



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “FALCOMATA’-ARCHI”

ATTUAZIONE E PIANO DI FUNZIONAMENTO SCUOLA 4.0

Progetto

“OBIETTIVO FUTURO 4.0”

DISLOCAZIONE CLASSI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI

DOTAZIONI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

NUOVI SCENARI PEDAGOGICI



Premessa

Il **Piano Scuola 4.0** - parte integrante del PNRR (Piano Nazionale Ripresa Resilienza) come piano di investimento per completare la modernizzazione degli ambienti scolastici italiani – si è attestato uno strumento indispensabile per la realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento a partire dalla riorganizzazione degli spazi esistenti. L'idea è stata quella di trasformare gli spazi fisici della scuola, i laboratori e le classi presenti, fondendoli con gli spazi virtuali di apprendimento, per favorire, contestualmente, i cambiamenti delle metodologie di insegnamento e di apprendimento e per lo sviluppo di competenze digitali fondamentali per l'accesso al lavoro. Il Piano ha posto l'attenzione non solo sull'aspetto meramente tecnico e fisico di tale trasformazione, ma anche su quello pedagogico, delineando un **ecosistema di apprendimento**, in cui spazi, tempi, relazioni, interazioni, attività, pratiche, contenuti, metodologie sono stati ripensati in modo totalmente integrato e mediato, in cui il ruolo dei docenti (non del docente singolo, ma del team dei docenti) sia quello di progettista dell'apprendimento.

Il numero delle aule, che l'intervento in essere ci ha consentito di ridefinire, denominato come Target Minimo è stato di 28 aule tra primaria e secondaria di I grado, permettendo così di elaborare un nuovo piano educativo e metodologico tramite l'organizzazione degli spazi/aule/laboratori e la realizzazione di ambienti disciplinari/aree disciplinari proiettando la scuola ad attività di insegnamento secondo il modello pedagogico di Didattica per Ambienti di Apprendimento, in chiave innovativa e tecnologica.

Secondo il suddetto modello la scuola sarà organizzata secondo **“aule-laboratori di apprendimento”**, assegnate a uno o più docenti della medesima disciplina, con i ragazzi che si spostano da un ambiente all'altro durante i cambi d'ora.

Ciò favorisce l'adozione di modelli didattici funzionali a quei processi di insegnamento-apprendimento attivo in cui gli studenti possano divenire attori principali e motivati nella costruzione dei loro saperi.

L'attuazione del progetto, con la creazione di ambienti di apprendimento attivi dove gli studenti diventano sempre di più soggetti attivi della propria formazione, favorisce la diffusione di approcci operativi che tengono conto della “piramide dell'apprendimento” in cui il “fare” garantisce una migliore sedimentazione delle conoscenze oltre che l'acquisizione di abilità e competenze.

Tale approccio “dinamico e fluido”, considera gli spostamenti degli studenti uno stimolo “energizzante” per la capacità di concentrazione come testimoniato da accreditati studi neuroscientifici.

Presupposto indispensabile per il conseguimento degli obiettivi previsti è la condivisione forte di tutta la comunità educante, in primis la condivisione dell'aula fra docenti dello stesso dipartimento è intesa nell'ottica dell'interazione, della collaborazione e condivisione di idee, elementi che determinano un forte innalzamento della qualità del lavoro ed una giusta valorizzazione delle singole competenze professionali.

Spazio, Tempo e Didattica sono le tre dimensioni su cui fondare il cambiamento

il **PERCHÉ** di un'AULA LABORATORIALE DISCIPLINARE

AULA TRADIZIONALE	AULA LABORATORIO DISCIPLINARE
L'aula, con il suo adattarsi a tutte le materie, l'essere usata anche per gli intervalli, l'assegnare un banco fisso a ogni alunno, è uno spazio fisico certamente identitario per chi la vive, ma al contempo non immediatamente associabile a un argomento specifico o a una materia scolastica. È uno spazio sociale ma non uno spazio disciplinare.	Le aule sono assegnate in funzione delle discipline e possono dunque essere riprogettate e allestite con un setting funzionale alle specificità della disciplina stessa. Il docente non ha più a disposizione un ambiente indifferenziato da condividere con i colleghi di altre materie, ma può personalizzare il proprio spazio di lavoro adeguandolo a una didattica attiva di tipo laboratoriale,

	predisponendo arredi, materiali, libri, strumentazioni, device tecnologici, software, ecc.
L'AULA è assegnata alla classe	L'AULA è assegnata al docente
Ambiente Astratto	Tale tipo d'aula, presentando gli oggetti della specifica disciplina, i suoi strumenti, i suoi segni, favorisce allo stesso tempo l'apprendimento che viene chiamato "situato", e cioè non astratto ma collegato al contesto proprio della disciplina stessa e al contesto sociale in cui avviene l'apprendimento.
Il docente deve portare con sé, mentre si sposta di aula in aula, strumenti fisici (libri, riviste, tablet, strumenti musicali, ecc.) e predisporre gli strumenti virtuali (app, file, ebook, estensioni del pc, ecc) da installare nei pc di tutte le aule in cui insegna.	Il docente può creare un setting d'aula favorevole all'apprendimento della propria disciplina, in particolare attraverso il posizionamento di mediatori didattici quali strumenti fisici (libri, riviste, tablet, strumenti musicali, ecc.) la predisposizione degli strumenti virtuali (app, file, ebook, estensioni del pc, ecc).
il COME di un'AULA LABORATORIALE DISCIPLINARE	
La "CURA" DEL SETTING è dunque un aspetto decisivo nello sviluppo dei processi di apprendimento e nelle aule laboratorio disciplinari diventa anche spazio per la riflessione sulla pratica, il confronto sui metodi didattici, la valutazione e per la creazione di comunità di pratiche rispetto a una data disciplina.	
La TECNOLOGIA deve essere in grado di sviluppare dinamiche sociali e metacognitive di supporto all'apprendimento, centrata sull'alunno, capace di favorire il lavoro cooperativo, in grado di offrire occasioni di socializzazione e di adeguarsi a un lavoro che può avvenire in spazi e tempi differenti. Il setting specifico, inteso come tipologia di strumenti, loro combinazione e loro disposizione nello spazio, varia a seconda della disciplina, ciascuna con le sue esigenze e le sue peculiarità. Ma di base un'aula disciplinare dovrebbe offrire: ➤ un device per ogni alunno (ad es. pc portatile, tablet o smartphone); ➤ un device "centrale" per il docente (ad es. LIM, pc portatile, tablet, ecc.); ➤ un sistema per far dialogare tra loro i vari device; ➤ un cloud, ossia un sistema di archiviazione e condivisione in rete che consente di "recuperare" i materiali e su questi lavorare.	
NON è sufficiente portare gli alunni in un'aula "allestita" in modo diverso ma bisognerà introdurre loro alle nuove modalità di lavoro e di relazione, attraverso FORMAZIONE dedicata.	
L'aula laboratorio disciplinare diventa occasione di riflessione, approfondimento, confronto con i colleghi di una stessa disciplina, comunità di pratica vera e propria, rappresenta allora anche uno strumento di sviluppo professionale per il docente. L'aula disciplinare può diventare anche occasione di collaborazione tra docente e studenti.	
Le aule laboratorio disciplinari necessitano di METODI VALUTATIVI INNOVATIVI, come: ▪ una valutazione diagnostica (rispetto ai contenuti da apprendere ma anche rispetto agli stili di apprendimento, alle competenze trasversali, all'attitudine a partecipare attivamente alle attività proposte); ▪ una valutazione formativa (a supporto del processo di apprendimento in aula e negli ambienti online); ▪ una valutazione certificativa, la quale diventa attività condivisa e partecipata, anche attraverso strumenti come le rubriche, nuovi oggetti dello spazio aule laboratorio disciplinari.	
La PROGRAMMAZIONE didattica, l'esplicitazione delle regole e la loro condivisione, la comunicazione delle pratiche e dei criteri di valutazione, sono elementi imprescindibili per il corretto funzionamento del modello.	

Spostare il baricentro dai “saperi insegnati” alle “competenze apprese”, ponendo lo studente al centro del sistema, significa un cambiamento radicale anche della metodologia, non più di tipo monolitico o semplicemente tradizionale.

In una scuola strutturata con aule laboratorio disciplinari, le varie **metodologie didattiche innovative, inclusive e cooperative** si mescolano talvolta anche all'interno della stessa mattinata: si tratta sempre di metodologie attive, volte a stimolare l'alunno. La cosa importante è che l'alunno sia sempre consapevole di ciò che gli si chiede e attraverso quale metodologia: per questo motivo è opportuno vengano elaborate tabelle schematiche che esplicitino sia i metodi adottati sia il calendario della loro in modo che l'alunno sia ben conscio del proprio processo cognitivo e dell'organizzazione dello spazio didattico, che si modifica di volta in volta.

Nelle aule laboratorio disciplinari i docenti svolgono attività, secondo il modello costruttivista, differenziate in relazione all'argomento trattato. L'organizzazione degli spazi è tale da consentire una rimodulazione del setting che permette di passare rapidamente dalla lezione frontale al lavoro di gruppo.

Le principali metodologie didattiche sperimentabili tramite tale aula a titolo esemplificativo e non esaustivo sono:

- ⇒ Lezione frontale interattiva mediata dal videoproiettore e da materiale online
- ⇒ Lavoro di gruppo in cooperative learning anche con attività differenziate, mediato dalla piattaforma di e-learning, dal materiale presente in classe, dalle lavagne sulle pareti dell'aula, etc.
- ⇒ Problem solving mediato dall'uso di software specifico
- ⇒ Simulazioni
- ⇒ Peer education
- ⇒ Flipped classroom
- ⇒ Spaced learning
- ⇒ Debate
- ⇒ Attività per classi parallele

...in sintesi
Le AULE LABORATORIO DISCIPLINARI
⇒ insegnano a condividere l'aula con altre classi ⇒ insegnano a muoversi nella scuola in autonomia e con responsabilità ⇒ sviluppano la conoscenza della scuola e il senso di appartenenza ⇒ favoriscono l'ottimizzazione delle risorse strutturali ⇒ garantiscono le micro-pause e lo spazio mentale
LO SPAZIO DELLE AULE LABORATORIO DISCIPLINARI:
⇒ è suddiviso in aree dipartimentali contraddistinte da colori e/o arredi diversi a seconda delle discipline ⇒ è assegnato ad uno o più docenti ⇒ sono gli allievi che si spostano da un'aula all'altra e così anche il corridoio diventa spazio di apprendimento
ATTRAVERSO LE AULE LABORATORIO DISCIPLINARI:
⇒ i ragazzi acquisiscono maggiore responsabilità: devono sapere quando e verso dove spostarsi, rispettare le regole precedentemente condivise; ⇒ i ragazzi possano sgranchirsi le gambe, prendere aria, vedere facce diverse dai propri compagni e, di conseguenza, scaricare un po' la tensione ed evitare l'assuefazione che si viene a creare dopo ore passate nello stesso luogo (di solito seduti); ⇒ poiché l'ambiente non è elemento neutro, il docente può creare un setting d'aula favorevole all'apprendimento della propria disciplina, in particolare attraverso il posizionamento di mediatori didattici quali strumenti fisici (libri, riviste, tablet, strumenti musicali, ecc.) che altrimenti deve portarsi dietro mentre si sposta di aula in aula ma soprattutto attraverso la predisposizione degli strumenti virtuali (app, file, ebook, estensioni del pc, ecc) che altrimenti deve installare nei pc di tutte le aule in cui insegna; ⇒ miglioramento della didattica speciale grazie a: - una più facile gestione degli strumenti didattici - ad ambienti strutturati e stimolanti - ad un arricchimento della strumentazione didattica speciale - alla realizzazione di postazioni computer dedicate

Rispetto al quadro programmatico di riferimento, il dimensionamento in sede esecutiva è strutturato come da tabella:

	QUADRO PROGRAMMATICO DI SINTESI – DIMENSIONAMENTO		
	Plessi	N. classi	N. Classi coinvolte
Primaria	Primaria Santa Caterina	20	8
	Primaria S. Brunello	4	2
	Primaria Archi	9	3
	TOTALE	33	13
Secondaria	Pirandello	16	10
	Klearchos	6	5
	TOTALE	22	15
TOTALE GENERALE		55	28

In tutti i laboratori è stato garantito il potenziamento dei servizi di rete, con il cablaggio delle aule e il potenziamento del wi-fi in tutti i plessi. In tutti i laboratori è stata potenziata la funzionalità dei monitor touch già esistenti quindi, non solo con una rete stabile e veloce, ma anche con la dotazione di OPS o mini computer per monitor. In tutti i laboratori è stata prevista l'installazione (tramite acquisizione di licenze) di una piattaforma didattica interattiva, che consenta l'accesso a materiali didattici innovativi anche in formato 3D. Si tratta di un software educativo che permette di ampliare gli strumenti di insegnamento a disposizione del docente offrendo illustrazioni versatili, animazioni e interessanti possibilità di presentazione.

Contenuti interattivi spettacolari e applicazioni per creare laboratori virtuali e di sviluppo delle competenze integrate contribuiscono a suscitare l'interesse degli studenti e a far loro acquisire conoscenze trasversali e composite.

Inoltre, i libri di esercizi e i fogli di lavoro creati nella piattaforma permettono di superare i confini della propria classe e condividere le risorse create a livello scolastico o addirittura nazionale, consentendo agli insegnanti di confrontarsi con i colleghi e accedere e utilizzare i quaderni e i fogli di lavoro di altre centinaia di classi.

Tutto questo tramite una piattaforma che si adatta a qualsiasi dispositivo, di facile utilizzo e soprattutto versatile.

La piattaforma permette anche di aprire documenti PDF, consentendo ad esempio agli utenti di utilizzare i PDF dei libri di testo come base per le loro presentazioni, su cui poi inserire contributi originali ed annotazioni e arrivare persino a trasformarli in pubblicazioni digitali, aggiungendo contenuti interattivi in pochi e semplici passaggi.

Accanto ad una dotazione di base, il progetto ha poi orientato l'intervento sulla creazione di laboratori ibridi e specialistici, con l'obiettivo di creare laboratori che consentano la produzione di video, di apps e giochi, di arte e musica digitale, e che costituiscano un accesso alla realtà immersiva dove, ad esempio, si possa proporre una didattica basata sullo storytelling o metodologie di didattica attiva. Con i laboratori specialistici la scuola si dota quindi di spazi innovativi e modulari dove sviluppare il punto d'incontro tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie. In questa visione, le tecnologie hanno un ruolo abilitante ma non esclusivo: come una sorta di "tappeto digitale" in cui, però, la fantasia e il fare si incontrano, coniugando tradizione e futuro, recuperando pratiche e innovandole. Scenari didattici costruiti attorno a robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti manuali e digitali, serious play e storytelling troveranno la loro sede naturale in questi spazi in un'ottica di costruzione di apprendimenti trasversali. Il laboratorio è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento".

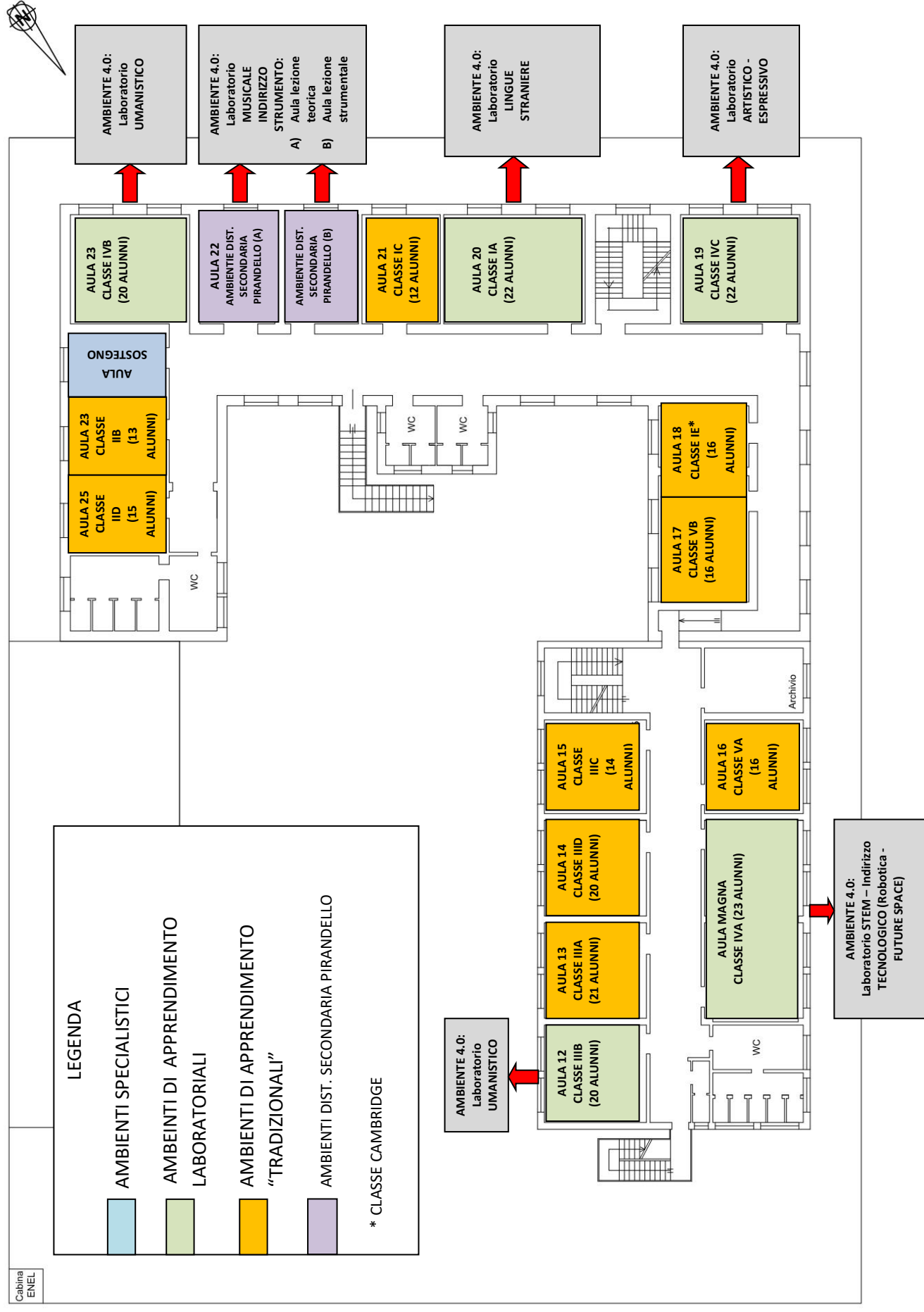
Tutti gli Ambienti Innovativi sono stati realizzati secondo dieci concetti chiave:



PIANTA PIANO TERRA



PIANTA PIANO PRIMO

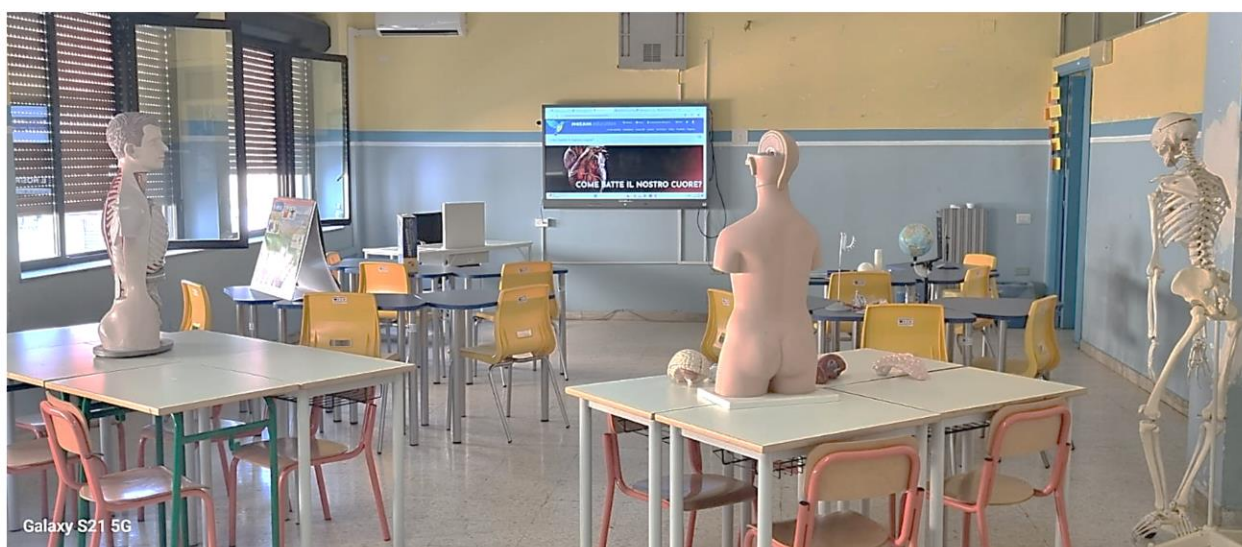
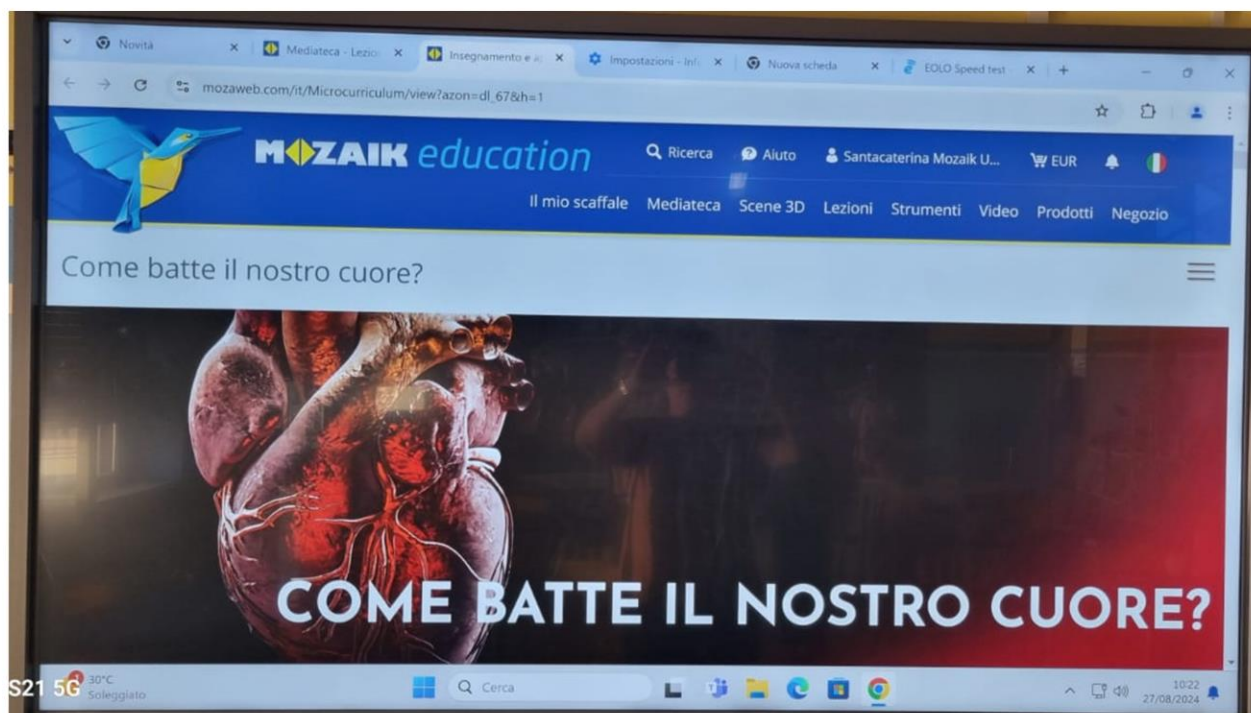


DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S. CATERINA 01- LABORATORIO STEM – INDIRIZZO SCIENTIFICO
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO
LOCALIZZAZIONE	AULA 5 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IIC
NUMERO UTENTI	21

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH DABLIU	1
	COMPOSIZIONE CON 4 BANCHI	12
	SEDUTA ERGONOMICA IMPILABILE	12
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	9
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	9
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADI E MOBILETTI)	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik19)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	MATERIALE DIDATTICO SPECIALISTICO	-
	RETE WIFI FALCOMATA	-





Galaxy S21 5G



Galaxy S21 5G



Galaxy S21 5G

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 02 - LABORATORIO IBRIDO – TECNOLOGICO/ SCIENTIFICO
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO
LOCALIZZAZIONE	AULA 1 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IVD
NUMERO UTENTI	16

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	16
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	16
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADI E MOBILETTI)	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik20)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	MATERIALE DIDATTICO SPECIALISTICO	-
	RETE WIFI FALCOMATA	-



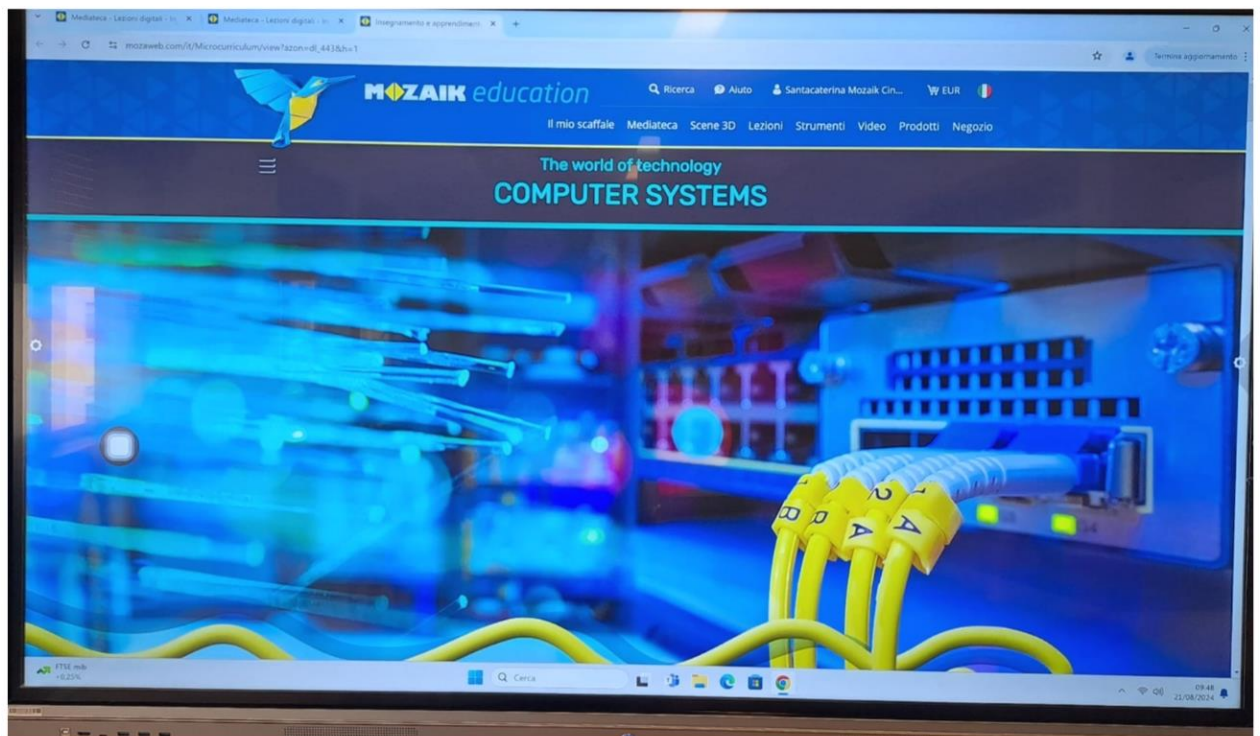


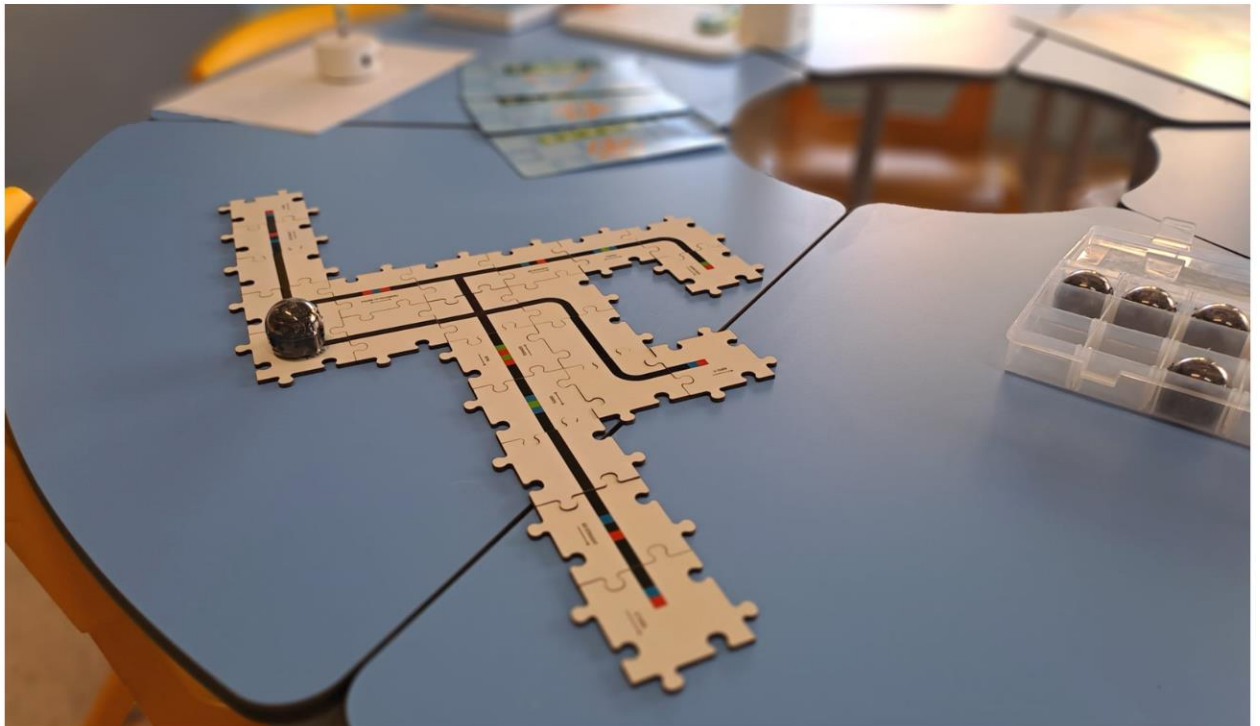
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 03 - LABORATORIO STEM – INDIRIZZO TECNOLOGICO (ROBOTICA – FUTURE SPACE)
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO STEM
LOCALIZZAZIONE	AULA MAGNA - PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IVA
NUMERO UTENTI	23

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	11
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	11
	COMPOSIZIONE CON 6 BANCHI (2)	12
	SEDUTA ERGONOMICA IMPILABILE	12
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADI, CARRELLO E MOBILETTI)	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik23)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	MATERIALE DIDATTICO SPECIALISTICO	-
	PANNELLO LAVAGNA MAGNETICA	1
	RETE WIFI FALCOMATA	-







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ DEBATE

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

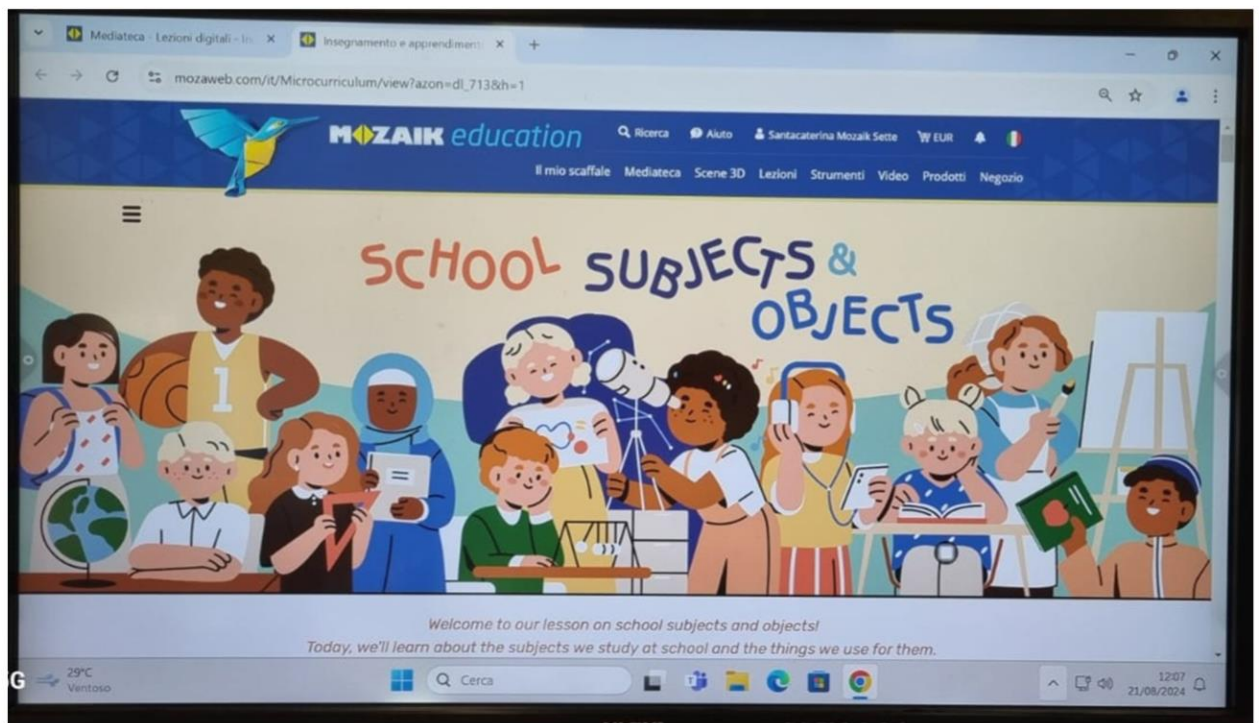
Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

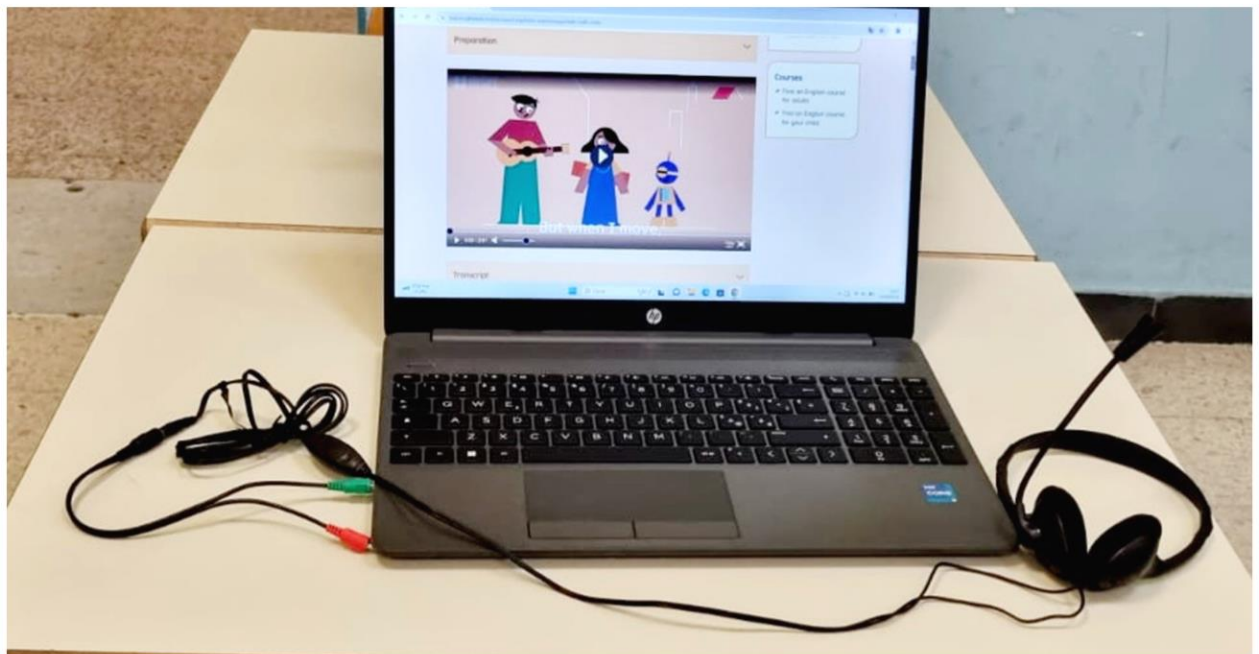
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 04- LABORATORIO LINGUE STRANIERE
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO LINGUISTICO
LOCALIZZAZIONE	A 20 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IA
NUMERO UTENTI	21

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	21
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	21
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADIO)	
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik23)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	MATERIALE DIDATTICO SPECIALISTICO	-
	PANNELLO LAVAGNA MAGNETICA	1
	NOTE BOOK	10
	CARRELLO DI RICARICA NOTEBOOK	1
	MICROFONO CON ARCHETTO MOBILE	1
	CUFFIE E SPEAKER	10
	RETE WIFI FALCOMATA	-





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 05- LABORATORIO UMANISTICO (SCRITTURA)
PLESSO	S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO UMANISTICO
LOCALIZZAZIONE	A12 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IIIB
NUMERO UTENTI	20 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH YASHI	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADIO)	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (MOZAIK 22)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	LEGGIO/SCRIVINPIEDI	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	PANNELLO LAVAGNA MAGNETICA	1
	RETE WIFI FALCOMATA	-



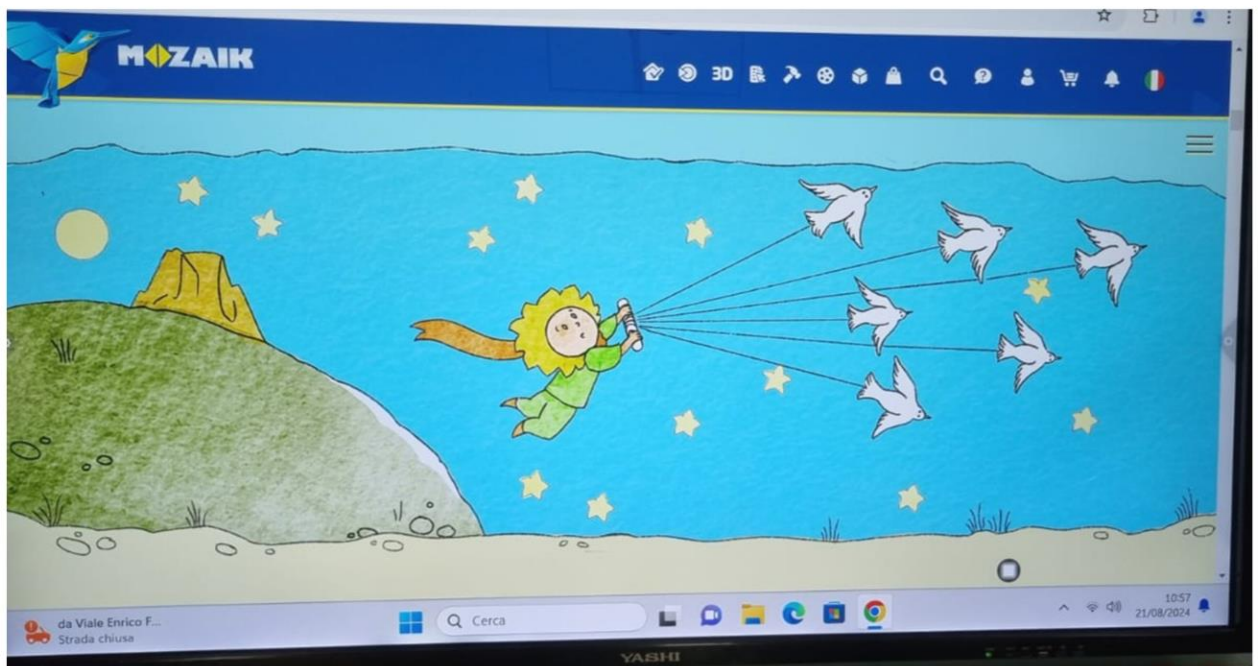


DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 06– LABORATORIO UMANISTICO (LETTURA)
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO UMANISTICO
LOCALIZZAZIONE	A23 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IVB
NUMERO UTENTI	20 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH YASHI	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (libreria)	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik26)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	RETE WIFI FALCOMATA	-





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero

dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "star bene", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;

- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

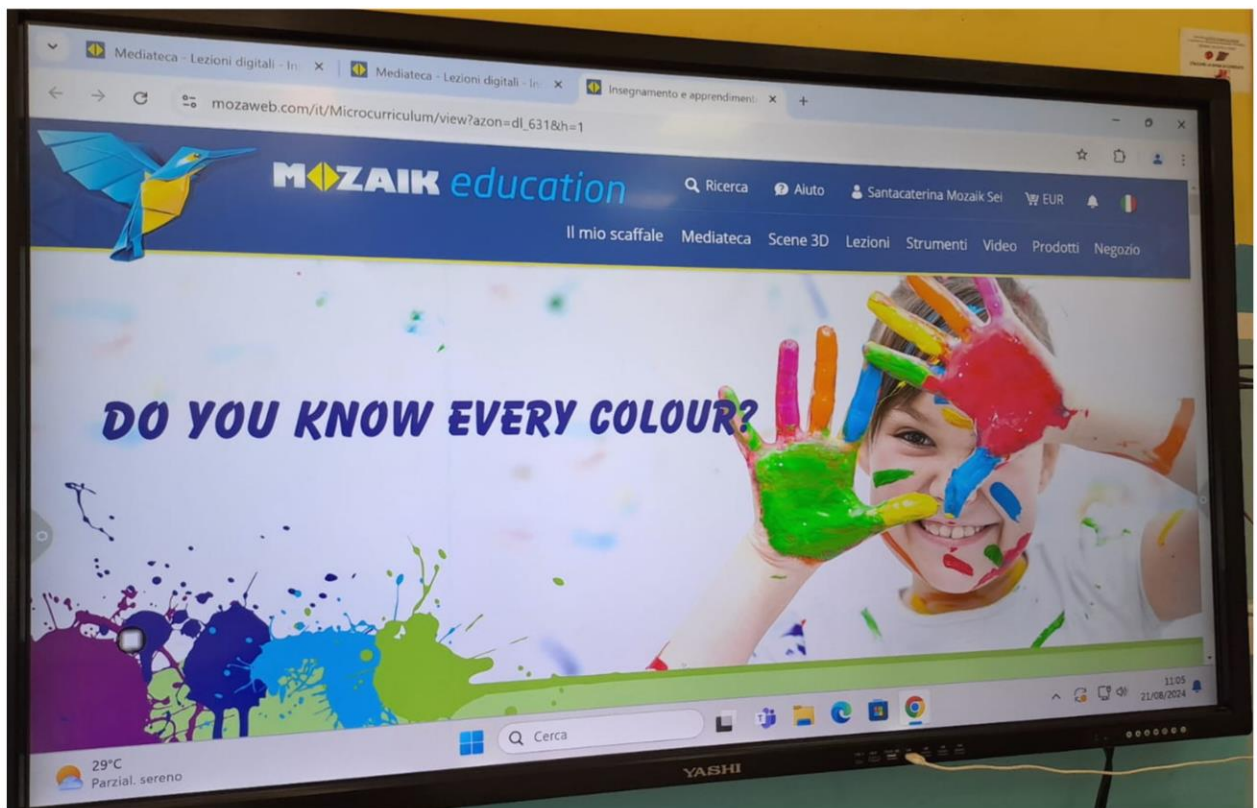
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 07– LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
LOCALIZZAZIONE	A19 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IVC
NUMERO UTENTI	22 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH	FUNZIONANTE
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	22
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	22
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 1ANNI) (mozaik24)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	CAVALLETTO DA TAVOLO	12
	CARRELLO ASCIUGA FOGLI	1
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1
	RETE WIFI FALCOMATA	-





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ TINKERING

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo.

Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

▪ ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo

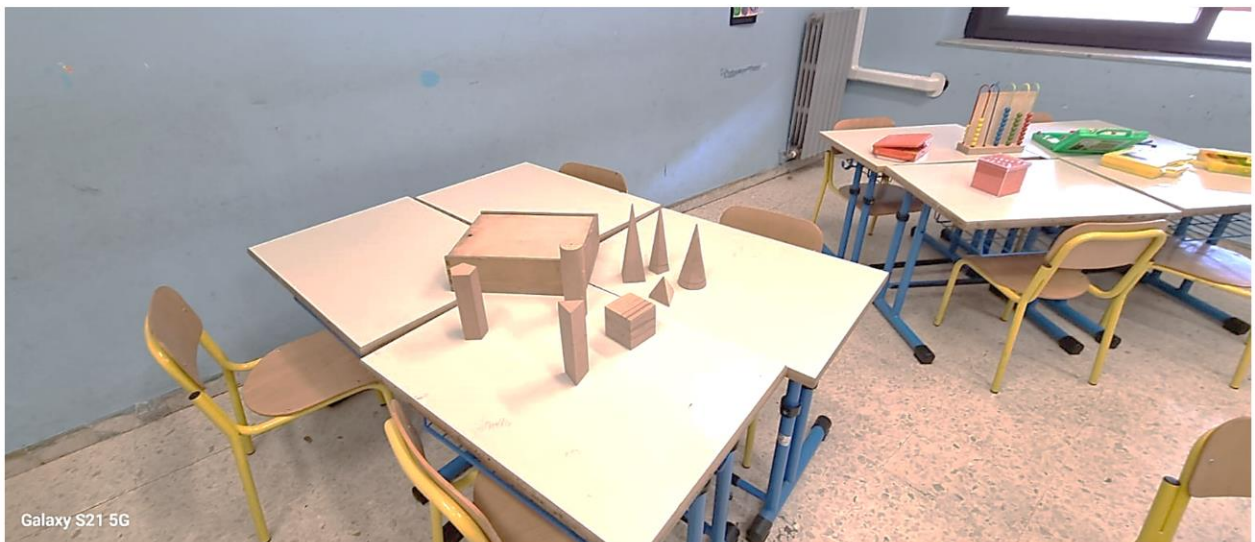
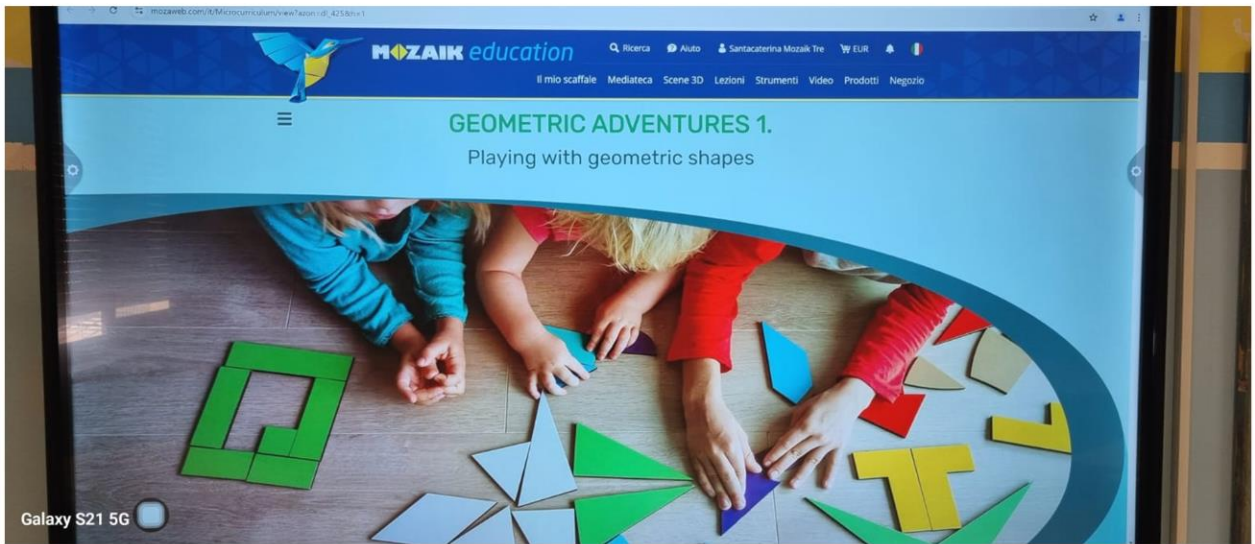
sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	S.CATERINA 08– LABORATORIO IBRIDO TECNOLOGICO-MATEMATICO
PLESSO	PRIMARIA S.CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO TECNOLOGICO-UMANISTICO
LOCALIZZAZIONE	AULA 3 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IIA
NUMERO UTENTI	18

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik21)	1
	OPS	1
	CUFFIE E SPEAKER	10
	ATTREZZATURE DIDATTICHE SEPCIALISTICHE	-
	RETE WIFI FALCOMATA	-





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "star bene", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione. discipline.

▪ PROBLEM SOLVING

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ PROJECT BASED LEARNING

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO MUSICALE CON CURVATURA INDIRIZZO MUSICALE (STRUMENTO)
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO – SEZIONE DISTACCATA PRESSO SANTA CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO MUSICALE CON CURVATURA INDIRIZZO MUSICALE (STRUMENTO)
LOCALIZZAZIONE	AULA 22 PRIMO PIANO – PLESSO SANTA CATERINA
USO ATTUALE	CLASSE
NUMERO UTENTI	-

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH 75’’	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI E SEDIE)	-
	RETE WIFI FALCOMATA	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PRESA LAN
	OPS	1
	MIXER PASSIVO DIGITALE 16 CANALI CON ACCESSORI	1
	MICROFONO CON ARCHETTO MOBILE	2
	SOFTWARE FINALE 27 ITALIANO	1
	CASSE ACUSTICHE VIBE MKIIJBSISTEM	2
	SUBWOOFER 15 MKIIJBSISTEM	2
	REGISTRATORE MULTITRACCIA DIGITALE	1
	MICROFONO PROFESSIONALE A CONDENSATORE CON BRACCIO+ANTIPOP+CAVETTERIA	1
	MICROFONO DINAMICO PER VOCE	1
	MICROFONO DINAMICO PER STRUMENTI	4
	SOFTWARE WARKSTATION PER PRODUZIONI MUSICALI VERSIONE EDUCATIONAL	1
	SOFTWARE PER POST PRODUZIONE AUDIO E VIDEO VERSION EDUCATIONAL	1
	STAGE BOX 16 CANALI	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1









METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il “problem solving” è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l’identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l’efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell’errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell’esposizione che dell’apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l’uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un’esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L’aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

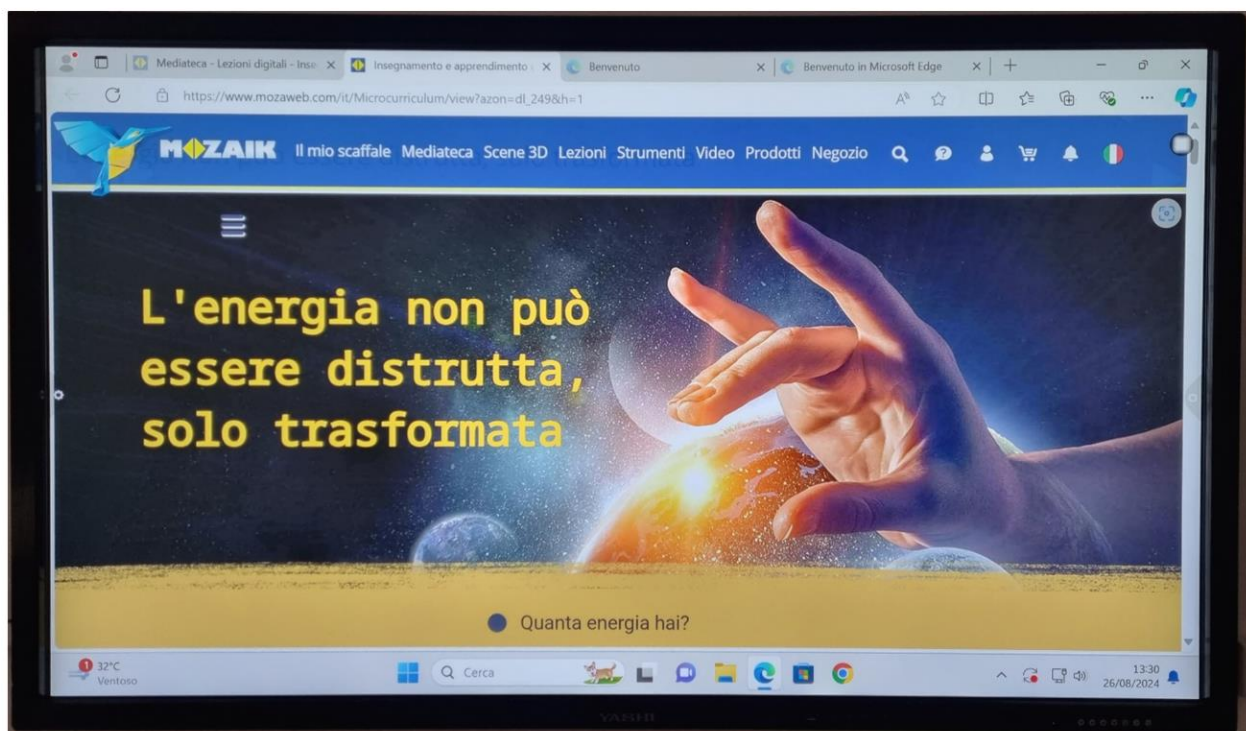
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell’utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell’ambito dell’educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l’obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell’immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO IBRIDO
PLESSO	PIRANDELLO - SEDE DISTACCATA A SANTA CATERINA
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO
LOCALIZZAZIONE	A11PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IID
NUMERO UTENTI	

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH YASHI	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	
	COMPUTER DEL DOCENTE	1
	RETE WIFI FALCOMATA	POTENZIATA
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PUNTO LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI)	1
	OPS	1
	COMPUTER PORTATILE	10
	CARRELLO DI RICARICA PORTATILE	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero

dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "star bene", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;

- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali

tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene oramai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo.

Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

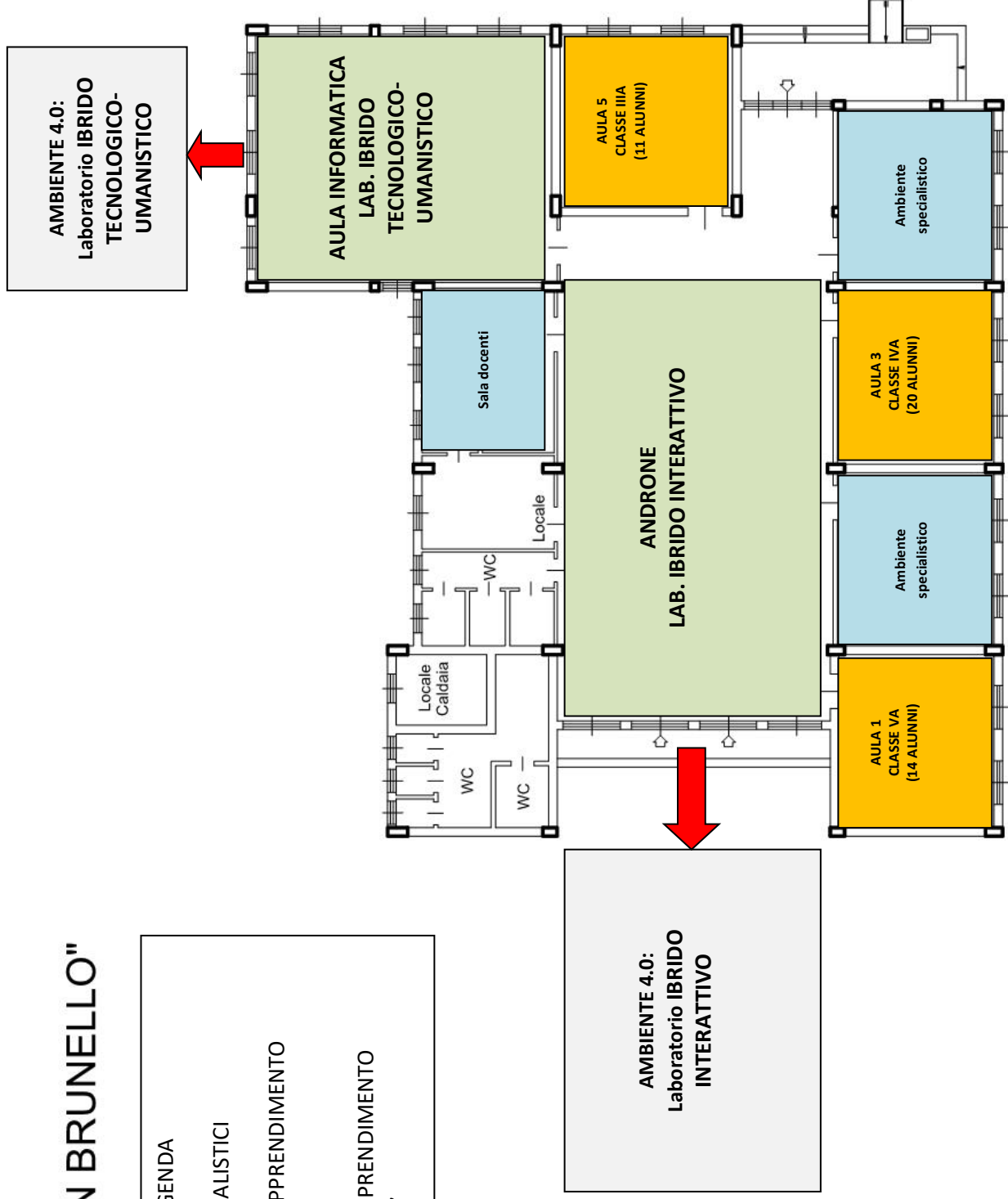
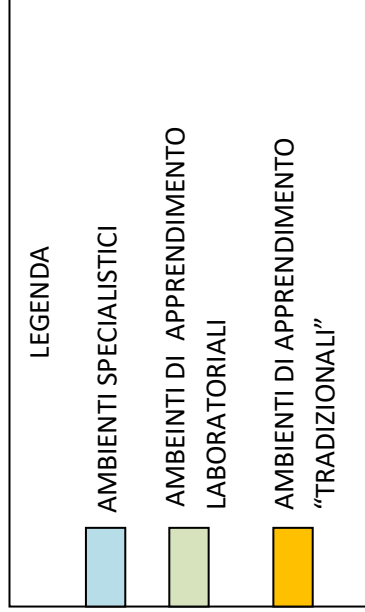
Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

PRIMARIA "SAN BRUNELLO"



DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI		
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	SAN BRUNELLO 01- LABORATORIO IBRIDO TECNOLOGICO-UMANISTICO	
PLESSO	PRIMARIA SAN BRUNELLO	
TIPOLOGIA	LABORATORIOTECNOLOGICO-UMANISTICO	
LOCALIZZAZIONE	AULA INFORMATICA PIANO TERRA	
USO ATTUALE	LABORATORIOTECNOLOGICO-UMANISTICO	
DOTAZIONI		
CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH 75"	1
	POSTAZIONI COMPUTER CON PRESA LAN E ALIMENTAZIONE	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI)	1
	OPS	1
	COMPUTER PORTATILE	8
	CARRELLO DI RICARICA PORTATILE	1
	STAMPANTE/FOTOCOPIATORE	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	18
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	18





DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	SAN BRUNELLO 02- LABORATORIO IBRIDO INTERATTIVO
PLESSO	PRIMARIA SAN BRUNELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO INTERATTIVO
LOCALIZZAZIONE	SALA ATTIVITA' COLLETTIVE
USO ATTUALE	ANDRONE
NUMERO UTENTI	-

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	POTENZIAMENTO WIFI	INTEGRAZIONE RETE CON NUOVI PUNTI WIFI
	TAPPETO INTERATTIVO MOBILE	1



METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i

comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;

- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

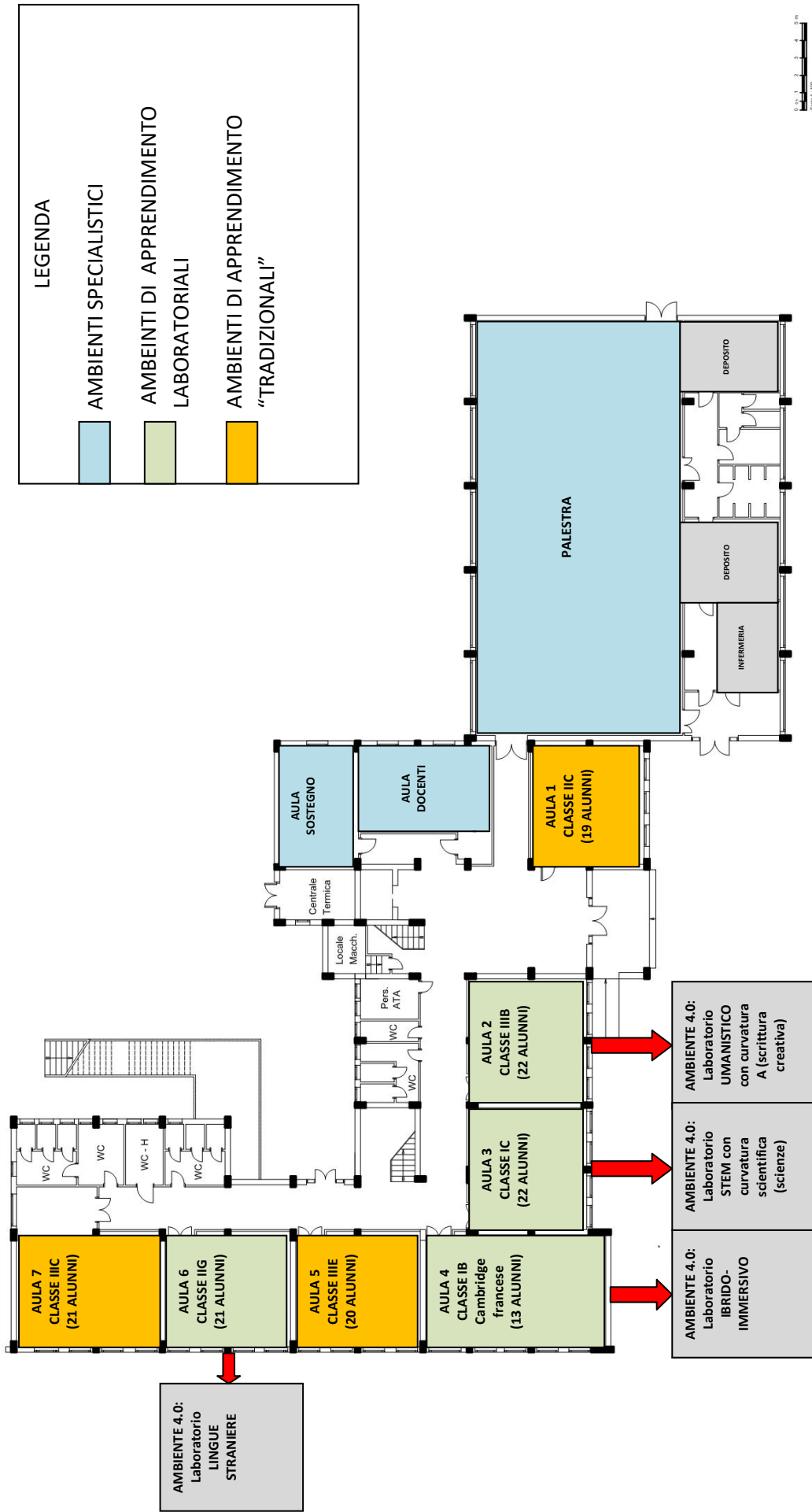
▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

