

associazione nazionale dirigenti pubblici  
e alte professionalità della scuola

# Scardinare i muri disciplinari: una sfida comune

Licia Cianfriglia e Concetta Centamore

contributi di Alessandro Suizzo, Gabriella Rapisarda

## Le parole e i loro significati

- **Disciplina**: complesso specifico di conoscenze avente caratteristiche proprie sul piano dei concetti, dei meccanismi, dei metodi, dei linguaggi
- **Inter-disciplinarità**: interazione tra due o più discipline differenti. Questa interazione può variare da semplice comunicazione di idee a integrazione reciproca di concetti organizzatori, metodologie, procedure, epistemologie, terminologie e dati, allo scopo di pervenire alla soluzione condivisa di un problema complesso

# La crisi della cultura secondo Edgar Morin

- Nell'antichità e fino alla fine del XVIII secolo, gli **uomini di cultura** erano al contempo scienziati e letterati, naturalisti e artisti (Lucrezio, Plinio il Vecchio, Pico della Mirandola, Leonardo da Vinci, Cartesio, Pascal e tanti altri)
- Nel corso del XIX secolo, con il Positivismo, prese avvio la separazione tra due componenti fondamentali della cultura: quella umanistica e quella scientifica
- Tra l'Ottocento e il Novecento, in risposta all'esigenza di saperi sempre più specializzati per il rapido sviluppo dell'industrializzazione, si è compiuta la parcellizzazione delle conoscenze in discipline e sotto-discipline

Edgar Morin: «Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione» (2020)

## La conoscenza e la complessità secondo Edgar Morin

I problemi reali non sono mai mono-disciplinari,  
così come i temi essenziali della realtà complessa  
non sono mai parcellizzati

*«La supremazia di una conoscenza frammentata secondo discipline rende spesso incapaci di operare il legame fra le parti e la totalità; deve far posto a un modo di conoscenza capace di cogliere i suoi oggetti nei loro contesti, nei loro complessi. E' necessario insegnare metodi che permettano di cogliere le mutue relazioni e le reciproche influenze fra parti e tutto, in un mondo complesso»*

[Edgar Morin: «Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione», 2020]

## DUE IDEE DI SAPERE IN CONTRAPPOSIZIONE

### DISCIPLINARISMO

Saperi settoriali e disgiunti  
Visione parcellizzata  
Perdita del quadro d'insieme

**Scuola delle conoscenze**

### INTERDISCIPLINARITÀ

Saperi integrati e connessi  
Visione sistematica della realtà  
Approccio alla complessità

**Scuola delle competenze**

## Azioni dirigenziali per promuovere l'interdisciplinarità /1

Sollecitare il Collegio dei docenti a:

- 1) **Riorganizzare i Dipartimenti**, evitando la semplice aggregazione per singole classi di concorso
- 2) Introdurre un **Dipartimento Metodologico**, costituito da un docente per ciascuna classe di concorso

## Azioni dirigenziali per promuovere l'interdisciplinarità /2

Sollecitare il Collegio dei docenti e i Consigli di Interclasse/Classe a:

- 3) Introdurre **Unità di Apprendimento interdisciplinari curricolari** attorno a temi complessi (alcuni esempi: le migrazioni, la tutela ambientale, l'uomo e la moneta, l'infinito) e altre attività interdisciplinari quali **l'Educazione civica**
- 4) **Programmare in modo realmente congiunto**, attraverso:
  - la chiara e condivisa definizione delle competenze in uscita
  - la definizione sinergica dei contributi delle diverse discipline e delle loro relazioni

Evitare che docenti distinti ‘replichino’ i medesimi contenuti

## Azioni dirigenziali per promuovere l'interdisciplinarità /3

- 4) Favorire il più possibile la **compresenza** in classe dei docenti di classi di concorso diverse



- In fase di **definizione delle cattedre**, frazionare le ore di potenziamento tra più docenti della medesima classe di concorso
- prevedere, nell'assegnazione di cattedra, la compresenza di più docenti di discipline diverse per la conduzione delle U.d.A. interdisciplinari



# Impresa Formativa Simulata: fare PCTO con l'interdisciplinarità

# IMPRESA FORMATIVA SIMULATA (I.F.S.)

L'Impresa Formativa Simulata consiste in una **metodologia interdisciplinare** diretta a far acquisire una competenza fondamentale...

