

B1

Next Generation Classrooms



B1 / Next Generation Classrooms

Destinatari

Il percorso si rivolge in primo luogo ai dirigenti scolastici, ai loro staff, ai docenti e al personale tecnico e amministrativo chiamati a progettare e realizzare in ogni singola scuola gli interventi connessi al PNRR. Tuttavia, proprio perché l'investimento Scuola 4.0 del PNRR chiede una vera e profonda rigenerazione della comunità scolastica e dell'offerta formativa, il percorso è rivolto a tutto il personale e a tutti i docenti della scuola.

Descrizione

Il percorso supporta le scuole del I e II ciclo nella progettazione e realizzazione di ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life), caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo. La trasformazione fisica e virtuale delle Next Generation Classrooms deve essere accompagnata dal cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento che necessariamente richiedono formazione, sperimentazione, validazione.

Punti tematici

MODULO A. Il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali

- Presentazione del percorso e del modulo. I riferimenti internazionali nazionali. Mettere a sistema l'innovazione (framework DigCompOrg). Da dove partire: quali le domande guida?
ALUISI TOSOLINI
- Multidimensionalità degli ambienti di apprendimento: fisico - virtuale - relazionale
ENRICO CAROSIO
- Progettare ambienti innovativi: l'apporto delle evidenze neuroscientifiche in ordine ai processi di apprendimento
MICHELLE MAZZOTTI

- Le fasi della progettazione di un ambiente di apprendimento: analisi bisogni, analisi situazione di partenza, vision, percorsi di co-progettazione, metodi di progettazione, comunicazione piano di cambiamento
MARCELLO SCARAVELLA
- Il modello Future Classroom Toolkit: utilizzo di piattaforme per progettazione virtuale di spazi di apprendimento innovativi. Il passaggio dal virtuale al modello reale
DANIELE KHALOUSI
- Chiusura. Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate per la strategia Scuola 4.0
ALUISI TOSOLINI

MODULO B. La progettazione didattica basata su pedagogie innovative

- Presentazione del percorso. Le domande chiave che le pedagogie innovative pongono alla progettazione degli ambienti
ALUISI TOSOLINI
- Strategie di apprendimento e pedagogie innovative
MICHELLE MAZZOTTI
- Gli elementi centrali della didattica innovativa
ENRICO CAROSIO
- Esempi concreti di metodologie didattiche innovative correlate al digitale e ai nuovi ambienti di apprendimento ibrido, pensiero computazionale, apprendimento esperienziale, insegnamento delle multiliteracies e debate, gamification, project based learning, ...
CARLOTTA PIZZI E STEFANO MANICI
- Integrazione nei curricula di istituto delle competenze digitali a partire dai framework europei DigComp 2.2. e DigCompEdu
STEFANIA MAZZA

- La dimensione inclusiva nella progettazione degli ambienti di apprendimento innovativi
GIOVANNA FERRARI INTERVISTATA DA ALUISI TOSOLINI
- Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate
ALUISI TOSOLINI

MODULO C. Nuovi strumenti di pianificazione

- Presentazione del percorso. Le domande chiave che le pedagogie innovative pongono alla progettazione degli ambienti
ALUISI TOSOLINI
- Progettazione e pianificazione: dalla “vision” al piano di lavoro
MARCELLO SCARAVELLA
- Il clima organizzativo e la sua importanza nella pianificazione della scuola rigenerata. Pianificazione partecipata: strumenti, modelli metodi.
CARLOTTA PIZZI
- Project management (teamworking, comunicazione efficace, gestione dei conflitti,...) per gestire la progettazione e favorire la partecipazione attiva
ENRICO CAROSIO
- Ambienti di apprendimento e valutazione formativa e formante.
STEFANIA MAZZA
- Sintesi schematica del percorso effettuato. Mappa e Recup degli snodi chiave e delle indicazioni prospettate.
ALUISI TOSOLINI

MODULO D. Misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici

- Strategia Scuola 4.0: perché è necessario il piano di accompagnamento. Soggetti, metodi, documenti.
ALUISI TOSOLINI
- Revisione e adattamento degli strumenti di programmazione della scuola: dal piano triennale per l'offerta formativa al curriculum scolastico, al sistema di valutazione degli apprendimenti e dell'istituto.
ALUISI TOSOLINI
- Percorsi, strumenti e metodi per favorire la partecipazione di genitori, studenti e dei territori. Intervista ad Alessandro Catellani.
ALUISI TOSOLINI
- Il piano di formazione dei docenti
 - didattiche innovative
 - acquisizione di competenze digitali proprie (DigCompEdu)

- acquisizione competenze studenti (DigCom 2.2.)
 - DigCompOrg
 - framework steam
- ALUISI TOSOLINI E STEFANO MANICI

- Valutazione e autovalutazione di istituto: cosa fare per dotare l'istituto di un processo di valutazione e autovalutazione rispetto alle azioni del piano Scuola 4.0 e al suo continuo miglioramento.
STEFANIA MAZZA
- Chiusura complessiva del percorso. Mappe e Indicazioni con riferimento anche ai passaggi tecnici riferiti alla gestione amministrativa.
ALUISI TOSOLINI

Obiettivi

- Promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale, partendo dalla mappatura realizzata con lo strumento SELFIE,
- conoscere ed implementare i più importanti framework digitali europei (DigCompEud, DigComp 2.2., DigiComOrg,...);
- supportare gli staff di progetto rafforzando le competenze necessarie al design delle Next Generation Classrooms;
- favorire la pianificazione delle Next Generation Classrooms a partire da una precisa analisi dei bisogni e dei contesti specifici di ogni singola scuola;
- progettare/utilizzare la piattaforma di apprendimento (e-learning e/o realtà virtuale) che deve essere integrata con l'ambiente digitale di apprendimento che riproduce l'ambiente fisico della classe;
- conoscere/applicare la pluralità di pedagogie innovative connesse alle metodologie e tecniche di insegnamento e apprendimento riferite al contesto digitale e alla società onlife;
- elaborare innovative modalità di valutazione delle competenze, digitali e non digitali;
- predisporre il piano di accompagnamento specifico riferito all'utilizzo delle Next Generation Classrooms e all'introduzione delle connesse innovazioni didattiche da parte di tutto il collegio docenti;
- perseguire una consapevole cittadinanza digitale.

Mappatura delle competenze

Come da riferimento ai Framework europei:

- competenze progettuali e organizzative: aree correlate DigCompOrg
- competenze didattiche: area correlate DigCompOrg e DigCompEdu
- competenze digitali: personal (DigComp 2.2.) e in qualità di docenti (DigCompEdu).