

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

NON SOLO SPAZIO FISICO

OGGETTO ELASTICO

DOCENTE

INCUBATORE DI SAPERI

SPINA DORSALE DELL'APPRENDIMENTO

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

SISTEMA DINAMICO

SISTEMA APERTO

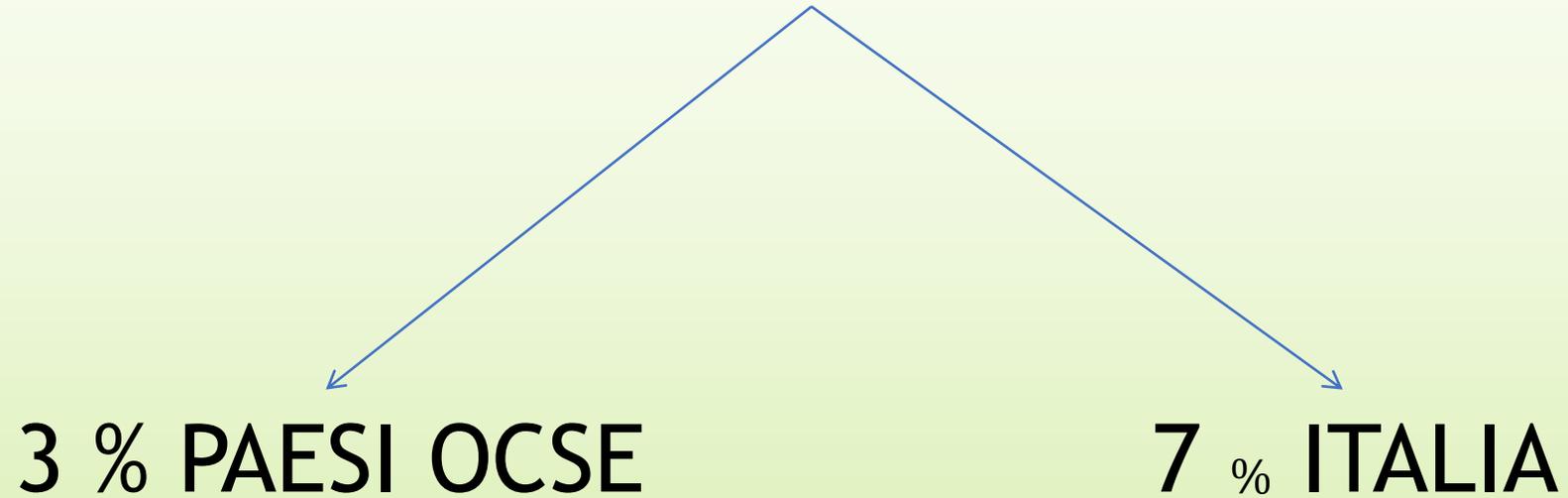
SISTEMA ATTIVO

SPAZIO FISICO E VIRTUALE

SISTEMA CREATIVO

SISTEMA DI RICERCA-AZIONE

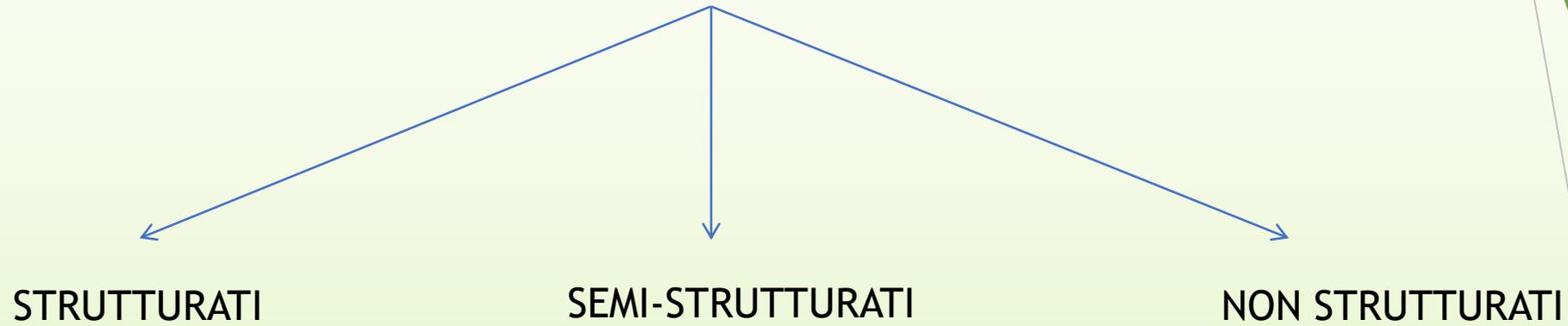
INCIDENZA DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SULL'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE



AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

- ▶ favorisce l'esplorazione e la scoperta
- ▶ valorizza l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- ▶ **favorisce interventi adeguati nei riguardi delle diversità**
- ▶ favorisce la didattica laboratoriale
- ▶ favorisce la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- ▶ incoraggia l'apprendimento collaborativo e cooperativo
- ▶ ...

