Dall'Aula al Paesaggio: L'Outdoor Education come Modello di Didattica Trasformativa

1 DATI GENERALI — 2 INIZIO MODULO — 3 CONCLUSIONI — 4 RIASSUNTO

Riassunto e chiusura della proposta

Ecco un riassunto di quello che ha compilato. In caso di errore torni indietro per correggere la risposta, grazie.

Dati generali e strutturali della scuola

Denominazione scuola

SAN G.BOSCO - TARANTO

Codice meccanografico della sede di segreteria

TAIC866003

Sito web della scuola

Indirizzo (via, provincia, regione, città)

VIA UMBRIA 34

Email della scuola

TAIC866003@istruzione.it

Recapito telefonico della scuola

0997352739

Numero di classi

38

Numero di docenti

131

Numero di studenti stranieri

24

Numero di studenti BES

38

Numero di studenti disabili

78

Numero di studenti (totale)

704

Numero personale ATA

24

Dirigente Scolastico

Nome

FLORIANA

Cognome

BOTTIGLIA

Email

tac866003@istruzione.it

Telefono

099 7352739

Figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome

giampiero

Cognome

regino

Email

giampiero.regino@icsgboscotarnto.edu.it

Telefono

3296322986

Eventuale altra figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome

ROBERTO

Cognome

CECI

Email

roberto.ceci@icvsgboscotaranto.edu.it

Telefono

0997352739

Contesto geografico

L'Istituto Comprensivo San Giovanni Bosco di Taranto opera nel quartiere Montegranaro-Salinella, area popolosa e socialmente eterogenea. Accoglie circa 760 alunni provenienti da contesti diversi, inclusi stranieri, minori collocati in Case Famiglia e un elevato numero di alunni con disabilità. La scuola, dotata di moderne tecnologie e laboratori grazie ai fondi PON e PNRR, è un punto di riferimento educativo e inclusivo ed è impegnata a promuovere innovazione, competenze e fiducia nel futuro.

Dotazione tecnologica della scuola

LIM

n > 75%

Connettività

n > 75%

Bring Your Own Device

si

One-to-one computing

n < 25%

Libri di testo digitali

n < 25%

Uso di Contenuti Didattici Digitali

n > 25% e < 50%

Virtual Learning Environment

n < 25%

Comunicazione interna

n > 75%

Comunicazione scuola-famiglia

n > 75%

Esperienze pregresse

Negli ultimi anni la scuola ha innovato profondamente il modello organizzativo e didattico con nuovi ambienti di apprendimento: laboratori scientifici, aula immersiva, aula esperienziale, laboratorio VR e AR con visori, laboratorio mobile e web radio scolastica. È divenuta centro EIPASS e sede Trinity. L'approccio laboratoriale, digitale e interdisciplinare promuove competenze, inclusione, creatività e partecipazione attiva degli studenti. Si è avviato un processo di formazione del personale.

L'esperienza di innovazione in rapporto al Manifesto delle Avanguardie educative

- Trasformare il modello trasmissivo della scuola
- Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile
- Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento
- 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, ecc.)

Titolo dell'esperienza di innovazione

Re-Inventare lo Spazio Educativo: L'Esperienza Pilota di Didattica Integrata "Dentro-Fuori" per lo Sviluppo del Curricolo. L'obiettivo di "Re-Inventare lo Spazio Educativo", sottolineando l'innovazione degli ambienti di apprendimento.Il termine "Esperienza Pilota" e "Didattica Integrata", che suggeriscono la sperimentazione di un nuovo modello.

Abstract dell'esperienza di innovazione

L'esperienza innovativa consiste nell'adozione metodologica e strutturale dell'Outdoor Education (OE) nella Secondaria di Primo Grado, concepita come un approccio pedagogico trasformativo continuo. L'obiettivo è ridefinire l'ambiente esterno (giardino, cortili, contesti urbani) come "Aula Estesa" e laboratorio dinamico per l'apprendimento. Metodologia e Finalità: L'OE si basa sull'apprendimento esperienziale, multisensoriale e pratico (learning by doing), in cui gli studenti sono protagonisti attivi. Si integrano le lezioni tradizionali con attività sul campo (es. problem-solving, laboratori scientifici) che favoriscono la crescita integrale: autonomia, creatività, socializzazione e un miglior benessere psico-fisico. L'approccio sviluppa inoltre la consapevolezza ambientale e la cittadinanza attiva. Aderenza agli Orizzonti di Riferimento (Avanguardie Educative): 1. Trasformazione degli Spazi: L'OE è l'azione pratica del superamento delle quattro mura. Implica una riorganizzazione concettuale degli ambienti, valorizzando lo spazio esterno come risorsa didattica flessibile. 2. Didattica per Competenze: È un veicolo cruciale per la costruzione di competenze chiave trasversali. L'azione diretta e l'apprendimento situato rendono l'acquisizione dei saperi e la valutazione più autentiche e durature, con un focus sul curricolo integrato "Dentro-Fuori" e sull'educazione alla sostenibilità.

