



Conferenza nazionale e Premi eTwinning, 17-18 dicembre 2020

Tra innovazione e collaborazione, la Scuola eTwinning come agente del cambiamento



IL DEBATE E MLTV: metodologie didattiche innovative tra presenza e didattica a distanza

Elena Mosa e Silvia Panzavolta
Ricercatrici Indire

#eTwPremi20



La DAD può essere altrettanto efficace della
didattica in presenza.

Sei d'accordo?

Sì perché... oppure No perché...



Mentimeter

#eTwPremi20



Erasmus+

AGENZIA
NAZIONALE
INDIRE



Ministero dell'Istruzione

INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Cosa è il Debate?

è uno scambio comunicativo guidato da regole

che prende forma in un **confronto** nel quale due squadre, composte ciascuna dai cosiddetti “**debater**”, sostengono e controbattono un’affermazione (**claim**) su un argomento (**topic**), ponendosi in un campo (**pro**) o nell’altro (**contro**)

#eTwPremi20



Esempi di claim/mozione:

I genitori devono essere amici dei figli

Whatsapp è uno strumento per socializzare

Studiare il latino nel 2019 è ancora utile

Renzo è una “testa calda”

Lucrezio è un filosofo, non un poeta

Lo Stato italiano dovrebbe istituire l’eredità universale, ovvero un trasferimento di denaro, incondizionatamente ad ogni cittadino, di almeno 15.000€ al compimento del diciottesimo anno di età.

La colonizzazione di Marte dovrebbe essere la priorità delle agenzie spaziali.

Gli enti di ricerca dei paesi sviluppati dovrebbero puntare nella direzione della fusione nucleare invece che verso quella delle fonti rinnovabili.



#eTwPremi20



LE FASI

1. Individuazione del tema e della/e disciplina/e coinvolta/e
2. pronunciamento della mozione (claim)
3. laboratorio di ricerca a casa e in classe: raccolta di dati e fonti a supporto delle argomentazioni
sia pro che contro
4. divisione della classe in gruppi di lavoro, anche ad estrazione (“pro” e “contro”)
5. preparazione di argomentazioni e controargomentazioni da parte di entrambi i team
6. dibattito
7. valutazione (giuria, autovalutazione, docente)
8. eventuale debrief

#eTwPremi20



Quali competenze?

- >>> Digitale
- >>> Comunicativa
- >>> Logica
- >>> Metacognitiva
- >>> Imparare ad imparare
- >>> Sociali e civiche
- >>> Collaborativa
- >>> Multilinguistica
- >>> Argomentativa
- >>> Pensiero critico

#eTwPremi20



- le squadre e i ruoli
- un buon claim
- un format o un protocollo
- le regole
- la giuria
- la disponibilità di mettersi in gioco

**MUST
HAVE**

#eTwPremi20



Conferenza nazionale e Premi eTwinning, 17-18 dicembre 2020

Tra innovazione e collaborazione, la Scuola eTwinning come agente del cambiamento

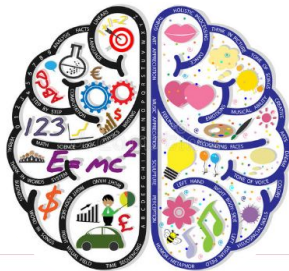


<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/>
<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/debate>
<https://documentazione.indire.it/>