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

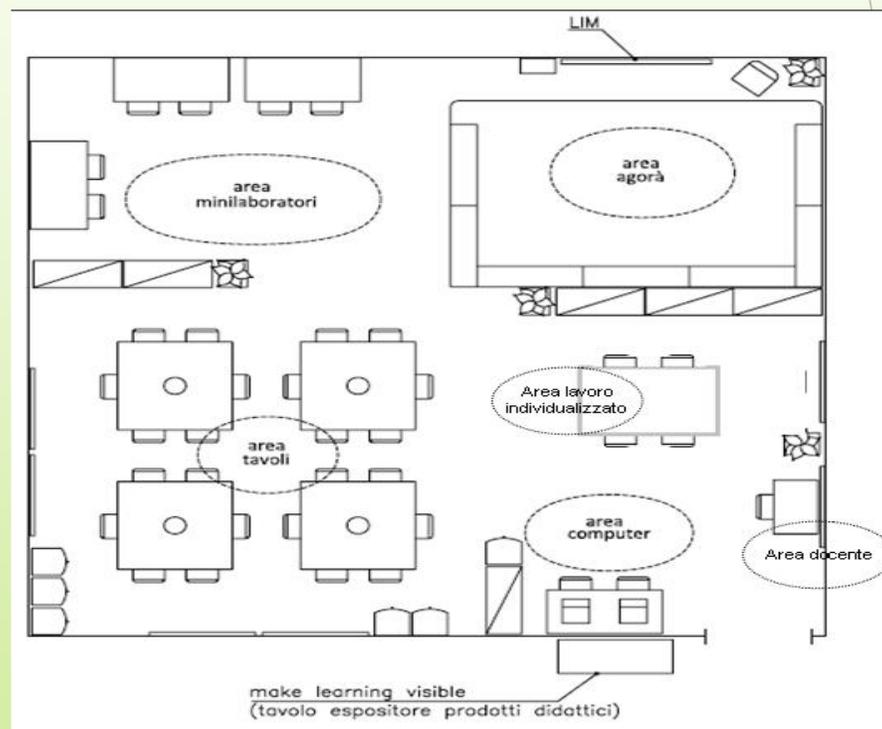


Le esperienze e le sperimentazioni attuali degli ambienti di apprendimento spingono sempre più verso un'organizzazione strutturata di:

- Spazi
- Tempi
- Procedure
- Strategie
- Risorse
- Sussidi
- ...

ESEMPI: SCUOLA SENZA ZAINO

- **OSPITALITA'**
- **RESPONSABILITA'**
- **COMUNITA'**



ESEMPI: MONTESSORI

- Educare il bambino all'indipendenza
- Mai impedire a un bambino di fare qualcosa perché è troppo piccolo
- Abituare un bambino a fare con precisione è un ottimo esercizio per sviluppare l'armonia del corpo
- L'educatore montessoriano deve essere un angelo custode che osserva e non interviene quasi mai
- Mai forzare un bambino a fare qualcosa
- Educare al contatto con la natura
- Innaffiare le piante e prendersi cura degli animali abitua alla previdenza
- Sviluppare i talenti e mai parlar male di un bambino
- L'ambiente scolastico deve essere a misura di bambino
- I bambini sono i viaggiatori della vita e noi adulti i suoi ciceroni



LE NOVITA'

LE AVANGUARDIE EDUCATIVE

Movimento di innovazione



obiettivo

Portare a sistema le esperienze di
trasformazione del modello organizzativo
e didattico

MANIFESTO AVANGUARDE EDUCATIVE

- ▶ Trasformare il modello trasmissivo della scuola;
- ▶ Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare;
- ▶ Creare nuovi spazi per l'apprendimento;
- ▶ Riorganizzare il tempo del fare scuola;
- ▶ Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza;
- ▶ Investire sul capitale umano ripensando i rapporti;
- ▶ Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile.

ALCUNI ESEMPI

AULE LABORATORI DISCIPLINARI

setting di lavoro specifico e adeguato alle singole discipline, ricorrendo a mediatori didattici e strumentazione adeguati. I ragazzi ruotano da un laboratorio e depositano il loro materiale in appositi armadietti



AULE 3.0

laboratorio attivo di ricerca in cui i più moderni *device* tecnologici si associano ad arredi funzionali valorizzando una didattica basata sul *cooperative learning*, sul *learning by doing* e sull'*enquiry based learning* (*apprendimento basato sull'inchiesta*)



FLIPPED CLASSROOM

la fase di “diffusione” dei contenuti, condotta tradizionalmente attraverso la lezione frontale, viene svolta fuori dall’aula, grazie alle tecnologie digitali, mentre lo svolgimento dei “compiti per casa” si sposta a scuola. Ci si avvale di metodologie didattiche quali il *cooperative learning* ed il *learning by doing*



ALCUNI ESEMPI

AULA TEAL

(Technology Enhanced Active Learning - apprendimento attivo abilitato attraverso la tecnologia)

metodologia didattica che unisce lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer. Il setting prevede un'aula con postazione centrale per il docente con intorno tavoli rotondi che ospitano gruppi di studenti in numero dispari. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti



DEBATE

confronto nel quale due squadre (composte ciascuna di due o tre studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, ponendosi in un campo (*pro*) o nell'altro (*contro*). Permette di allenare la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze.