Eventuale materiale multimediale direttamente collegato all'esperienza di innovazione

Condizioni

- sono state coinvolte attivamente le famiglie
- è stato individuato personale interno alla scuola per la gestione delle attrezzature
- è stato individuato personale di riferimento/coordinamento dell'esperienza per la gestione organizzativa
- sono stati coinvolti in modo attivo i docenti nella progettazione dell'esperienza per la gestione pedagogica-didattica
- sono stati coinvolti attivamente gli studenti

Livello di maturità dell'esperienza di innovazione proposta

Da meno di 1 anno

Livello di sistematicità dell'esperienza di innovazione proposta

L'esperienza di innovazione è inserita nel PTOF?

Si

https://www.icsgboscotaranto.edu.it/wp-content/uploads/2025/07/Ptof-15-maggio.pdf

In percentuale, in quante classi (sul totale) è diffusa l'esperienza di innovazione?

n < 25%

In percentuale, quanti docenti (sul numero complessivo di docenti della scuola) sono coinvolti nell'esperienza di innovazione?

n < 25%

Quali discipline insegnano i docenti coinvolti nell'esperienza di innovazione? [Massimo 500 caratteri]

L'esperienza di Outdoor Education coinvolge tutte le discipline per sfruttare l'ambiente come "Aula Estesa" interdisciplinare: Scientifiche (Matematica/Scienze): Osservazioni dirette, misurazioni sul campo, problem-solving. Umanistiche (Italiano/Storia/Geografia): Storytelling, diari di bordo, lettura del territorio e orientamento. Espressive (Arte/Musica/Ed. Fisica): Land art, attività motorie in ambienti non strutturati. Trasversali: Educazione Civica, per sviluppare la cittadinanza attiva .

L'esperienza di innovazione coinvolge più discipline/dipartimenti?

Si

Sì, l'esperienza di innovazione coinvolge più discipline e dipartimenti. I progetti attivati integrano ambiti linguistici, scientifici, tecnologici,

artistici e musicali, favorendo un approccio interdisciplinare. La collaborazione tra docenti di diverse aree permette di realizzare percorsi laboratoriali condivisi, basati su competenze trasversali, cittadinanza digitale, creatività e inclusione, in linea con il modello di scuola innovativa e collaborativa.

E' stata prevista una forma di assistenza esterna per il supporto tecnologico?

No

Sono stati coinvolti altri soggetti esterni alla scuola?

No

Per implementare l'esperienza di innovazione, è stato necessario reperire fondi e/o accedere a finanziamenti?

No

Sono stati realizzati processi di autovalutazione rispetto all'esperienza di innovazione?

No

Sono stati realizzati processi di valutazione rispetto all'esperienza di innovazione?

No

Sono stati realizzati processi di monitoraggio rispetto all'esperienza di innovazione?

Si

Sono stati somministrati agli alunni questionari gradimento rispetto al coinvolgimento, all'interesse e alla partecipazione ad attività implementate con innovazioni tecnologiche e didattica innovativa e l'esito è stato assolutamente favorevole.

Sono state realizzate esperienze di formazione verso altre scuole per diffondere l'esperienza di innovazione?

Si

Sì, sono state realizzate esperienze di formazione verso altre scuole per diffondere le pratiche innovative adottate. Alcuni docenti, in qualità di formatori, hanno condiviso le esperienze maturate nell'uso delle tecnologie digitali, nella didattica laboratoriale e nell'organizzazione per competenze, partecipando a incontri, workshop e attività di rete. Queste iniziative hanno favorito la disseminazione delle buone pratiche e il consolidamento di una comunità professionale innovativa.

Quali sono le principali aree di obiettivi dell'esperienza di innovazione?

- emotivo-motivazionali
- socio-relazionali
- di cittadinanza
- di apprendimento

Descriva brevemente le principali fasi di implementazione dell'esperienza di innovazione (workflow)

L'implementazione dell'Outdoor Education (OE) si articola in un workflow in quattro fasi sequenziali. La prima è la Progettazione Strategica, dove il team definisce il Curricolo Integrato "Dentro-Fuori" e mappa gli spazi esterni, riconfigurandoli come "aule tematiche"

funzionali. Segue la Formazione Metodologica e Strumentazione, essenziale per preparare i docenti multidisciplinari sui metodi OE, i protocolli di sicurezza e le tecniche di documentazione, parallelamente alla creazione di un regolamento d'uso condiviso degli ambienti esterni. La terza fase è la Sperimentazione e Documentazione, che prevede l'avvio delle Unità di Apprendimento (UdA) in classi pilota e la raccolta sistematica di dati e artefatti (Portfolio) per monitorare l'efficacia sul campo. L'ultima fase, Valutazione e Standardizzazione, include l'analisi d'impatto qualitativa e quantitativa, l'affinamento del modello metodologico e la sua Istituzionalizzazione formale nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF)

In relazione alle fasi di implementazione sopra descritte, quali sono le principali tipologie di azioni didattiche messe in atto nell'esperienza di innovazione (ad esempio: lezione frontale, lezione laboratoriale, lavoro di gruppo, lavoro individuale, problem solving, problem posing, simulazione, storytelling, enquiry-based learning, flipped learning, etc.)?