## L'IMPRENDITIVITÀ



*la capacità di una persona di tradurre le idee in azione; in ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi ed anche la capacità di pianificare e di gestire progetti*



Si procede alla simulazione di un'azienda, di un'associazione, di un ente in tutti i suoi momenti salienti, dall'analisi all'idea, dal business plan alla vendita/erogazione di beni e servizi.

## IL PERCORSO I.F.S.

**SENSIBILIZZAZIONE E ORIENTAMENTO:** conoscenza del territorio negli aspetti storico-archeologico, geografico, paesaggistico, naturalistico, vulcanologico

**CULTURA D'IMPRESA:** l'azienda, l'etica aziendale, la funzione imprenditoriale

**BUSINESS IDEA:** mission aziendale, scelta della ragione sociale

**BUSINESS PLAN:** scelta della formula imprenditoriale, disegno organizzativo gestionale, preventivo economico finanziario patrimoniale

**IMPLEMENTAZIONE DELL'IMPRESA:** atto costitutivo e statuto, documentazione, impianto contabile

**GESTIONE OPERATIVA DELL'IMPRESA:** finanziamenti, produzione e commercio, adempimenti fiscali e contributivi, controllo di gestione

# ESEMPI DI IMPRESE FORMATIVE

## **AD ORIGINEM s.r.l.**

- realizzazione di un archeodromo nel territorio di Paternò (riproduzione di un piccolo villaggio della preistoria);
- realizzazione di attività laboratoriali per insegnare le tecniche di scavo e di indagine archeologica, di attività ludiche e manuali rivolte ai visitatori, specie quelli più piccoli;
- gestione di servizi accessori (produzione e vendita di souvenir e merchandising, somministrazione di alimenti e bevande, organizzazione/gestione di eventi culturali).

## **BT CULTURAL soc. coop.**

- Recupero della Collina di San Marco e del territorio circostante;
- Organizzazione di conferenze e incontri per la promozione dei beni culturali e paesaggistici nella zona recuperata, in collaborazione con Enti pubblici e privati;
- Organizzazione di visite, eventi e mostre pubbliche nei luoghi d'interesse;
- Progettazione e sviluppo di itinerari culturali sostenibili, da promuovere nei principali circuiti turistici nazionali e internazionali.

# LO SCAVO ARCHEOLOGICO

Ad originem s.r.l. e BT Cultural soc. coop.



La **T.A.T. S.r.l.** è un'impresa turistica che svolge attività di promozione e di valorizzazione del territorio attraverso l'organizzazione di eventi, la vendita di pacchetti turistici e la divulgazione di video.



Dai una marcia in più al tuo marchio con T.A.T srl  
Viaggiare sicuri si può

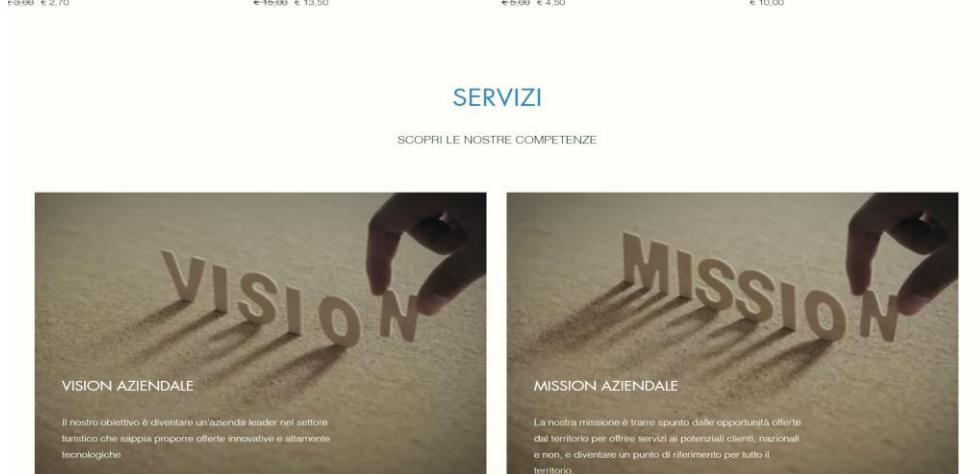
**Chatiamo!**



Portachiavi € 9,99 € 2,70  
Felpa € 45,99 € 13,50  
Cappello € 5,99 € 4,50  
Maglietta € 10,00

**SERVIZI**

SCOPRI LE NOSTRE COMPETENZE



**VISION AZIENDALE**  
Il nostro obiettivo è diventare un'azienda leader nel settore turistico che sappia proporre offerte innovative e altamente tecnologiche.

