

# Dell'innovazione o dell'antifragilità del dispositivo pedagogico

Giada Signori<sup>1</sup>

<sup>1</sup> MIUR, Vicario Istituto Comprensivo Claudio Casteller di Paese – TV  
giadasignori@istruzione.it

**Abstract.** Il paper descrive ed esemplifica l'approccio all'innovazione delle metodologie didattico-educative in termini di efficacia, fattibilità e sostenibilità, suggerendo quale costruito teorico di riferimento quello di un dispositivo pedagogico antifragile.

**Keywords:** nuove metodologie didattico-educative, peer-to-peer learning, apprendimento, sperimentazione, Scuola 2.0

## 1 Introduzione

Il presente *paper* intende descrivere un'azione di innovazione didattica sperimentata all'interno del progetto Scuola 2.0 dell'Istituto Comprensivo Claudio Casteller di Paese, in provincia di Treviso.

La sperimentazione riguarda le nuove tecnologie e metodologie applicate in ambito didattico. Nel dettaglio:

— *peer-to-peer learning*; esperienza realizzata con gli Alunni delle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di I grado nell'a.s. 2013/2014 e in seguito introdotta a sistema.

Obiettivo del lavoro è insistere sull'importanza di un approccio sperimentale all'innovazione, che valuti efficacia, fattibilità e sostenibilità delle azioni, in funzione della loro implementazione e messa a sistema.

Chi scrive ha redatto a quattro mani il progetto Scuola 2.0 vincitore nell'a.s. 2012/2013, e sta contribuendo alla sua realizzazione in qualità di Collaboratore Vicario del Dirigente scolastico.

### 1.1 Dati di contesto: alcune informazioni sull'Istituto Comprensivo Casteller

Utile a cogliere portata, ma anche difficoltà, del processo di innovazione avviato nell'Istituto è il fornire alcuni dati relativi al contesto.

L'Istituto Casteller di Paese è il Comprensivo più grande della provincia di Treviso e della regione Veneto, con oltre 2100 Alunni e 190 Insegnanti ripartiti nei tre ordini di Scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado).

Logisticamente è distribuito su nove plessi: uno dell'infanzia, sei della Primaria e due della Secondaria di I grado, aspetto questo che ne complica la diffusione delle azioni di modifica/innovazione.

Come anticipato, dall'a.s. 2012/2013 l'Istituto è divenuto Scuola 2.0. Ad oggi le Scuole 2.0 in Italia sono trentotto, di cui cinque nel Veneto.

Il Comprensivo è inoltre membro della Rete Scuola Digitale Veneta, e di Avanguardie Educative, il movimento dell'INDIRE, che sostiene l'innovazione didattica e metodologica delle Scuole attraverso la diffusione di dodici idee innovative. A due di queste idee ha aderito l'Istituto Casteller: aule laboratorio disciplinari e *flipped classroom*.

Infine, dall'a.s. 2015/2016 l'Istituto è divenuto Snodo Formativo regionale per la promozione del Piano Nazionale Scuola Digitale, e dall'anno scolastico in corso anche uno dei quattro Snodi regionali per la comunicazione del PNSD.

L'inesco rappresentato dal progetto Scuola 2.0 è dunque stato supportato da una politica dirigenziale capace di intercettare il supporto di Reti regionali e nazionali, e di tesaurizzare, diffondendola, l'esperienza maturata nell'ambito dell'innovazione didattica digitale e non.

## **2 Innovare pensando a un dispositivo pedagogico antifragile**

Vincere un bando come quello di Scuola 2.0, con 200mila euro assegnati a un unico Istituto per innovare infrastruttura, dotazioni e didattica in funzione dell'implementazione digitale, convoca dirigenza e team di progettazione alla responsabilità di interrogarsi sull'idea di Scuola e di innovazione cui si intende dare realizzazione; alla necessità di pensare quale cambiamento concretizzare e in quale modo.

In merito, l'Istituto Casteller ha individuato tre criteri per orientare la scelta delle azioni di innovazione da promuovere:

1. efficacia, in termini di risultati scolastici per gli Alunni;
2. fattibilità, rispetto alle risorse materiali e umane disponibili e/o reperibili;
3. sostenibilità sincronica, ovvero innovazione implementabile a livello curricolare; sostenibilità diacronica, ovvero "resistente" nel tempo.

Due i costrutti concettuali sottesi al processo di innovazione progettato e realizzato dall'Istituto: quello di "dispositivo", mutuato dal francese Michel Foucault, e quello di "antifragilità" teorizzato dal libanese Nassim Nicholas Taleb, entrambi filosofi.

### **2.1 Il dispositivo pedagogico**

Quello di dispositivo è stato definito «uno dei concetti più potenti della contemporaneità» (Bianchi 2014: 220).

Dalla metà degli anni Settanta, quando fu elaborato da Paul Michel Foucault, e per il tramite di Gilles Deleuze e di Giorgio Agamben, è stato ripreso e teorizzato anche in ambito pedagogico.