Le principali azioni didattiche messe in atto nell'esperienza di Outdoor Education (OE) sono profondamente coerenti con un approccio attivo e situato, superando la lezione frontale. Si privilegia il Lavoro Laboratoriale sul Campo, dove si applicano esperimenti e misurazioni direttamente nell'ambiente naturale o urbano, integrando diverse discipline. Il Lavoro di Gruppo e Cooperativo è fondamentale per affrontare sfide pratiche e sviluppare competenze sociali e di negoziazione. Centrali sono il Problem Solving e Problem Posing, in cui gli studenti risolvono problemi reali posti dal contesto esterno (es. mappatura o analisi ambientali) e formulano autonomamente quesiti. L'Enquiry-Based Learning (apprendimento basato sull'indagine) è stimolato dall'esplorazione e dall'osservazione diretta, spingendo gli alunni alla ricerca attiva di risposte. Il Simulazione e Role-Playing supportano la comprensione di dinamiche complesse, mentre lo Storytelling e la Narrazione in natura collegano l'esperienza emotiva all'espressione linguistica. Tutte queste azioni sono radicate nell'Apprendimento Esperienziale (Learning by Doing), rendendo l'acquisizione dei saperi più duratura e significativa per la crescita integrale degli studenti.

L'esperienza di innovazione richiede una diversa organizzazione dello spazio (classi aperte, classi laboratorio, spazi informali, ecc.)?

Si

L'esperienza di Outdoor Education (OE) esige una riconfigurazione completa e flessibile degli spazi, superando il modello d'aula rigido in linea con la "Trasformazione degli Spazi". L'innovazione si basa sulla creazione di un sistema di "Aule Estese", dissolvendo il confine tra interno ed esterno. I Spazi Esterni (giardino, cortili) sono elevati a laboratori a cielo aperto (classi-laboratorio) attraverso la mappatura e l'adattamento per funzioni didattiche specifiche: angoli scientifici (es. orti, stazioni meteo), anfiteatri naturali per dibattiti e storytelling, e aree per Land Art o tinkering. La flessibilità è fondamentale per supportare il rapido passaggio tra lavoro di gruppo e individuale e il movimento, facilitando l'apprendimento esperienziale. Gli Spazi Interni vengono rimodulati: le aule diventano flessibili (classi aperte), con arredi modulari per supportare la preparazione e l'elaborazione. Si creano inoltre aree di documentazione e storage, fungendo da "museo didattico", e Aree di Transizione attrezzate per gestire il passaggio ordinato del materiale e degli studenti. L'elemento chiave è la Connessione "Dentro-Fuori": la metodologia garantisce la continuità funzionale tra l'esperienza pratica esterna e la riflessione interna. Ogni ambiente diventa così funzionale allo sviluppo delle competenze attraverso l'azione.

L'introduzione dell'esperienza di innovazione ha reso necessario modificare il tempo del fare scuola? (ad esempio: programmazione didattica articolata in segmenti, unità, moduli formativi diversi rispetto a quelli tradizionali ecc.)

No

L'esperienza di innovazione proposta prevede l'utilizzo di tecnologie?

Si

L'innovazione prevede l'utilizzo di tecnologie come strumenti per aumentare l'ambiente di apprendimento e non per sostituire l'esperienza diretta. Le tecnologie vengono impiegate principalmente in tre ambiti:rilevazione, documentazione ed elaborazione. Nella fase di Rilevazione e Indagine, gli studenti utilizzano dispositivi mobili come tablet e smartphone dotati di sensori integrati (fotocamere, GPS) per raccogliere dati sul campo. Vengono impiegate app specifiche per la georeferenziazione delle osservazioni naturalistiche o storiche e per la mappatura del territorio, trasformando gli spazi esterni in ambienti aumentati. Strumenti come sensori portatili o mini-stazioni meteorologiche digitali (collegate via Wi-Fi o Bluetooth) permettono la registrazione e l'analisi immediata di dati ambientali (temperatura, umidità, luminosità), supportando l'approccio di Enquiry-Based Learning con dati concreti e aggiornati. Nella fase di Documentazione e Narrazione,le tecnologie sono fondamentali per creare il Portfolio di Esperienze e per lo Storytelling. Fotocamere e videocamere digitali o action cam vengono usate per registrare le attività e gli esperimenti. Il materiale raccolto viene poi elaborato in classe utilizzando software di editing video, strumenti di creazione di presentazioni multimediali o piattaforme collaborative (es. cloud based) per la condivisione e l'organizzazione dei diari di bordo digitali. L'utilizzo di strumenti di realtà aumentata (AR)può arricchire l'esperienza

Quali sono i principali benefici ottenuti in seguito all'adozione dell'esperienza di innovazione?