#eTwPremi20



MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento



C'era una volta un carciofo. Era un carciofo dal cuore rosso, tenero, ma nessuno lo vedeva per quello che era. Se ne stava tutto il giorno in frigo, in attesa che si compiesse il suo destino, quello di essere cucinato in padella, con un bel tocco di guanciale e formaggio. Quando venne il suo giorno, fu preparato ben bene. Il gambo pulito, le foglie eliminate. Tutto era pronto. Ma il cuoco fu chiamato al telefono. Il povero carciofo ebbe allora tempo per guardarsi intorno. Sul fornello, c'era la padella, pronta per lui. Sul tavolo, invece, un oggetto che lui non aveva mai visto: un oggetto di carta, piegato stranamente, diverso dalla lista della spesa che lo aveva portato nel frigo del suo cuoco. Chiese: "Chi sei?" E la Barchetta rispose "Sono una barchetta". Iniziarono una lunga conversazione, lui in procinto della sua fine, e lei pure, perché era stata creata per il puro divertimento del bambino (figlio del cuoco) che la metteva in ogni specchio d'acqua. Si confidarono i loro sogni, lui le recitò alcune poesie e lei le raccontò cosa significa superare le tempeste e riuscire comunque a raggiungere la riva. Ad un certo punto la Barchetta disse "Hai davvero un gran cuore!" In quel momento, il cuoco rientrò in cucina e il carciofo si affrettò a dire "Ecco Barchetta, adesso posso terminare la mia missione sereno". "Perché?" chiese la Barchetta, "se stai per morire?" "Perché non finirò qua! Adesso ho una missione: trovarti nella prossima vita!".

Tripaddicted



Domanda: Secondo voi di cosa si tratta? Provate a interpretare questo artefatto e a dire nell'ambito di quale contesto è stato prodotto? Cosa ve lo fa dire?

MENTI

#eTwPremi20



CHE ATTIVITÀ ERA QUESTA?





Thinking Routines / Protocolli. Verso una “thinking classroom”

L'obiettivo delle TR e dei protocolli è di **rendere visibile il pensiero per supportare una cultura di esplorazione cognitiva e pensiero critico nella scuola.**

Le TR sono strutture, protocolli e strutture di azione usate ricorsivamente. Sono viste come Strumenti, Strutture e Pattern comportamentali.

- 1) Le TR sono **Strumenti** più e più volte nella classe, che supportano specifiche **“mosse” del pensiero**. In questo senso, i docenti dovrebbero identificare il tipo di pensiero che vorrebbero promuovere nei loro studenti e solo dopo selezionare le TR corrispondenti.
- 2) Le TR possono essere considerate **Strutture** attraverso le quali i soggetti (studenti, docenti, ecc.) collettivamente e individualmente iniziano, esplorano, discutono, documentano e gestiscono il loro pensiero.
- 3) Le TR sono anche **pattern comportamentali** per supportare l'uso della mente alla formazione di pensieri, ragionamenti e riflessioni. Questi “modelli” emergono come delle modalità routinarie, ricorsive, che diventano a mano a mano parte integrante dell'abito mentale di docenti e studenti, favorendo la loro flessibilità cognitiva.

[#eTwPremi20](#)

TABELLA 3.1
Matrice delle Thinking Routine

| Thinking Routine | Processi di pensiero attivati |
|--|---|
| <i>Routine per introdurre ed esplorare idee</i> | |
| "Vedi, pensa, chiediti" (<i>See-Think-Wonder</i>) | Descrizione, interpretazione, formulazione di domande/ipotesi, espressione di curiosità |
| "Pensa, chiediti, esplora" (<i>Think-Puzzle-Explore</i>) | Attivazione di preconcoscenze, formulazione di domande, pianificazione |
| "Conversare in silenzio" (<i>Chalk Talk</i>) | Esplicitazione di preconcoscenze e idee, formulazione di domande |
| "Punti cardinali" (<i>Compass Points</i>) | Presca di decisioni, pianificazione e esplicitazione di reazioni personali |
| "3-2-1 Ponte" (<i>3-2-1 Bridge</i>) | Attivazione di preconcoscenze, formulazione di domande, selezione e creazione di connessioni attraverso metafore |
| <i>Routine per sintetizzare e organizzare idee</i> | |
| "CSI - Colore, Simbolo, Immagine" (<i>CSI: Colour, Symbol, Image</i>) | Sintesi attraverso metafore |
| "Titoli" (<i>Headlines</i>) | Sintesi e cattura dell'essenza |
| "Genera, organizza, collega ed elabora: mappe concettuali" (<i>Generate, Sort, Connect, Elaborate: Concept Maps</i>) | Esplicitazione e organizzazione delle preconcoscenze per identificare connessioni |
| "Connetti, amplia, vai oltre»" (<i>Connect-Extend-Challenge</i>) | Creazione di connessioni, identificazione di nuove idee, formulazione di domande |
| "Prima pensavo..., adesso penso..." (<i>I used to think..., Now I think...</i>) | Riflessione e metacognizione |
| <i>Routine per approfondire idee</i> | |
| "Cosa te lo fa dire?" (<i>What Makes You Say That?</i>) | Ragionamento supportato da prove |
| "Cerchio dei punti di vista" (<i>Circle of Viewpoints</i>) | Assunzione di punti di vista diversi |
| "Entraci dentro!" (<i>Step Inside</i>) | Assunzione di punti di vista diversi |
| "Tiro alla fune" (<i>Tug of War</i>) | Assunzione di punti di vista diversi, ragionamento, identificazione delle complessità |
| "Periodo, frase, parola" (<i>Sentence-Phrase-Word</i>) | Sintesi e identificazione dei concetti centrali |
| "Afferma, dimostra, chiediti" (<i>Claim-Support-Question</i>) | Identificazione di generalizzazioni e teorie, ragionamento supportato da prove, controargomentazione e confutazione |