In particolare, secondo Agamben, e sulla scorta di Foucault, il dispositivo è la rete di relazioni fra gli elementi, ha una funzione strategica, interseca potere e saperi dei vari soggetti coinvolti allo scopo di «gestire, governare, controllare e orientare, in un senso che si pretende utile, i comportamenti, i gesti e i pensieri degli uomini» (Agamben 2006: 20).

In Italia la definizione di dispositivo pedagogico è dovuta al filosofo e pedagogista Riccardo Massa, per il quale è «uno spazio-tempo intenzionalmente predisposto per supportare un cambiamento soggettivo e dipende dalle prospettive con cui, chi progetta, guarda a un problema».<sup>1</sup>

Centrale del dispositivo è la «gestione della mediazione fra uno prospettato dal progettista e uno realizzato dal soggetto che lo interpreta»<sup>2</sup>.

## 2.2 L'antifragilità

Nel passaggio citato a conclusione del paragrafo precedente, e segnatamente nella "gestione della mediazione" fra prospettato e realizzato è già implicito l'accoglimento in fase progettuale dell'antifragilità, intesa, secondo la definizione del suo teorizzatore, Nassim Nicholas Taleb, come ciò che è il contrario della fragilità, e che trae vantaggio dall'errore e/o da agenti di stress.

L'affascinante concetto di "antifragilità", su cui non è qui possibile insistere ulteriormente, supera quelli più diffusi di resilienza e di robustezza. A differenza di questi, per cui ciò che è resiliente o robusto resiste in condizioni avverse, ciò che è antifragile migliora.

Seppure rappresenti il suo contrario, l'antifragilità non nega l'esistenza della fragilità, ma l'assume quale condizione non eludibile dell'esistente, disponendosi ad accoglierla e superarla.

## 2.3 In sintesi

Innovare pensando a un dispositivo pedagogico antifragile significa dunque progettare un sistema "elastico", in grado di recepire il differenziale tra prospettato e realizzato, tesaurizzando l'esperienza e valorizzandola in termini di apporto migliorativo al sistema.

L'approccio sperimentale, con cui le azioni di innovazione sono state introdotte nell'Istituto Casteller, si è rivelato in questa prospettiva vincente rispetto ai tre criteri individuati di efficacia, fattibilità e sostenibilità.

---

<sup>1</sup> In: [www.enaip.it/fileadmin/user\\_upload/FL\\_1.../7\\_F\\_L\\_2013\\_1\\_Sk\\_2\\_dispositivo.pdf](http://www.enaip.it/fileadmin/user_upload/FL_1.../7_F_L_2013_1_Sk_2_dispositivo.pdf)

<sup>2</sup> *Ibidem.*

Come sarà esemplificato da quanto riportato ai paragrafi successivi, la sperimentazione ha reso possibile:

- monitorare l'efficacia delle azioni poste in essere, apportando aggiustamenti e modifiche anche in corso d'opera;
- realizzare fattivamente operazioni di innovazione avanzata testandole grazie a Insegnanti disponibili e motivati, mediando il cambiamento su larga scala per il tramite dell'esperienza appresa e maturata;
- verificare le condizioni di sostenibilità attraverso l'analisi delle fragilità evidenziate nella fase sperimentale.

### **3 Peer-to-peer learning: sperimentazione all'interno del progetto ECDL**

Dall'a.s. 2012/2013 è stato introdotto nel curriculum della Secondaria di I grado dell'Istituto Casteller il progetto ECDL, finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali di base degli Alunni, e, discrezionalmente, al conseguimento della patente ECDL base.

Nell'a.s. 2013/2014, all'interno del progetto è stato sperimentato il *peer-to-peer learning*, con il coinvolgimento di circa 250 Alunni delle nove classi prime della Secondaria di Paese, e 18 Alunni delle nove classi seconde dello stesso plesso.

Chi scrive era all'epoca Referente del progetto ECDL, e ha condotto la sperimentazione.

#### **3.1 Ragioni e obiettivi**

L'iniziativa sperimentale è nata dall'osservazione di elementi di fragilità del progetto ECDL. In particolare:

- difficoltà nella gestione del gruppo-classe nelle attività laboratoriali previste, dovuta all'impossibilità di garantire la compresenza di due Insegnanti, come opportuno nella didattica di laboratorio con classi superiori ai 20 Alunni;
- ritardo nella formazione Docenti rispetto al linguaggio digitale, più consono invece agli Alunni "nativi" digitali;
- mancato coinvolgimento degli Alunni, con conseguenze sugli esiti degli stessi riscontrabili dalle prove di verifica e dagli esami ECDL.

Le criticità rilevate mostrano deficitaria l'efficacia del progetto rispetto ai risultati scolastici, e pregiudicata la sostenibilità, sincronica e diacronica, dello stesso.