- cognitivi (capacità di studio e approfondimento autonomo, efficace processo di memorizzazione e acquisizione di informazioni disciplinari, capacità di individuare collegamenti e relazioni tra le informazioni, capacità creative e di produzione originale, processi di apprendimento metacognitivo/riflessivo, capacità di problem solving)
- emotivo-motivazionali (motivazione verso la disciplina di studio, motivazione verso le attività scolastiche in generale, migliore senso di autostima ed autoefficacia, atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica)
- socio-relazionali (capacità di collaborare, capacità di lavoro autonomo e responsabile, capacità di condividere regole, capacità di lavorare cooperativamente in gruppo, positivo rapporto tra gli studenti, positivo rapporto tra la classe e l'insegnante)
- tecno-didattici (abilità diffusa nell'uso delle tecnologie, competenze critiche nell'uso delle tecnologie, capacità di scegliere e organizzare i contenuti digitali, utlizzo delle tecnologie per supportare l'acquisizione delle informazioni, per supportare processi di costruzione della conoscenza, per supportare processi volti alla condivisione, partecipazione, collaborazione)
- comunicativi (capacità di utilizzare con proprietà i linguaggi delle discipline, capacità di comunicare in modo efficace, capacità di comunicare con le nuove tecnologie)
- organizzativo-gestionali (positivo rapporto tra scuola e territorio, positivo rapporto tra scuola e famiglie, collaborazione tra docenti, diffusione di competenze tecno-didattiche tra docenti, cultura scolastica positiva rispetto all'uso delle tecnologie nella pratica didattica)

Descriva i principali punti di forza dell'esperienza di innovazione con particolare riferimento alla sostenibilità, replicabilità e diffusione dell'esperienza.

L'esperienza di Outdoor Education (OE) si distingue per la sua robusta Sostenibilità e alta Replicabilità. La sostenibilità è duplice: è economica, richiedendo investimenti minimi in nuove infrastrutture e basandosi sulla riorganizzazione degli spazi esistenti, ed è ecologica e civica, promuovendo attivamente il rispetto dell'ambiente e la competenza di cittadinanza nei ragazzi. Il miglioramento del benessere psico-fisico degli studenti contribuisce inoltre alla sostenibilità del clima scolastico. La Replicabilità è garantita dalla modularità e adattabilità del modello, poiché l'OE è efficace sia in contesti naturali che urbani, non dipendendo da specifiche risorse ambientali preesistenti. Essendo un modello metodologico trasferibile e non legato a una singola disciplina, può essere facilmente integrato in qualsiasi Unità di Apprendimento (UdA) grazie a un framework chiaro di fasi di implementazione e formazione dei docenti. Quanto alla Diffusione, il suo potenziale risiede nell'attrattività metodologica, offrendo una didattica pratica che risponde alla richiesta di innovazione e contrasta la dispersione. L'OE favorisce l'apertura al territorio e la creazione di sinergie con enti locali, facilitando la diffusione delle buone pratiche. Infine, la documentazione sistematica (Portfolio di Esperienze) fornisce il materiale necessario per il know-how e la diffusione interna ed esterna del modello validato.

Chiudi e invia il form >

Recapiti e contatti

Indire, via C. Lombroso 6/13
50122 Firenze
Centralino: 055.2380301
PEC: indire@pec.it
Codice Fiscale: 80030350484
Mail: ae@indire.it

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

Il gruppo di Ricerca

Referente scientifico
Elisabetta **Mughini**

Referente gestionale
Andrea **Nardi**

Sviluppo piattaforma
Enrico **Cauteruccio**
Alessandro **Ferrini**
Francesco **Mugnai**

Ricercatori
Alessandra **Anichini**
Rudi **Bartolini**
Andrea **Benassi**
Ilaria **Bucciarelli**
Maria Elisabetta **Cigognini**
Letizia **Cinganotto**
Maria **Guida**
Chiara **Laici**
Raimonda **Morani**
Elena **Mosa**
Lorenza **Orlandini**
Silvia **Panzavolta**
Laura **Parigi**
Michelle **Pieri**

Collaboratori Tecnici di Ricerca
Gabriele **D'Anna**
Chiara **Giunti**
Andrea **Nardi**
Elona **Picoka**
Laura **Tortoli**

Seguici sui social

Copyright ©2018 - INDIRE

Realizzazione di una classe nel metaverso

1. Dati identificativi
2. Idea di innovazione
3. Obiettivi
4. Piano di lavoro
5. Riepilogo

Riassunto e chiusura della proposta

Riassunto dell'idea di innovazione: in massimo 1 pagina (indicazioni e criteri per un riaggiornamento in fase successiva, grazie.

