

LabLing3.0

Ambienti digitali

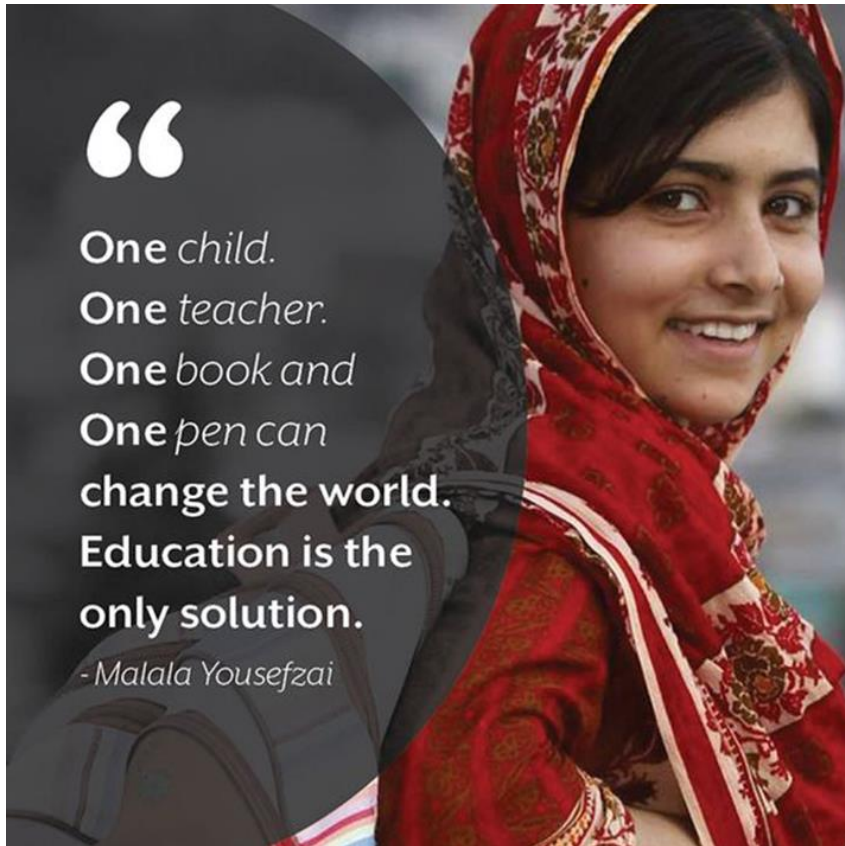


IMS ELENA PRINCIPESSA DI NAPOLI RIETI

FORMAZIONE DOCENTI

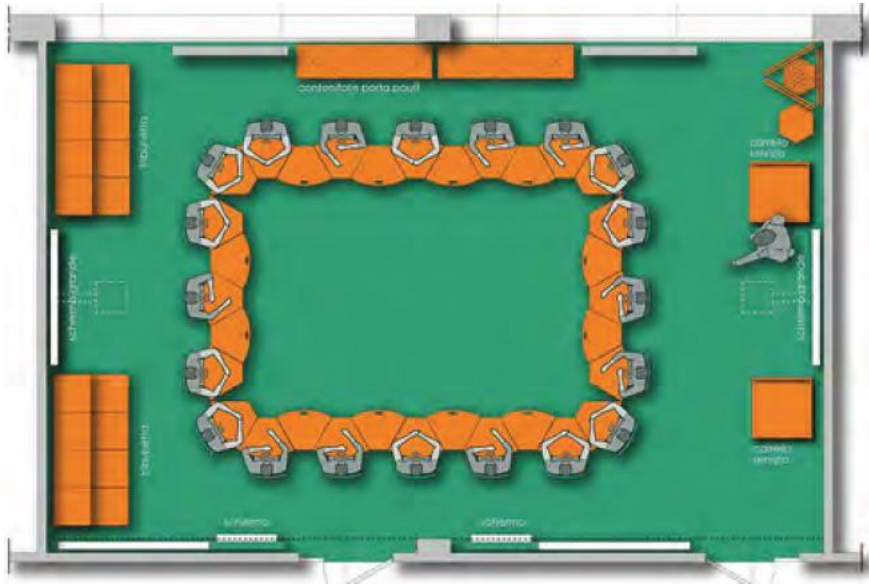
FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PON“PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. OBIETTIVO SPECIFICO - 10.8 - AZIONE 10.8.1 AMBIENTI DIGITALI – CODICE 10.8.1.A3-FESRPN-LA-2015- 237

Cos'è un ambiente di apprendimento?