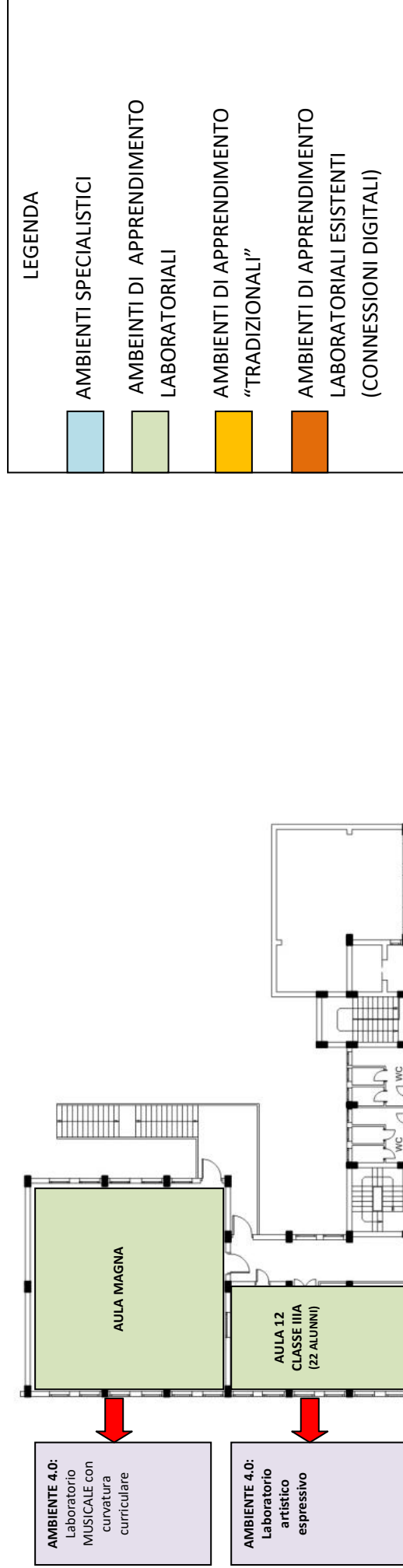
SECONDARIA PIRANDELLO

PIANTA PIANO TERRA



SECONDARIA PIRANDELLO

PIANTA PIANO TERRA



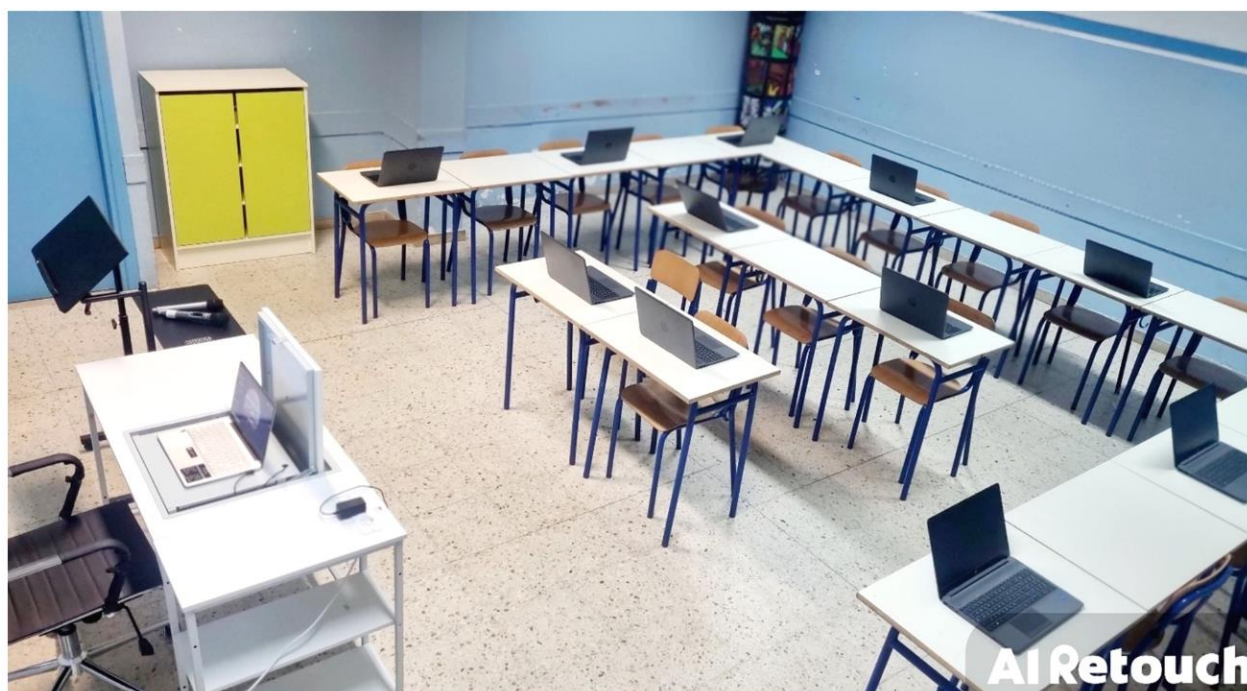
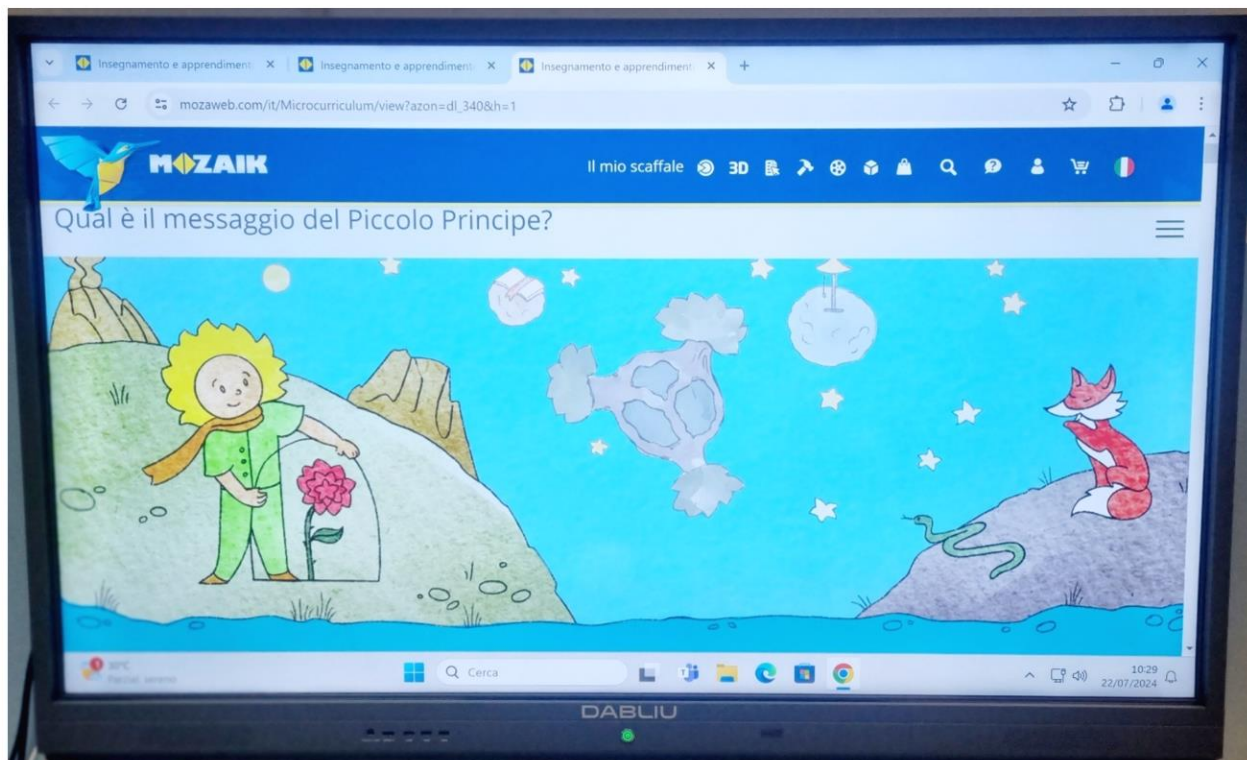
PIANTA PIANO PRIMO

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “A” (scrittura)
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “A”
LOCALIZZAZIONE	AULA 2 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IIIB
NUMERO UTENTI	20 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH DABLIU	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	20
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	PC DEL DOCENTE (MICROTECH)	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	LEGGIO/SCRIVINPIEDI	1
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Pirandello Mozaik 1)	1
	IMPIANTO AUDIO CON CASSE E MICROFONO SENZA FILI	1
	CARRELLO DI RICARICA NOTEBOOK	1
	NOTE BOOK	12
	OPS	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ **INTERDISCIPLINARIETA'**

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ **ROLE PLAYING**

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

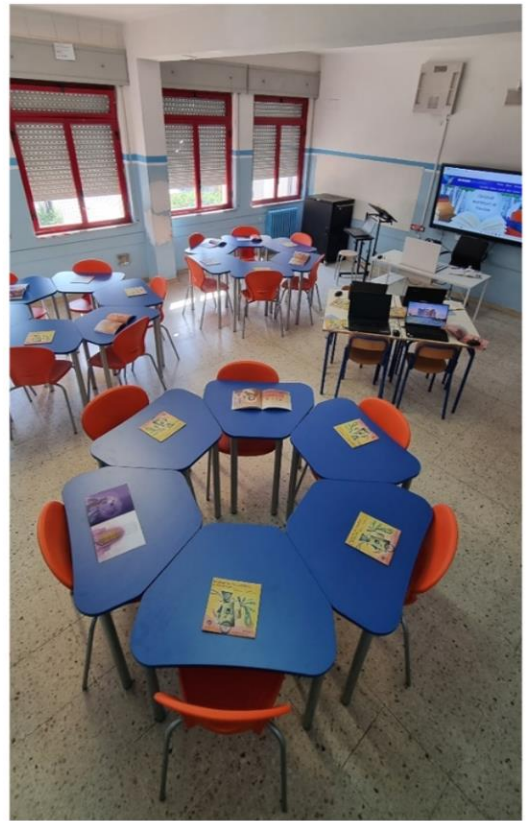
DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “B” (Lettura)
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “B”
LOCALIZZAZIONE	A11 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IIE
NUMERO UTENTI	22 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA’
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	COMPOSIZIONE CON 4 BANCHI	18
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	4
	SEDUTA ERGONOMICA SEDIE	18
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADIETTO-LIBRERIA)	1
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (MozaiK2)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	LEGGIO/SCRIVINPIEDI	1
	CARRELLO RICARICA PORTATILI	1
	COMPUTER PORTATILI LENOVO	9
	COMPUTER DOCENTE (Microtech)	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

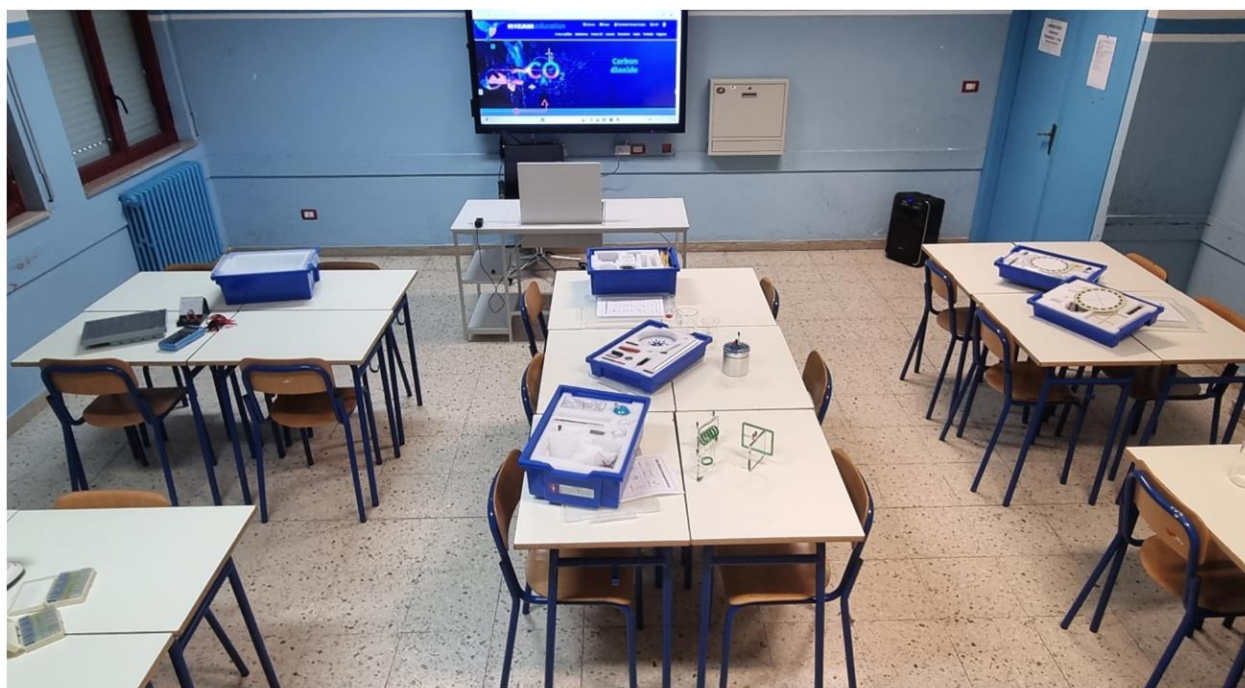
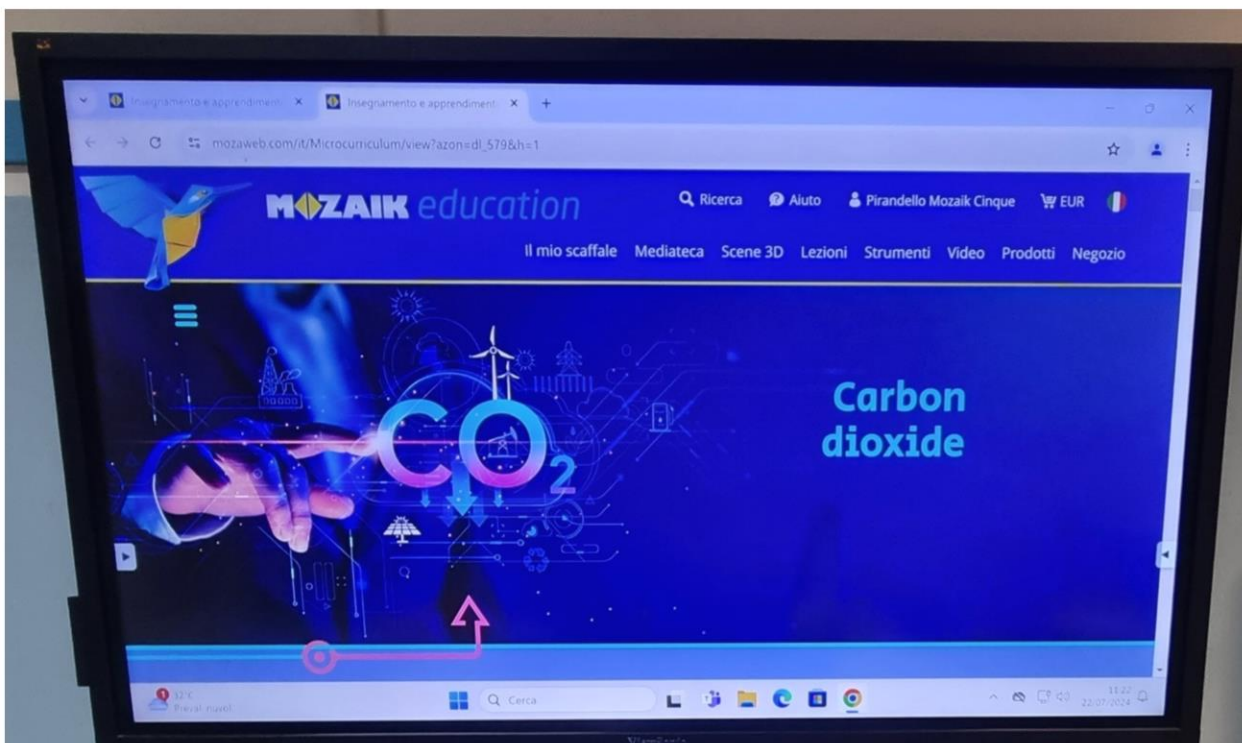
(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

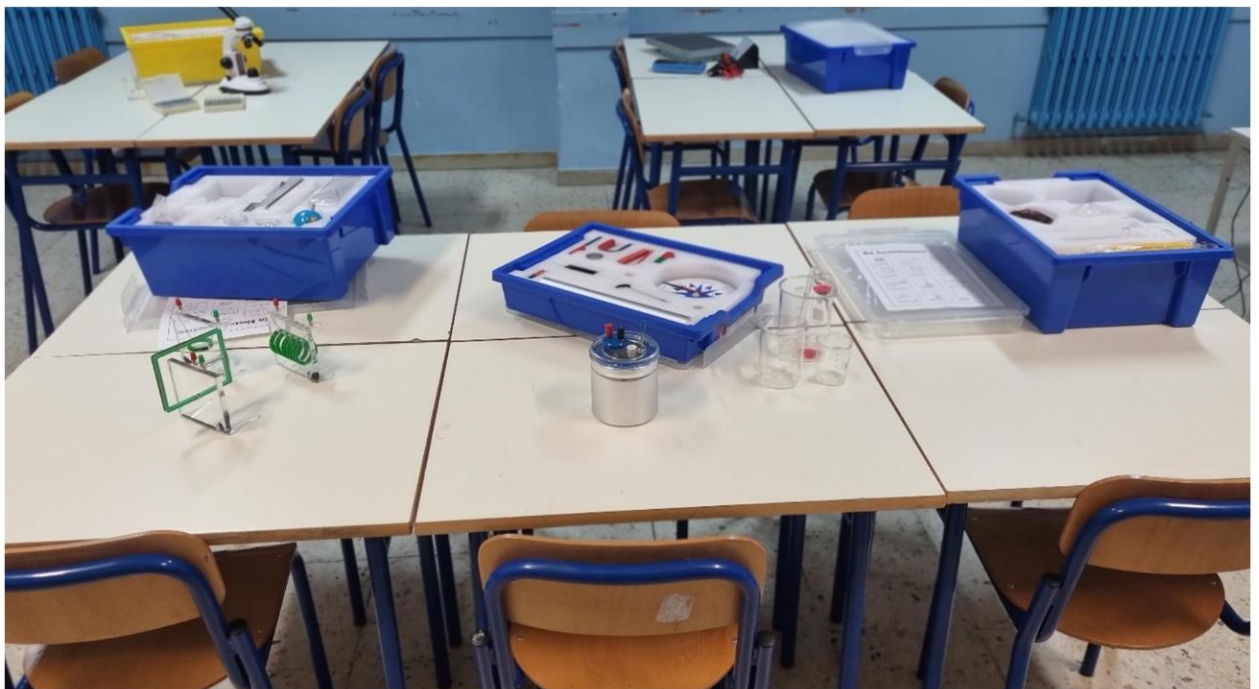
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO SCIENTIFICO TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA SCIENTIFICA
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO SCIENTIFICO TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA SCIENTIFICA
LOCALIZZAZIONE	A3 PIANOTERRA
USO ATTUALE	CLASSE IA
NUMERO UTENTI	22 alunni

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	22
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	22
	ARREDI TRADIZIONALI (TAVOLI)	2
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	N. 1 COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik5)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	PIANO DI LAVORO ATTREZZATO MOBILE	1
	ARMADIETTO TRADIZIONALE	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il “problem solving” è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l’identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l’efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell’errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un’esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L’aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l’educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l’educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO SCIENTIFICO/TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA TECNOLOGICA
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO SCIENTIFICO TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA TECNOLOGICA
LOCALIZZAZIONE	A9 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IC (BRITISH INGLESE/SPAGNOLO)
NUMERO UTENTI	24

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	24
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	24
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADIETTO)	2
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 presa Lan
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (MozaiK 7)	1
	OPS	1
	MONITOR TOUCH 75 POLLICI	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	ATTREZZATURE ROBOTICA	-
	STAMPANTE 3D	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ DEBATE

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

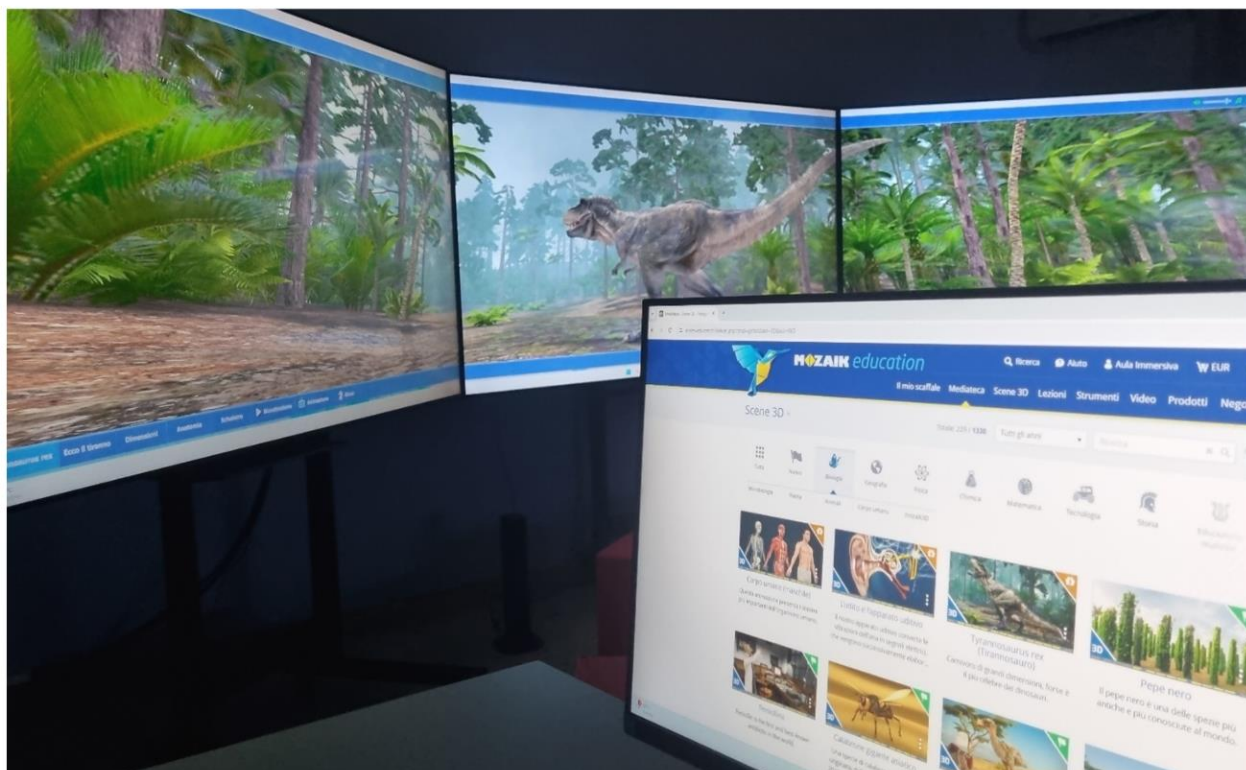
Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

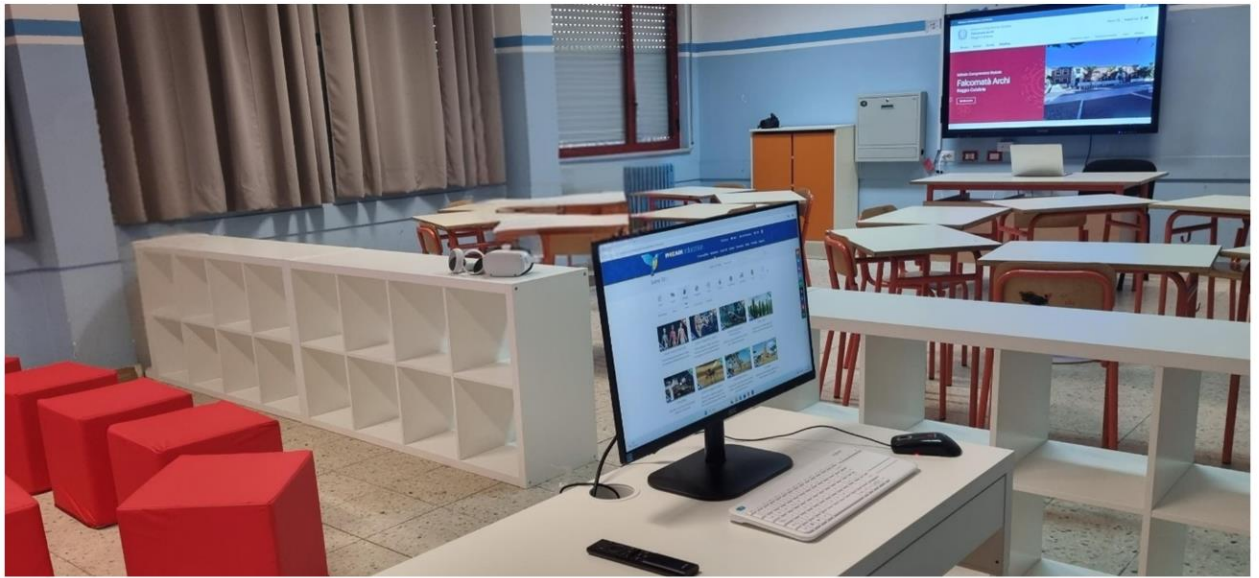
DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO IBRIDO-IMMERSIVO
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO-IMMERSIVO
LOCALIZZAZIONE	A4 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IB – British (Inglese-Francese)
NUMERO UTENTI	13 ALUNNI