**MISSION AZIENDALE**  
La nostra missione è trarre spunto dalle opportunità offerte dal territorio per offrire servizi ai potenziali clienti, nazionali e non, e diventare un punto di riferimento per tutto il territorio.

# Software In Azienda

HOME CHI SIAMO PRODOTTO CONTENUTI

## QUESTI SIAMO NOI!



### A VOI CI PENSIAMO NOI

Siamo la Software In Azienda, una società fondata nel marzo del 2017, in Italia, che opera nel settore informatico e si occupa dello sviluppo e realizzazione di software di gestione aziendale creati ad-hoc per le varie attività laddove è necessario un sistema di gestione ed archiviazione all'avanguardia.

### I NOSTRI OBIETTIVI

Noi vogliamo raggiungere i nostri obiettivi primari, che consistono nel migliorare costantemente i nostri software per stare sempre al passo con i tempi, e poi dopo creare un profitto per andare avanti. Crediamo nel nostro lavoro svolto e nel funzionamento dei nostri software. Per arrivare ai nostri obiettivi, l'organizzazione del nostro lavoro è fondamentale.

### LA NOSTRA FORZA

Come punto di forza abbiamo i nostri programmati specializzati sulla creazione di software innovativi e funzionanti e tutti coloro che anche in maniera minima, aiutano a far crescere la nostra azienda. Essendo ancora una piccola realtà i problemi sono all'ordine del giorno, problemi come i continui costi e tasse ed il poco tempo a disposizione dei nostri programmati per realizzare i prodotti richiesti. Nonostante ciò noi crediamo nel nostro lavoro e puntiamo non solo a raggiungere i nostri obiettivi, ma soprattutto semplificare l'attività gestionale dei nostri clienti.

La **Software in Azienda** è una software house che ha come scopo l'offerta di un prodotto innovativo per le aziende del territorio che non hanno tecnologie di ultima generazione.

Il prodotto offerto consiste in un software di fatturazione/gestione aziendale che ha un'interfaccia minimale, è semplice ed intuitivo, veloce ed efficace, semplice e fruibile.



# Didattica CreAttiva, letteratura e coding non fanno OLD

contributo di Alessandro Suizzo

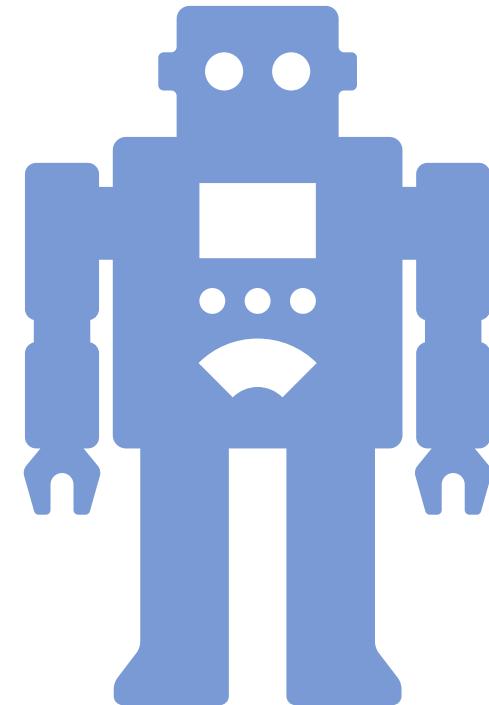
docente di Lingua e letteratura italiana presso l'I.T.E. «Gioacchino Russo» di Paternò (CT)

Apple Distinguished Educator



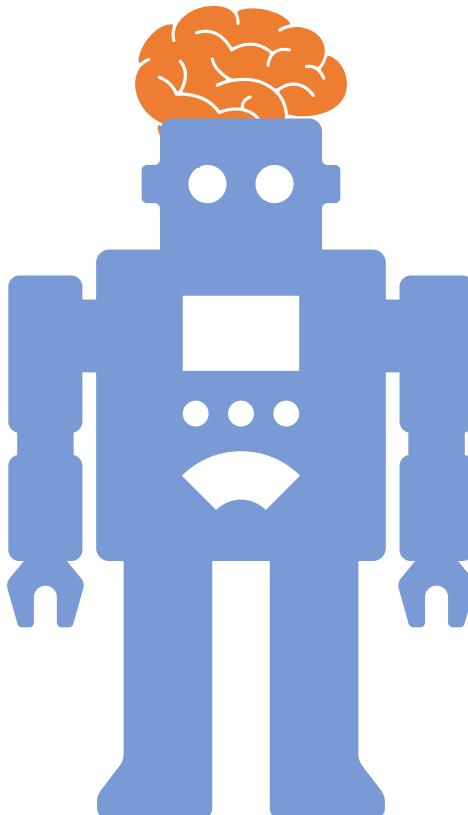
Pensiero

Computazionale

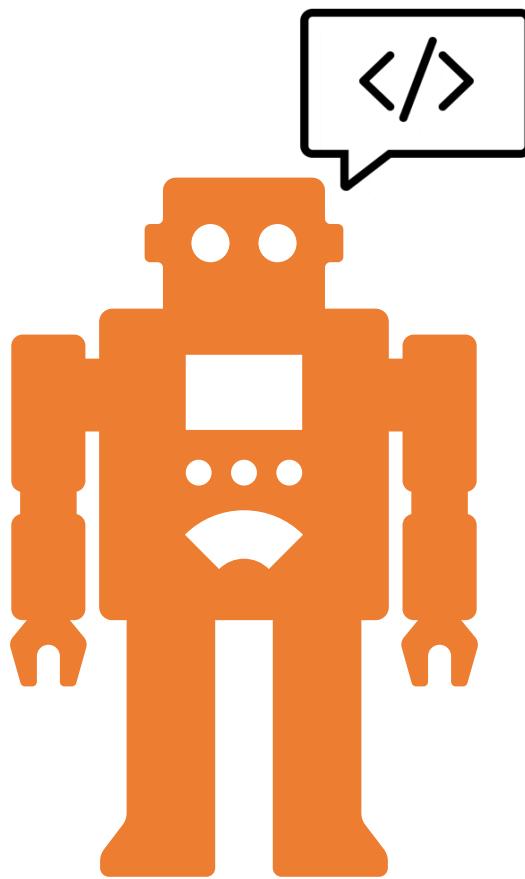


Pensiero

Computazionale



# Coding



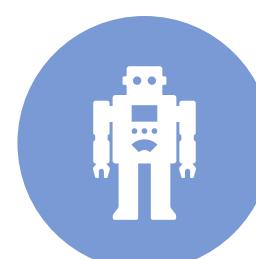
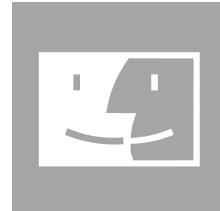


Dante e Ulisse incontrano il coding al Russo

## Letteratura



Coding <



> Robotica

## Apprendimento







Oltre Le Discipline –  
Human stories

Progetto nazionale  
INDIRE

Ogni studente  
deve avere  
la possibilità di creare  
qualcosa che possa  
cambiare il mondo

Insegnare  
nuovi modi  
di pensare  
e di dare vita  
alle idee





# Un posto di potenziamento ‘fuori posto’

contributo di Gabriella Rapisarda

docente di Storia e Filosofia presso l'I.T.E. «Gioacchino Russo» di Paternò (CT)