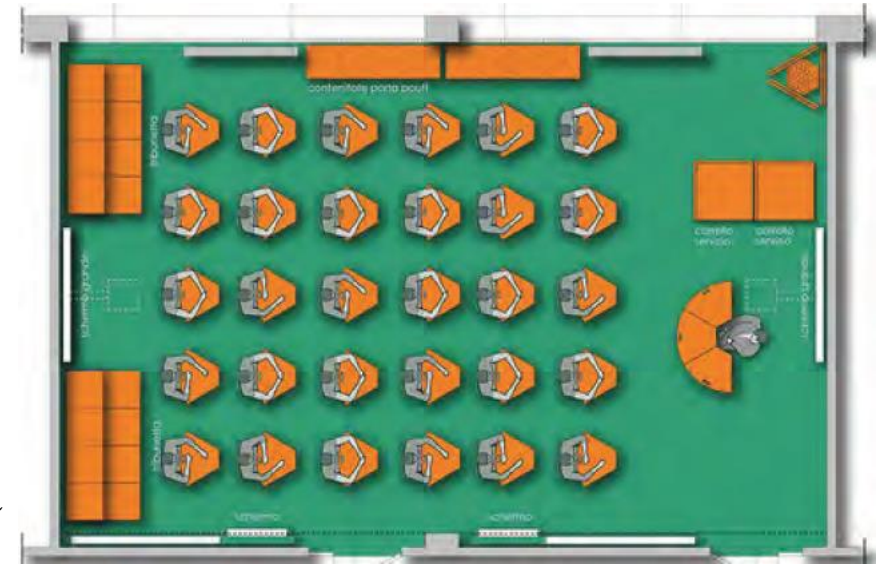


Size of this preview: 743 × 600 pixels. Other resolutions: 297 × 240 pixels | 595 × 480 pixels | 951 × 768 pixels | 1,269 × 1,024 pixels | 2,024 × 1,634 pixels.
Original file (2,024 × 1,634 pixels, file size: 494 KB, MIME type: image/jpeg)

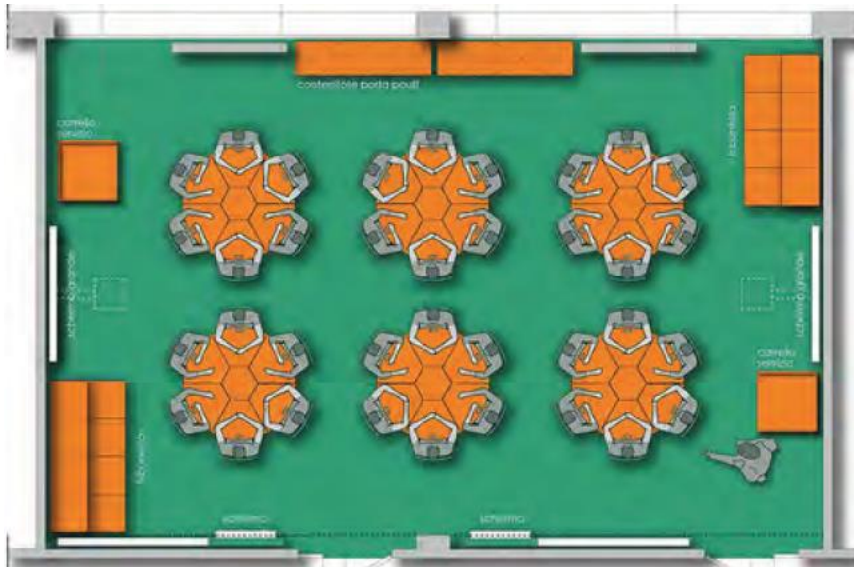
Laurentius de Voltolina, circa 1350;
Henricus de Alemannia con i suoi studenti



