

SCUOLE INNOVATIVE

Premessa

Il termine innovazione, dal latino *novus*, consente di delimitare la domanda: che cos'è nuovo, innovatore o innovativo? Le tecnologie digitali? Le prassi pedagogiche? Le attese, i comportamenti, le competenze degli attori del mondo educativo?

Le tecnologie informatiche, da lungo tempo qualificate con l'aggettivo *nuove*, non sono state pensate per la scuola, ma da un lungo lasso di tempo tentano con costanza di appropriarsene.

J. Perriault nel suo libro *“La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer”*, Paris, Flammarion, 1989, ha dimostrato che la questione dell'innovazione tecnologica come vettore dell'innovazione pedagogica è ad un tempo salutare e inutile.

In effetti, la logica dell'uso fa sì che gli utenti imparino ad usare uno strumento quando ne hanno bisogno o quando constatano le potenzialità d'uso nel proprio ambito lavorativo o professionale; al tempo stesso non ne proveranno il bisogno se ignoreranno le nuove funzionalità di queste tecnologie in rapporto agli strumenti di cui già dispongono.

Per ciò che riguarda le prassi pedagogiche, si dice che esse sono innovative in opposizione a delle prassi già utilizzate e collaudate, dette tradizionali. Allora sorgono delle domande complesse: come definire e caratterizzare il processo di innovazione in un contesto scolastico? Come identificarne la pertinenza per gli apprendimenti ed il successo di tutti?

Quanto agli attori dell'educazione, novatori o innovatori, si tratta di qualificare la loro inventività, la loro attitudine al cambiamento? L'innovazione li spinge ad interrogarsi sui fondamenti del proprio mestiere, sulla maniera in cui si insegna e si apprende, sul modo in cui può evolvere un dispositivo educativo? L'innovazione pedagogica deve tener conto delle trasformazioni dell'ambiente sociale, culturale, economico, ecc., in cui si svolgono le loro attività individuali e collettive?

Innovazione, invenzione, cambiamento, trasformazione, ecc.

Le ricerche sulle innovazioni legate agli usi delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione in educazione hanno dimostrato come i processi sono estremamente complessi e gli effetti vanno generalmente ben al di là delle trasformazioni prefigurate (*Cuban, 2001; Chaptal,*

2003; Balanskat & Alii, 2006; Lepetit & Alii, 2007). Tuttavia, la necessità di integrare le *Tecnologie Informatiche della Comunicazione Educativa*, in particolare per evitare che non si scavi il fossato fra pratiche sociali e pratiche scolastiche, conduce i differenti attori dell'educazione ad innovare, cioè ad immaginare degli usi che coinvolgano nello stesso tempo i modi di apprendimento, i rapporti con il sapere e la diffusione della conoscenza (Unesco 2005).

L'estrema diversità dei campi di riferimento (*processi, obiettivi, prodotti, diffusione dell'innovazione*) comporta che le accezioni del termine *innovazione* siano larghe: *cambiamento, modernizzazione, evoluzione, riforma, rinnovamento, rifondazione, trasformazione, invenzione, creatività, ecc.* La maggior parte di queste accezioni suppongono l'obiettivo, anche se non formulato in maniera esplicita, di procedere in modo differente da prima per migliorare una prassi, una situazione, un dispositivo.

Il termine *innovazione pedagogica* designa sia lo strumento, l'invenzione tecnologica di cui la scuola si impadronisce, sia il processo di creatività pedagogica. Queste accezioni, prodotto e processo, non hanno la stessa temporalità. Allora, si considera quella, rapida, dell'apparizione dell'innovazione e quella, generalmente, più lunga dell'appropriazione dell'innovazione (Rogers, 1962). Ad esempio, si dirà che la videoconferenza, il wi-fi, il podcast sono delle innovazioni in un istituto scolastico o che la creazione di uno *Spazio Digitale di Lavoro* in un Liceo è un'innovazione pedagogica. Così, si possono osservare delle pratiche pedagogiche innovative estremamente diverse tanto nella loro durata quanto nella loro possibile replicabilità.

