

Istituto Comprensivo “Terre del Magnifico”
Cortemaggiore

Pnrr Scuola 4.0: Next Generation Classrooms

IDEE PROGETTUALI E PROGRAMMATICHE PER UN APPRENDIMENTO ATTIVO



CONTENUTI DEL PRESENTE DOCUMENTO



VERSO UNA REALE INNOVAZIONE METODOLOGICA



I NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO



LA FORMAZIONE

Verso una reale innovazione metodologica

PERCHE' PROPRIO NELLA NOSTRA SCUOLA?



PER FAVORIRE UN APPRENDIMENTO ATTIVO E COLLABORATIVO



PER ATTIVARE LA MOTIVAZIONE AD APPRENDERE ED IL BENESSERE EMOTIVO



PER CONSOLIDARE ABILITA' SOCIALI, CREATIVE, PRATICHE e FISICHE di empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione



PER ATTIVARE E RAFFORZARE LE ABILITA' COGNITIVE E METACOGNITIVE (quali il pensiero critico, il pensiero creativo, imparare ad imparare e l'autoregolazione)



PER VALORIZZARE LE ABILITA' PRATICHE E FISICHE DI TUTTI I NOSTRI ALUNNI, FAVORENDO UNA REALE INCLUSIONE



LA PROGETTAZIONE DIDATTICA VERSO UN NUOVO ECOSISTEMA DI CLASSE



La progettazione didattica, disciplinare e interdisciplinare potrà iniziare ad integrare il processo di insegnamento con la pluralità delle pedagogie innovative in modo progressivo lungo tutto l'anno scolastico, trasformando la classe in un **ECOSISTEMA DI INTERAZIONE, CONDIVISIONE, COOPERAZIONE**

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.

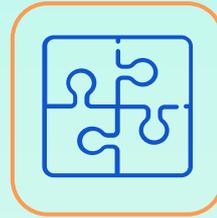
QUALI METODOLOGIE POTREMO ADOTTARE?



**DIDATTICA
ESPERIENZIALE**



PEER TEACHING



GAMIFICATION



DEBATE



METODOLOGIA CLIL



FLIPPED CLASSROOM



**COOPERATIVE
LEARNING**



PROBLEM SOLVING

(MODELLO CLASSE ROVESCIAATA)

EFFICACIA METODOLOGICA

QUALI PROSPETTIVE E RISULTATI CI ASPETTIAMO DALL'IMPLEMENTAZIONE e DALL'AFFIANCAMENTO DELLA LEZIONE FRONTALE DI ALTRE METODOLOGIE?



Miglioramento attento e partecipativo dello studente



Costante feedback in itinere grazie alle nuove tecnologie, per migliorare e monitorare il processo di apprendimento



Risultati più performanti anche da parte degli alunni normalmente più demotivati



Caduta filtro affettivo e attivazione motivazione intrinseca

INSEGNANTE: FACILITATORE DI APPRENDIMENTO



Gli studenti diventeranno sempre di più soggetti attivi e positivi di una formazione in cui il 'fare' diventa determinante, superando i modelli formativi di tipo trasmissivo della didattica esclusivamente frontale



IDEE DI PROGETTO

3 TAGLIE PER LE NEXT GENERATION CLASSROOMS

Regular (Aula + Laboratorio)



Una scelta che porta a potenziare i laboratori della scuola, arrivando a metterli dentro le aule (è un modo per portare il 4.0 dentro una classe “normale”).

IDEE DI PROGETTO

3 TAGLIE PER LE NEXT GENERATION CLASSROOMS

Fit

A ognuno il suo, i docenti scelgono gli strumenti e si attrezzano aule dedicate: è il principio fondante del modello delle aule laboratorio, in cui ogni docente ha la sua aula / laboratorio.

Può essere introdotto anche in una forma ibrida e “light” ovvero nella versione di aula a righe e aula a quadretti.





IDEE DI PROGETTO

3 TAGLIE PER LE NEXT GENERATION CLASSROOMS

XS (piccolo e mobile)

È una scelta che è perfetta per quelle scuole che hanno una carenza importante di spazi e si basa su laboratori mobili. Non trasformo più un'aula e basta: porto il laboratorio in classe con un semplice carrello, lo spazio viene modificato dall'arredo ed è un tipo di strumentazione che può servire a tanti. L'impatto tocca "X" classi ed è la dimensione del piccolo che entra nel grande e lo impatta fortemente.

IDEE DI PROGETTO

Aula A

AULE A RIGHE E A QUADRETTI

Aula B

Un modello davvero rivoluzionario, ideale per adottare in qualche modo la didattica per ambienti d'apprendimento nella propria scuola in forma **“ibrida” e mediata**, perfetta e sognante soprattutto per gli istituti comprensivi. L'idea è semplice ma potentissima: se ho due classi parallele – mettiamo la 1° A e la 1° B – e però voglio specializzare gli spazi, in modo che siano a reale supporto della didattica specifica delle diverse discipline, posso riorganizzare le aule, destinandone una alle materie **umanistiche** e una alle **scientifico-tecnologiche** e suddividere gli strumenti tra questi due spazi. Non mi serviranno spazi in più, ma sfrutterò solo in modo diverso gli spazi esistenti. Non avrò più 1° A e 1° B ma l'aula delle materie umanistiche (**l'aula a righe**, per l'appunto) e l'aula delle materie scientifiche (**l'aula a quadretti**) tra le quali gli studenti passeranno, di ora in ora, a seconda della materia che dovranno seguire. In un ambito di non specializzazione di fatto le aule così pensate e organizzate diventano aule-laboratorio a supporto di una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata dagli strumenti perfetti ed adeguati di ora in ora. **Il grande sforzo qui riguarda l'orario!**

Aspetti positivi

Il cambiamento di setting permette di



Stimolare/attivare le capacità cognitive



Avere un ambiente adeguato anche dal punto di vista della presenza di materiali che favoriscono l'apprendimento



Aumentare la concentrazione, grazie al movimento si ha una breve pausa, una ri-ossigenazione del cervello e una riattivazione neuro-muscolare.



Sperimentare il movimento finalizzato entro regole precise, prendendo maggiore consapevolezza dell'importanza degli spazi, in particolare quelli condivisi.



Aumentare l'autonomia, in quanto devono imparare a gestire i materiali per un lavoro efficace.



La creatività è l'intelligenza che si diverte!

(Albert Einstein)



QUALI MISURE DI ACCOMPAGNAMENTO?



MOMENTI DI FORMAZIONE INIZIALE ALLARGATA A TUTTO IL PERSONALE SCOLASTICO



PERCORSI DI FORMAZIONE CONTINUA, SIA ESTERNA CHE INTERNA, PER TUTTI I DOCENTI SULL'UTILIZZO DELLE NUOVE METODOLOGIE, DEI NUOVI STRUMENTI ACQUISTATI E DEI NUOVI SOFTWARE



ATTIVITA' DI CONDIVISIONE E CONFRONTO SULLE NUOVE STRUMENTAZIONI TECNOLOGICHE



*“Dimmi ed io dimentico.
Mostrami ed io ricordo.
Coinvolgimi ed io imparo.”*

B. Franklin

“Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I learn”





SITOGRAFIA

<https://pnrr.istruzione.it/>

<https://www.innovationforeducation.it/>

(interventi del Dirigente Scolastico dell'IC 3 Modena Daniele Barca)

THANKS!



Do you have any questions?

youremail@freepik.com

+91 620 421 838

yourcompany.com

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution