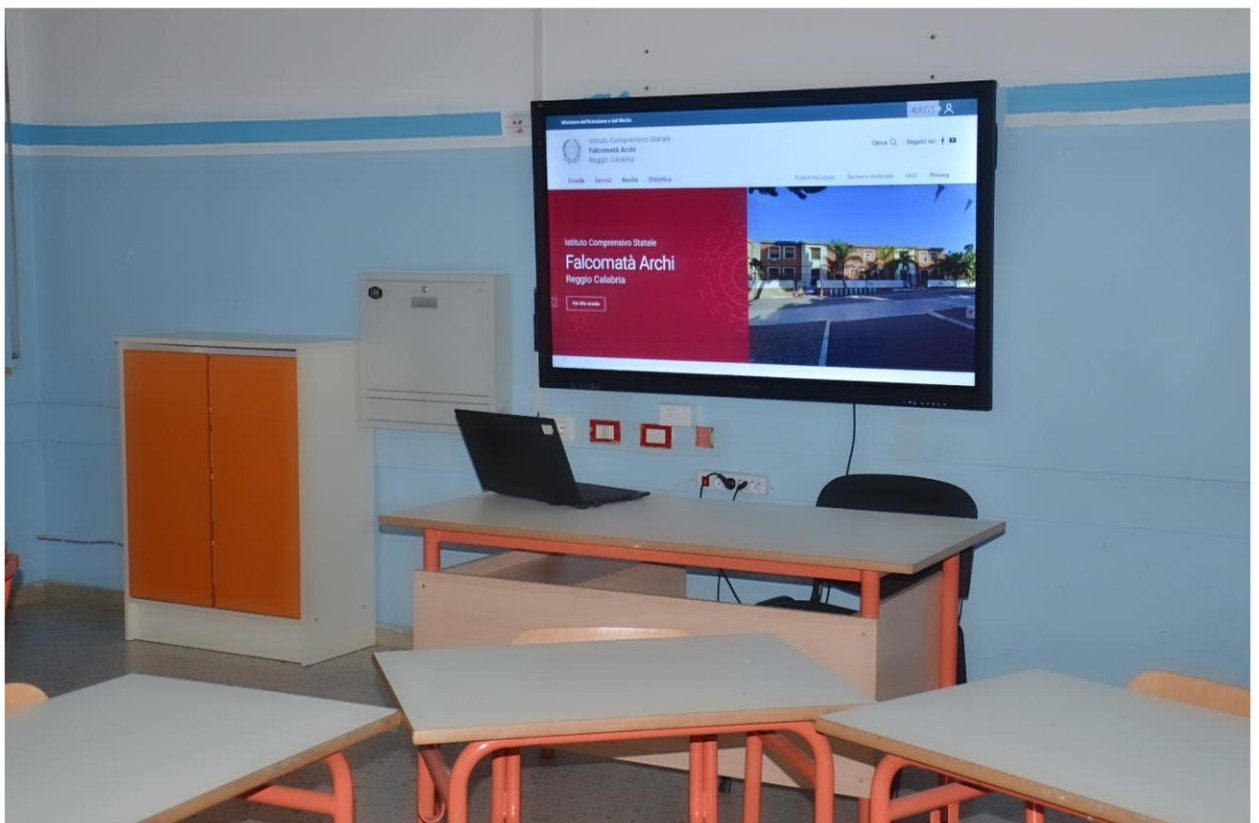
DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH DABLIU	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	13
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	13
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 Punto LAN
	TENDA OSCURANTE IGNIFUGA COMPLETA DI BASTONE	6
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik Aula Immersiva)	1 CON ARREDI
	VISORI VR	1
	ARREDI MORBIDI 104X44X40	13
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1
	CASELLARIO IN LEGNO A 3 VANI CON CHIUSURA CON CHIAVE DI SICUREZZA	1
	COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1











METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

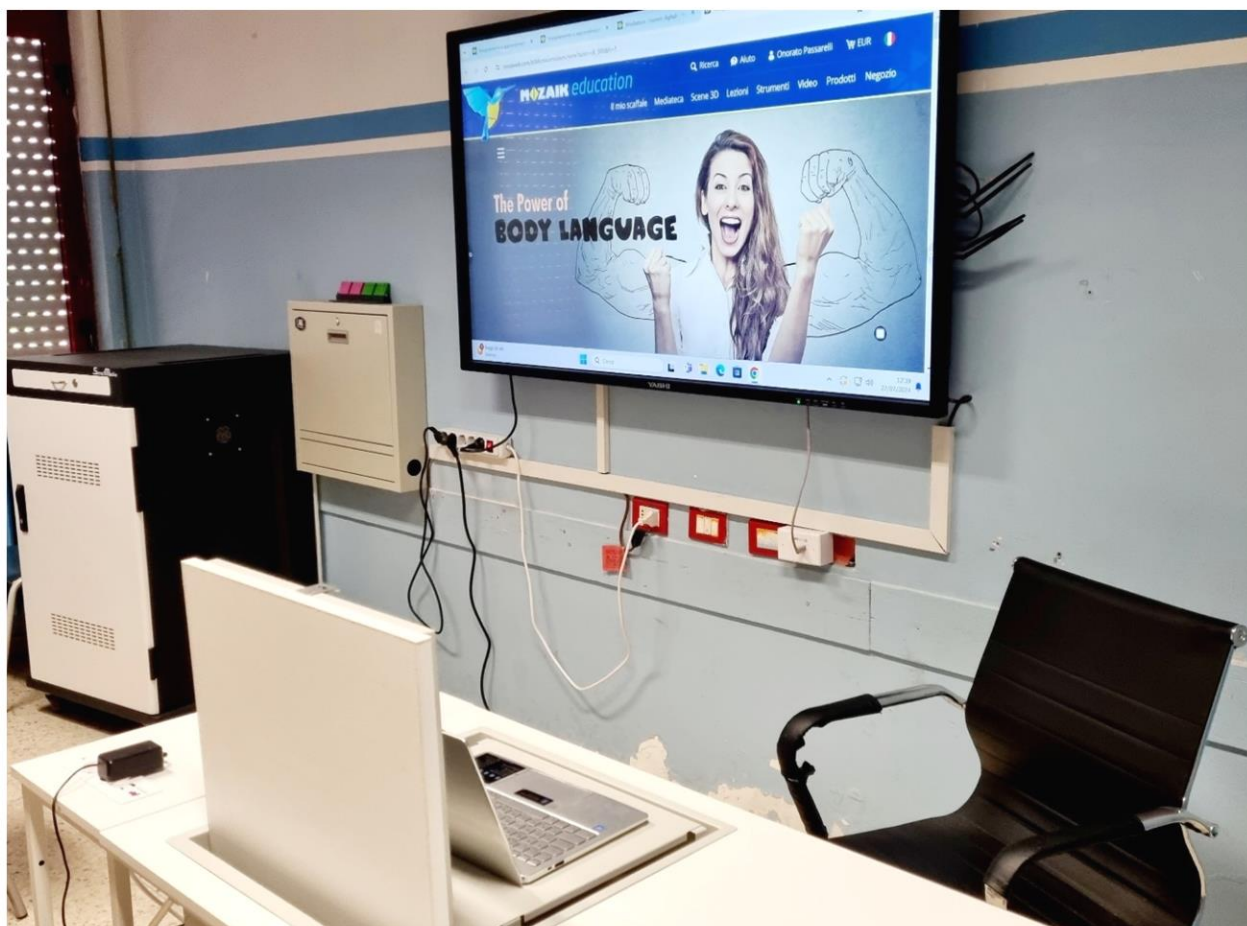
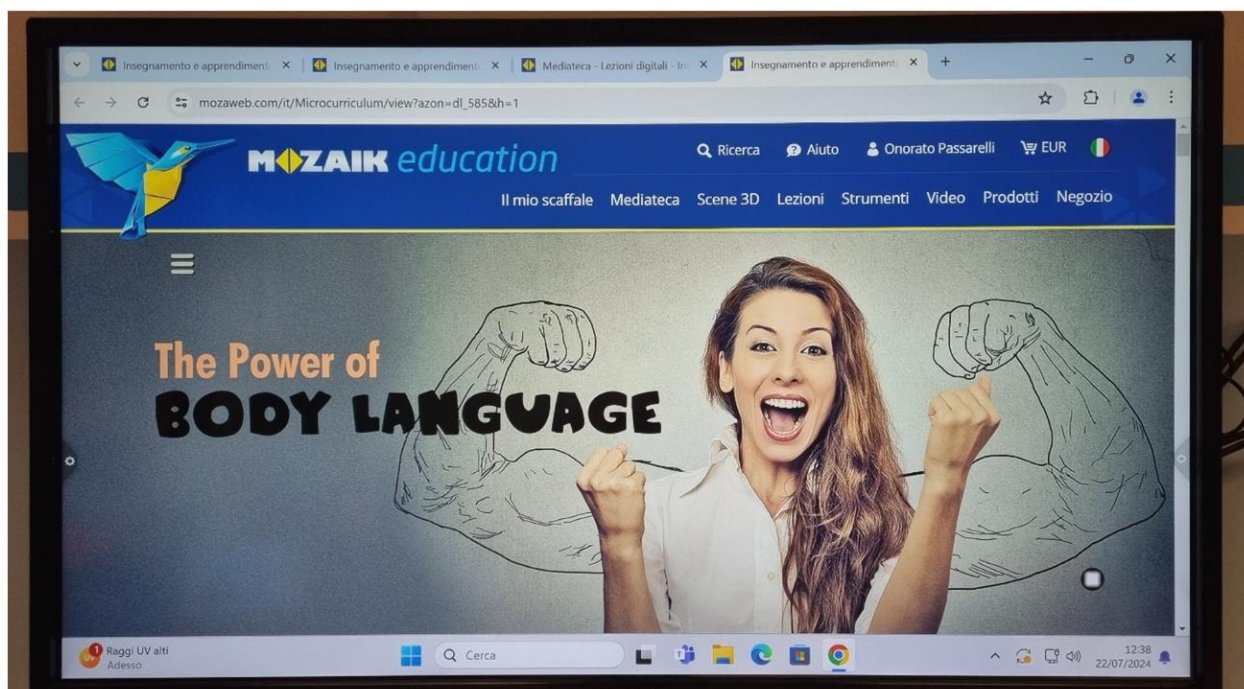
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO LINGUE STRANIERE
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO LINGUISTICO
LOCALIZZAZIONE	A6 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IIG
NUMERO UTENTI	21 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH YASHI	1
	COMPOSIZIONE CON 4 BANCHI	18
	SEDUTA ERGONOMICA IMPILABILE	18
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	5
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	5
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1
	RETE WIFI ZYXEL	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik 3)	1
	NOTE BOOK	15
	CARRELLO DI RICARICA NOTEBOOK	1
	OPS	1
	MICROFONO CON ARCHETTO MOBILE	1
	CUFFIE E SPEAKER	21
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

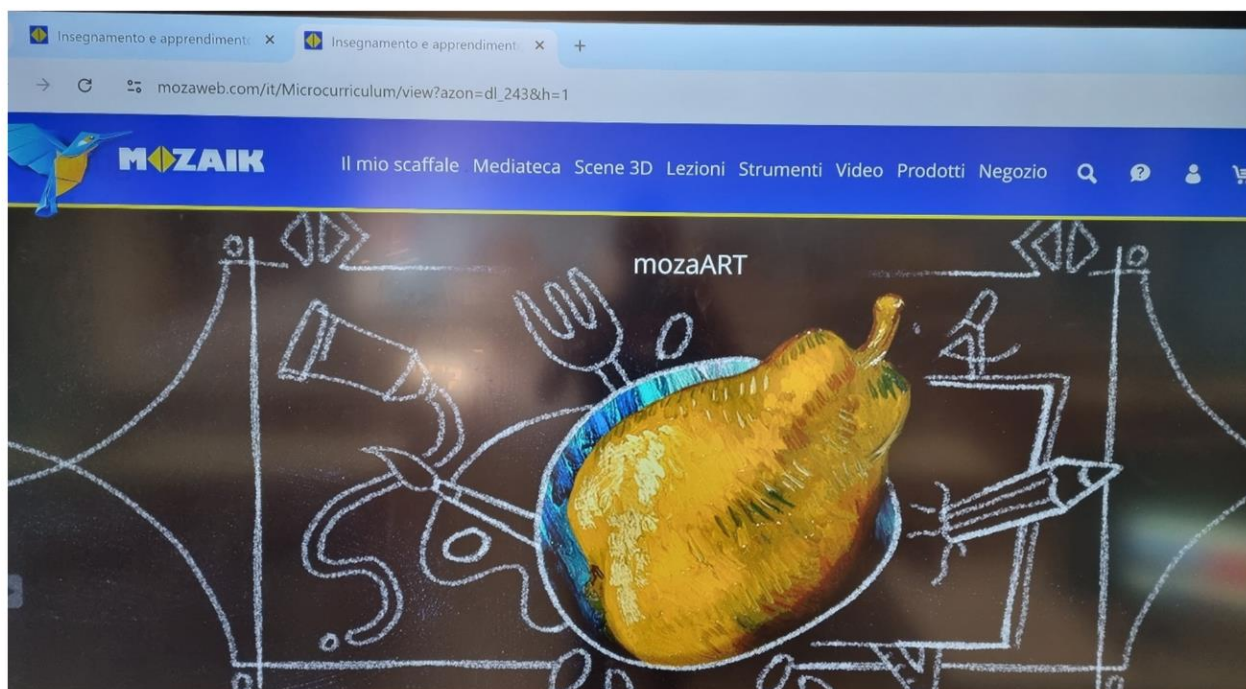
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

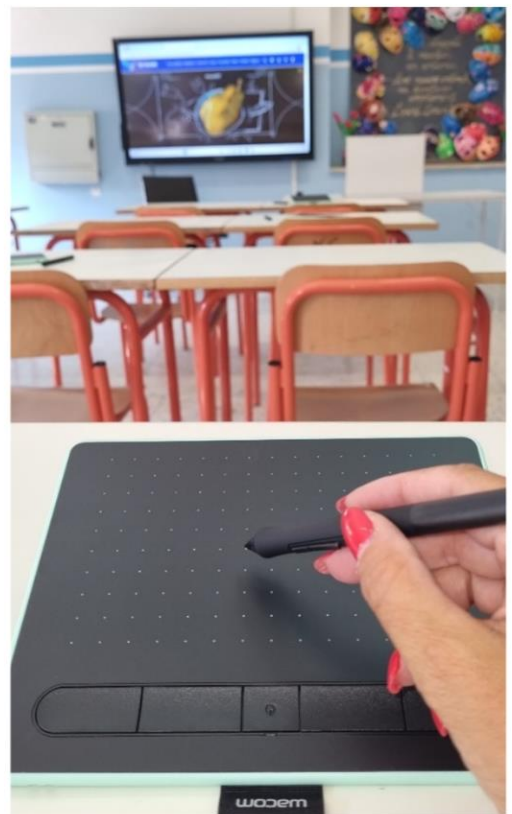
DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
LOCALIZZAZIONE	A12 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IIIA
NUMERO UTENTI	22 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	22
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	22+22
	ARREDI TRADIZIONALI (TAVOLI)	4
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1
	N. 1 COMPUTER DEL DOCENTE	1
	RETE WIFI ZYXEL	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (mozaik 6)	1
	OPS	1
	TAVOLETTA GRAFICA CON SOFTWARE INTEGRATO	11
	CARRELLO DI RICARICA TAVOLETTE GRAFICHE	1
	MONITOR TOUCH 65 POLLICI	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	CAVALLETTO DA TAVOLO	20
	CARRELLO ASCIUGA FOGLI	1
	CARRELLO PORTA ATTREZZATURE	1
	PANNELLO DIVISORIO-ESPOSITIVO IN SUGHERO 1.10X2.00	3
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1











METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ PROJECT BASED LEARNING

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

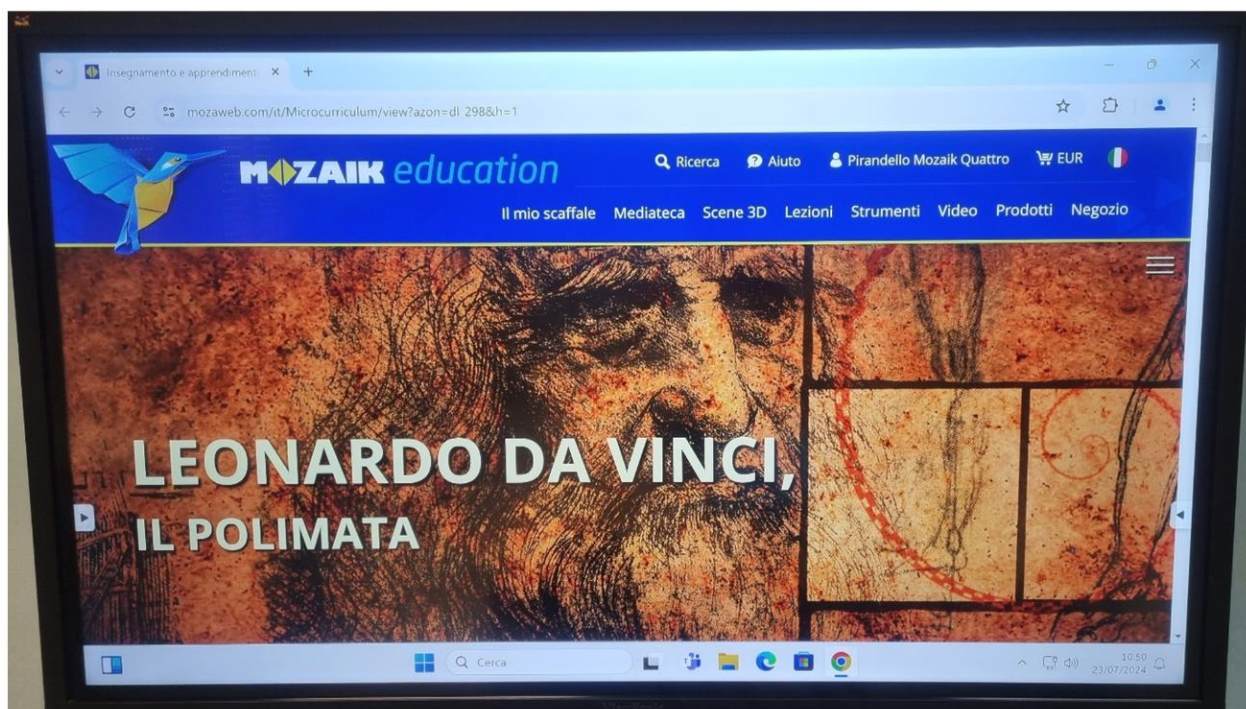
Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società. A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO IBRIDO
PLESSO	PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO
LOCALIZZAZIONE	A10 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IIA
NUMERO UTENTI	20

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	20
	ARREDI TRADIZIONALI (ARMADIETTO)	1
	ARREDI TRADIZIONALI (CATTEDRA)	1
	COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1
	RETE WIFI FALCOMATA	POTENZIATA
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PUNTO LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik4)	1
	OPS	1
	CASSETTA DI SICUREZZA A PARETE PER PC	1





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al

percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

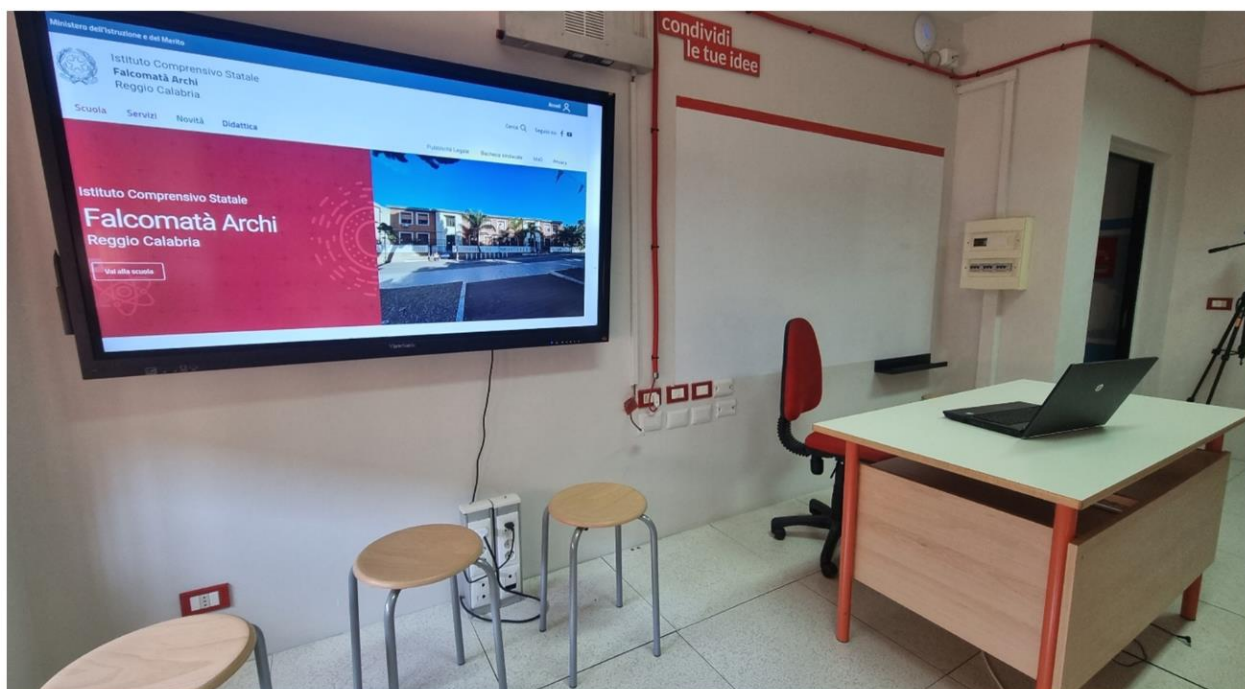
Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società. A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO CONNESSIONI DIGITALI “SAVE THE CHILDREN”
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO CONNESSIONI DIGITALI
LOCALIZZAZIONE	A13 PIANO PRIMO (EX LABORATORIO INFORMATICA)
USO ATTUALE	CLASSE IE
NUMERO UTENTI	21 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA’
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	21
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	21
	ARREDI TRADIZIONALI (CATTEDRA)	1
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDUTA DEL DOCENTE)	1
	ARREDI TRADIZIONALI (CONENSSIONI DIGITALI)	-
	RETE WIFI ZYXEL	POTENZIATA
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 Punto LAN
	VIDEOPROIETTORE	1
	COMPUTER PORTATILE DEL DOCENTE (microtech)	1