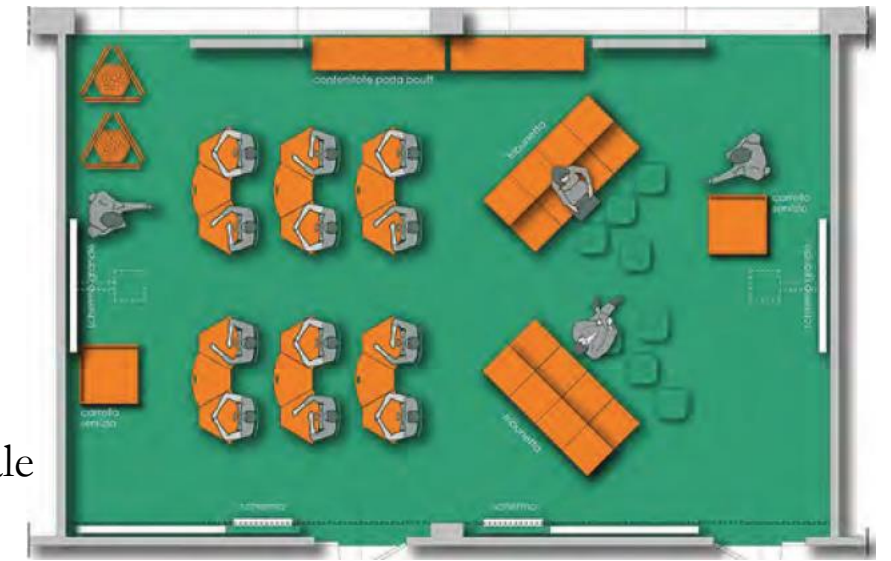
Modalità dibattito



Modalità verifica



Modalità lavoro di gruppo



Modalità lezione frontale

Ambienti di apprendimento – Le ragioni del progetto

I **laboratori linguistici tradizionali** presuppongono una **didattica di stampo comportamentista** ed un lavoro rigorosamente individuale degli alunni, con pannelli laterali che impediscono l'interazione tra loro ed anche, dalle postazioni laterali, la visione in avanti, verso il docente o uno schermo su cui si proietta un video. L'intento è di favorire la comunicazione via cuffia e microfono.

Ambienti di apprendimento - Il progetto

Il **laboratorio linguistico 3.0** è un ambiente dinamico attrezzato con tecnologie e arredi modulari e componibili che permettono un apprendimento più attivo e collaborativo degli allievi, favorendo anche l'inclusione di alunni con disabilità e B.E.S.

Ambienti di apprendimento - Il progetto

La **disposizione flessibile dei banchi** ad isole circolari, a file, anfiteatro o a gruppi diversificati risponde allo svolgimento di attività didattiche usuali per **l'approccio comunicativo all'insegnamento delle lingue straniere**: ascolto, visione di video, comprensione, produzione, role play, lavoro di gruppo, interazione e presentazione.

Ambienti di apprendimento - Il progetto

L'organizzazione dello spazio fisico del LabLing3.0 offre inoltre la possibilità di assegnare compiti diversificati di ricerca, approfondimento, valorizzazione degli stili, dei tempi personali e della creatività.

PNSD #4 - Ambienti per la didattica digitale integrata – Spazi alternativi per l'apprendimento

Investire su una visione sostenibile di scuola digitale, che non si limiti a posizionare tecnologie al centro degli spazi, ma che invece abiliti i nuovi paradigmi educativi che, insieme alle tecnologie, docenti e studenti possono sviluppare e praticare