Dati per i presidi e strutture di ricerca

Denominazione scuola
CAPO DI PONTE - TAMPONI

Codice meccanografico della scuola di riferimento
BSPS02000X

Sito web della scuola

Indirizzo (via, provincia, regione, città)
VIA MARONE, 24

Email della scuola
BSPS02000X@istruzione.it

Percentuale tendenziale della scuola
100/102/104

Numero di classi
5

Numero di docenti
11

Numero di studenti stranieri
0

Numero di studenti BES
0

Numero di studenti disabili
0

Numero di studenti DSA
1

Numero personale ATA
3

Dirigente Scolastico

Nome
CLAUDIA

Cognome
CITTUZZI

Email
dirigente.scolastico@cittuzzi.edu.it

Telefono
0364/438229

Figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome
GIANPIETRO

Cognome
DELVINO

Email
gianpietro.delvino@cittuzzi.edu.it

Telefono
0364/252738

Eventuale altra figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome
ROBERTO

Cognome
TELI

Email
roberto.teli@cittuzzi.edu.it

Telefono
0364/252738

Contesto geografico

Collina Comprensivo: Dai Giovanni Bosco di Tavarolo siamo nel quartiere Montagnano-Sofferto, una popolosa cittadinetta extraurbana. Accoglie circa 750 alunni provenienti da ceti medi-alti. Inoltre diamo il servizio di Case Famiglia: la scuola, dotata di ambienti adeguati, ospita 40 bambini/ragazzi fuori FAMIGLIA per quanto di rilevanza educativa e didattica. Insegnanti, personale innovazione, competenza e flessibilità nel lavoro.

Dotazione tecnologica della scuola

LIM
n. 116,

Connettività
n. 116,

Bring Your Own Device
n.

One to one computing
n. 116,

Libri di testo digitali
n. 116,

Uso del Cloud nella Didattica Digitale
n. 116 e = 32%

Virtual Learning Environment
n. 116,

Connessione interna
n. 116 e = 100%

Connessione scuole famiglie
n. 116,

Esperienze proposte
Negli ultimi anni la scuola ha investito profondamente il modello organizzativo e didattico con nuovi ambienti di apprendimento (laboratori multimediali, aule tematiche, ambienti per la didattica laboratoriale, aule 3.0 e 2.0 ecc.) e ha sviluppato una forte cultura partecipativa. Quest'anno la scuola ha aderito al progetto Scuola Viva. Coerente con le esperienze,

Debate: Confronto, Plurilinguismo e Competenze Argumentative

1 DATI GENERALI — 2 INIZIO MODULO — 3 CONCLUSIONI — 4 RIASSUNTO

Riassunto e chiusura della proposta

Ecco un riassunto di quello che ha compilato. In caso di errore torni indietro per correggere la risposta, grazie.

Dati generali e strutturali della scuola

Denominazione scuola

SAN G.BOSCO - TARANTO

Codice meccanografico della sede di segreteria

TAIC866003

Sito web della scuola

Indirizzo (via, provincia, regione, città)

VIA UMBRIA 34

Email della scuola

TAIC866003@istruzione.it

Recapito telefonico della scuola

0997352739

Numero di classi

38

Numero di docenti

131

Numero di studenti stranieri

24

Numero di studenti BES

38

Numero di studenti disabili

78

Numero di studenti (totale)

704

Numero personale ATA

24

Dirigente Scolastico

Nome

FLORIANA

Cognome

BOTTIGLIA

Email

tac866003@istruzione.it

Telefono

099 7352739

Figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome

giampiero

Cognome

regino

Email

giampiero.regino@icsgboscotarnto.edu.it

Telefono

3296322986

Eventuale altra figura di riferimento per i progetti innovativi

Nome

ROBERTO

Cognome

CECI

Email

roberto.ceci@icvsgboscotaranto.edu.it

Telefono

3339070251

Contesto geografico

L'Istituto Comprensivo San Giovanni Bosco di Taranto opera nel quartiere Montegranaro-Salinella, area popolosa e socialmente eterogenea. Accoglie circa 760 alunni provenienti da contesti diversi, inclusi stranieri, minori collocati in Case Famiglia e un elevato numero di alunni con disabilità. La scuola, dotata di moderne tecnologie e laboratori grazie ai fondi PON e PNRR, è un punto di riferimento educativo e inclusivo ed è impegnata a promuovere innovazione, competenze e fiducia nel futuro.

Dotazione tecnologica della scuola

LIM

n > 75%

Connettività

n > 75%

Bring Your Own Device

si

One-to-one computing

n < 25%

Libri di testo digitali

n < 25%

Uso di Contenuti Didattici Digitali

n > 25% e < 50%

Virtual Learning Environment

n < 25%

Comunicazione interna

n > 75%

Comunicazione scuola-famiglia

n > 75%

Esperienze pregresse

Negli ultimi anni la scuola ha innovato profondamente il modello organizzativo e didattico con nuovi ambienti di apprendimento: laboratori scientifici, aula immersiva, aula esperienziale, laboratorio VR e AR con visori, laboratorio mobile e web radio scolastica. È divenuta centro EIPASS e sede Trinity. L'approccio laboratoriale, digitale e interdisciplinare promuove competenze, inclusione, creatività e partecipazione attiva degli studenti. Si è avviato un processo di formazione del personale.