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ DEBATE

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare

in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l’attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un’affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell’altro (CONTRO).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l’implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l’uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un’introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l’occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall’insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l’apprendimento ha il potenziale per connettere l’apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l’alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell’esposizione che dell’apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l’uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un’esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra

pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

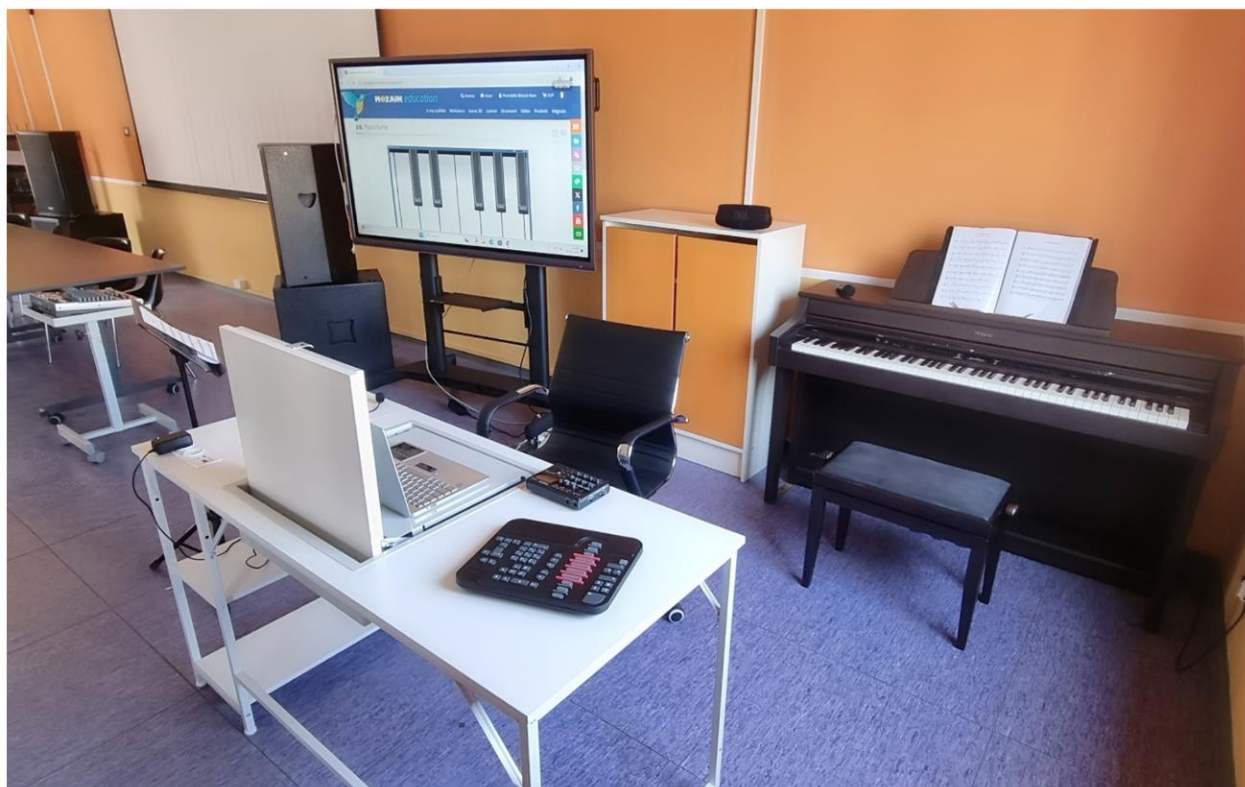
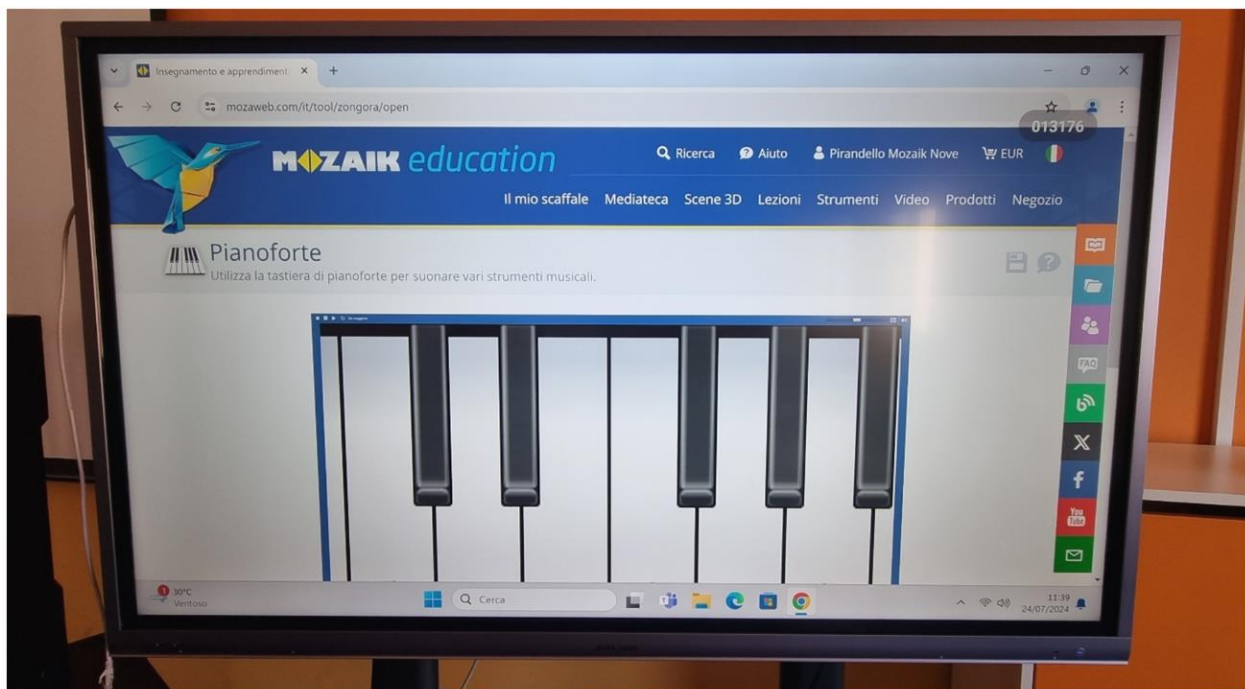
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	LABORATORIO MUSICALE CON CURVATURA CURRICOLARE
PLESSO	SECONDARIA PIRANDELLO
TIPOLOGIA	LABORATORIO MUSICALE CON CURVATURA CURRICOLARE
LOCALIZZAZIONE	AULA MAGNA PIANO PRIMO
USO ATTUALE	AULA MAGNA
NUMERO UTENTI	150

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH – LAVAGNA A FOGLI MOBILI	1
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE CON ROTELLE E PIANO)	130 circa
	CATTEDRA RELATORI	2 (SAVE THE CHILDREN)
	COMPUTER DEL DOCENTE (Microtech)	1
	RETE WIFI ZYXEL	POTENZIATA
	CABLAGGIO CON RETE LAN	1 PUNTO RETE LAN
	CASSA PORTATILE CON USB WI-FI E BLUETOOTH	1
	MIXER PASSIVO DIGITALE 16 CANALI CON ACCES	1
	MICROFONO CON ARCHETTO MOBILE	1
	SOFTWARE FINALE 27 ITALIANO	1
	CASSE ACUSTICHE VIBE MKIIJBSISTEM	2
	SUBWOOFER 15 MKIIJBSISTEM	2
	REGISTRATORE MULTITRACCIA DIGITALE	1
	MICROFONO PROFESSIONALE A CONDENSATORE CON BRACCIO+ANTIPOP+CAVETTERIA	1
	MICROFONO DINAMICO PER STRUMENTI	1
	SOFTWARE WARKSTATION PER PRODUZIONI MUSICALI VERSIONE EDICATIONAL	1
	SOFTWARE PER POST PRODUZIONE AUDIO E VIDEO VERSION EDUCATIONAL	1
	ODLA DIDATTICA MUSICALE PER L'INCLUSIONE	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOC	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1
	OPS	1
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Mozaik 9)	1
	VIDEOPROIETTORE	1
	ARMADIETTO CON IMPIANTO AUDIO	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;

- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

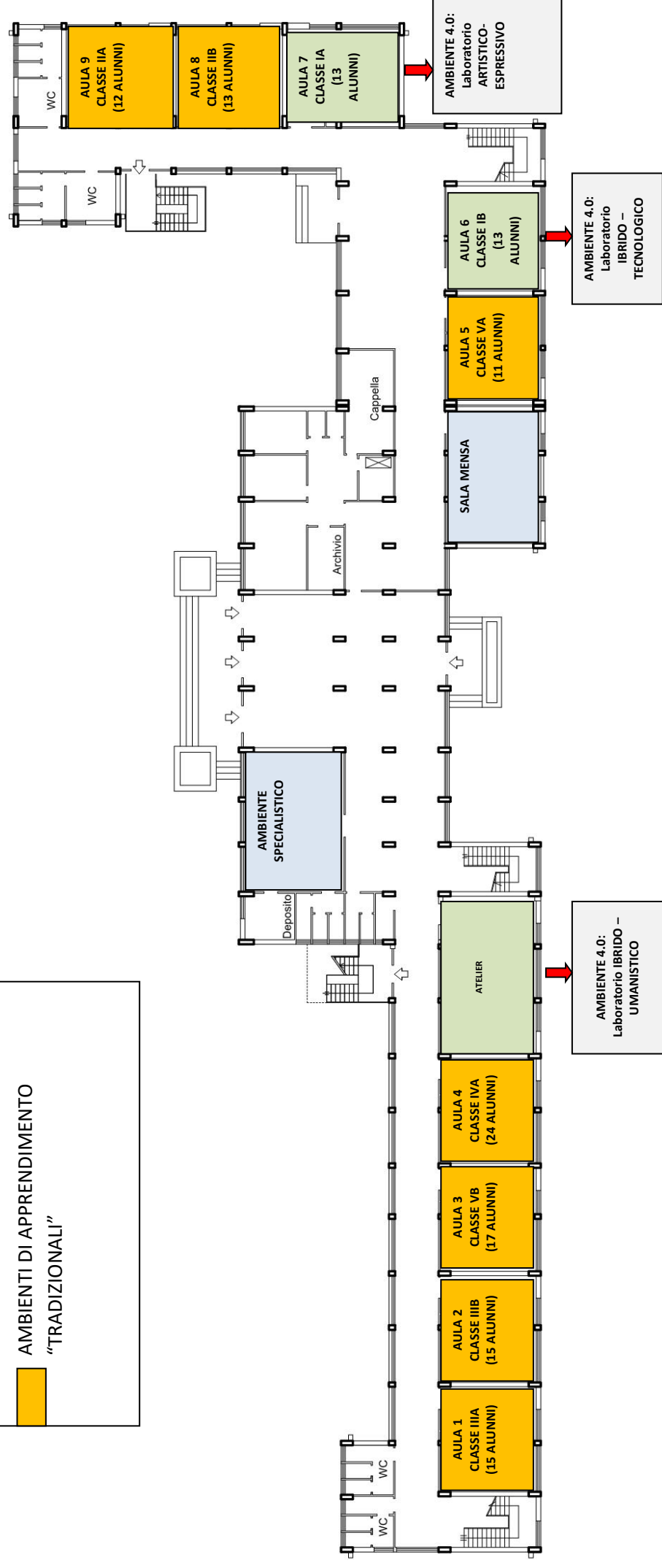
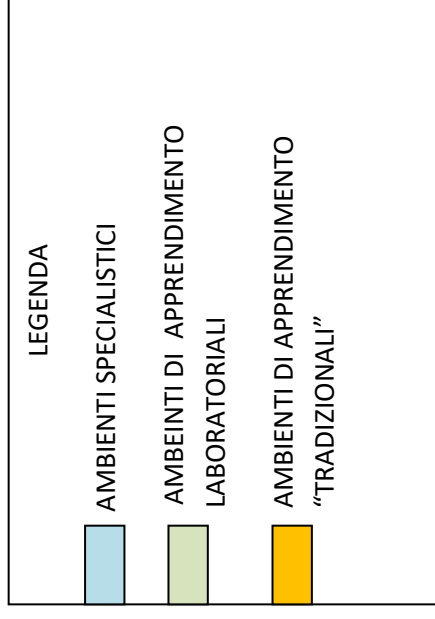
▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

PRIMARIA "KLEARCHOS"

PIANTA PIANO TERRA



DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	ARCHI 01- LABORATORIO IBRIDO - UMANISTICO
PLESSO	PRIMARIA ARCHI
TIPOLOGIA	LABORATORIOIBRIDO INTERATTIVO
LOCALIZZAZIONE	ATELIER
USO ATTUALE	ATTIVITA' MULTIDISCIPLINARI
NUMERO UTENTI	-

DOTAZIONI

CATEGORIA DI ANALISI	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	COMPOSIZIONE CON 4 BANCHI	12
	SEDUTA ERGONOMICA IMPILABILE	12
	CARRELLO PORTA ATTREZZATURE	1
	SCAFFALATURE (LIBRERIE)	3
	- CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (archiprimariozai1)	1
	OPS	1
	MONITOR TOUCH 75"	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	ARCHI002- LABORATORIO IBRIDO TECNOLOGICO
PLESSO	PRIMARIA ARCHI
TIPOLOGIA	LABORATORIO IBRIDO TECNOLOGICO
LOCALIZZAZIONE	AULA 6 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IB
NUMERO UTENTI	-

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	13
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	13
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (archiprimariozaik2)	1
	OPS	1
	COMPUTER PORTATILE	6
	CARRELLO DI RICARICA PORTATILE	1
	CUFFIE E SPEAKER	8
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ PROBLEM SOLVING

Il “problem solving” è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ TINKERING

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo.

Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

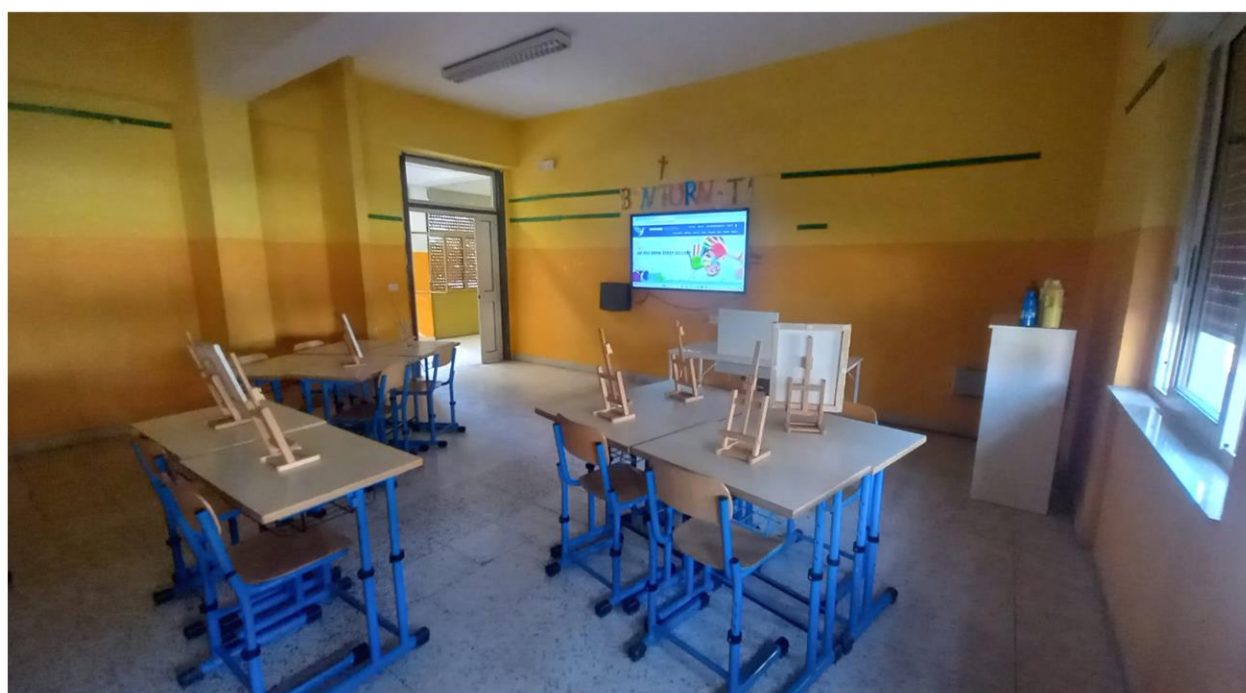
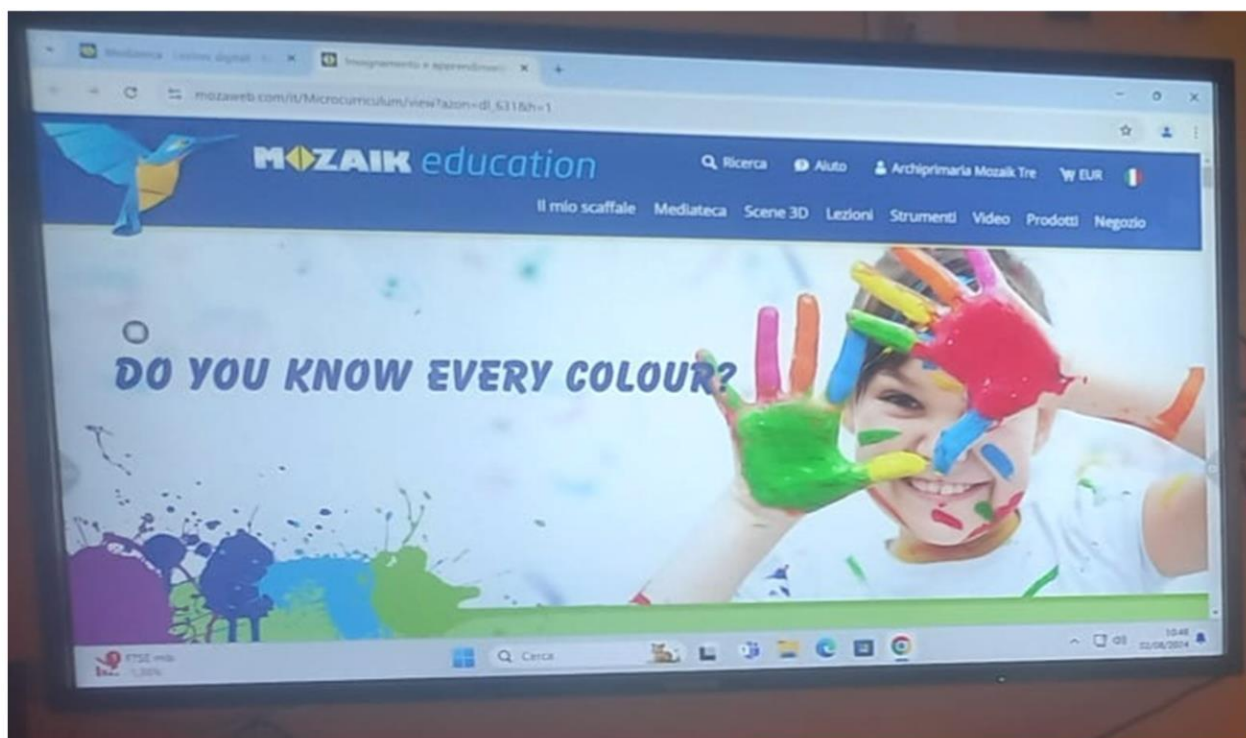
Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

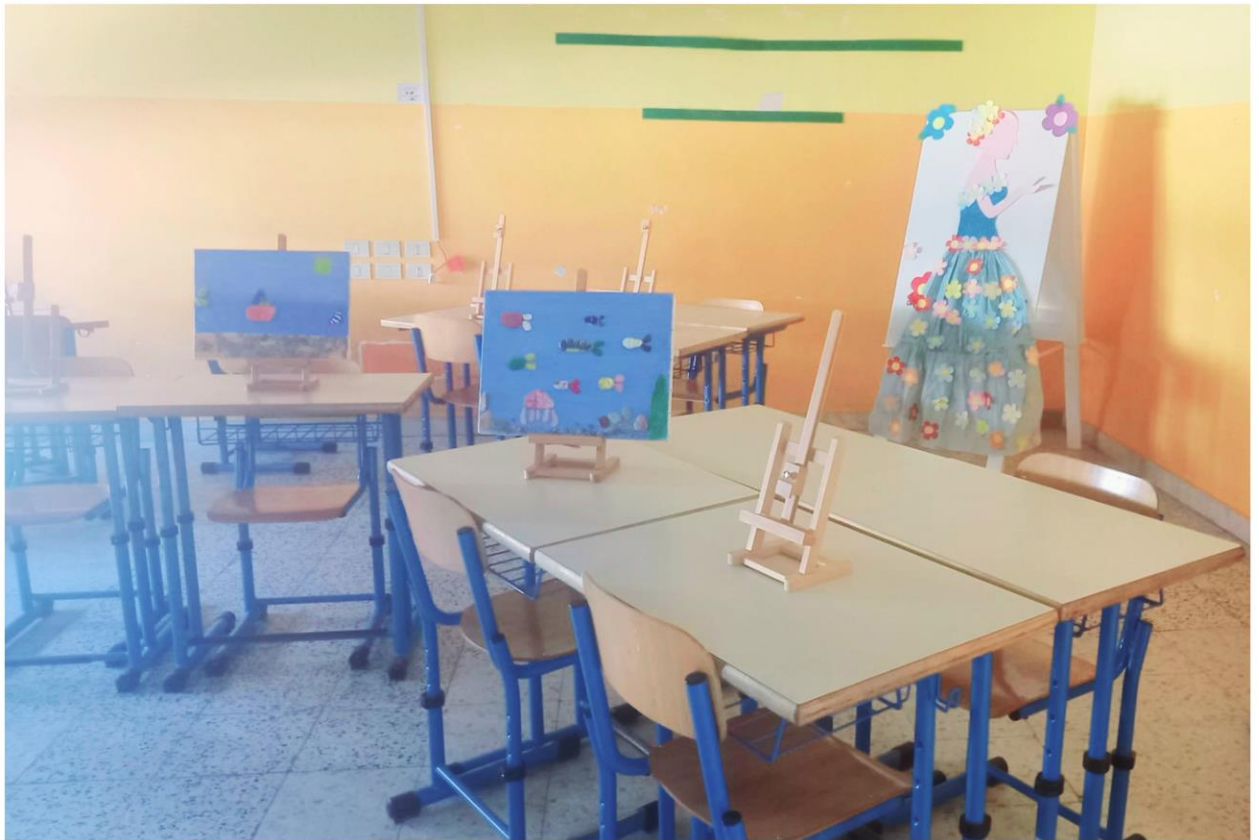
DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	ARCHI 03 - LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
PLESSO	PRIMARIA ARCHI
TIPOLOGIA	LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
LOCALIZZAZIONE	A8 PIANO TERRA
USO ATTUALE	CLASSE IA
NUMERO UTENTI	13 ALUNNI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH VIEWSONIC	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	13
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	13
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 PUNTO RETE LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (archiprimariamozaik3)	1
	OPS	1
	CAVALLETTO DA TAVOLO	12
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

