

IC Formia – percorso di formazione per anno di prova

## RIPENSARE L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Mario Castoldi  
- febbraio 2024 -

### AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

#### AMBIENTE PER QUALI APPRENDIMENTI?



*Nelle istituzioni scolastiche generalmente [...] insegnanti e studenti non sono disposti ad assumere i rischi del comprendere e si accontentano dei più sicuri «compromessi delle risposte corrette».*

«compromessi delle  
risposte corrette»

**RIPRODURRE/APPLICARE I  
SAPERI APPRESI**

**Prove di  
conoscenza/abilità**

«rischi del  
comprendere»

**UTILIZZARE/RIELABORARE I  
PROPRI SAPERI**

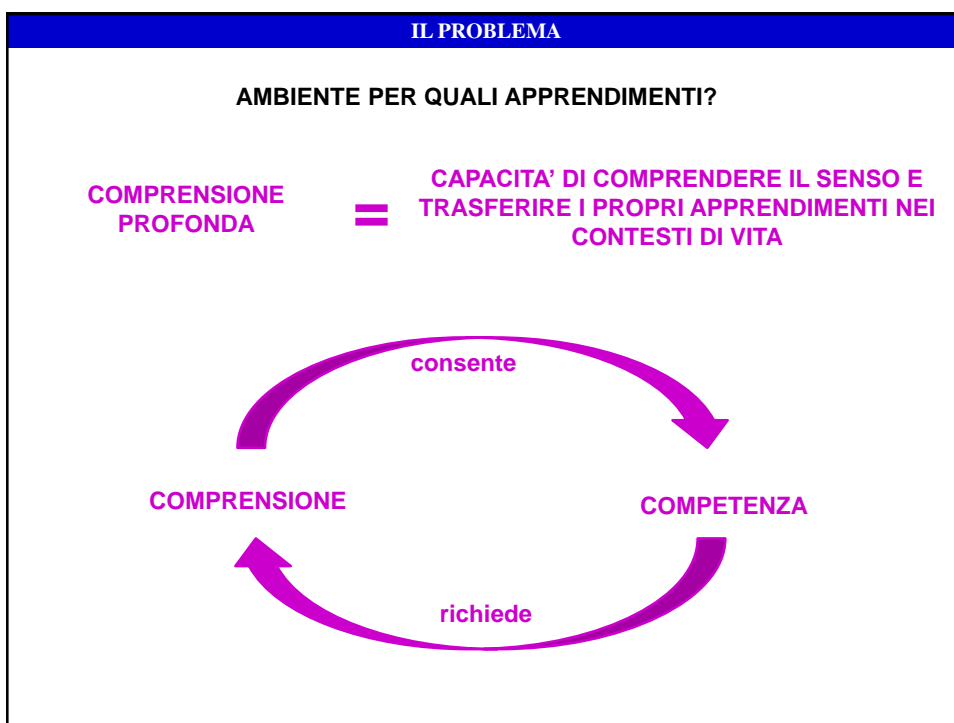
**Prove di  
competenza**

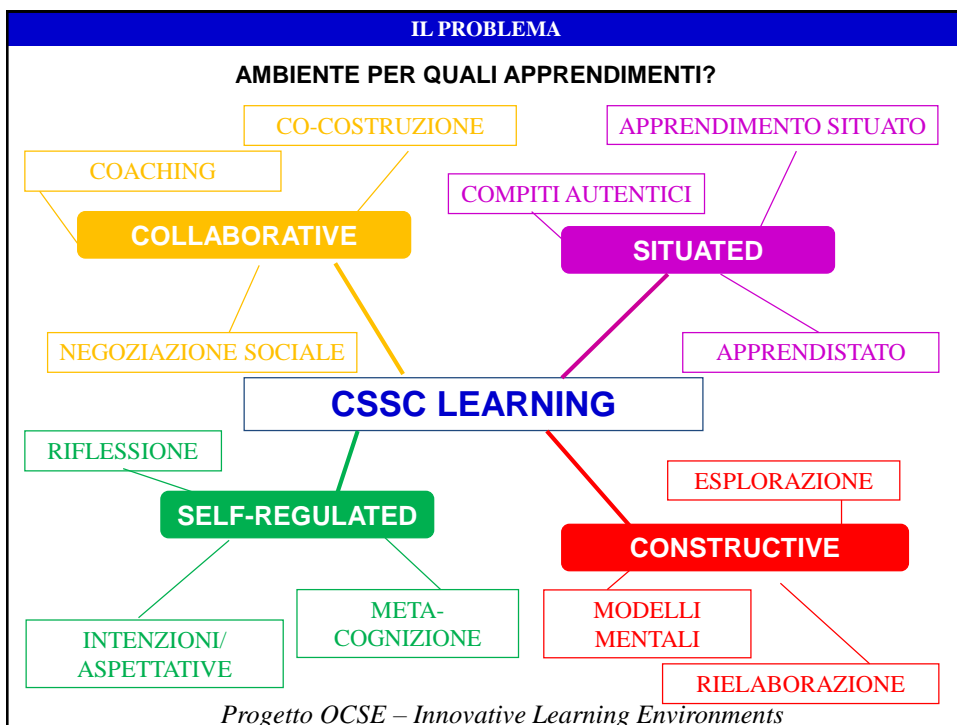
**AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

**AMBIENTE PER QUALI APPRENDIMENTI?**

*Un giorno John Dewey entrò in una classe e chiese ai ragazzi «Immaginate di scavare un buco nel terreno andando sempre più in profondità: cosa pensate di trovare?» Non ricevendo alcuna risposta ripeté la domanda **senza ottenere** neanche stavolta **risposta alcuna**. L'insegnante di classe rimproverò il Dottor Dewey: «Stai facendo la domanda sbagliata!»; si rivolse poi alla classe e chiese «Qual è lo stato del centro della terra?». Al che la classe rispose all'unisono. «Fusione eruttiva».*

<b>«compromessi delle risposte corrette»</b>	<b>RIPRODURRE/APPLICARE I SAPERI APPRESI</b>	<b>Prove di conoscenza/abilità</b>
<b>«rischi del comprendere»</b>	<b>UTILIZZARE/RIELABORARE I PROPRI SAPERI</b>	<b>Prove di competenza</b>





## PROGETTARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

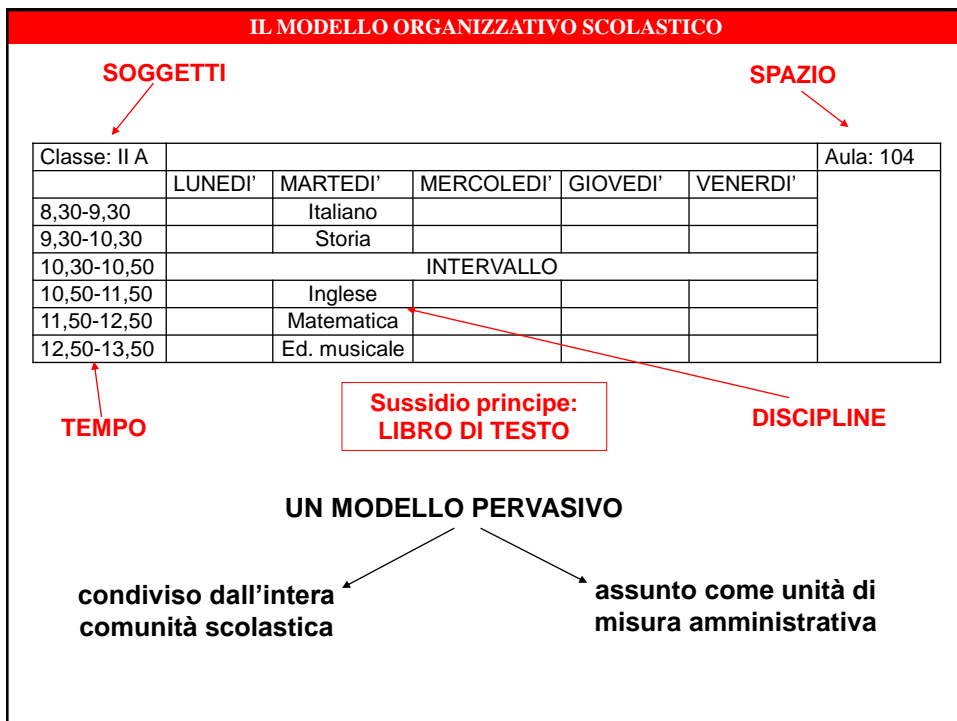
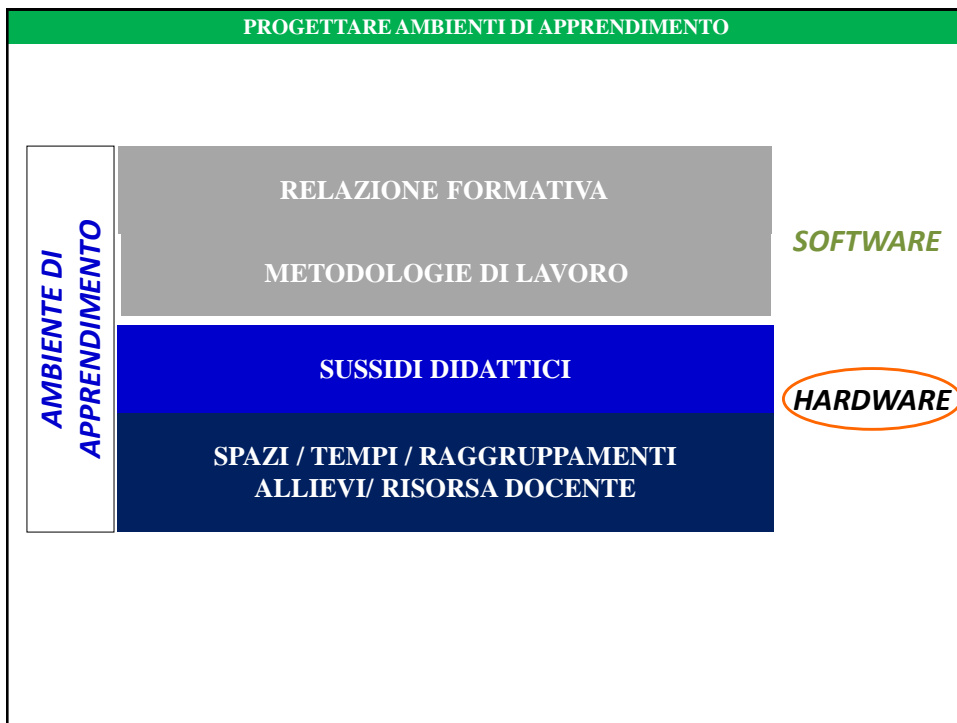
“un **ambiente di apprendimento** è un posto in cui gli studenti possono lavorare insieme ed aiutarsi a vicenda per imparare a usare una molteplicità di strumenti e risorse informative nel comune perseguimento di obiettivi di apprendimento e di attività di problem solving.” (Wilson)

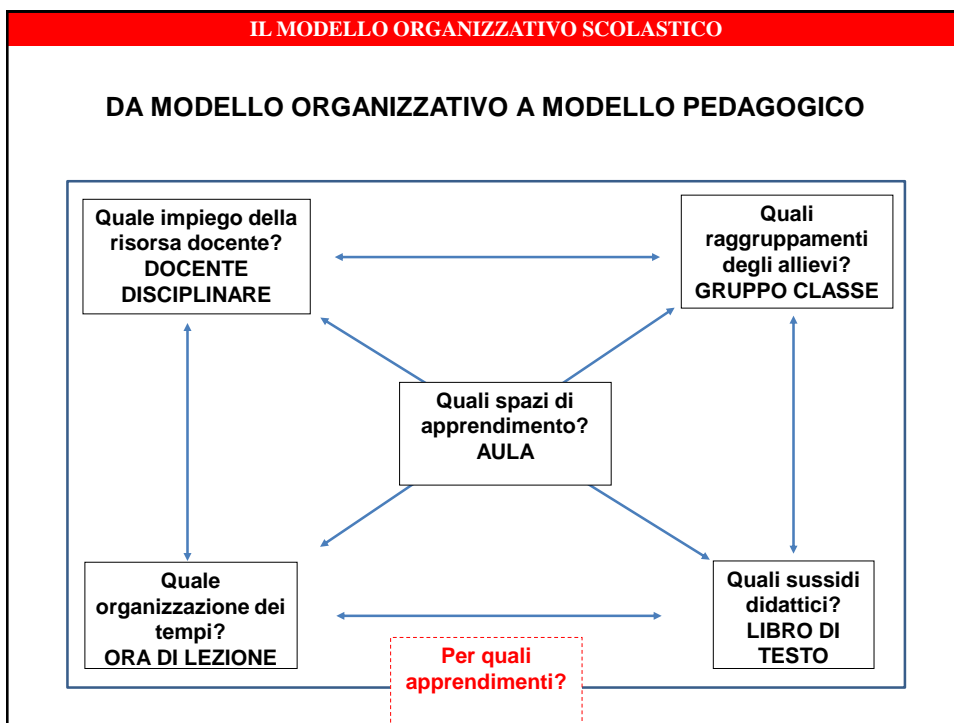
### PRINCIPI GUIDA PER LA COSTRUZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO (OECD, 2013)

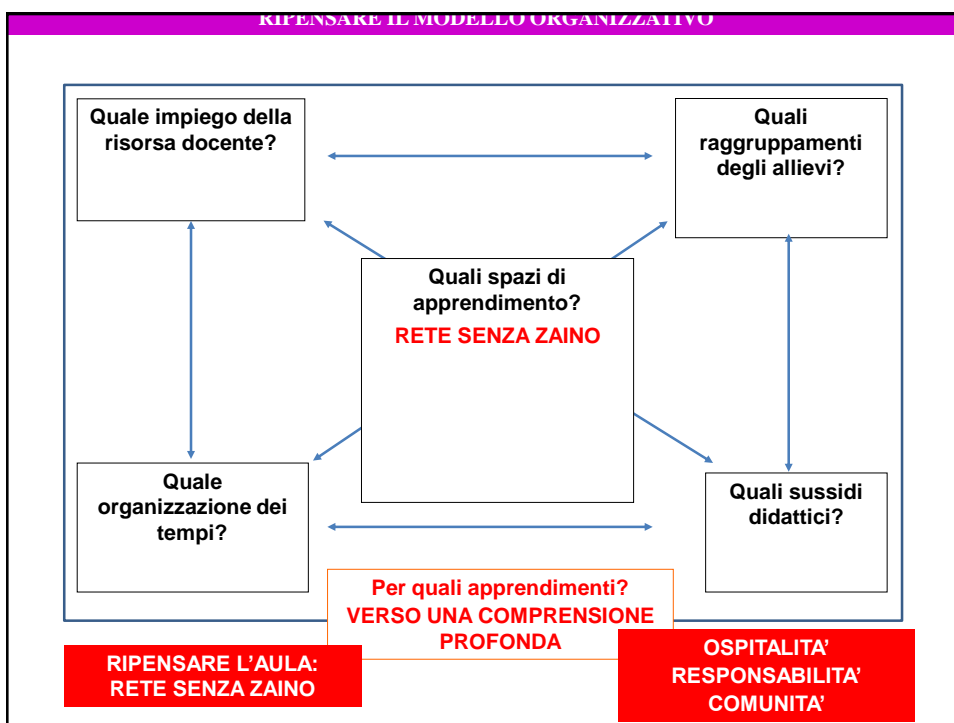
- promuovere l'apprendimento per tutte le componenti della comunità scolastica;
- supportare un'ampia gamma di strategie di apprendimento e insegnamento;
- consentire l'apprendimento disciplinare e interdisciplinare;
- prevedere spazi multifunzione flessibili e adattabili;
- consentire momenti di apprendimento individuali, di coppia, di piccolo gruppo, o grande gruppo;
- adattare gli ambienti alle età degli allievi;
- facilitare l'accesso alle ICT e alle risorse di apprendimento;
- attivare e potenziare gli spazi di apprendimento, interni ed esterni;
- incoraggiare la partecipazione e la responsabilità verso la comunità degli allievi;
- orientare tutti gli spazi della scuola come «strumenti per l'apprendimento».

## PROGETTARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO











**RIPENSARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: A SCUOLA SENZAZAINO**

**SIGNIFICATI EDUCATIVI**

**Promuovere (davvero) la responsabilità del bambino**

**Privilegiare le relazioni orizzontali**

**Differenziare le proposte formative tra i bambini**

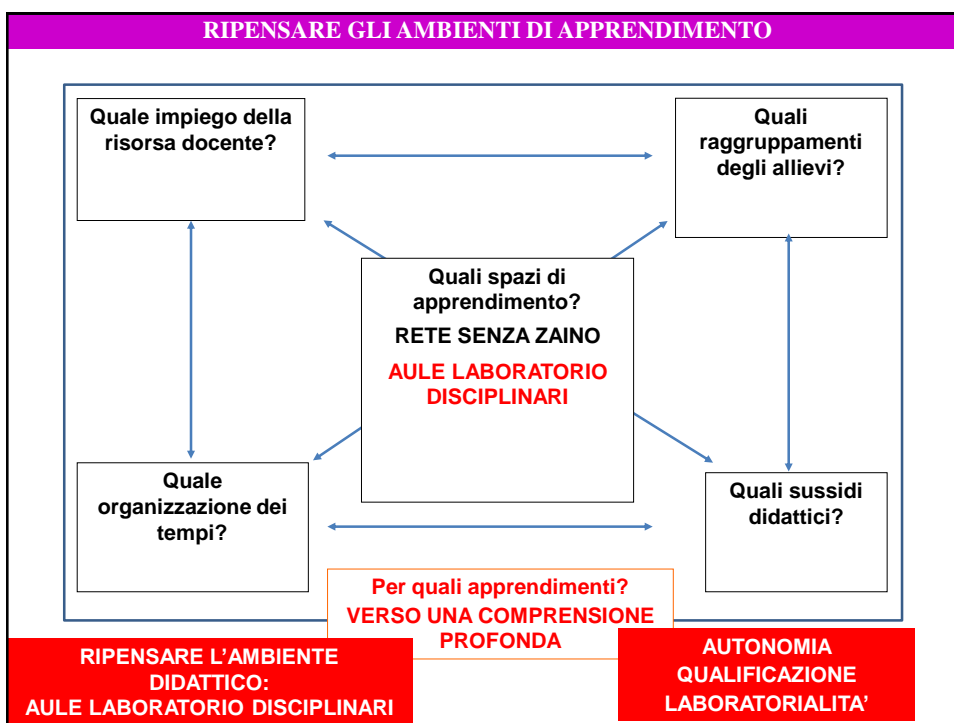
**Gestire attività diverse in parallelo (non solo in serie)**

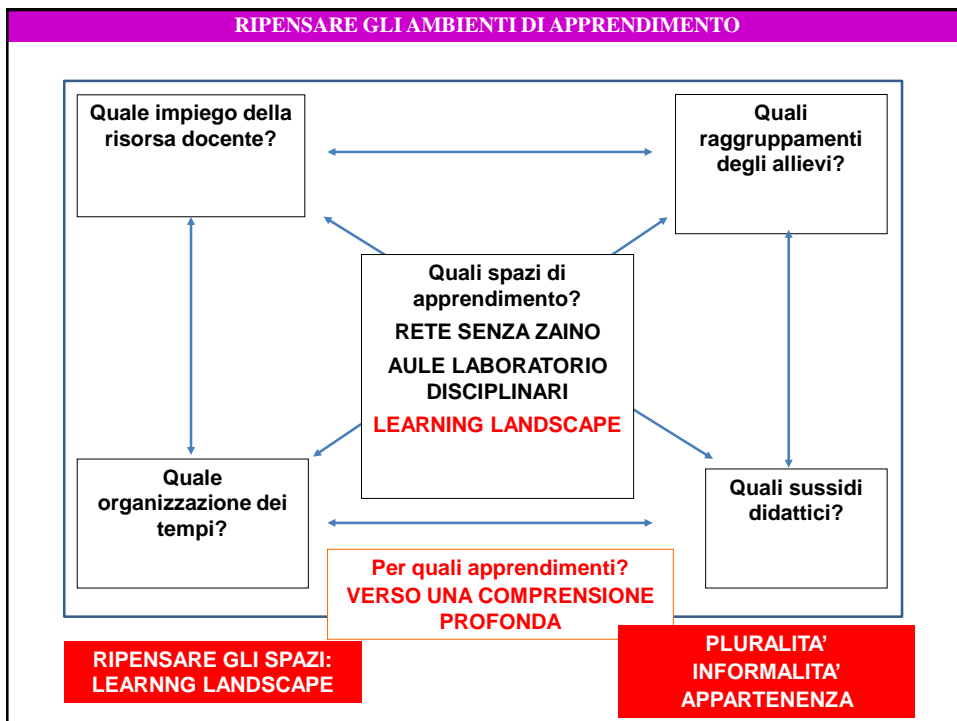
**FLESSIBILITA'**

**SOCIALITA'**

**AUTONOMIA**







## RIPENSARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: LEARNING LANDSCAPE



L'aula interattiva (spazio classe Interagire) invita sia insegnanti che studenti a partecipare attivamente al processo di apprendimento e di interagire gli uni con gli altri. L'interattività può essere potenziata grazie all'uso della tecnologia, che allo stesso tempo può incoraggiare un'istruzione più differenziata.



Nella zona Condividere l'apprendimento degli studenti è potenziato dal lavoro di squadra, il gioco, le attività di brainstorming e la collaborazione tra pari. Questo può avvenire in presenza o online, in modalità sincrona o asincrona. Lo scambio di idee e la collaborazione vengono incentivati e facilitati.



La zona Presentare porta la dimensione comunicativa all'interno del processo di apprendimento. Questa zona è dedicata alla presentazione interattiva che, attraverso grafica e impaginazione, incentiva l'interazione e il feedback. Si incoraggiano inoltre la pubblicazione e la condivisione dei contenuti.



La zona Ricercare promuove l'apprendimento basato sull'indagine e sui progetti, al fine di migliorare le competenze di spirito critico e risoluzione dei problemi degli studenti. Gli arredi flessibili e la dotazione tecnologica disponibile supportano il concetto di "imparare facendo".

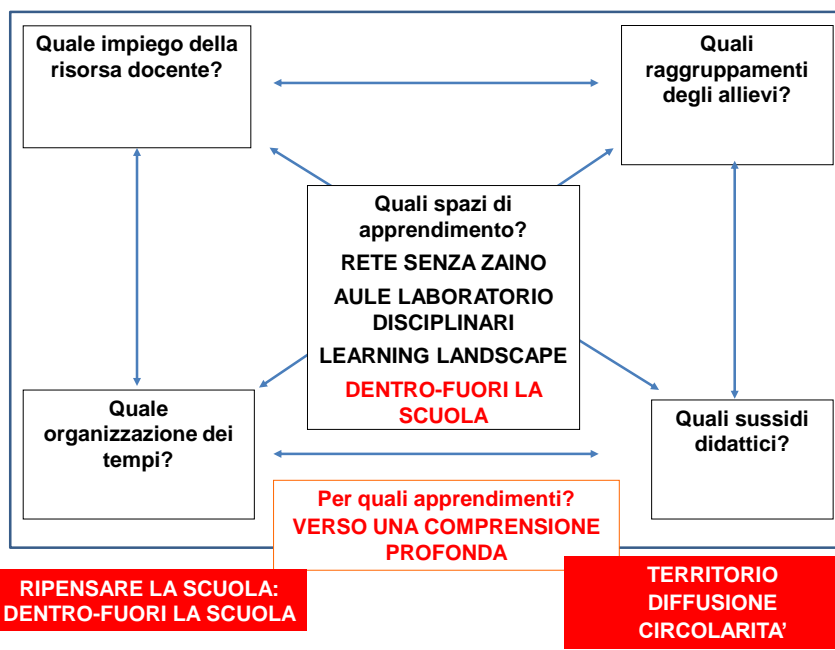


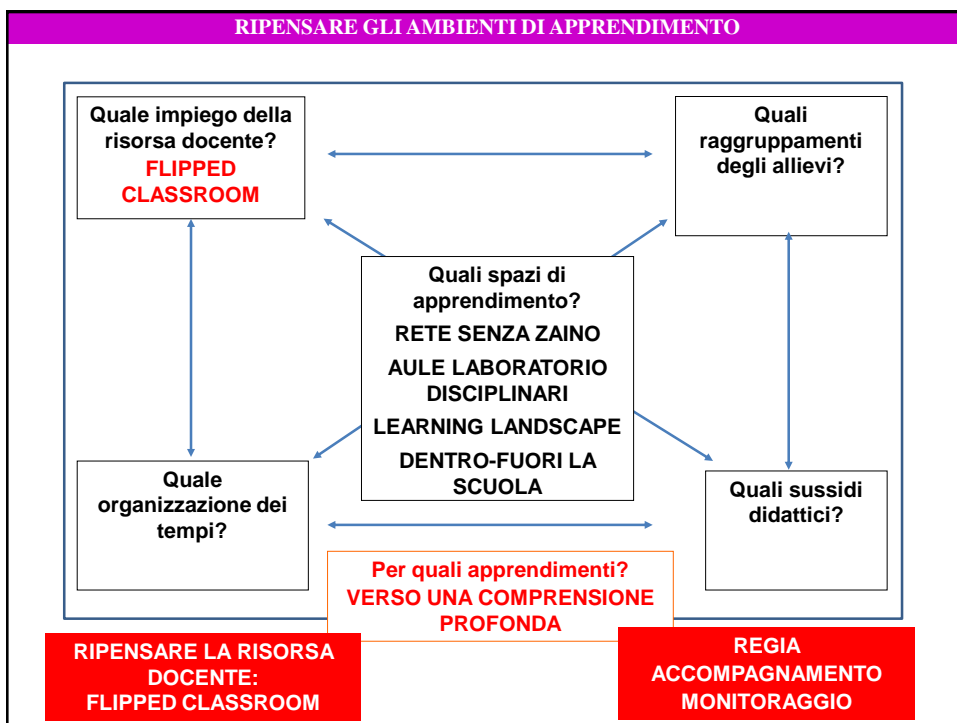
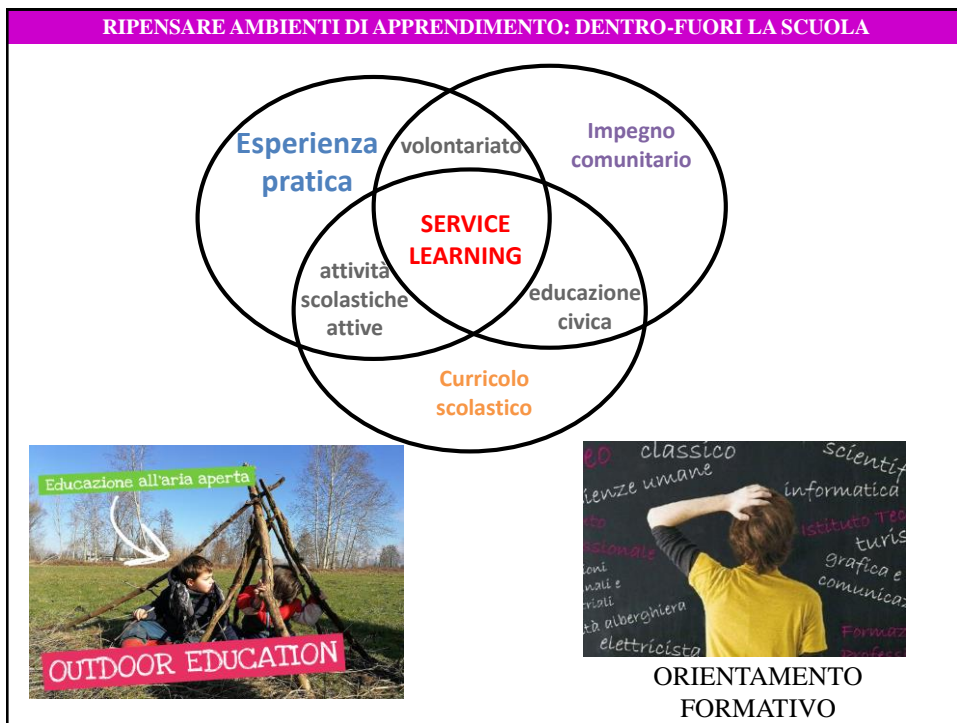
La zona Creare stimola la creatività. Gli studenti lavorano a delle attività realistiche di costruzione della conoscenza, interpretazione, analisi, lavoro di squadra e valutazione sono parti importanti del processo creativo.

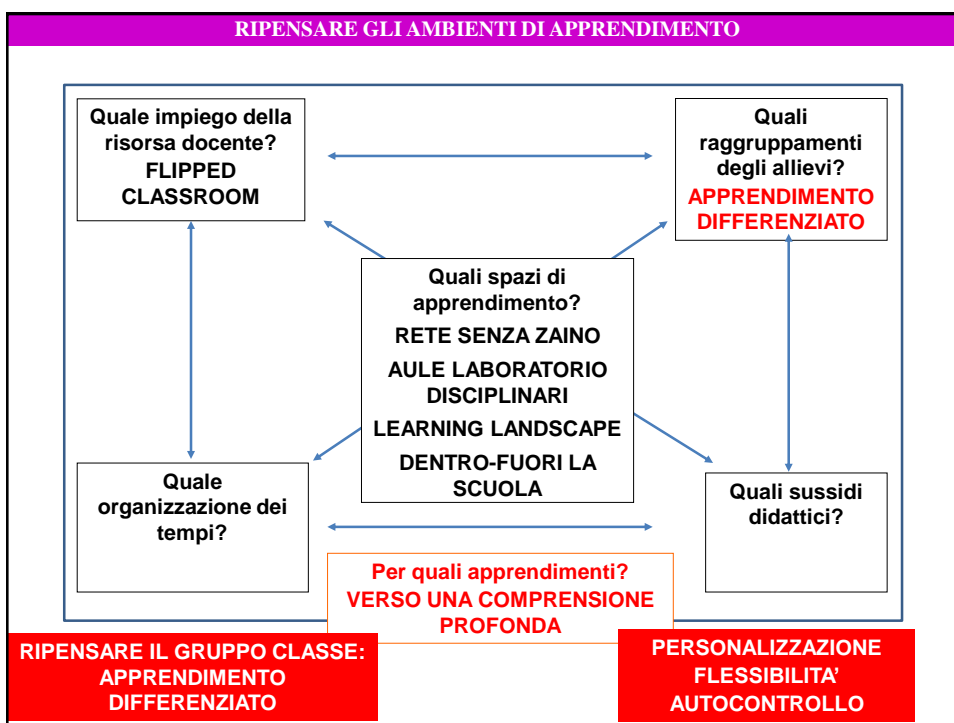


La zona Sviluppare è uno spazio dedicato all'apprendimento informale e alla riflessione, in cui gli studenti possono lavorare in autonomia e al proprio ritmo utilizzando dispositivi per l'apprendimento, diari e portfolio personali. Incoraggia gli studenti a sviluppare autonomamente competenze metacognitive e promuove strategie di apprendimento permanente.

## RIPENSARE GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO







## RIPENSARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: APPRENDIMENTO DIFFERENZIATO

**PRINCIPI CHIAVE**

dalla gestione e controllo

**DIRETTO**

del lavoro didattico

alla gestione e controllo

**INDIRETTO**

DIDATTICA IN SERIE

Attività A

Attività B

Attività C

Attività D

DIDATTICA IN PARALLELO

Attività A

Attività B

Attività C

Attività D



**Differenziare il percorso didattico in relazione ad una pluralità di bisogni formativi e stile di apprendimento**

**Promuovere l'autonomia e la responsabilità dell'esperienza di apprendimento**

**Imparare (gradualmente) a dirigere il proprio apprendimento**

## RIPENSARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: APPRENDIMENTO DIFFERENZIATO

**CONDIZIONI DI ESERCIZIO**

**Dotazione di materiali e sussidi didattici**

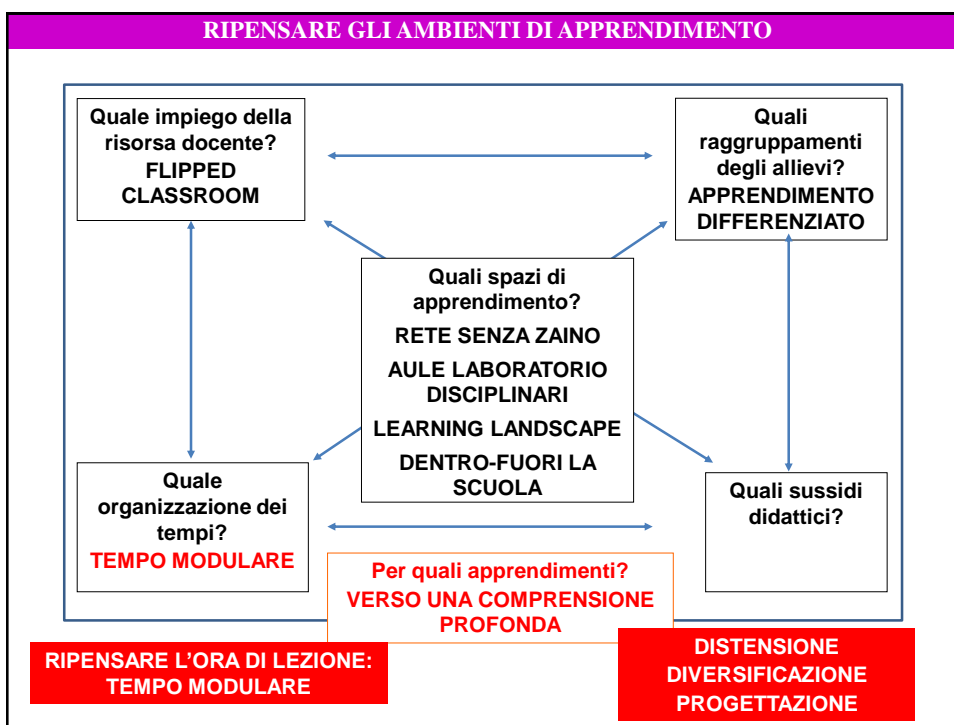
**Istruzioni per l'uso autonomo**

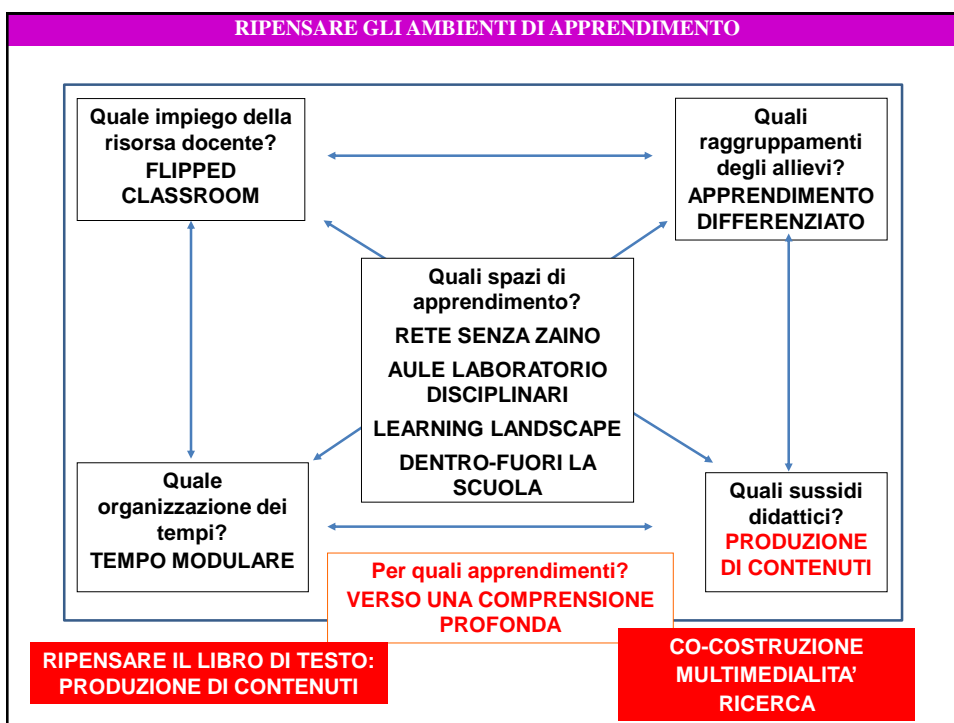
**Condivisione di «contratti formativi»**

**Modalità strutturate di autovalutazione**

**Mix di lavoro individuale, piccolo gruppo, grande gruppo**

**Occasioni e momenti per «sentirsi gruppo»**





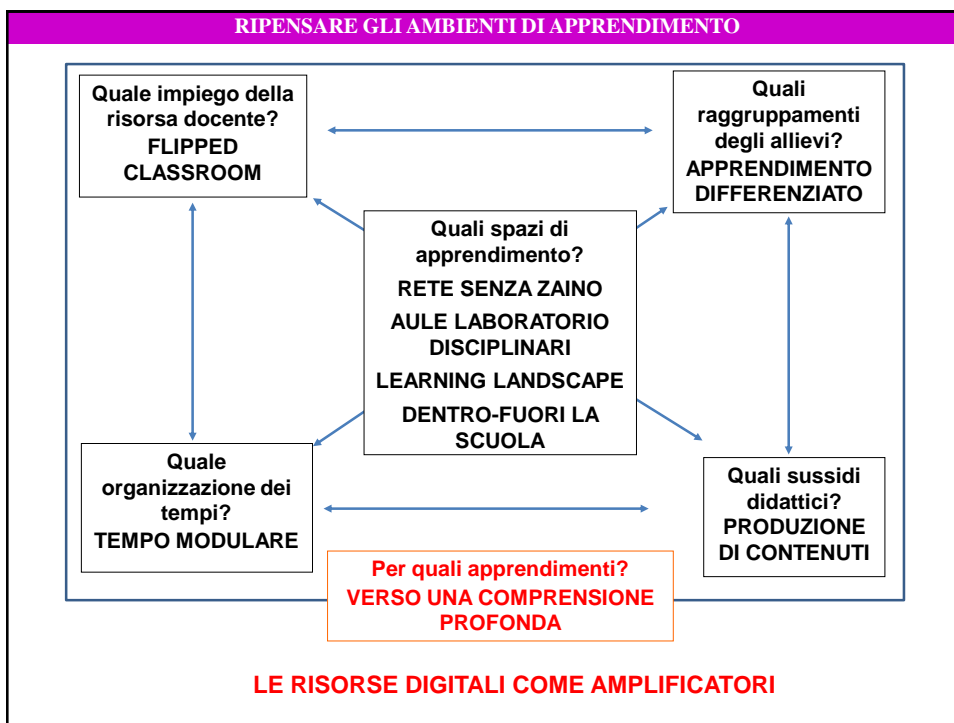
**RIPENSARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: PRODUZIONE CONTENUTI**

La legge italiana 128/2013 (art. 6) consente alle scuole la produzione di materiali didattici integrativi o sostitutivi del manuale di studio, da destinare alle classi (...). In attesa di linee guida che orientino il lavoro di produzione, alcune scuole hanno avviato attività di sperimentazione, seppur in modalità differenti riconducibili a tre linee di intervento, ognuna con peculiarità e azioni diverse, con un impegno più o meno oneroso e un diverso impatto sull'organizzazione:

- **Autoproduzione di contenuti digitali integrativi:** non si rinuncia in questo caso all'adozione canonica, ma la classe produce contenuti digitali con l'obiettivo di approfondire, personalizzandolo, il curriculum proposto dai libri di testo.
- **Adozione di risorse didattiche digitali prodotte da docenti e studenti:** si adottano risorse digitali prodotte dai docenti, talvolta anche con la collaborazione degli studenti, per alcune discipline, con un'attenzione particolare al digitale e alle specificità del contesto in cui si opera.
- **Adozione di libri di testo autoprodotti dai docenti:** la produzione di libri di testo, cartacei e digitali, con relativa adozione, è portata avanti da docenti di una rete di scuole, per la valorizzazione della professione insegnante e la personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

**RETE BOOK IN PROGRESS**





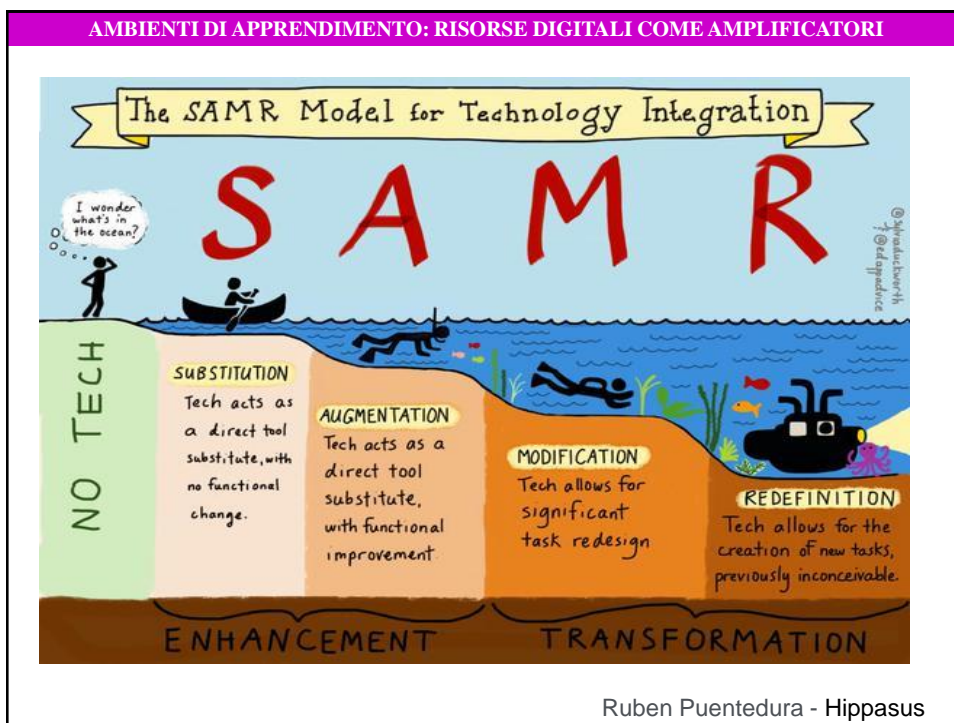
**AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: RISORSE DIGITALI COME AMPLIFICATORI**

## BLENDED LEARNING

Approccio didattico in cui l'ambiente fisico e l'ambiente digitale si integrano tra loro, generando un'interazione virtuosa in cui valorizzare le potenzialità di ciascuno dei due ambienti di apprendimento.

*Il Blended Learning invita a una considerazione del processo di apprendimento che si estende sia prima che dopo l'evento di apprendimento strutturato, la "lezione".*

**Blended learning in school education – guidelines for the start of the academic year 2020/21**



## AMBIENTI DI APPRENDIMENTO: RISORSE DIGITALI COME AMPLIFICATORI



**APPRENDIMENTO  
INDIVIDUALE**



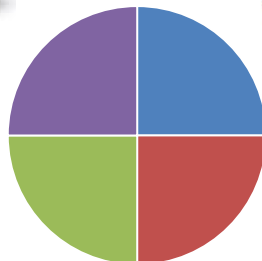
**APPRENDIMENTO  
DI GRUPPO**



**APPRENDIMENTO  
COLLETTIVO**



**APPRENDIMENTO  
CONNETTIVO**



**APPRENDERE = RI-COSTRUIRE IL SAPERE**