Lo sviluppo degli scambi di risorse e di discussioni sugli spazi dedicati di un portale educativo, il ricorso a strumenti tecnologicamente avanzati nell'insegnamento/apprendimento della geologia e della geografia, la costruzione da parte degli alunni di un motore pilotato da un computer, la produzione in linea di una raccolta di racconti ipertestuali, l'uso di un *blog* come spazio di accompagnamento scolastico sono altrettante attività che possono esser viste come vere e proprie innovazioni pedagogiche dal momento che esse sono rivelatrici della volontà degli attori di mettere a profitto le funzionalità delle tecnologie digitali per fare altra cosa diversamente. (si vedano degli esempi di attività innovative nei rapporti dei progetti "*Innovative Teachers e Innovative Learners*" sul sito http://www.microsoft.com/education/pil/IT_home.aspx).

Innovare è, in fondo, cercare delle risposte di fronte a situazioni nuove, che siano scelte o imposte. Gli attori dell'educazione devono talvolta reagire in maniera estremamente rapida alle imposizioni dell'Istituzione. Cito, ad esempio, la messa in opera dello *Zoccolo Comune di Competenze e Conoscenze* (quelle del *Quadro Europeo Comune di Riferimento per le Lingue*), la collaborazione con le collettività territoriali o il partenariato con le imprese. Altrettante sfide per le quali i docenti, gli alunni, i genitori o i Capi d'Istituto non hanno altra scelta che essere inventivi, creativi, d'immaginare degli scenari pedagogici sapendo cogliere le opportunità e osando esplorarne le possibilità.

Innovare, in pedagogia, è anche semplicemente saper coniugare la padronanza di una tecnologia *ad hoc* con i bisogni legati alla didattica di una disciplina.

Il programma *Innovative Schools*

Iniziato nel 2006, il **Programma Microsoft Innovative Schools** costituisce un elemento del **Programma Partners in Learning** (il programma iniziale è presentato sul sito <http://www.microsoft.com/education/innovativeschools.mspx>).

L'obiettivo principale del **Partners in Learning** è promuovere una visione delle tecnologie digitali come vettori di cambiamento per l'educazione nei diversi Paesi. Esso si basa su degli studi di situazioni innovative messe in opera nel mondo. L'innovazione è vista tanto sul piano dell'apprendimento quanto su quello dello sviluppo professionale, quello della competenza digitale, quello dell'attitudine a collaborare o, ancora, quello della **governante** degli istituti scolastici. Il monitoraggio è assicurato dallo **Stanford Research Institute, Center for Technology in Learning**. Esso è un organismo di ricerca indipendente che promuove l'innovazione legata alle tecnologie, nei più diversi campi, fra cui l'educazione (<http://sri.com/about/>).

Con il programma **Innovative Schools**, si pensa alla scuola del futuro e a come preparare gli alunni ad essere cittadini nel Terzo Millennio. **“Throug our shared experiences and goals, we are creating models that any school, any system, can use in the future, to prepare children for success in the 21st century”**.

Il programma si aspetta dei partecipanti che propongano delle soluzioni innovative per rispondere alle attese sociali di fronte all'evoluzione dei sistemi educativi. L'innovazione è definita a partire dal Modello **6iProcess** (si veda la presentazione del processo sul sito del **PiL Microsoft Education**: http://www.microsoft.com/education/PiL/ISc_home.aspx). Il processo per l'innovazione è dato come un quadro d'azione esplorativa per proporre delle idee sui cambiamenti attesi (**introspezione**), per censire le buone pratiche (**investigazione**), metterle in pratica sul campo (**implementazione**), riflettere in relazione con un contesto allargato ai partners locali, nazionali o internazionali (**inclusione**), e reperire gli elementi di trasferibilità (**insight**).

Le pratiche sperimentate nelle scuole-pilota sono valutate a partire dalla raccolta di dati diversi, particolarmente dei questionari, dei colloqui, delle osservazioni di classi, di insiemi significativi di produzioni scritte. Per queste ultime il valutatore dispone di una descrizione del **contesto di produzione** e delle **consegne** (**TA= teacher's assignment**), oltre che del descrittivo di realizzazione della **produzione degli alunni** (**SW= student's work**). Questi documenti sono analizzati secondo le dimensioni dell'innovazione predefinite dallo **Stanford Research Institute**: costruzione di conoscenze, collaborazione, risoluzione di problemi, strumenti legati alla mondializzazione, attitudine a comunicare, autoregolazione.

