

GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
(OVVERO PENSARE IN MANIERA SISTEMICA)

ALFONSO D'AMBROSIO
DIRIGENTE SCOLASTICO IC LOZZO ATESTINO

FUTURA  **LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Ministero dell'Istruzione



Italiadomani
PROGRAMMA NAZIONALE DI INVESTIMENTI INNOVATIVI

PIANO SCUOLA 4.0

Si cita esplicitamente Montessori e Malaguzzi

Attenzione alla pedagogia degli ambienti di apprendimento



Il concetto di ambiente è connesso all'idea di **"ecosistema di apprendimento"**, formato dall'incrocio di **luoghi, tempi, persone, attività didattiche, strumenti e risorse**. Non sono sufficienti, dunque, solo lo spazio e la tecnologia per creare un ambiente innovativo, ma sono fondamentali la formazione, l'organizzazione del tempo e le metodologie didattiche. La responsabilità di abilitare lo spazio alla pedagogia e di trasformarlo in "ambiente di apprendimento" è affidata al dirigente scolastico per l'aspetto organizzativo e ai docenti per l'aspetto didattico, ma richiede il coinvolgimento attivo dell'intera comunità scolastica per rendere sostenibile il processo di transizione verso un più efficace modello formativo ed educativo.

DIVISO IN 4 SESSIONI
BACKGROUND
FRAMEWORK (PARTE 1 e 2)
ROADMAP



**Connettività
atelier
laboratori
biblioteche**



Tabella 2 – Principi dell'apprendimento per progettare gli ambienti

I 7 PRINCIPI DELL'APPRENDIMENTO OCSE

- 1 L'ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.
- 2 L'ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
- 3 I professionisti dell'apprendimento all'interno dell'ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell'ottenimento dei risultati.
- 4 L'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.
- 5 L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.
- 6 L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul *feedback* formativo per supportare l'apprendimento.
- 7 L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la "connessione orizzontale" tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

TOOLKIT FUTURE CLASSROOM

<https://fcl.eun.org/toolkit>

1 stakeholder. Coinvolgimento. Costituzione Team Innovazione

2 Autovalutazione della scuola (a che punto siamo?)

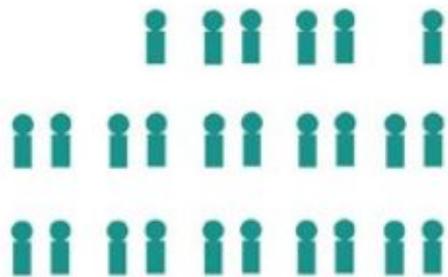
3 Individuare le tendenze della propria scuola. Punti di forza e di debolezza. Individuare priorità, **Stesura dello scenario**

4 Dopo aver individuato lo scenario. Creazione di un forum. Discussione e introduzione delle tecnologia

5 Introduzione pilota in classe. Rubric e buone pratiche

Per realizzare **ambienti fisici di apprendimento innovativi**, oltre allo spazio fisico, è necessario disporre di **arredi** e di **tecnologie** a un livello più avanzato rispetto a quelli base di cui oggi già dispongono le scuole. A un livello intermedio gli ambienti sono caratterizzati da arredi mobili, modulari e scrivibili, che permettono un maggior grado di flessibilità per consentire una rapida riconfigurazione dell'aula nella quale sono presenti monitor interattivi intelligenti, dispositivi digitali per gli studenti con connessione *wifi*, piattaforme *cloud*. Ad un livello più avanzato gli arredi possono diventare trasformabili e riposti fino a liberare l'ambiente, gli spazi possono essere articolati per zone di apprendimento, con tecnologie che favoriscono l'esperienza immersiva, più superfici di proiezione, un forte collegamento con gli ambienti virtuali, la possibile fruizione a distanza di tutte le attività didattiche, una connettività completa alla rete.