PNSD - Lo schoolkit Ambienti di apprendimento

<http://schoolkit.istruzione.it/schoolkit/>

- ❖ Spazio progettato secondo **aree diversificate**
 - ❖ **area 0 (accoglienza)** : uno spazio “ neutro” come un atrio o un corridoio, utilizzabile da studenti e docenti per incontri informali, relax, ristoro o lavoro individuale
 - ❖ **area 1 (collaborazione e condivisione)** : spazio con attrezzature e arredi altamente flessibili e riconfigurabili, dove lavorare in piccoli o grandi gruppi, raccogliere e lanciare idee.
 - ❖ **area 2 (creatività – esplorazione)**, suddivisa in più sotto aree in spazi diversi o per configurazione separata di spazi comuni. Qui si trovano le strumentazioni e gli arredi destinati ad attività specialistiche, di laboratorio, di manipolazione, di costruzione e riconfigurazione di apprendimenti e manufatti.
 - ❖ **area 3 (esposizione)** con spazio ampio, dove si presentano e condividono materiali di fronte a gruppi estesi, si discutono e dibattono idee e proposte, uno spazio per l’assemblea e la condivisione nella comunità più ampia di prodotti e elaborazioni . In questa area / funzione si trova anche uno spazio – mostra per i lavori degli studenti con pannelli mobili e espositori.

Il dibattito internazionale e italiano

<http://www.indire.it/progetto/architetture-scolastiche/>

<http://www.indire.it/quandolospazioinsegna/scuole/orestad/>

<http://www.indire.it/personale/leonardo-tosi/> (lavora da anni sulla relazione tra spazi, tecnologie e didattica)

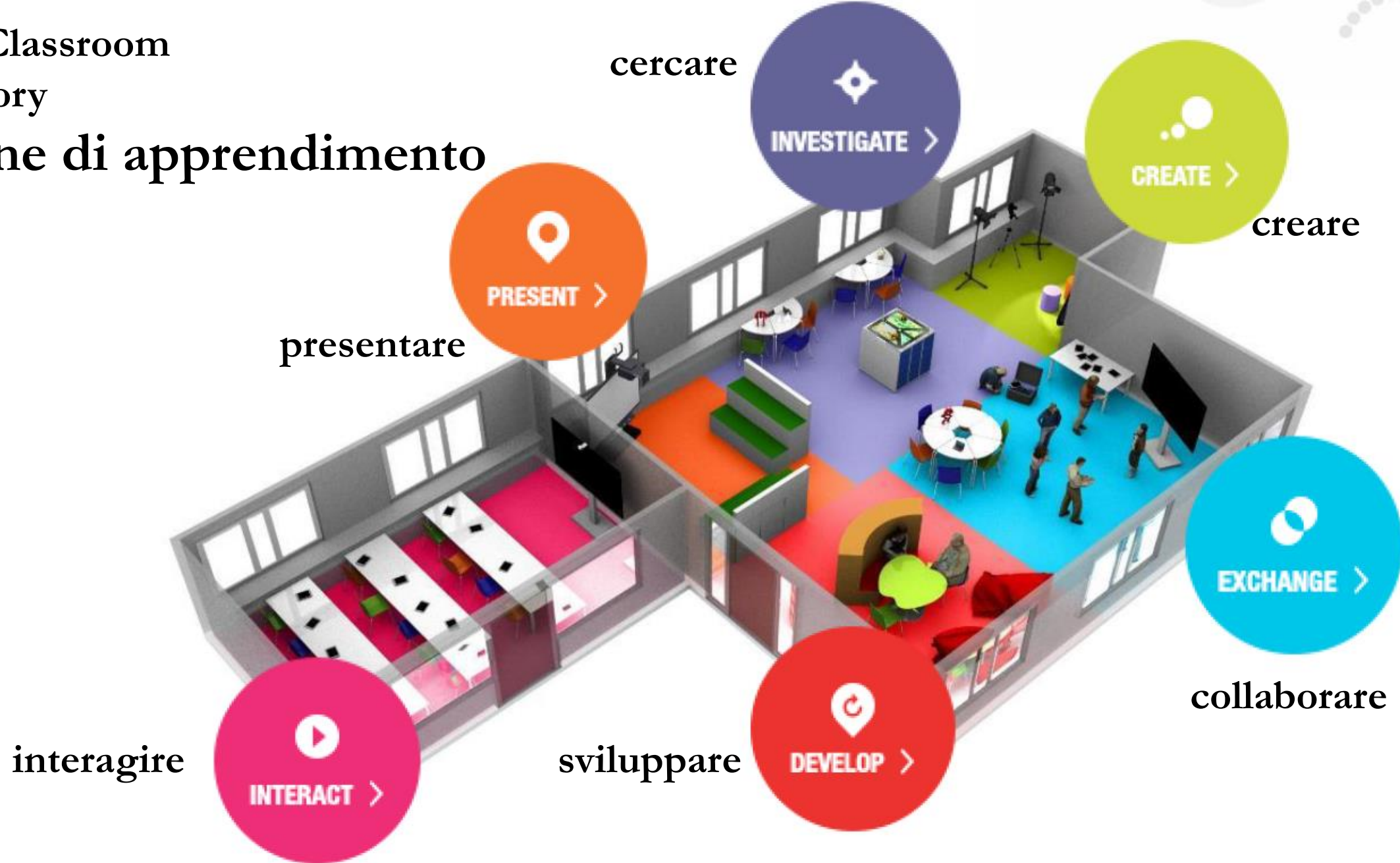
<http://www.forumpa.it/scuola-istruzione-e-ricerca/la-scuola-senza-classi-ambienti-flessibili-per-implementare-la-classe-ribaltata> di Paolo Ferri

