



# **Ministero dell'Istruzione e del Merito**

*Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia di Bari*

*Ufficio V - Ambito territoriale di Foggia*

*Scuole dell'infanzia e primaria del primo ciclo dell'istruzione*

*"San Ciro" di Foggia*



## **PROGETTAZIONE PEDAGOGICA AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

### **PROGETTO NEXT GENERATION CLASSROOM**

**#learninginnovationforthefutureeuropeans@**

#### **Premessa**

*Il progetto "#learninginnovationforthefutureeuropeans@" prevede una soluzione ibrida consistente nella creazione di nuovi spazi laboratoriali e nell'implementazione di aule e laboratori già in uso.*

*Le azioni di creazione di nuovi spazi laboratoriali saranno finalizzate all'allestimento di un'aula sensoriale immersiva e di un laboratorio linguistico.*

*Le azioni di implementazione saranno funzionali all'ottimizzazione del laboratorio scientifico, della biblioteca, del laboratorio artistico, del laboratorio STEM e di n. 8 aule attualmente non dotate di monitor interattivi.*

*La strutturazione delle aule tematiche è finalizzata ai seguenti obiettivi:*

- ✓ *Offrire un ambiente che crei maggiore benessere negli alunni e negli insegnanti;*
- ✓ *Favorire una didattica motivante*
- ✓ *Valorizzare la scoperta e la collaborazione tra pari*
- ✓ *Coltivare i talenti e sviluppare tutte le potenzialità degli alunni*

*Parole-chiave della progettazione pedagogica degli ambienti di apprendimento saranno:*

- *autonomia*
- *responsabilità*
- *condivisione*
- *comunicazione*
- *scoperta*
- *riflessione*

*intese come aspetti da potenziare, migliorare e promuovere negli alunni, nel corpo docente, nella relazione con le famiglie e con il territorio.*

*Segue progettazione pedagogica analitica dei succitati ambienti di apprendimento.*

## **CREAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

### **AULA TEMATICA IMMERSIVA**

*La proposta intende creare un ambiente sensoriale di apprendimento immersivo per ottimizzare i livelli di acquisizione dei contenuti e accrescere le competenze attraverso le interazioni virtuali ed attività altamente personalizzate.*

#### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze attraverso l'uso di supporti tecnologici centrati sui ritmi e sulle modalità di apprendimento preferenziali degli alunni.
- Sviluppo delle soft skills e del senso di autoefficacia
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione di stili di apprendimento personalizzati.

#### **Obiettivi da raggiungere**

- Migliorare i propri livelli di apprendimento attraverso i feedback forniti in tempo reale dalle attrezzature
- Sviluppare la capacità di problem solving e di decision making
- Attivare la connessione emotiva con le attività proposte
- Aumentare i tempi di attenzione e di concentrazione
- Attivare strategie di apprendimento personali

#### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

L'allestimento dell'aula sensoriale, attraverso strumentazione per la realtà virtuale ed immersiva (Schermi/pannelli, pc, videoproiettori, impianto audio ...) e software/piattaforme per contenuti interdisciplinari, permetterà di realizzare percorsi didattici in ambiente protetto e sicuro.

L'ambiente sarà arricchito di sedute idonee alla fruizione dei percorsi di apprendimento.

Le esperienze saranno reiterabili, misurabili e fruibili secondo i ritmi e gli stili personali ed incentiveranno una più efficace acquisizione di contenuti disciplinari e interdisciplinari.

Sarà valorizzata la connessione emotiva, la motivazione e il coinvolgimento derivanti dall'uso dei suddetti strumenti; si incrementeranno, infatti, le interazioni virtuali per orientare i percorsi neurali creando risposte emotive realistiche e ottimizzare i livelli di apprendimento.

### **AULA TEMATICA LINGUISTICA**

*La realizzazione di un'aula tematica linguistica prevede la strutturazione di un ambiente di studio e di produzione concretamente volto a finalità didattiche di acquisizione della lingua straniera inglese. Sarà realizzato un sistema interattivo di rete tra docenti e alunni, o tra alunni e alunni, per esperire e costruire relazioni di scambio linguistico efficaci ai fini dell'apprendimento.*

### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento alla lingua inglese
- Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto delle culture diverse
- Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'inclusione degli alunni e delle famiglie stranieri.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica

### **Obiettivi da raggiungere**

- Ampliare le potenzialità espressivo-comunicative
- Avvicinarsi a contesti culturali e sociali diversi dal proprio
- Incrementare la capacità di ascolto, comprensione e produzione orale e scritta della lingua inglese
- Acquisire una migliore pronuncia ed una intonazione corretta
- Facilitare la riflessione linguistica
- Aumentare i tempi di attenzione e di concentrazione
- Attivare strategie di apprendimento personali

### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

L'allestimento del laboratorio linguistico sarà realizzato attraverso la dotazione di Notebook, PC per la gestione della classe, impianto audio, cuffie, licenze e software dedicati.

L'ambiente, così organizzato, permetterà di realizzare percorsi di apprendimento delle lingue in un ambiente flessibile e coinvolgente.

L'arredo, realizzato con tavoli modulari, sedute, armadi e pannelli fono assorbenti, sarà funzionale a garantire una didattica innovativa ed efficace basata sullo studio e sulla sperimentazione della lingua in un contesto reale, sulla comprensione del suo funzionamento e sull'esercizio continuativo e progressivo.

## **IMPLEMENTAZIONE DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

### **AULA TEMATICA SCIENTIFICA**

*La proposta intende incrementare l'efficacia dei processi di acquisizione del metodo scientifico e supportare i processi di insegnamento/apprendimento attraverso l'uso di strumentazione tecnologica innovativa*

#### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze disciplinari scientifiche attraverso l'uso di strumenti e tecnologie innovative
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso l'inclusione, la valorizzazione e il rispetto della biodiversità e della sostenibilità ambientale

#### **Obiettivi da raggiungere**

- Osservare, analizzare, sperimentare e verificare fenomeni scientifici
- Usare adeguatamente strumenti tecnologico-scientifici innovativi
- Incentivare la motivazione ad apprendere
- Aumentare i tempi di attenzione e la concentrazione
- Incrementare il livello di acquisizione dei contenuti
- Acquisire capacità auto-valutativa
- Utilizzare e ideare applicazioni per apprendere

#### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

L'implementazione del laboratorio scientifico con microscopi, software consentirà di agevolare il processo di apprendimento, attraverso attività di osservazione, analisi e verifica, secondo le modalità proprie del metodo scientifico. Inoltre, l'uso del cubo ologramma permetterà di manipolare oggetti digitali in 3D consentendo un modo totalmente nuovo ed efficace per imparare.

Il laboratorio zSpace offrirà la possibilità di sperimentare in maniera stimolante e coinvolgente per sviluppare il pensiero creativo, verrà promossa la didattica laboratoriale, attraverso cui gli alunni coopereranno utilizzando molteplici modalità per la soluzione di una situazione problematica reale, l'assolvimento di un incarico e la realizzazione di progetti di natura scientifica.

### **AULA TEMATICA BIBLIOTECA INNOVATIVA**

L'implementazione della biblioteca è finalizzata a offrire il prestito digitale in un ambiente confortevole, accessibile ed inclusivo.

La proposta intende implementare lo spazio biblioteca realizzando un'infrastruttura per l'accoglienza e la fruibilità di servizi di information literacy che fornisca l'accesso all'informazione in tempi più veloci e consenta la conoscenza tramite la conversazione favorendo una life-long learning.

### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche con particolare riferimento all'ascolto, alla lettura e comprensione della lingua italiana.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso l'inclusione, la valorizzazione e il rispetto delle differenze, l'assunzione di responsabilità e la solidarietà.
- Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.

### **Obiettivi da raggiungere**

- Creare una a repository di pubblicazioni e materiali di consultazione
- Accedere a contenuti digitali online
- Realizzare una raccolta di metadata consultabili allo scopo di realizzare un'informazione "in rete" proficua ed efficace;
- Promuovere le dinamiche di apertura interattiva
- Sviluppare un modello di valorizzazione dell'identità di un territorio
- Ampliare le attività già intraprese dall'istituto in relazione alle iniziative di lettura (incontri con autori, giornate evento...)

### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

L'introduzione della MLOL Scuola offrirà la possibilità di fruire del prestito digitale a studenti, insegnanti e famiglie. Inoltre, l'introduzione e l'uso di strumentazione innovativa, quale ad esempio le penne OCR, contribuirà a favorire i processi di inclusione e di alfabetizzazione di persone con difficoltà di lettura.

Il nuovo spazio dovrà avere postazioni costituite da sedute morbide leggere e resistenti adatte ad una didattica flessibile, tali da consentire anche lo svolgimento di lavori di gruppo nei quali l'insegnante assume il ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività. Gli spazi e gli arredi saranno flessibili per un setting d'aula variabile e coerente con le diverse fasi dell'attività della biblioteca e della didattica: attività in gruppi (ad es. in gruppi specialistici che lavorano, in parallelo, su argomenti affini), discussione (Debate) e brainstorming (ad es. studenti e docente che si confrontano sulla soluzione di problemi, condividono le conoscenze pregresse, discutono su ipotesi di lavoro).

La lettura animata si svolgerà avendo cura di predisporre un'atmosfera atta favorire la partecipazione emotiva dei bambini.

*La proposta intende favorire lo sviluppo del pensiero divergente e metacognitivo attraverso percorsi legati alla creatività, come competenza trasversale a tutti gli apprendimenti.*

### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione delle competenze nella pratica dell'arte e attraverso l'acquisizione e lo sviluppo dei linguaggi ad essa legati
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati al riconoscimento e al rispetto del patrimonio artistico culturale

### **Obiettivi da raggiungere**

- Creare sperimentando modalità di utilizzo corrette di strumenti innovativi
- progettare e realizzare storytelling
- Sviluppare il senso di fiducia in se stessi attraverso il “fare”
- Affinare e consolidare capacità e competenze
- Valorizzare le diverse produzioni
- Socializzare le esperienze e le scoperte
- Imparare a lavorare insieme
- Rafforzare la sicurezza e la stima di sé

### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

L'ambiente di apprendimento artistico-creativo prevede l'applicazione di una metodologia basata sullo storytelling per la co-costruzione di narrazioni relative alla progettazione e alla realizzazione di prodotti digitali. Si partirà da elementi fisici quali disegni, solidi geometrici, materiali e altro per generare racconti digitali. Si lavorerà intorno ad un tavolo interattivo; la dotazione del laboratorio di tavolette grafiche, Plotter da taglio, stampante 3D, iTheatre consentirà di lavorare su elaborati digitali che possano essere riprodotti, modificati e ampliati all'occorrenza, sino a strutturarsi in una vera e propria storia.

Gli arredi saranno arricchiti di Armadi, tavoli, carrelli da lavoro per fornire agli alunni la percezione di un ambiente accogliente, in una prospettiva di sviluppo inclusivo e di cooperative learning.

*La proposta, attraverso l'implementazione del laboratorio già esistente con la dotazione di kit per la realtà virtuale (n. 16 visori) intende incrementare l'efficacia dei processi di inclusione e potenziare l'acquisizione dei contenuti supportando e innovando i processi di insegnamento/apprendimento*

### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze informatiche, logico-matematiche, scientifiche e tecnologiche.
- Potenziamento delle competenze digitali degli alunni con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole della tecnologia.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dei processi di inclusione.

### **Obiettivi da raggiungere**

- Applicare tecnologie di realtà aumentata e realtà virtuale a scuola
- Sviluppare il pensiero computazionale
- Acquisire capacità di problem solving
- Incrementare le competenze digitali
- Incentivare la motivazione ad apprendere
- Acquisire capacità auto-valutativa attraverso feedback immediati

### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

La dotazione del laboratorio di n. 16 visori per la realtà virtuale consentirà agli alunni di accedere ad una tecnologia in tre dimensioni che coinvolge non solo gli occhi, ma anche l'udito e la propriocizione. Tale strumentazione tecnologica stimolerà gli alunni all'apprendimento, ad esempio offrendo loro la possibilità di visitare luoghi difficilmente accessibili e favorirà la memorizzazione dei contenuti didattici aumentandone l'apprendimento.

Il livello di attenzione e concentrazione degli alunni aumenterà grazie all'esperienza immersiva: la situazione vissuta all'interno della realtà virtuale fornirà dei feedback sensoriali che si tradurranno efficacemente in apprendimenti.

## **AULE FISSE CON DOTAZIONE DI MONITOR INTERATTIVO (NR 8)**

*La proposta intende incrementare l'efficacia dei processi di inclusione e potenziare l'acquisizione dei contenuti supportando i processi di insegnamento/apprendimento attraverso la dotazione di monitor interattivi multi-touch a otto aule fisse*

### **Obiettivi formativi**

- Valorizzazione e potenziamento delle competenze disciplinari attraverso l'uso di tecnologie innovative
- Sviluppo delle competenze digitali con particolare riferimento al pensiero computazionale e all'utilizzo critico e consapevole dei media
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali
- Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso l'inclusione, la valorizzazione e il rispetto delle differenze, l'assunzione di responsabilità e la solidarietà.

### **Obiettivi da raggiungere**

- Incentivare la motivazione ad apprendere
- Aumentare i tempi di attenzione e la concentrazione
- Incrementare il livello di acquisizione dei contenuti
- Acquisire capacità auto-valutativa attraverso feedback immediati
- Conoscere e usare la gamification
- Utilizzare e ideare applicazioni per apprendere

### **Materiali, strumenti e arredi funzionali alla metodologia per la realizzazione dei percorsi**

La dotazione di monitor interattivi multi-touch e di accessori per la condivisione consentirà di rendere le aule tradizionali più rispondenti alle esigenze dei gruppi-classe.

Ogni team docente potrà individuare e definire le attività più consone alla progettazione curricolare e verificarne l'acquisizione dei contenuti utilizzando le risorse offerte dai monitor interattivi.

Verranno applicate metodologie quali: *flipped classroom*, *cooperative learning* e *gamification* con utilizzo di semplici elementi di game design per una didattica efficace.

Foggia, 20/07/2023

Referente progettazione pedagogica

*Maria Antonella Melfi*