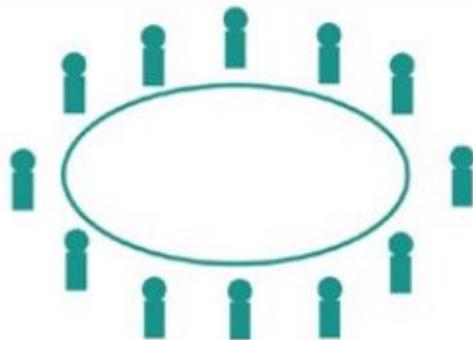
SPAZI DI INTERAZIONE E ISTRUZIONE



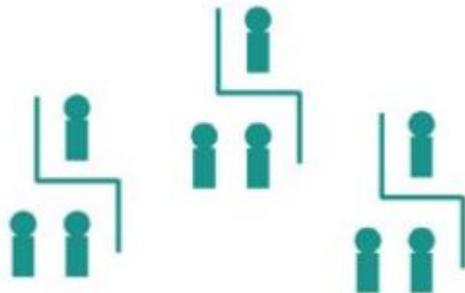
SPAZI DI SCAMBIO E DISCUSSIONE INVESTIGAZIONE RICERCA E CREAZIONE



SPAZI DI RESTITUZIONE



SPAZI DI RIFLESSIONE



Al fine di coordinare le misure di trasformazione digitale, ciascuna istituzione scolastica adotta il documento "**Strategia Scuola 4.0**", che declina il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR con la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento, le dotazioni digitali, le innovazioni della didattica, i traguardi di competenza in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2, l'aggiornamento del curriculum e del piano dell'offerta formativa, gli obiettivi e le azioni di educazione civica digitale, la definizione dei ruoli guida interni alla scuola per la gestione della transizione digitale, le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale, sulla base di un *format* comune reso disponibile dall'Unità di missione del PNRR.

FONDAMENTALE E NON BANALE

La scuola dovrà **rafforzare gli spazi di confronto e di autoriflessione della comunità dei docenti**, l'attività di coordinamento in gruppi di progettazione didattica interdisciplinare, la revisione del curriculum e degli strumenti di valutazione.

La costituzione di **reti di scuole innovative** e la creazione di **gemellaggi**, anche promossi dagli Uffici scolastici regionali e dalle *équipe* formative territoriali, possono favorire l'allargamento della comunità di pratiche e lo scambio di risorse educative e di sperimentazioni.

SCUOLA 4.0 - FRAMEWORK 1

NEXT GENERATION CLASSROOM

Oltre **100.000 aule** trasformate in **ambienti innovativi di apprendimento**

studentesse
e studenti al centro

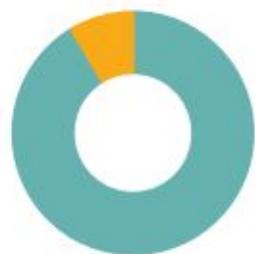
spazi adatti alle
pedagogie innovative

valorizzazione della
leadership pedagogica
dei docenti

DOTAZIONI

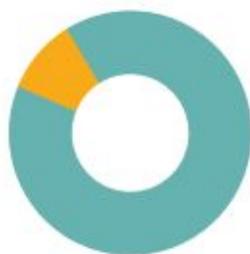
- arredi modulari e flessibili per consentire rapide riconfigurazioni
- connessione
- schermo digitale
- dispositivi per la possibile fruizione a distanza di tutte le attività
- dispositivi per la promozione di scrittura e lettura
- dispositivi per la fruizione di contenuti attraverso la realtà virtuale e aumentata e per esperienze immersive
- dispositivi per lo studio delle STEM, per la creatività digitale, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica
- integrazione tra aula fisica e ambiente/piattaforma virtuale, per incoraggiare nuove dimensioni di apprendimento ibrido
- accesso al catalogo digitale, raccolta di risorse digitali di base, *software* e contenuti disciplinari o interdisciplinari, disponibili anche sul *cloud*

CONCETTI CHIAVE



Fare rete

Relazioni con
altre scuole,
famiglie e
territorio



Azioni sinergiche

Tenere conto
dell'esistente



Visione
lungimirante

Piani pluriennali
e impatto sul
PTOF



Opportunità
di
innovazione

Superamento
delle criticità
del sistema

UN CAMBIO DI MENTALITA'

ORGANIZZAZIONE

PENSARE IN MANIERA SISTEMICA

OSARE

PARTIRE DALL'ESISTENTE

REGOLA DEL 50 e 50

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>Ripensando ai vostri ambienti e alle vostre progettualità, indica 3 priorità di intervento per ogni scuola</p> | <p>Spazi informali, quali e come?</p> | <p>Aule didattiche disciplinari Quali caratteristiche basi? (italiano)</p> | <p>Aule didattiche disciplinari Quali caratteristiche basi? (Matematica e Scienze)</p> |
| <p>Aule didattiche disciplinari Quali caratteristiche basi? (discipline tecniche)</p> | <p>Aule didattiche disciplinari Quali caratteristiche basi? Laboratori</p> | <p>Quali didattiche?</p> | <p>Linee pedagogiche per gli ambienti benessere dei ragazzi renderli protagonisti</p> |
| <p>Tecnologie negli ambienti <u>Quali</u> finora quelle efficaci e quali no?</p> | <p>Se potessi costruire una cosa su misura, farei....</p> | | |

| ALLEATI | VALORE AGGIUNTO | METODO | CONNESSIONI |
|--|---|---|--|
| <p><i>Chi ci può aiutare nella realizzazione degli interventi?</i></p> <p><i>Chi possiamo contattare/coinvolgere per consolidare la rete?</i></p> <p><i>Esempi e suggerimenti di esperienze e buone pratiche</i></p> | <p>Quali caratteristiche non possono mancare?</p> | <p><i>Quali risorse (non solo economiche, anche e soprattutto umane) per approfondire l'argomento?</i></p> <p><i>Buone pratiche, letture, siti web, piattaforme</i></p> | - |
| <p>Cosa possiamo fare come rete di scuole?</p> | <p>Ostacoli e vincoli</p> <p>-</p> | | <p>difference-in-differences (o, appunto, "variazione delle differenze nel tempo")</p> <p>Quali strumenti di monitoraggio?</p> |

L'aula 2030



L'aula 2030



Il giardino astronomico e MIRANTIBUS EDU



Il giardino astronomico e MIRANTIBUS EDU



Il giardino astronomico e MIRANTIBUS EDU

la scuola parlante



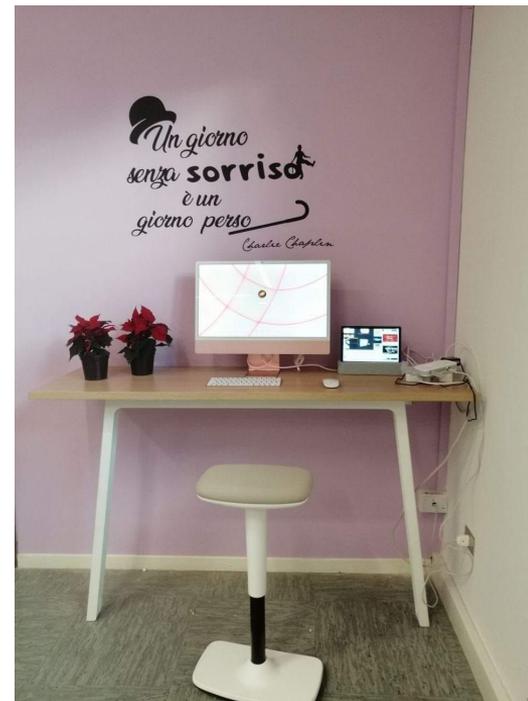
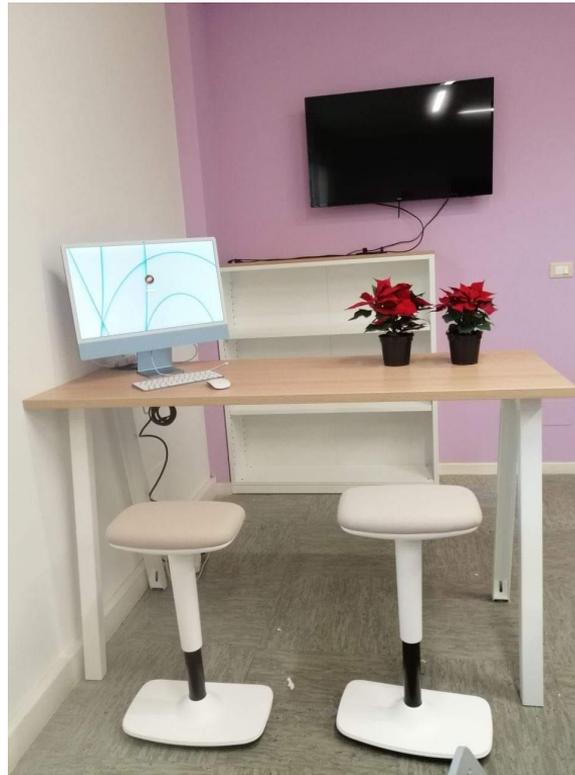
SPINOFF
CREATIVE.LAB