Fonte: Ritchhart, Church, Morrison (2011), traduzione e adattamento a cura di Silvia Panzavolta, ricercatore INDIRE.

winning, 17-18 dicembre 2020
winning come agente del cambiamento



LA MATRICE DELLE TR



Players MLTV

Project Zero (PZ)

Gruppo di ricerca della **Harvard Graduate School of Education (Boston, MA)**, la cui missione è quella di comprendere sostenere il pensiero, l'apprendimento, la creatività nelle discipline e tra discipline, per l'apprendimento del singolo e del gruppo .
Team PZ: Mara Krechevsky, Carin Acquiline, Claudia Rebesani



Scuole secondarie superiori di AE

1. **ISIS Europa, Pomigliano (NA)**, Scuola tecnica e professionale - SUD
2. **ISIS Malignani, Udine**, Scuola tecnica e professionale - NORD
3. **ITS Savoia Benincasa, Ancona**, Istituto tecnico e liceo - CENTRO



INDIRE, Area Innovazione

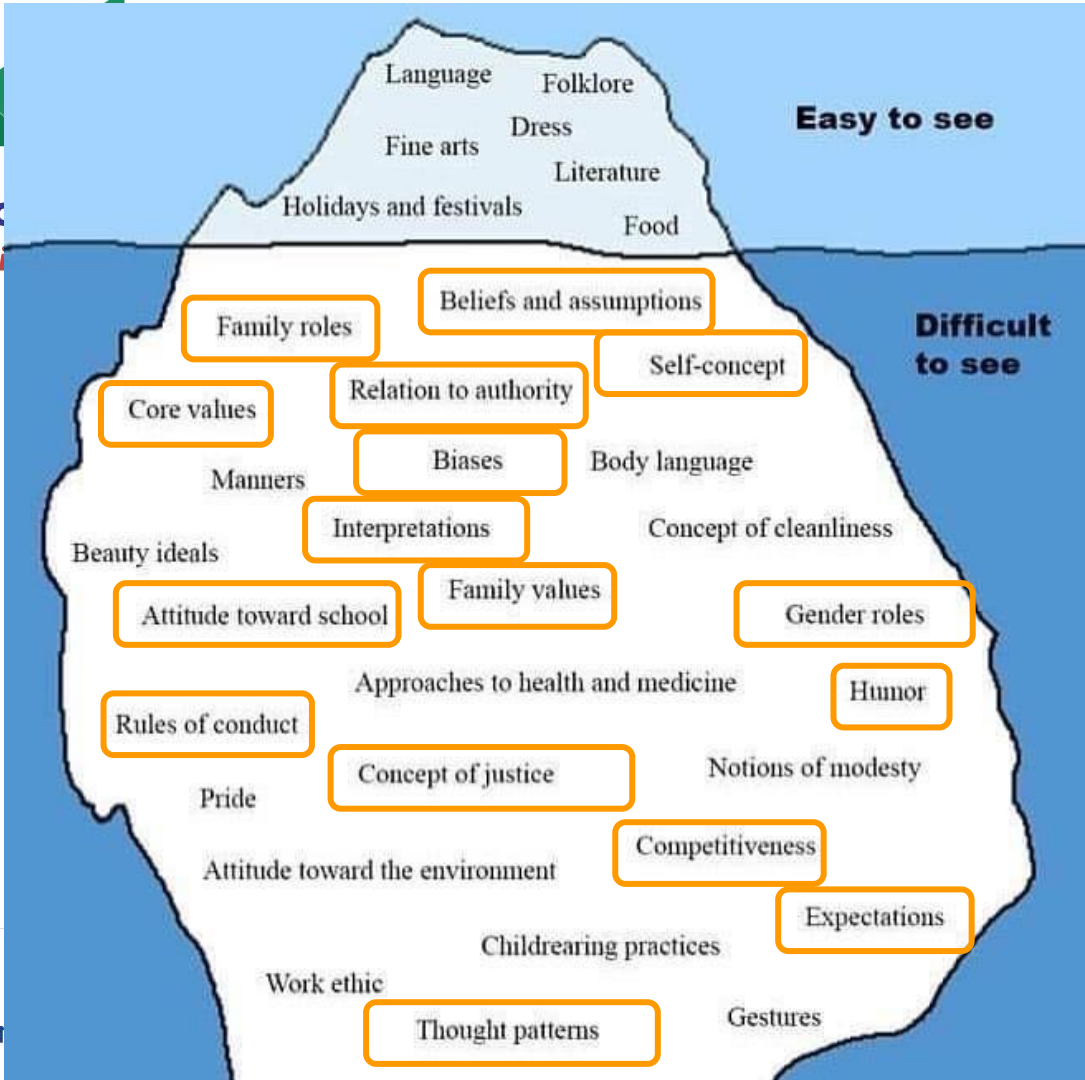
Elisabetta Mughini, Dirigente di ricerca