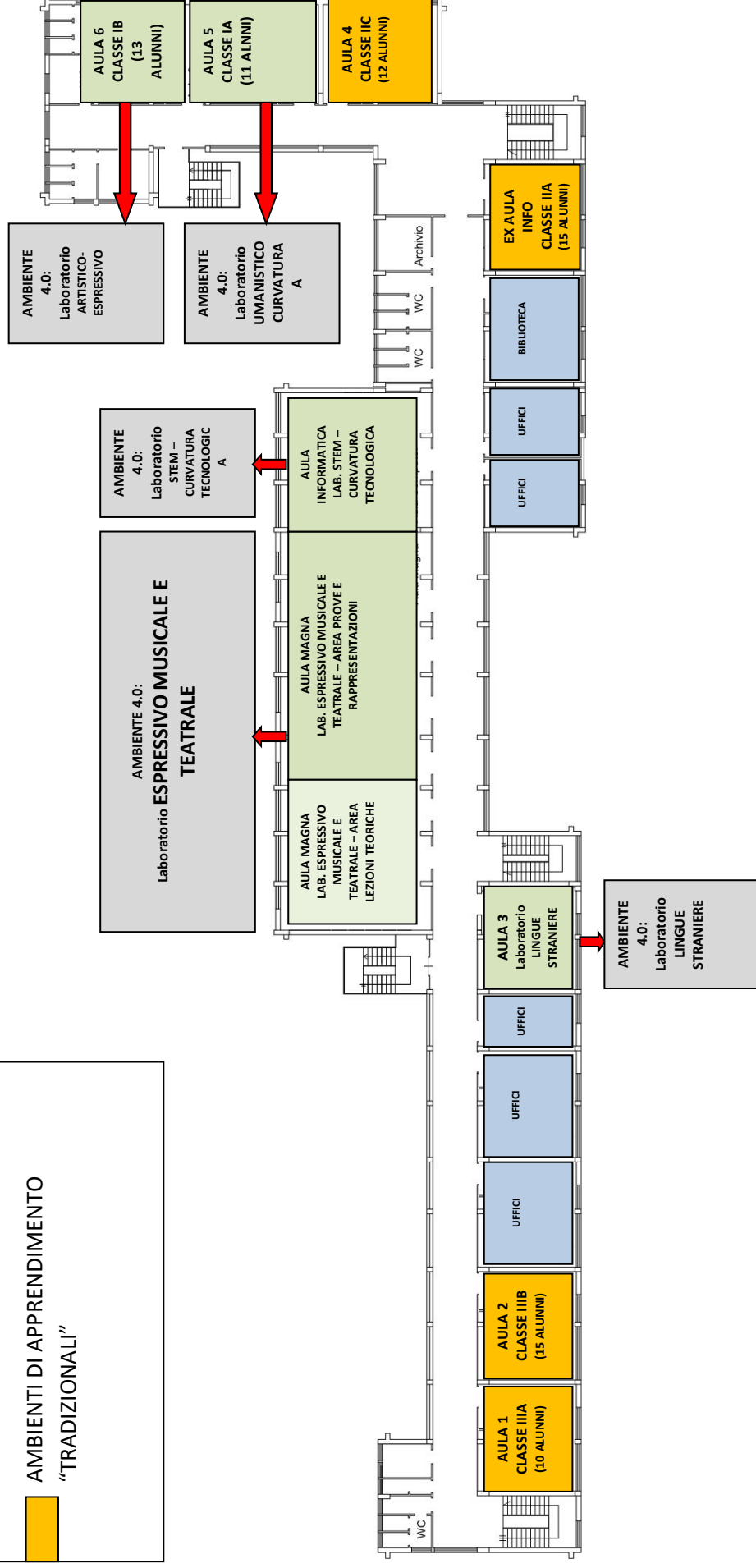
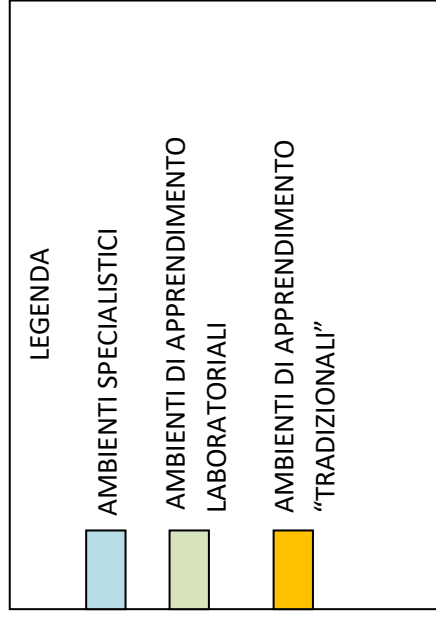
▪ ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

SECONDARIA I° GRADO "KLEARCHOS"

PIANTA PIANO PRIMO

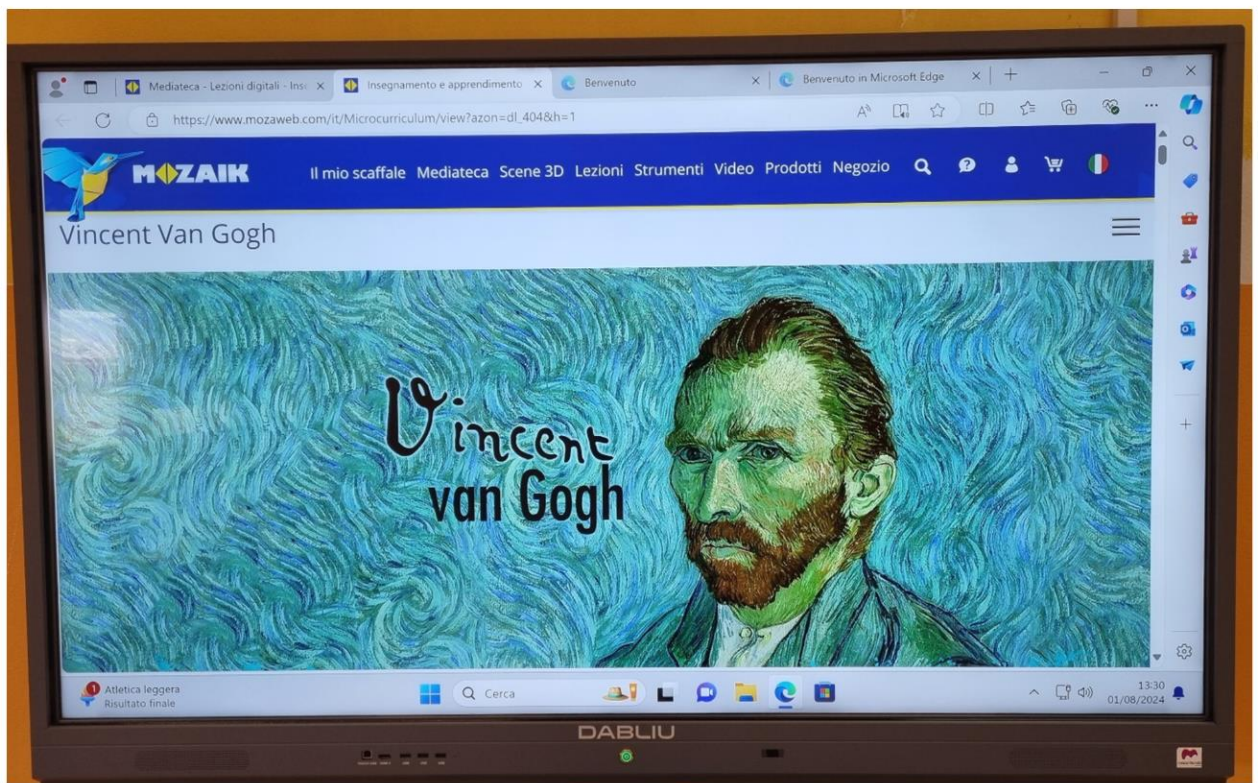


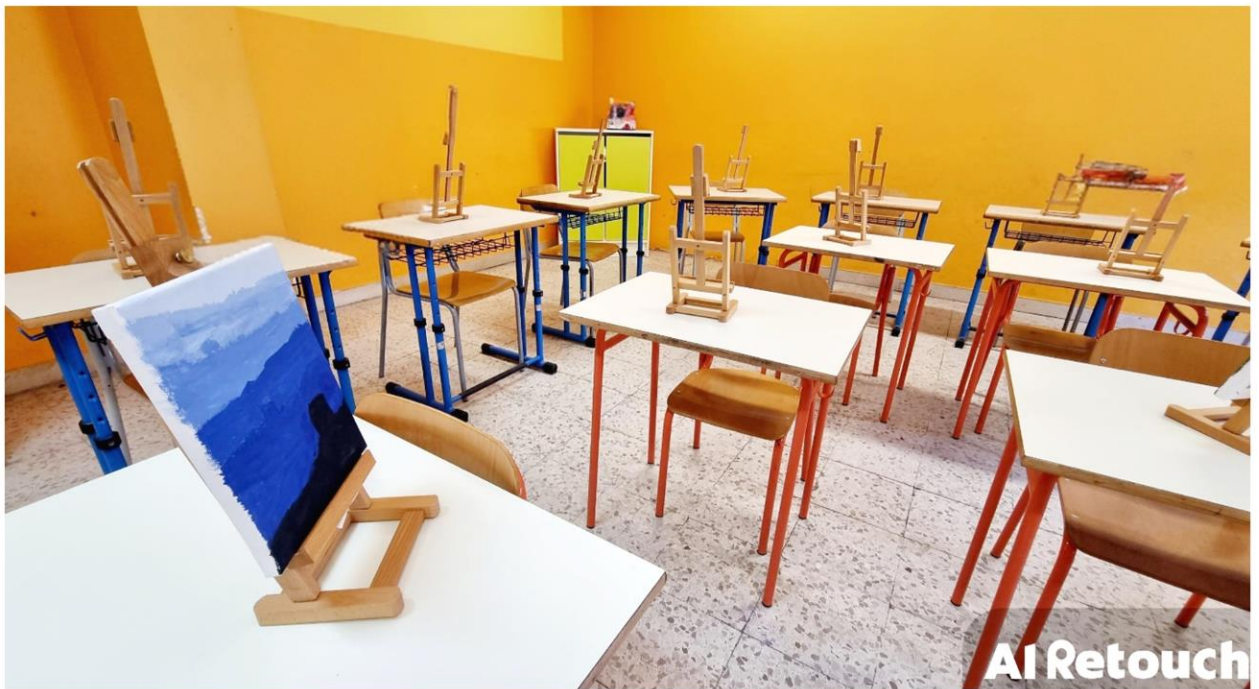
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	KLEARCHOS 01 - LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
PLESSO	KLERCHOS - ARCHI
TIPOLOGIA	LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO
LOCALIZZAZIONE	A6 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	CLASSE IB
NUMERO UTENTI	13

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH DABLIU	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	13
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIE)	13
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Klerchosmozaik4)	1
	OPS O MINICOMPUTER PER MONITOR	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	CAVALLETTO DA TAVOLO	16
	CARRELLO ASCIUGA FOGLI	1
	CARRELLO PORTA ATTREZZATURE	1
	ARMADIETTO A DUE ANTE CON FINITURA ANTIGRAFFIO	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ PROJECT BASED LEARNING

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante

i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena. Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

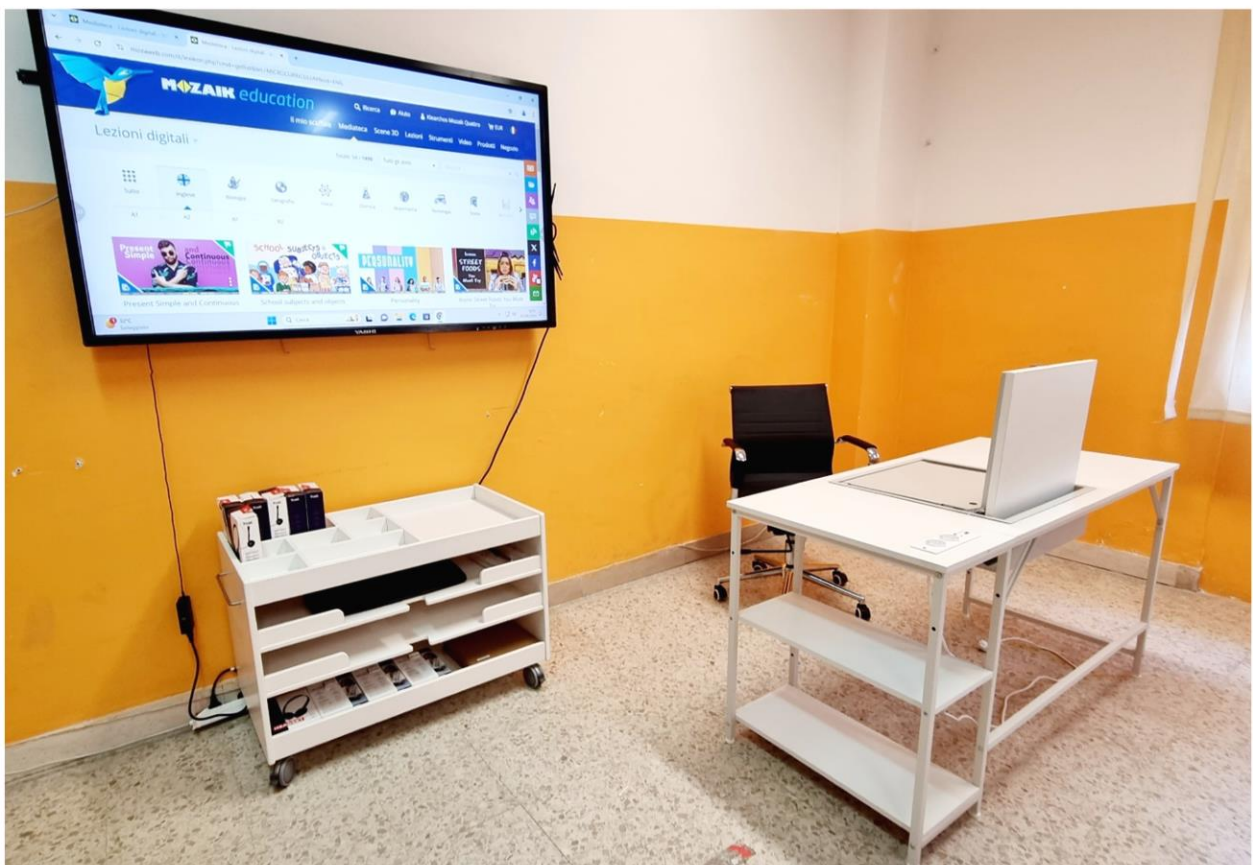
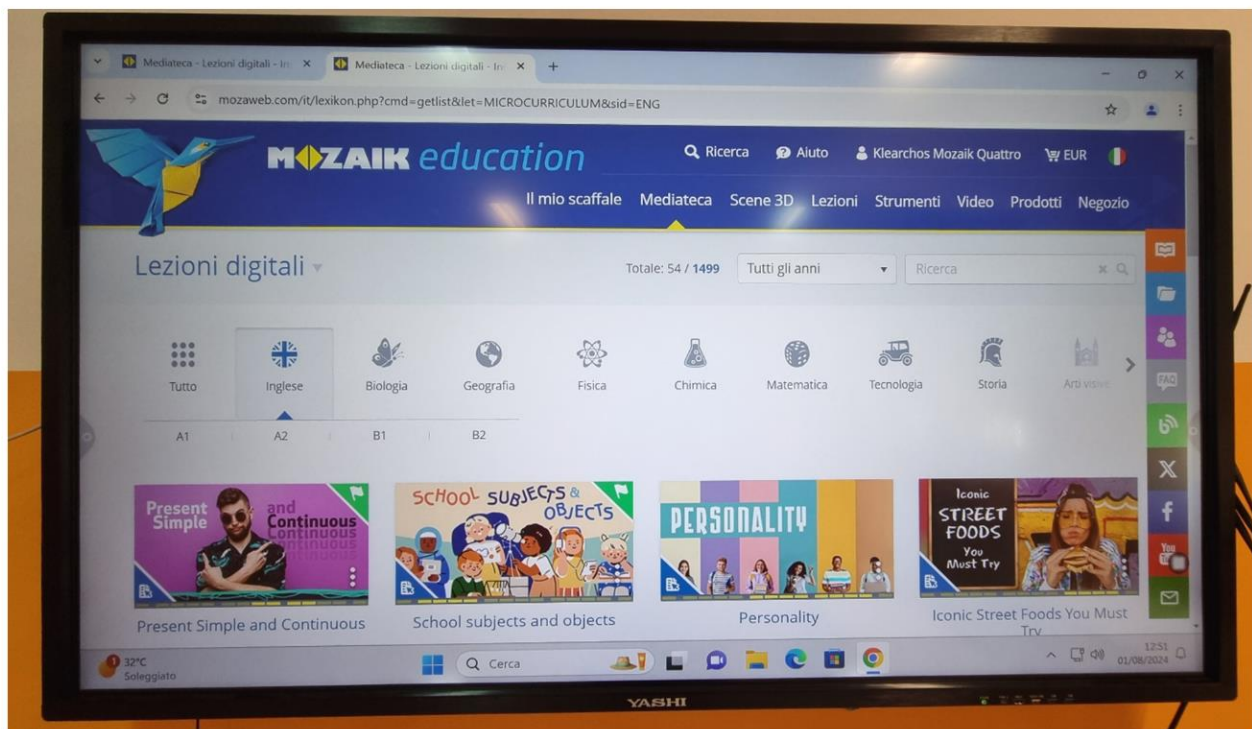
Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società. A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

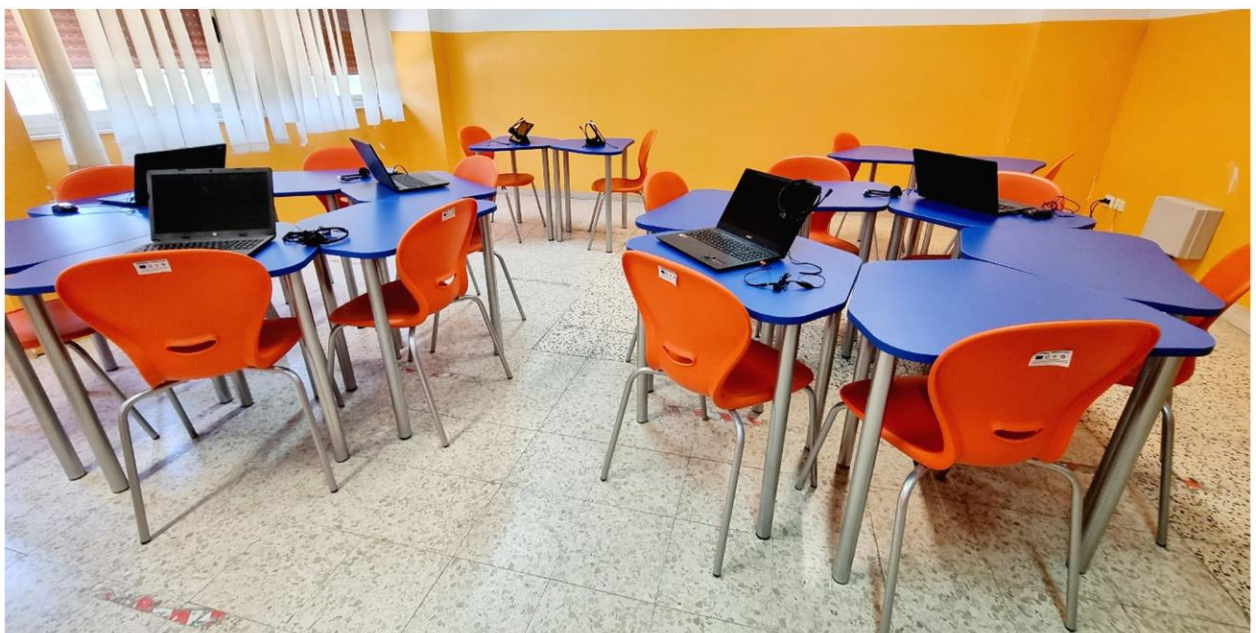
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	KLEARCHOS 02 - LABORATORIO LINGUE STRANIERE
PLESSO	KLEARCHOS - ARCHI
TIPOLOGIA	LABORATORIO LINGUISTICO
LOCALIZZAZIONE	A3 PIANO PRIMO
USO ATTUALE	LABORATORIO
NUMERO UTENTI	16

DOTAZIONE

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH 75"	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (Klerchosmozaik1)	1
	OPS	1
	CUFFIE E SPEAKER	10
	COMPOSIZIONE CON 4 BANCHI + 2 BANCHI SPICCHIO	16
	SEDUTA ERGONOMICA IMPILABILE	16
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

