di

analisi dei dati e delle informazioni in possesso, attraverso una fase di ideazione, nella quale si elaborano tutte le alternative possibili e si compie una scelta, una fase di sviluppo, in cui si costruisce la soluzione, fino a giungere ad una fase di sperimentazione, in cui passa dal livello di immaginazione a quello di realtà. Innovative Design chiama gli studenti a diventare protagonisti dell'ideazione ancor prima che della realizzazione, come risposta ad una sfida identificata ed esplorata. Ai docenti spetta il compito fondamentale di presentare la sfida e di fare da guida verso il raggiungimento autonomo e partecipato di traguardi di apprendimento cognitivi e formativo-educativi, per creare comunità resilienti.



Molte le esperienze di valore già condotte nelle scuole coinvolte e notevole l'interesse, la motivazione, la partecipazione degli alunni, come risulta dalle testimonianze dei diari di bordo dei docenti e dalla documentazione fotografica e video presenti nel sito. Alcune sono state presentate e segnalate come best practice in occasione dei meeting nazionali di settore. A titolo di esempio, piace citare la vitalità e ricchezza dei numerosi progetti attivati nelle scuole della Sardegna, grazie al costante supporto della rete locale dell'Anp e della dirigente Anna Maria Maullu e tra questi in particolare "Il gioco diventa



studio se ognuno ha il suo ruolo...”, progetto che gli alunni della classe 3B della Scuola Secondaria di primo grado I. C. Don Milani di Carbonia (CI) hanno realizzato coordinati dalla prof.ssa Cristiana Pivetta docente di lettere e “Classe in giù, testa in su” realizzato da Enrica Ena coi suoi alunni della 1ª A della Scuola Primaria di via Roma – IC “Pietro Allori” Iglesias (CI). E poi ancora: “DIVERSAMENTE” importanti è il percorso che ha coinvolto la classe quarta B del liceo delle scienze umane “Soleri Bertoni” di Saluzzo (CN), coordinato dalla professoressa di filosofia e scienze umane Nadia Miretto; “Un ambiente per noi” che ha interessato due classi seconde del Liceo Scientifico “A. Volta” di Milano, ideato e coordinato dalla prof. sa Flavia Giannoli, docente di Fisica e Matematica;

“Voilage in France”, viaggio virtuale oltre i banchi realizzato dalla docente Teresa Mazzamurro nella classe II F dell’Istituto Comprensivo “da Feltre – Zingarelli” di Foggia; l’esperienza di flipped classroom della II C dell’I.C. Via Giuseppe Messina di Roma guidata dall’insegnante Paolo Alghemo; il progetto G&G, Gorgonzola-Genova: due scuole, due città portato avanti in collaborazione a distanza da Emanuela Bramati con la sua classe 1ª A della Scuola Primaria “Molino Vecchio” di Gorgonzola (MI) e dalla classe 2ª C della Scuola Primaria “A. Cantore” di Genova Sampierdarena, coordinata dall’insegnante Alessandra De Marco. Tanti sono gli esempi e le esperienze che restano escluse da questa breve panoramica e che rendono forte la motivazione a continuare, ANP

insieme a Fondazione Telecom Italia, con ulteriori attività, iniziative e supporto nell’ambito del progetto Innovative Design anche per l’anno scolastico in corso, così da far crescere questa comunità di innovatori. Il lavoro svolto fino ad ora conferma la convinzione che il vero cambiamento può nascere solo dalle persone, dalla loro professionalità e competenza e che una buona scuola può realizzarsi solo se ad un forte investimento sulle strutture (edifici, connettività, infrastrutture di rete e dotazioni hardware e software) si affianca in modo non secondario un costante piano di formazione e di sviluppo professionale per i docenti e per i dirigenti, per far maturare il bisogno di una trasformazione nel modo di pensare e praticare il rapporto tra i saperi della scuola e quelli del mondo. ■