L'esperienza di innovazione in rapporto al Manifesto delle Avanguardie educative

- Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile
- Riorganizzare il tempo del fare scuola
- Investire sul "capitale umano" ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda, ecc.)
- Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento
- Trasformare il modello trasmissivo della scuola
- Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare

Titolo dell'esperienza di innovazione

Debate: Rende immediatamente chiaro l'argomento centrale. Confronto: Evidenzia l'essenza della metodologia (sostenere posizioni opposte). Plurilinguismo: Sottolinea la collaborazione tra le materie (Italiano, Storia e Inglese). Competenze Argumentative: Copre gli obiettivi fondamentali di sviluppo del pensiero critico, dell'argomentazione e della produzione orale/scritta.

Abstract dell'esperienza di innovazione

L'innovazione si basa sull'adozione del Debate come strumento formativo trasversale, applicato specificamente nelle discipline di Italiano, Storia e Inglese. L'esperienza persegue obiettivi complessi e articolati, che mirano allo sviluppo integrale delle competenze degli studenti: 1. Sviluppo del Pensiero Critico e Argomentativo Potenziare la capacità degli studenti di analizzare tematiche complesse da punti di vista opposti (pro e contro). Incentivare la produzione di testi argomentativi (in Italiano/Storia) e la selezione di argomentazioni approfondite e accertate. Accrescere le abilità argomentative e la capacità di controargomentazione (o refutation). 2. Potenziamento Linguistico e di Public Speaking Migliorare la produzione orale (Public Speaking) e la gestione della discussione formale in contesti strutturati. Specificamente in Inglese, potenziare la produzione orale, arricchire il vocabolario tematico e favorire il coinvolgimento attivo in lingua straniera. 3. Competenze Sociali e Civiche Sviluppare l'ascolto attivo delle posizioni altrui. Insegnare il rispetto reciproco e la gestione del confronto dialettico, anche in presenza di opinioni diverse (rispetto dell'opinione altrui). Stimolare una riflessione matura sulle tematiche sociali, storiche e di attualità trattate.

Eventuale materiale multimediale direttamente collegato all'esperienza di innovazione

Condizioni

- sono state coinvolte attivamente le famiglie
- sono stati coinvolti in modo attivo i docenti nella progettazione dell'esperienza per la gestione pedagogica-didattica
- sono stati realizzati percorsi di formazione per i docenti
- sono stati coinvolti attivamente gli studenti
- è stato individuato personale interno alla scuola per la gestione delle attrezzature

Livello di maturità dell'esperienza di innovazione proposta

Da 1 a 3 anni

Livello di sistematicità dell'esperienza di innovazione proposta

L'esperienza di innovazione è inserita nel PTOF?

Si

https://www.icsgboscotaranto.edu.it/wp-content/uploads/2025/07/Ptof-15-maggio.pdf

In percentuale, in quante classi (sul totale) è diffusa l'esperienza di innovazione?

n > 25% e < 50%

In percentuale, quanti docenti (sul numero complessivo di docenti della scuola) sono coinvolti nell'esperienza di innovazione?

n > 25% e < 50%

Quali discipline insegnano i docenti coinvolti nell'esperienza di innovazione? [Massimo 500 caratteri]

I docenti coinvolti nell'esperienza di innovazione insegnano le seguenti discipline: Italiano ,Storia e Inglese L'innovazione si caratterizza proprio per l'integrazione tra queste aree disciplinari per sviluppare le competenze di Debate.

L'esperienza di innovazione coinvolge più discipline/dipartimenti?

Si

Sì, l'esperienza di innovazione coinvolge più discipline e dipartimenti. I progetti attivati integrano ambiti linguistici, scientifici, tecnologici, artistici e musicali, favorendo un approccio interdisciplinare. La collaborazione tra docenti di diverse aree permette di realizzare percorsi laboratoriali condivisi, basati su competenze trasversali, cittadinanza digitale, creatività e inclusione, in linea con il modello di scuola innovativa e collaborativa.

E' stata prevista una forma di assistenza esterna per il supporto tecnologico?

No

Sono stati coinvolti altri soggetti esterni alla scuola?

No

Per implementare l'esperienza di innovazione, è stato necessario reperire fondi e/o accedere a finanziamenti?

No

Sono stati realizzati processi di autovalutazione rispetto all'esperienza di innovazione?

No

Sono stati realizzati processi di valutazione rispetto all'esperienza di innovazione?

No

Sono stati realizzati processi di monitoraggio rispetto all'esperienza di innovazione?

No

Sono state realizzate esperienze di formazione verso altre scuole per diffondere l'esperienza di innovazione?

No

Quali sono le principali aree di obiettivi dell'esperienza di innovazione?

- emotivo-motivazionali
- socio-relazionali
- di cittadinanza
- di apprendimento

Descriva brevemente le principali fasi di implementazione dell'esperienza di innovazione (workflow)

L'implementazione dell'esperienza Debate si articola in fasi sequenziali e strutturate. Si inizia con la preparazione e l'assegnazione dei ruoli, dividendo gli studenti in squadre pro e contro. Segue la ricerca mirata, dove i gruppi raccolgono prove e argomentazioni approfondite, accertate e pertinenti, funzionali alle discipline (Italiano, Storia e Inglese). Successivamente, si procede alla strutturazione dell'argomentazione, producendo testi argomentativi e definendo la sequenza degli interventi in base alle regole formali. Il cuore dell'esperienza è l'esecuzione del confronto regolamentato, un dibattito formale con interventi misurati e precisi. Qui si svolge l'azione chiave della controargomentazione e della replica, fondamentale per sfidare le tesi avversarie e sviluppare l'ascolto attivo e il rispetto reciproco. L'esperienza si conclude con la riflessione e il consolidamento delle competenze, mirato al potenziamento della produzione orale e del pensiero critico.