CRITICITA?

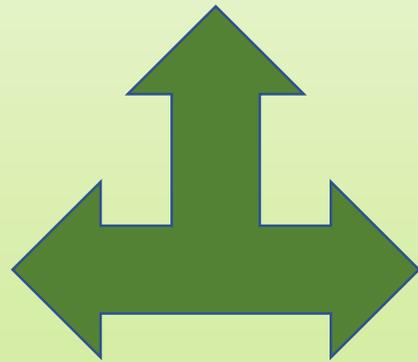
Necessità di:

- Risorse
- Spazi adeguati
- Sussidi innovativi
- Strumentazioni adeguate
- **Formazione specifica**

la pluralità degli ambienti dimostra che....

...non esiste una modalità di rappresentazione, azione, espressione e coinvolgimento ottimale per tutti gli studenti. E' fondamentale fornire più opzioni, più scelte, più alternative

~~ONE SIZE
FITS ALL~~



UDL

UDL

Universal design for learning Progettazione universale per l'apprendimento

- Progettazione di prodotti e di ambienti utilizzabili e accessibili a tutti, senza bisogno di personalizzazioni e adattamenti particolari
- Non ha un preciso destinatario, ha lo scopo di eliminare tutte le barriere prima che si manifestino come tali
- L'accessibilità dell'ambiente favorisce la personalizzazione (flessibilità)

I TRE CONCETTI DELL'UDL

CAPIRE	FARE	COINVOLGERE
Fornire mezzi diversi...		
<p>...di rappresentazione, ossia tanti modi o opzioni per ricevere e comprendere le informazioni, al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Percepire il testo (dimensione, colore)• Comprendere codici diversi• Comprendere e organizzare le conoscenze	<p>...di azione ed espressione, ossia tanti modi per produrre e mostrare quello che si conosce e si sa fare, al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Interagire fisicamente (scrivere, digitare)• Esprimersi e comunicare• Sostenere le funzioni esecutive	<p>...di coinvolgimento, per sostenere interesse e motivazione, al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ottenere interesse e ridurre le distrazioni• Sostenere la continuità dello sforzo• Sostenere l'autoregolamentazione

- EQUITA'
- FLESSIBILITA'
- SEMPLICITA'
- PERCETTIBILITA'
- TOLLERANZA ALL'ERRORE
- CONTENIMENTO DELLO SFORZO FISICO
- MISURE E SPAZI SUFFICIENTI

I SETTE PRINCIPI

EQUITA'	FLESSIBILITA'	SEMPLICITA'
<p>Accessibile e usufruibile da tutti. Il design deve essere piacevole e attraente per tutti</p> 	<p>Elasticità nell'uso per favorire la personalizzazione</p> 	<p>Prodotto facile da capire. Le complessità non necessarie vanno eliminate.</p> 

- EQUITA'
- FLESSIBILITA'
- SEMPLICITA'
- PERCETTIBILITA'
- TOLLERANZA ALL'ERRORE
- CONTENIMENTO DELLO SFORZO FISICO
- MISURE E SPAZI SUFFICIENTI

I SETTE PRINCIPI

PERCETTIBILITA'

Le informazioni devono essere percepibili, con adeguato contrasto rispetto al contesto e allo sfondo: favorire accessibilità e **ridondanza**



TOLLERANZA ALL'ERRORE

Vanno ridotti i rischi e le conseguenze negative derivanti da errori accidentali. Occorre prevedere accorgimenti che consentano di rimediare agli errori o agli insuccessi.



CONTENIMENTO SFORZO FISICO

Lo sforzo deve essere ridotto al minimo, così come le azioni ripetitive



MISURE E SPAZI SUFFICIENTI

Consentono l'accesso, la fruizione e l'uso indipendentemente dalle caratteristiche fisiche di chi utilizza spazi e misure.



- EQUITA'
- FLESSIBILITA'
- SEMPLICITA'
- PERCETTIBILITA'
- TOLLERANZA ALL'ERRORE
- CONTENIMENTO DELLO SFORZO FISICO
- MISURE E SPAZI SUFFICIENTI

AL LAVORO

- Classe di 20 alunni, con un DSA, un NAI (nuovo arrivo in Italia) e un autistico alto funzionamento
- Strutturare, secondo i principi UDL, un'aula disciplinare per attività di
 - lettura
 - geometria
 - inglese