# La filosofia all’Istituto Tecnico Economico

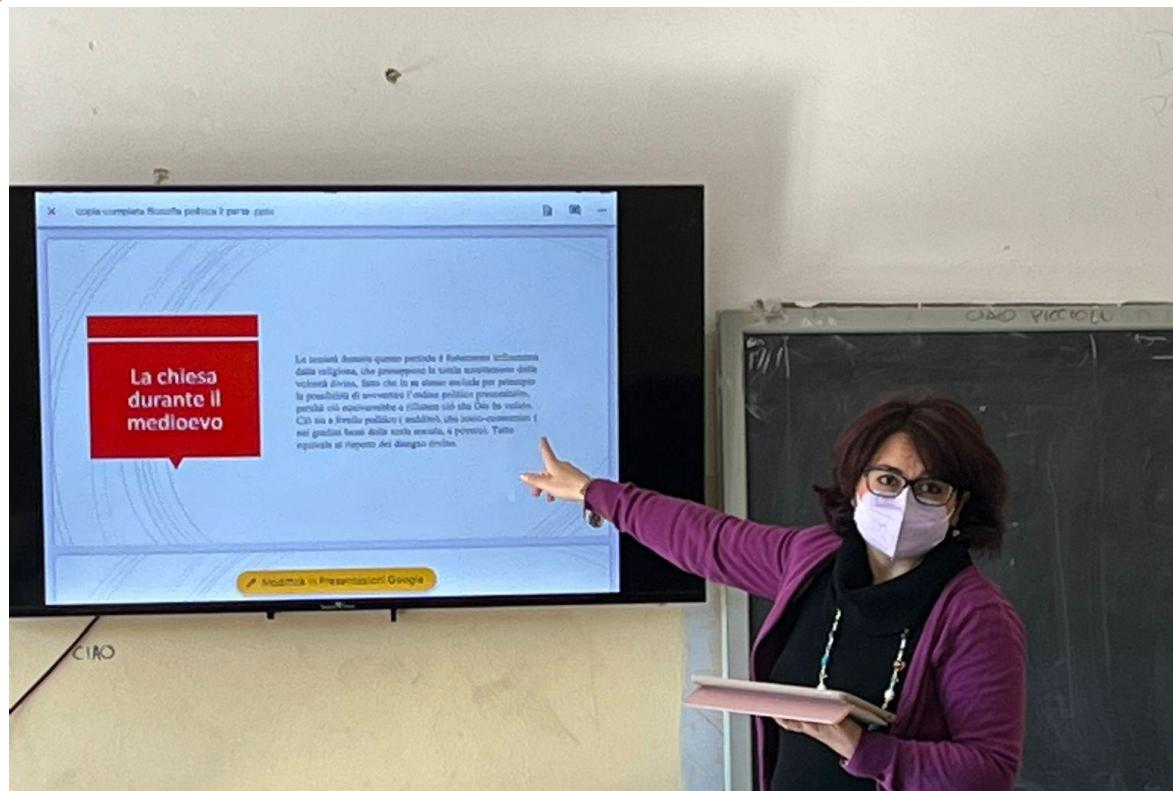
- stimola nei ragazzi la curiosità
- apre loro nuovi orizzonti di analisi e ricerca
- permette loro di sviluppare una visione critica della realtà e dei problemi

# Quando e come

- 4° e 5° anno corsi 'Sistemi Informativi Aziendali' e 'Amministrazione, Finanza e Marketing'
- In compresenza con il collega di Diritto ed Economia Politica



# I materiali



## L'aula - laboratorio



# Platone, il *debate* e Montecitorio



- Stato assoluto e stato democratico a confronto
- Debate sulle due forme di Stato , a partire dalla lettura dei filosofi che li hanno teorizzati. Elaborato presentato e discusso di fronte al presidente di commissione parlamentare della Camera dei Deputati

# Concorso nazionale ‘Un giorno in Senato’

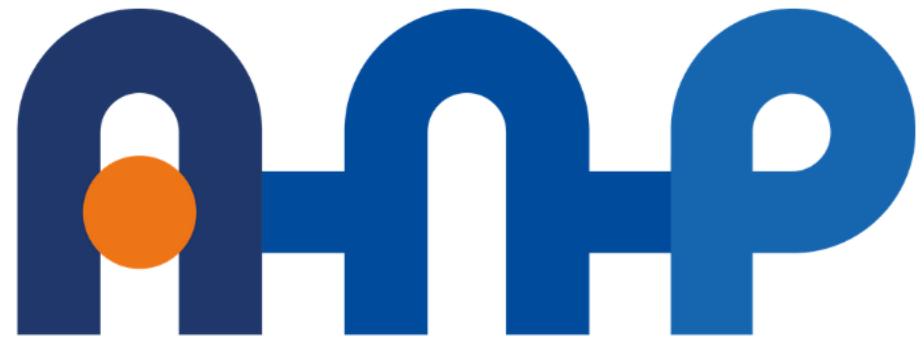
- Ideazione e redazione di un disegno di legge sulla ludopatia
- Discussione del disegno di legge in Commissione presso il Senato della Repubblica



## Le regole nella realtà

**Kantianamente:  
Il dovere dei singoli per  
il benessere collettivo**

- Filosofia ed azione morale
- elaborazione di un prodotto multimediale sulla possibilità di seguire le regole anti-covid nella logica del “dovere per il dovere”, con la consapevolezza di considerare il bene collettivo il fine supremo a cui le nostre azioni devono tendere



associazione nazionale dirigenti pubblici  
e alte professionalità della scuola

**Grazie per l'attenzione!**