In relazione alle fasi di implementazione sopra descritte, quali sono le principali tipologie di azioni didattiche messe in atto nell'esperienza di innovazione (ad esempio: lezione frontale, lezione

laboratoriale, lavoro di gruppo, lavoro individuale, problem solving, problem posing, simulazione, storytelling, enquiry-based learning, flipped learning, etc.)?

L'esperienza di innovazione sfrutta un ricco repertorio di metodologie didattiche attive e costruttive, distaccandosi dalla tradizionale lezione frontale per promuovere l'engagement diretto degli studenti. Fondamentale è il lavoro di gruppo o cooperativo, che costituisce l'ossatura di tutto il processo. Gli alunni collaborano intensamente per definire le strategie, distribuire i ruoli all'interno delle squadre "pro" e "contro" e unire le forze nella ricerca guidata del materiale. A ciò si affianca in modo complementare il lavoro individuale, cruciale per la preparazione personale dei singoli interventi, garantendo che ciascun partecipante non solo comprenda la tesi di squadra, ma ne padroneggi la presentazione pubblica in modo efficace. Il Debate stesso si configura come una vera e propria simulazione e lezione laboratoriale, un ambiente pratico in cui le competenze teoriche e le regole del confronto formale vengono messe alla prova. Questo contesto favorisce l'Enquiry-Based Learning (apprendimento basato sull'indagine), poiché gli studenti sono costretti a interrogarsi sulla validità delle fonti e sulla profondità delle argomentazioni per selezionare prove "accertate" e pertinenti. Vengono attivate potentemente le capacità di Problem Solving, necessarie per costruire una linea argomentativa solida e inattaccabile, e di Problem Posing, che si manifestano nella fase di controargomentazione dove gli studenti devono formulare sfide dialettiche e obiezioni che destabilizzino l

L'esperienza di innovazione richiede una diversa organizzazione dello spazio (classi aperte, classi laboratorio, spazi informali, ecc.)?

Si

Sì, l'esperienza di innovazione basata sulla metodologia del Debate beneficia significativamente di una organizzazione dello spazio più flessibile rispetto all'aula tradizionale, poiché deve supportare diverse fasi di lavoro. Durante la preparazione, che richiede un intenso lavoro di gruppo e cooperativo, sono ideali spazi flessibili come aule laboratorio o aree con arredi mobili. Questo assetto permette ai gruppi di lavorare alle argomentazioni e alla ricerca guidata senza interferenze, facilitando la selezione delle prove. Per l'esecuzione del Debate, è cruciale abbandonare l'assetto frontale a file in favore di una disposizione frontale contrapposta che metta le due squadre visibilmente una di fronte all'altra, formalizzando il confronto. Spazi ampi come aule magna o classi aperte sono preferibili, poiché garantiscono lo spazio necessario per il podio dell'oratore e per la giuria, migliorando la simulazione e potenziando il public speaking. La necessità fondamentale è dunque la flessibilità dell'ambiente per passare fluidamente dal cooperative learning al dibattito pubblico, supportando così tutte le fasi didattiche.

L'introduzione dell'esperienza di innovazione ha reso necessario modificare il tempo del fare scuola? (ad esempio: programmazione didattica articolata in segmenti, unità, moduli formativi diversi rispetto a quelli tradizionali ecc.)

Si

L'innovazione del Debate ha richiesto azioni mirate per riorganizzare il tempo scolastico, poiché la metodologia necessita di blocchi temporali più consistenti rispetto alla lezione standard. Per questo è stata adottata una modulazione oraria flessibile, accorpando le ore, ad esempio in blocchi di due o tre ore consecutive. Questo permette di gestire l'intero workflow di una sessione di Debate, includendo la preparazione finale, l'esecuzione della simulazione e la successiva fase di riflessione critica e valutazione, ottimizzando l'efficacia didattica. Parallelamente, si è lavorato per favorire l'integrazione interdisciplinare attraverso la sincronizzazione degli orari di Italiano, Storia e Inglese. Ciò ha reso possibile la collaborazione tra i docenti e la continuità del progetto attraverso le diverse discipline. Le attività sono state inoltre sottratte alla cadenza settimanale rigida, optando per la destagionalizzazione e la progettualità mediante l'inserimento del Debate in moduli intensivi o periodi specifici, focalizzando l'attenzione degli alunni. Riguardo alle classi coinvolte, l'esperienza interessa gli alunni seguiti dal Prof. Lezzi per Italiano e Storia e quelli seguiti dalla Prof. Trinchese per Inglese, implicando così la partecipazione di almeno due o più classi distinte, presumibilmente del medesimo ciclo di studi.