UTILIZZO DEI LOCALI

Ambienti di apprendimento e curricolo: una questione di sistema

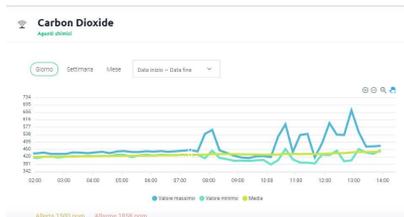


Gli spazi esterni possono essere organizzati con spazi agorà, aule scientifiche. E' possibile, con carrelli mobili, organizzare attività scientifiche o percorsi teatrali, ad esempio. C'è spazio anche per un'aula all'aperto con i Lego e per un anfiteatro.





Nella sala docenti oltre a zone relax (cucina, angolo caffè...) c'è spazio anche per l'esercizio fisico.







VMC
Lettura dati ambientali

parquet
jacuzzi
e tanto altro

DADA E CLUB



Scuola e Service Learning



E la dispersione scolastica?

/d/1yuAqLMZv6kq891jBHz7z11qd
UEEHdt--ovMnkt2-tnY/edit?usp=s
haring

| + LABORATORIO | obiettivo |
|--|--|
| Recupero materie scolastiche, insieme a percorsi per gifted | Ridurre del 20% il numero di alunni con esiti Invalsi insufficienti (entro 2 anni) Ridurre del 10% su base annua il numero di alunni insufficienti nelle prove comuni |
| Mindfulness pedagogica | riduzione stress da prestazione - miglioramento autostima - benessere a scuola - metodo di studio |
| Laboratorio di produzione musicale (Digital Audio Workstation) | potenziamento della coordinazione - team-working - comprensione dei fenomeni sonori - sviluppo di capacità di interazione e di ascolto |
| Laboratorio steam | Orientare gli studenti alla scelta della scuola secondaria <u>i</u> <u>l</u> grado |
| laboratori di hip hop/ginnastica artistica/danza/sport | riduzione stress da prestazione - miglioramento autostima - benessere a scuola - metodo di studio |
| laboratorio yoga e do in | riduzione stress da prestazione - miglioramento autostima - benessere a scuola - metodo di studio |
| laboratorio di falegnameria e stampanti | Orientare gli studenti alla scelta della |

| | |
|---|---|
| 3d | scuola secondaria <u>i</u> <u>II</u> grado |
| laboratorio di teatro | riduzione stress da prestazione - miglioramento autostima - benessere a scuola - metodo di studio promuovere le soft skills |
| supporto psicologico/ orientamento | Orientare gli studenti alla scelta della scuola secondaria <u>i</u> <u>II</u> grado |
| laboratori sulla scrittura creativa | Ridurre del 20% il numero di alunni con esiti Invalsi insufficienti (entro 2 anni) Ridurre del 10% su base annua il numero di alunni insufficienti nelle prove comuni |
| laboratorio startup (studio di fattibilità) | Orientare gli studenti alla scelta della scuola secondaria <u>i</u> <u>II</u> grado, promuovere le soft skills |

link utili

<http://storage.istruzioneer.it/file/Contrasto-dispersione.pdf>

<https://www.oasisociale.it/attivita-progetti/contro-dispersione-scolastica.html>

<https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/progetto-contro-insieme-contro-la-dispersione-scolastica.pdf>

<https://www.savethechildren.it/sites/default/files/files/uploads/pubblicazioni/fuoriclasse-un-modello-di-successo-il-contrasto-alla-dispersione-scolastica.pdf>