Se valutare delle produzioni non è sufficiente per dire che una pratica pedagogica è innovativa, in ogni caso, i criteri proposti per la loro analisi pongono l'accento su un approccio dell'innovazione pedagogica rivolta alle competenze da sviluppare e non legata esclusivamente agli usi delle tecnologie digitali.

Innovazione o virtù del cambiamento

Ciò che importa nell'innovazione è fondamentalmente la volontà degli attori di *procedere diversamente* attraverso la prospettiva di una pratica, di un'attività o di una situazione pedagogica nuova perché originale o semplicemente differente dalla pratica precedente. Così, organizzare la classe in Laboratori-progetto non è un procedimento nuovo in sé, ma ciò può offrire, ad alunni ed insegnanti, dei modi di apprendimento ancora inesplorati. Innovare consiste talvolta nel riscoprire la virtù e la diversità di pratiche pedagogiche collaudate: autorità del discorso magistrale grazie al ricorso al videoproiettore, ruoli dell'immagine nella costruzione delle conoscenze, pedagogia dei progetti come modo di monitoraggio dei Laboratori, uso rinnovato della corrispondenza scolastica, diffusione e valorizzazione delle produzioni degli alunni, ecc..

Per ciò che riguarda l'uso delle tecnologie digitali come possibile catalizzatore di pratiche innovative, il gruppo dei docenti saprà discernere le cose che le tecnologie stesse promettono da quelle che esse consentono in termini di comunicazione con i partners, di ricerca di informazioni, di individualizzazione degli apprendimenti, di motivazione e di apertura della classe sul mondo.

Se l'innovazione, in particolare quella che sarebbe catalizzata dalle tecnologie digitali, ha come obiettivo quello di portare ai dispositivi educativi delle trasformazioni ad effetti positivi, innovare in educazione dovrebbe essere una modalità di lavoro ordinario e non soltanto una pratica aneddotica o sperimentale.

Andrea Torrente

Bibliografia Essenziale

- **A. BALASKAT, R. BLAMIRE, S. KEFALA** “The ICT Impact Report. A review of studies of ICT impact on schools in Europe”. European Schoolnet Publication. European Commission.
- **A. CHAPTAL** “L'Efficacité des technologies éducatives dans l'enseignement scolaire”. L'Harmattan, Paris, 2003
- **F. CROS** « L'innovation en éducation, imprévue et rebelle » (1999) in « L'innovation, levier de changement dans l'institution éducative. Nouvelle Edition « Pratiques Innovantes », publication du Ministère de l'Education Nationale, Direction de l'Enseignement Scolaire, Bureau de la Valorisation des innovations pédagogiques ». CNDP, Paris, Janvier 2003.
- **F. CROS** « L'innovation scolaire aux risques de son évaluation ». L'Harmattan, Paris, 2004.
- **L. CUBAN** « Oversold and underused. Computers in the classroom ». Harvard University Press, 2001.
- **M. DEVELAY, H. GODINET** “ Eléments pour une problématique du changement ” (2007), in *Le Campus Numérique – FORSE, analyses et témoignages*. PURH.

- **P. LEPETIT, J. F. LESNE, A. BARDI, A PECKER, A. M. BASSY « Rapport sur la contribution des nouvelles technologies à la modernisation du système éducatif » (2007). Mission d’audit de modernisation, Inspection Générale des Finances.**
- **C. LEVI-STRAUSS « La Pensée sauvage ». Première Edition, Agora, 1962.**
- **J. PERRIAULT « Logique de l’usage. Essai sur les machines à communiquer ». Flammarion, Paris, 1989.**
- **E. M. ROGERS « Diffusion of innovations » 5th Edition, New York, 1962.**
- **UNESCO “ Vers les sociétés du savoir”. Rapport Mondial. Editions UNESCO, 2005.**