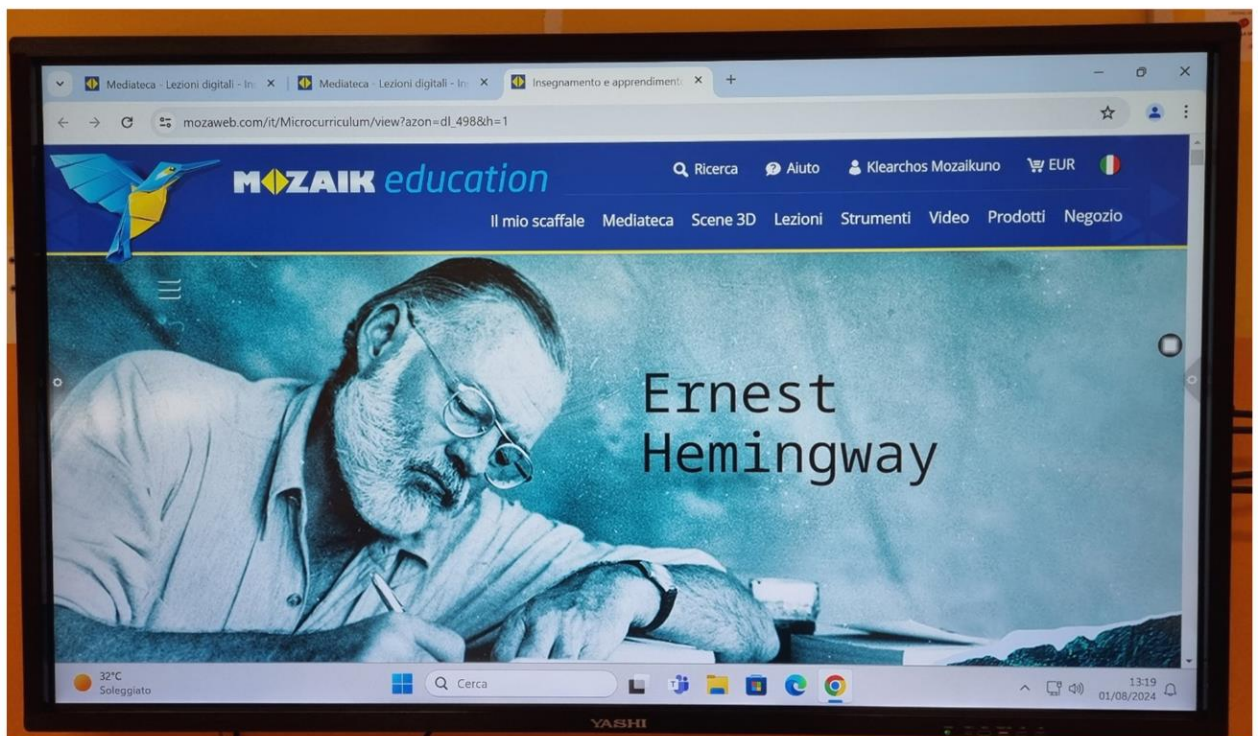
Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

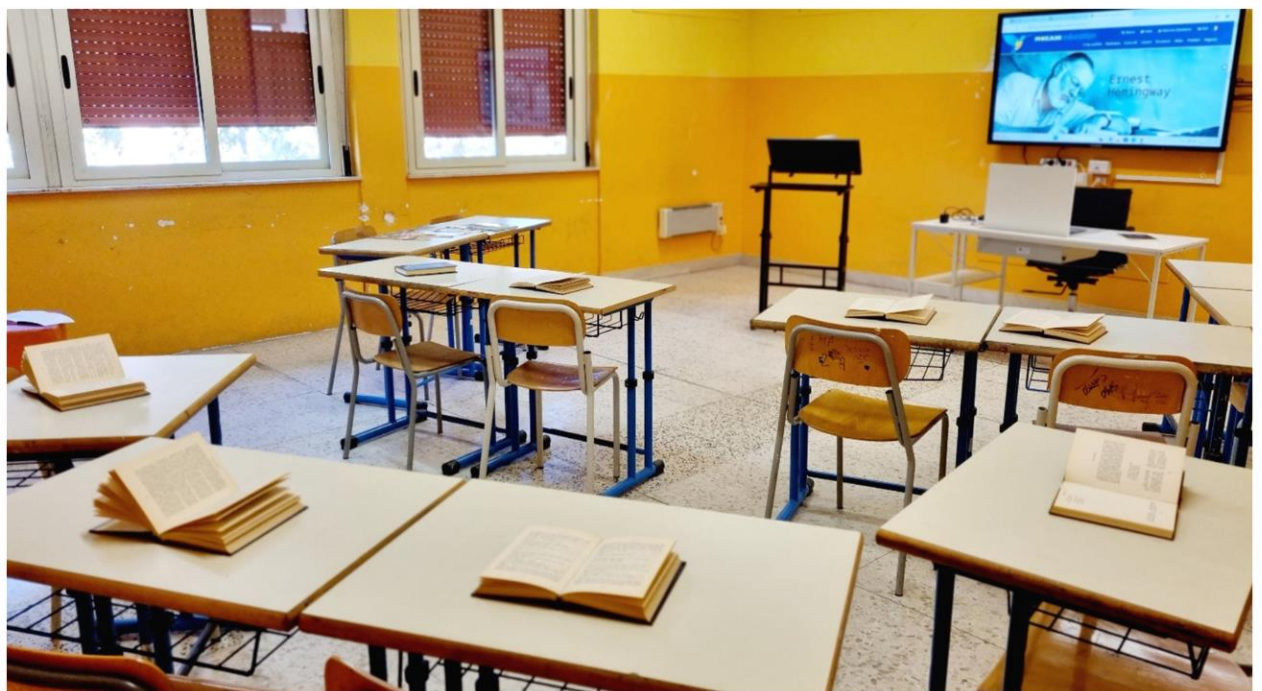
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed

educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI		
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	KLEARCHOS 03 - LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “A”	
PLESSO	KLEARCHOS - ARCHI	
TIPOLOGIA	LABORATORIO UMANISTICO CON CURVATURA “A”	
LOCALIZZAZIONE	A5 PIANO PRIMO	
USO ATTUALE	CLASSE IA	
NUMERO UTENTI	11 ALUNNI	
DOTAZIONE		
CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA’
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH YASHI	1
	ARREDI TRADIZIONALI (BANCHI)	11
	ARREDI TRADIZIONALI (SEDIA)	11
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (klearchosmozaik2)	1
	OPS	1
	POSTAZIONE COMPUTER A SCOMPARSA PER DOCENTE	1
	SEDUTA PER IL DOCENTE	1
	LEGGIO/SCRIVINPIEDI	1







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ INTERDISCIPLINARIETA'

È una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i

comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING**

Raccontare storie mediante tecnologie. Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

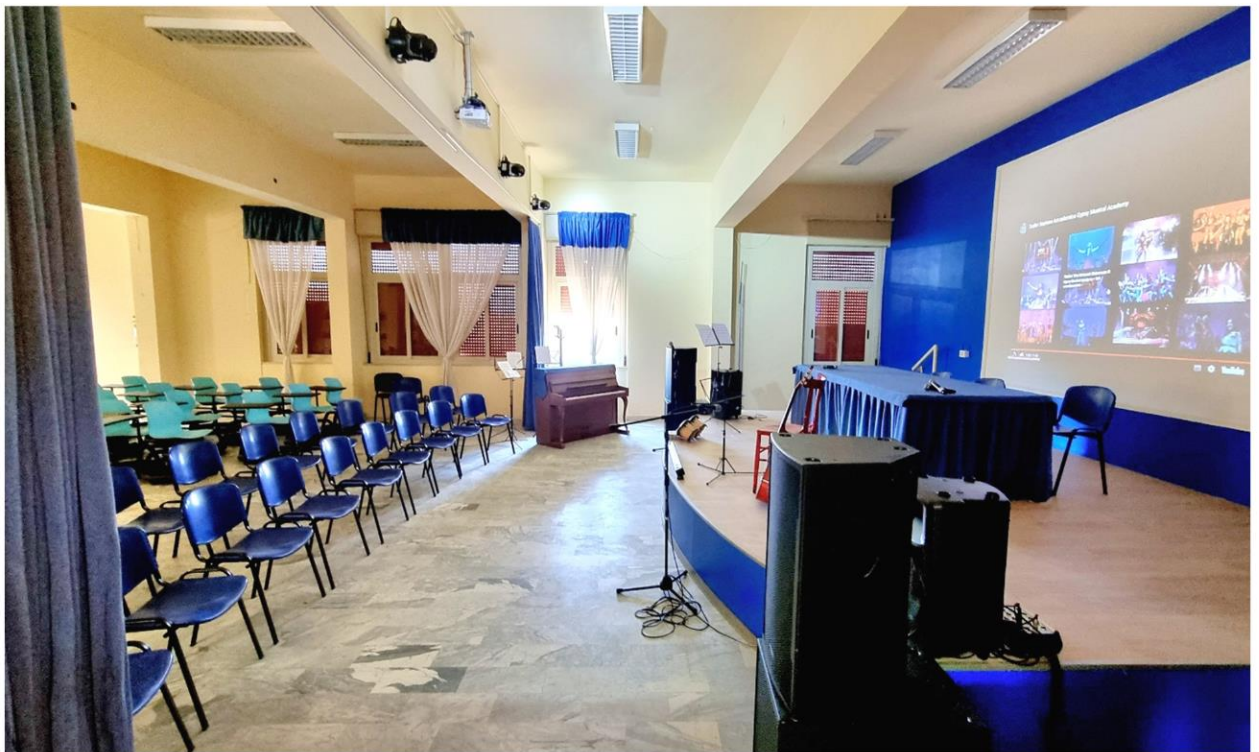
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	KLEARCHOS 04 - LABORATORIO ESPRESSIVO MUSICALE E TEATRALE
PLESSO	SECONDARIA KLEARCHOS
TIPOLOGIA	LABORATORIO ESPRESSIVO MUSICALE E TEATRALE
LOCALIZZAZIONE	AULA MAGNA PIANO PRIMO
USO ATTUALE	AULA MAGNA
NUMERO UTENTI	120 POSTI A SEDERE

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	LAVAGNA A FOGLI MOBILI DIGITALE	1
	SEDUTE DA CONFERENZA	150 CIRCA
	PALCO	1
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 Punto LAN
	OPS	1
	MIXER PASSIVO 16 CANALI CON 3 CAVI X MICROFONI E 5 JACK PER STRUMENTI	1
	MICROFONO CON ARCHETTO MOBILE	1
	SOFTWARE FINALE 27 ITALIANO	1
	REGISTRATORE MULTITRACCIA DIGITALE	1
	MICROFONO PROFESSIONALE A CONDENSATORE CON BRACCIO+ANTIPOP+CAVETTERIA	1
	MICROFONO DINAMICO PER VOCE	2
	MICROFONO DINAMICO PER STRUMENTI	1
	SOFTWARE WORKSTATION PER PRODUZIONI MUSICALI VERSIONE EDUCATIONAL	1
	SOFTWARE PER POST PRODUZIONE AUDIO E VIDEO VERSION EDUCATIONAL	1
	ODLA DIDATTICA MUSICALE PER L'INCLUSIONE	1
	LUCI MOTORIZZATE TESTA MOBILE 4 WASH TESTE MOBILI A LED CON ACCESSORI	4
	MIXER LUCI DMX CON RELATIVA CAVETTERIA (DMX)	1
	STAGE BOX 16 CANALI	1
	IN EAR MONITOR WIRELESS	2
	BARRE LED (DMX)	1
	RADIO MICROFONI	2
	CAMERA MOTORIZZATA PER VIDEOCONFERENZA	1
	SCHEDA INTERFACCIA 4X2 USB	1
	SUBWOOFER 15 MKIIJBSISTEM	2
	CASSE ACUSTICHE VIBE MKIIJBSISTEM	2







METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

▪ ROLE PLAYING

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze.

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ **DIDATTICA LABORATORIALE**

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa", favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ **DEBATE**

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **DIDATTICA TEatraLE MULTIDISCIPLINARE**

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Il docente individua la tematica da sviluppare e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale. Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio.

Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;

- competenze multimediali.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline.

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE**

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società.

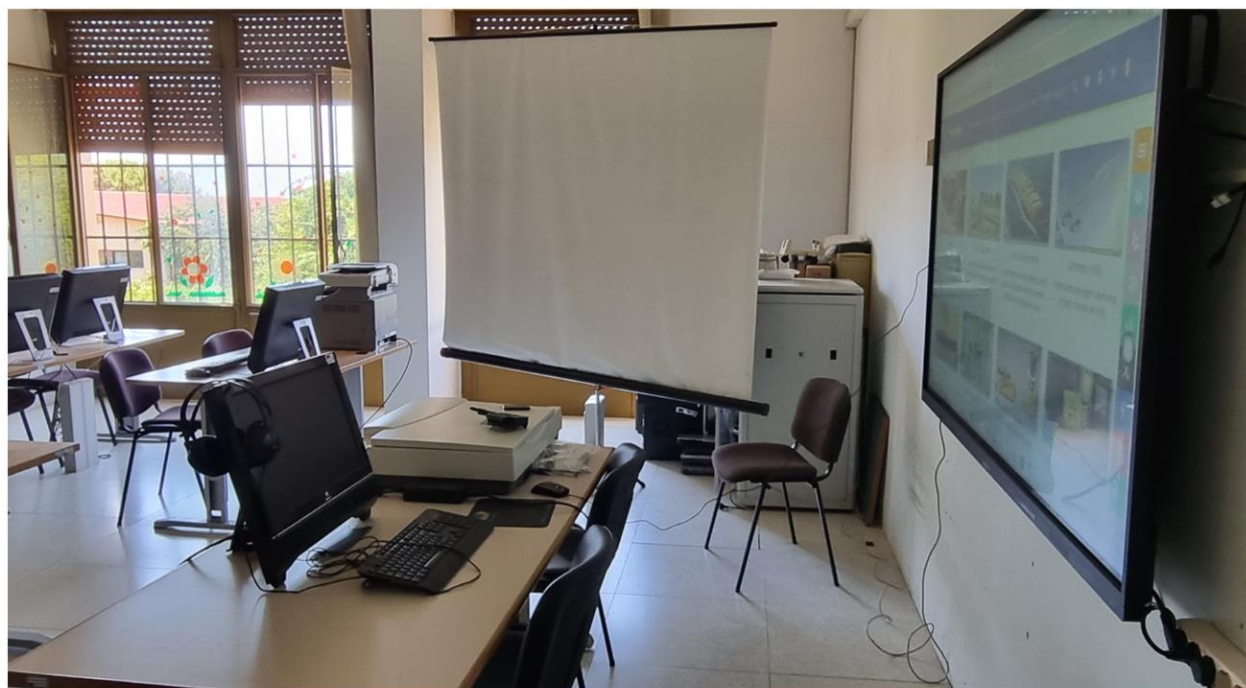
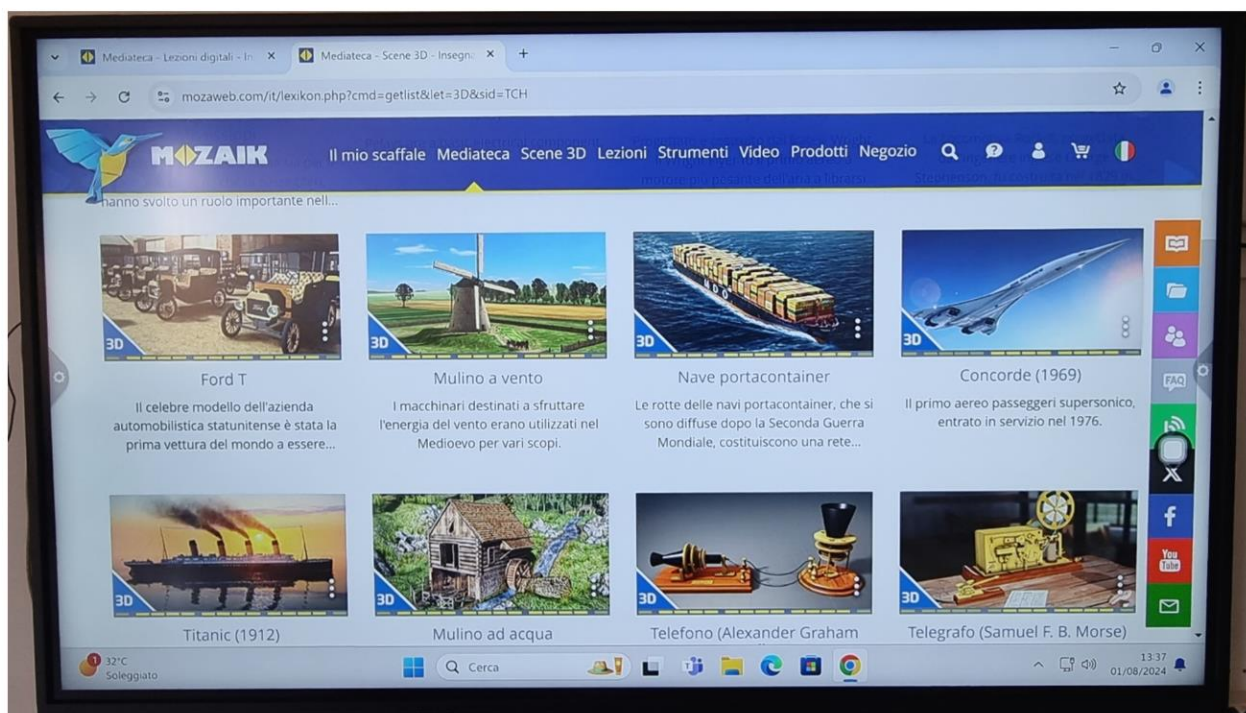
A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini, educazione sulle immagini ed educazione in immagine. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

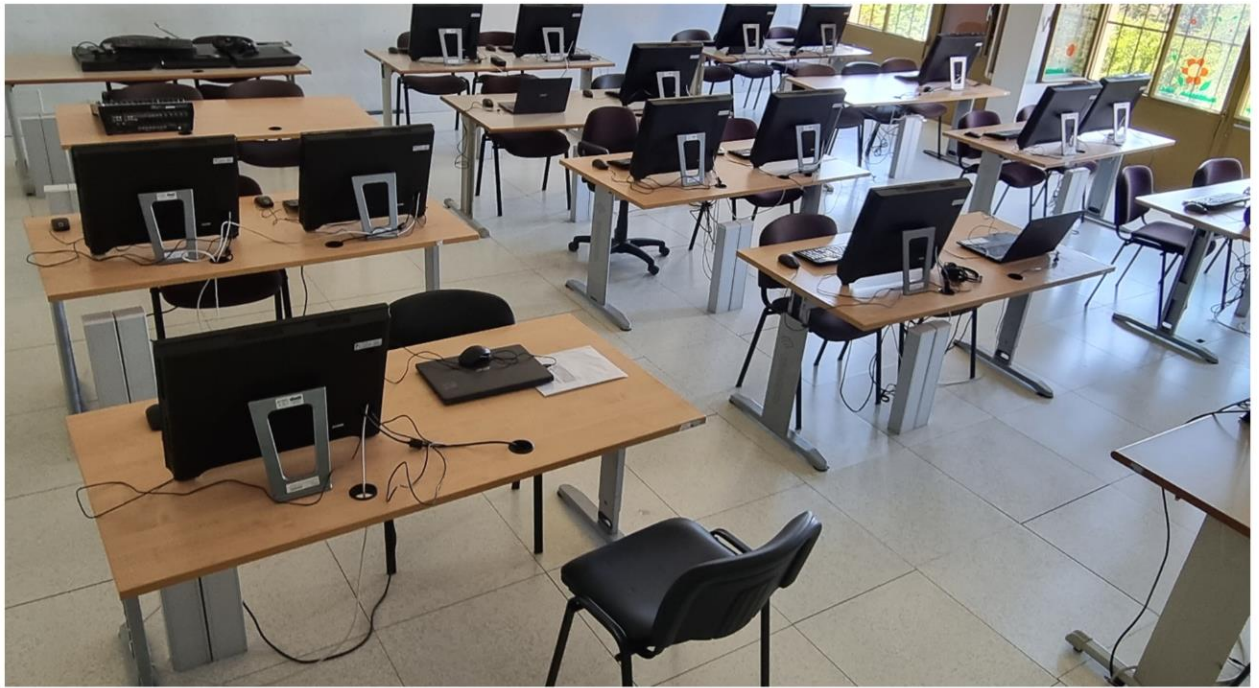
DOTAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

DATI GENERALI	
CLASSIFICAZIONE AMBIENTE DIDATTICO	KLEARCHOS 05 – LABORATORIO SCIENTIFICO TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA TECNOLOGICA
PLESSO	SECONDARIA KLEARCHOS
TIPOLOGIA	LABORATORIO SCIENTIFICO TECNOLOGICO (STEM) - CURVATURA TECNOLOGICA
LOCALIZZAZIONE	AULA INFORMATICA PIANO PRIMO
USO ATTUALE	LABORATORIO INFORMATICO
NUMERO UTENTI	19 POSTAZIONI

DOTAZIONI

CATEGORIA	TIPOLOGIA	QUANTITA'
DOTAZIONE RETI, ARREDI E ATTREZZATURE	MONITOR TOUCH	1
	POSTAZIONI CON TORRETTA	19
	PC	19
	COMPUTER DOCENTE	1
	ARMADIO	1
	PROIETTORI	1
	MATERIALE HARDWARE VARIO DA DISMETTERE	-
	CABLAGGIO CON RETE LAN E POTENZIAMENTO WIFI	1 Punto LAN
	PIATTAFORMA DIDATTICA INTEGRATA MOZAIK (LIC AGG 5 ANNI) (klearchosmozaik3)	1
	OPS	1





METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZABILI

Le metodologie didattiche attive più efficaci si realizzano in un ambiente di apprendimento ove è presente uno stile relazionale flessibile, che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale. Questo prototipo di aula è una soluzione ottimale per il modello delle aule disciplinari, in cui l'ambiente-aula è assegnato a uno o più docenti, insieme al proprio dipartimento. Grazie agli arredi flessibili il docente può modificare il setting dell'aula, ovvero l'organizzazione dello spazio, adattandolo alla propria concezione di didattica (frontale, laboratoriale, cooperative learning) o alle specifiche esigenze legate alla tipologia di attività proposta in classe.

▪ COOPERATIVE LEARNING

metodologia inclusiva che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perché si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi. I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

▪ PEER EDUCATION

È una metodologia utilizzata soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica.

▪ DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

▪ DEBATE

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”. È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

▪ **IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE**

L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.

▪ **PROBLEM SOLVING**

Il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1).

▪ **PROJECT BASED LEARNING**

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

▪ **IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE**

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante. Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi.

▪ **TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)**

(Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

▪ **TINKERING**

Il Tinkering viene oramai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo.

Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa.