

AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI #PNSD – AZIONE #7



In attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 22 novembre 2018, prot. n. 762, il Ministero intende, attraverso il presente avviso, promuovere la realizzazione di “Ambienti di apprendimento innovativi”, ossia ambienti e spazi di apprendimento attrezzati con risorse tecnologiche innovative, capaci di integrare nella didattica l'utilizzo delle tecnologie.

Descrizione della proposta progettuale complessiva degli obiettivi, delle finalità, dei risultati attesi e dell'impatto previsto sugli apprendimenti

Il progetto **AULA DIDATTIC@TTIVA** in coerenza con le priorità e gli obiettivi individuati

-dal RAV (“insieme alle dinamiche di classe inclusive la scuola si impegna a potenziare strategie didattiche come cooperative learning, flipped classroom”)

-dal PDM (“Migliorare gli ambienti di apprendimento sia dal punto di vista della qualità delle relazioni studenti-docenti e tra pari, sia da quello della dotazione d'aula e laboratoriale, a supporto delle attività didattiche”)

-dal PTOF (ex multis: attuazione di 1 classe con potenziamento curricolare di coding)

prevede la realizzazione di un ambiente collaborativo, inclusivo, aperto al cloud, in cui i più moderni *device* tecnologici si associano ad arredi funzionali ad una didattica quotidiana di interscambio orizzontale tra materie diverse, basata sul *cooperative learning*, sul *learning by doing* imparare facendo, imparare attraverso il fare e sull'*inquiry learning*, basato sull'investigazione, che stimola la formulazione di domande e azioni per risolvere problemi e capire fenomeni. *che favorisce* le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online anche tra studenti con BES

Gli **obiettivi, le finalità, i risultati attesi e l'impatto previsto sugli apprendimenti** principali del progetto **AULA DIDATTIC@TTIVA** sono:

- favorire l'apprendimento delle competenze chiave (D.L. n. 139 del 22.08.2007)
- creare un ambiente di apprendimento innovativo fisico e virtuale;
- promuovere e valorizzare il problem posing e solving e l'apprendimento collaborativo
- imparare facendo, ovvero stimolare processi di osservazione, deduzione, azione, verifica;
- stimolare l'approccio del Learning by Doing per le discipline STEM;
- favorire “l'inclusione digitale, uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti con BES”;
- educare alla cittadinanza digitale attraverso un uso critico delle tecnologie e con la consapevolezza della costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso



Descrizione degli arredi

L' AULA DIDATTIC@TTIVA è un ambiente aperto a diversi stili di insegnamento, personalizzabile di ora in ora: sono previsti infatti arredi flessibili e modulari che permettono la composizione e scomposizione degli ambienti didattici:

-per la classica lezione frontale si deve essere in grado di utilizzare i singoli tavoli per il lavoro individuale,

-durante i **lavori di gruppo** dev'essere possibile disporre gli arredi in **cerchio**, - per coniugare il lavoro di gruppo con il **dialogo a coppie** bisogna poter disporre i tavoli a **"S"**.

-Si prevedono dunque:

- n. 30 tavoli con piano trapezoidale dotati di 4 gambe di cui 2 con ruote; combinabili tra di loro contribuiscono a creare spazi didattici modulari



- 1 Tavolo mobile per docenti caratterizzato da 2 ruote (bloccabili)

- 31 sedie ergonomiche su ruote per promuovere una corretta postura, senza restrizioni di movimento per ambienti di apprendimento versatili, flessibili e multiuso.



Descrizione delle attrezzature

Nel **AULA DIDATTIC@TTIVA** sono previsti

- strumenti per la didattica collaborativa: un monitor interattivo con software cloud per la collaborazione degli studenti anche tramite BYOD;
- strumenti per la robotica educativa e coding: kit di coding con software di programmazione a blocchi e robot educativo da assemblare e gestire tramite app/software
- hub mobile per ricarica di dispositivi USB (tablet, smartphone etc)
- Inoltre nell'aula sarà presente: stampante 3D (già in possesso della scuola), PC portatile in apposito case, LIM con proiettore (già presenti nell'aula)

Descrizione delle metodologie didattiche innovative che saranno praticate nell'ambiente di apprendimento

Nell' **AULA DIDATTIC@TTIVA** le tecnologie innovative sono integrabili con una didattica quotidiana che prevede attività realizzate "in situazione", secondo la metodologia del *learning by doing*, imparare facendo, imparare attraverso il fare e del *project work*, applicare le conoscenze e le competenze acquisite in situazione .

Gli alunni in un contesto formativo in cui il soggetto che apprende è posto al centro del processo formativo, *learning centered*, in una sorta di *role playing*, impiegando le azioni tipiche di questa metodologia, il *warming up*, *l'azione*, il *cooling off* e *l'analisi*, realizzeranno un clima scolastico accogliente ed inclusivo diventando così i protagonisti e gli attori del lavoro laboratoriale secondo una metodologia ludica e maieutica.

La *peer education* farà emergere l'importanza decisiva del gruppo, utilizzando un setting di apprendimento dei contenuti tramite la discussione e il confronto.

Il *cloud* permetterà di attuare la metodologia della *flipped classroom*