Si sono pertanto riesaminate le condizioni di fattibilità del progetto, introducendo azioni di lungo, di medio e di breve termine.

Le prime, di lungo e medio termine, non riguardano la presente trattazione, ma l'investimento sulla formazione Docente, e la realizzazione di attività online e video-lezioni per facilitare la gestione laboratoriale dell'aula.

Sul breve termine, invece, è stato introdotto il *peer-to-peer learning* quale nuova metodologia didattica-educativa utile agli Alunni, in quanto in grado di:

- valorizzarne le conoscenze, abilità e attitudini;
- promuoverne la motivazione estrinseca ed intrinseca (per gli Alunni-Tutor);
- promuoverne le abilità sociali o soft skill;
- facilitare il processo di apprendimento attraverso "l'insegnare agli altri".

### 3.2 Contenuti

La sperimentazione, come anticipato, ha coinvolto tutte le nove classi prime della Secondaria di I grado di Paese, per un totale di circa 250 Alunni, e 18 Alunni delle classi seconde dello stesso plesso in funzione di Tutor, ovvero di supporto all'Insegnante nelle lezioni ECDL.

I 18 Alunni-Tutor sono stati individuati dalla sottoscritta, in qualità di Referente del Progetto ECDL, in accordo con i Docenti di classe in base alle competenze digitali acquisite dagli Alunni nell'anno scolastico precedente, e alle loro abilità sociali.

I 18 Alunni-Tutor sono stati assegnati a coppie a ciascuna delle nove classi prime, e si sono coordinati, anche per il tramite della Referente, con i Docenti di classe.

I Genitori degli Alunni selezionati sono stati informati relativamente all'attività di potenziamento rivolta agli stessi.

Tale attività è consistita nell'affiancare per 1-2 lezioni il Docente di classe nella spiegazione di una parte del programma, concordata con lo stesso, e di supportarlo nella gestione d'aula affiancando i compagni delle classi prime nello svolgimento dei compiti assegnati.

Agli stessi Alunni-Tutor è stato inoltre affidato il compito di somministrare a compagni e Docenti un questionario di gradimento finale, di elaborarne digitalmente gli esiti, e di esporli in sede di restituzione finale della sperimentazione.

### 3.3 Esiti

L'esito dei questionari somministrati agli Alunni delle classi prime e ai Docenti ha confermato l'efficacia dell'innovazione introdotta, specie in termini di motivazione dei primi, e rafforzamento della pratica didattica dei secondi.

L'aver introdotto questa innovazione, mostrandone empiricamente ai Docenti progettazione e gestione, li ha incoraggiati a riprodurla in autonomia, realizzando così quella disseminazione per contatto o contagio, che muove dal basso (*bottom-up*) e incoraggia dopo i pionieri gli osservatori<sup>3</sup>, i quali traggono il meglio dalle pratiche dei primi e imparano dai loro errori.

---

<sup>3</sup> Si veda in merito la metafora della matita riportata in: <http://www.digitaleascuola.it/index.php/blog/31-la-metafora-della-matita>.

La riuscita della sperimentazione del *peer-to-peer learning* è confermata anche dai risultati del questionario somministrato agli Alunni-Tutor, di cui, con gli altri si rimanda al dettaglio degli esiti (v. link riportato di seguito).

### 3.4 Conclusioni

Ad oggi il peer-to-peer learning è metodologia largamente diffusa nella Secondaria di I grado dell'Istituto, non più circoscritta al solo progetto ECDL.

L'osservazione di un elemento di fragilità nel progetto iniziale ha occasionato un'innovazione didattica-educativa che ha supportato efficacia e sostenibilità del sistema, e ha realizzato un miglioramento del sistema, mostrando che tra progettato e realizzato il differenziale può essere anche in positivo, se si opera in funzione dell'antifragilità.

Pare dunque aver ragione il già citato filosofo libanese Taleb quando alla domanda: «Come si introduce un'innovazione?» risponde: «Innanzitutto bisogna cercare di mettersi nei guai; diciamo in guai seri, ma non irreversibili» (Taleb 2013: 59).

#### Link agli esiti dei questionari

[https://drive.google.com/open?id=0B\\_XVq\\_9VrbG5aDdMeV9Tel8tZEE](https://drive.google.com/open?id=0B_XVq_9VrbG5aDdMeV9Tel8tZEE)

#### Riferimenti.

1. Agamben, Giorgio: Che cos'è un dispositivo. Nottetempo, Roma (2006).
2. Bianchi, Amos: Che cos'è un dispositivo. In: AdVersuS, X, 25, dicembre 2013/aprile 2014: 220-230.
3. Foucault, Michel: Sorvegliare e punire. Nascita della prigione. Einaudi, Torino (1976).
4. Massa, Riccardo: Educare o istruire? La fine della pedagogia nella cultura contemporanea. Unicopli (1981).
5. Taleb , Nassim Nicholas: Antifragile. Prosperare nel disordine. ilSaggiatore, Milano (2013).