Gruppo di ricerca: Silvia Panzavolta (coordinatore), Elena Mosa, Maria Guida, Letizia Cinganotto, Ilaria Bucciarelli, Chiara Laici
CTER: Gabriele D'Anna, Elona Picoka



#eTwPremi20



**RENDERE VISIBILE
QUELLO CHE E'
SOMMERSO...**

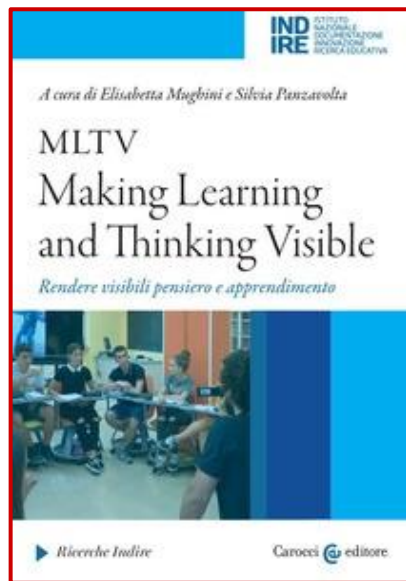




- Didattica metacognitiva
- Didattica inclusiva
- Didattica personalizzata e individualizzata
- Didattica attiva
- Didattica e motivazione all'apprendimento

MLTV e altri framework

#eTwPremi20





The screenshot shows a video player with the title "MLTV Rendere visibili pensiero e apprendimento". On the right, a "Playlist" section lists two items: "1. MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento" and "2. Videospot Idea «MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento»". The bottom of the player features logos for INDIRE, AINERSCUOLA EDUCATIVE, and the PON FIDUCIA program.