L'esperienza di innovazione proposta prevede l'utilizzo di tecnologie?

Si

Sì, l'esperienza di innovazione prevede un ampio utilizzo di tecnologie a supporto della didattica e dell'apprendimento. Gli studenti utilizzano laboratori scientifici digitali, aula immersiva, aula esperienziale, laboratorio di realtà virtuale con visori, laboratorio mobile con tablet, web radio scolastica.

Quali sono i principali benefici ottenuti in seguito all'adozione dell'esperienza di innovazione?

- tecno-didattici (abilità diffusa nell'uso delle tecnologie, competenze critiche nell'uso delle tecnologie, capacità di scegliere e organizzare i contenuti digitali, utlizzo delle tecnologie per supportare l'acquisizione delle informazioni, per supportare processi di costruzione della conoscenza, per supportare processi volti alla condivisione, partecipazione, collaborazione)
- organizzativo-gestionali (positivo rapporto tra scuola e territorio, positivo rapporto tra scuola e famiglie, collaborazione tra docenti, diffusione di competenze tecno-didattiche tra docenti, cultura scolastica positiva rispetto all'uso delle tecnologie nella pratica didattica)
- cognitivi (capacità di studio e approfondimento autonomo, efficace processo di memorizzazione e acquisizione di informazioni disciplinari, capacità di individuare collegamenti e relazioni tra le informazioni, capacità creative e di produzione originale, processi di apprendimento metacognitivo/riflessivo, capacità di problem solving)
- socio-relazionali (capacità di collaborare, capacità di lavoro autonomo e responsabile, capacità di condividere regole, capacità di lavorare cooperativamente in gruppo, positivo rapporto tra gli studenti, positivo rapporto tra la classe e l'insegnante)
- comunicativi (capacità di utilizzare con proprietà i linguaggi delle discipline, capacità di comunicare in modo efficace, capacità di comunicare con le nuove tecnologie)
- emotivo-motivazionali (motivazione verso la disciplina di studio, motivazione verso le attività scolastiche in generale, migliore senso di autostima ed autoefficacia, atteggiamenti emozionali positivi verso l'attività scolastica)

Descriva i principali punti di forza dell'esperienza di innovazione con particolare riferimento alla sostenibilità, replicabilità e diffusione dell'esperienza.

L'esperienza di innovazione basata sul Debate presenta punti di forza notevoli, soprattutto per la sua natura intrinsecamente efficace e facilmente adottabile in altri contesti. Il vantaggio principale risiede nell'elevato impatto formativo a basso costo, in quanto non richiede l'acquisto di attrezzature specialistiche, configurandosi come un'innovazione ad alto rendimento pedagogico pur mantenendo un investimento economico minimo. La sostenibilità è garantita dal fatto che il modello sfrutta e potenzia competenze già presenti nel curricolo e si basa sull'uso efficiente delle risorse interne. Non si aggiungono nuove ore, ma si utilizza una modulazione oraria flessibile e si ottimizza la collaborazione docente come risorsa principale. L'utilizzo di spazi flessibili, sebbene preferibile, non è vincolante, rendendo l'esperienza applicabile anche in ambienti tradizionali. Per quanto riguarda la replicabilità e la diffusione, l'innovazione dimostra una grande versatilità. La metodologia del Debate si fonda su regole e ruoli universali (squadre pro e contro, interventi regolati) che sono

grande versatilità. La metodologia del Debate si fonda su regole e ruoli universali (squadre pro e contro, interventi regolati) che sono facilmente trasferibili a qualsiasi contenuto didattico. L'integrazione di successo in discipline diverse come Italiano, Storia e Inglese testimonia la sua flessibilità curricolare e la possibilità di essere estesa a ogni area che necessiti di analisi critica e argomentazione, come le Scienze o la Filosofia. La diffusione è facilitata dall'alta motivazione generata negli studenti e dalla possibil

Chiudi e invia il form >

Recapiti e contatti

Indire, via C. Lombroso 6/13
50122 Firenze
Centralino: 055.2380301
PEC: indire@pec.it
Codice Fiscale: 80030350484
Mail: ae@indire.it

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

Il gruppo di Ricerca

Referente scientifico
Elisabetta **Mughini**

Referente gestionale
Andrea **Nardi**

Sviluppo piattaforma
Enrico **Cauteruccio**
Alessandro **Ferrini**
Francesco **Mugnai**

Ricercatori
Alessandra **Anichini**
Rudi **Bartolini**
Andrea **Benassi**
Ilaria **Bucciarelli**
Maria Elisabetta **Cigognini**
Letizia **Cinganotto**
Maria **Guida**
Chiara **Laici**
Raimonda **Morani**
Elena **Mosa**
Lorenza **Orlandini**
Silvia **Panzavolta**
Laura **Parigi**
Michelle **Pieri**

Collaboratori Tecnici di Ricerca
Gabriele **D'Anna**
Chiara **Giunti**
Andrea **Nardi**
Elona **Picoka**
Laura **Tortoli**

Seguici sui social

Copyright ©2018 - INDIRE