Altro materiale consultabile su:

<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/integrazione-mltv>

— *MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento* —

«MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento» è un modello educativo innovativo concreto, elaborato grazie alla collaborazione tra INDIRE, Project Zero (gruppo di ricerca della Harvard Graduate School of Education di Boston) e tre scuole capofila di Avanguardie educative.

MLTV è l'acronimo di *Making Learning and Thinking Visible*, denominazione usata durante la fase di sperimentazione e ricerca negli anni 2017-2018; successivamente, per favorire una miglior comprensione nel contesto italiano, si è mantenuto l'acronimo MLTV, aggiungendo però un sottotitolo più "parlante" (da qui l'idea «MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento»).

L'idea si propone di valorizzare e mettere a frutto sia le conoscenze, le abilità e le competenze di tipo disciplinare che lo sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico, riflessivo, decisionale, sistemico (destinato al secondo ciclo d'istruzione).

«MLTV - Rendere visibili pensiero e apprendimento» ruota attorno ad alcuni costrutti fondamentali: in primis, la documentazione, intesa come la «pratica di osservare, registrare e condividere attraverso media differenti il processo e il prodotto dell'apprendimento con lo scopo di rendere l'apprendimento stesso più profondo» (Krechevsky et al., 2013). La documentazione è, in questa prospettiva, la via privilegiata per rendere l'apprendimento visibile al soggetto stesso, alla sua classe e alla sua comunità educativa. Diventa anche catalizzatore di un nuovo processo di ricerca didattica nella scuola, che attorno ad essa si trova a riflettere.



Per i curiosi....

- L'estratto è una delle **risposte aperte** ad un **questionario** che intendeva indagare la **predisposizione al gioco** (consapevole e inconsapevole) in ambito didattico in adulti e adolescenti.
- La domanda era: *Inventati una breve storia triste (o felice) che abbia come protagonisti una barchetta, un carciofo (ma può andare bene un qualsiasi vegetale) e un qualsiasi oggetto rosso. Scrivila qua sotto. [Campo aperto]*
- Il questionario è stato messo a punto da uno **studente**, Matteo Tamburini (che mi ha autorizzata a condividere) nell'ambito dell'insegnamento universitario **"Psicologia sociale e della relazione"**, tenuto da Silvia Panzavolta presso l'**Università Telematica IULine**
- La **risposta è della stessa docente**, che ha partecipato al questionario come gli altri rispondenti.
- Il report relativo all'analisi delle risposte è a disposizione di chi lo richieda.

C'era una volta un carciofo. Era un carciofo dal cuore rosso, tenero, ma nessuno lo vedeva per quello che era. Se ne stava tutto il giorno in frigo, in attesa che si compiesse il suo destino, quello di essere cucinato in padella, con un bel tocco di guanciaie e formaggio. Quando venne il suo giorno, fu preparato ben bene. Il gambo pulito, le foglie eliminate. Tutto era pronto. Ma il cuoco fu chiamato al telefono. Il povero carciofo ebbe allora tempo per guardarsi intorno. Sul fornello, c'era la padella, pronta per lui. Sul tavolo, invece, un oggetto che lui non aveva mai visto: un oggetto di carta, piegato stranamente, diverso dalla lista della spesa che lo aveva portato nel frigo del suo cuoco. Chiese: "Chi sei?" E la Barchetta rispose "Sono una barchetta". Iniziarono una lunga conversazione, lui in procinto della sua fine, e lei pure, perché era stata creata per il puro divertimento del bambino (figlio del cuoco) che la metteva in ogni specchio d'acqua. Si confidarono i loro sogni, lui le recitò alcune poesie e lei le raccontò cosa significa superare le tempeste e riuscire comunque a raggiungere la riva. Ad un certo punto la Barchetta disse "Hai davvero un gran cuore!" In quel momento, il cuoco rientrò in cucina e il carciofo si affrettò a dire "Ecco Barchetta, adesso posso terminare la mia missione sereno". "Perché?" chiese la Barchetta, "se stai per morire? "Perché non finirà qua! Adesso ho una missione: trovarti nella prossima vita!".

Tripaddicted