Il dibattito internazionale e italiano – Il Future Classroom Laboratory

- ❖ Creato da European Schoolnet (30 ministeri dell'educazione e numerosi partner privati)
- ❖ Insegnare ed apprendere nel 21° secolo
- ❖ Ripensare il ruolo di pedagogia, tecnologia e design dello spazio educativo
- ❖ Competenze, ruoli, stili di apprendimento, struttura degli ambienti di apprendimento, tecnologie attuali e tecnologie emergenti, tendenze sociali che influiscono sull'educazione

Future Classroom Laboratory

Sei zone di apprendimento



Future Classroom Laboratory – le zone



Cercare

- ✓ Riorganizzare lo spazio fisico per rompere il paradigma tradizionale della classe
- ✓ Da spettatori ad attori dell'apprendimento, con il supporto delle tecnologie
- ✓ Ricerca individuale o in gruppo
- ✓ Project-based learning

Obiettivi

- Apprendere per scoperta
- Sviluppare il pensiero critico
- Sviluppare la capacità di risolvere problemi
- Compiti di realtà connettendosi al mondo esterno

Future Classroom Laboratory – le zone



Creare

- ✓ Oltre la ripetizione delle informazioni
- ✓ Costruzione delle conoscenze: interpretazione, analisi, sintesi, valutazione delle informazioni
- ✓ Produzione di contenuti

Obiettivi

- Sviluppare la creatività
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo
- Selezionare le informazioni
- Sviluppare l'autostima

Future Classroom Laboratory – le zone



Presentare

- ✓ Organizzare le informazioni
- ✓ Structurare il discorso
- ✓ Comunicare in presenza e online
- ✓ Tener conto dell'audience
- ✓ Accettare il feedback

Obiettivi

- Sviluppare le capacità comunicative, anche multimediali
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo
- Sviluppare le capacità di interazione in presenza e online
- Saper salvaguardare i propri dati online (e-safety)

Future Classroom Laboratory – le zone



Interagire

- ✓ Riorganizzare lo spazio fisico per permettere l'interazione
- ✓ Partecipare attivamente al processo di insegnamento-apprendimento
- ✓ Interagire in presenza e online
- ✓ Interagire con i contenuti, interagire con i compagni, collaborare anche online

Obiettivi

- Saper interagire rispettando ruoli, compiti, turni
- Saper collaborare accettando le opinioni altrui e facendo rispettare le proprie
- Sviluppare le capacità di interazione in presenza e online
- ... anche in L2

Future Classroom Laboratory – le zone



Collaborare

- ✓ Riorganizzare lo spazio fisico per permettere la collaborazione
- ✓ Partecipare attivamente al lavoro in coppia o in gruppo
- ✓ Collaborare in presenza e online
- ✓ Collaborare in diversi momenti (ricerca, creazione, presentazione), in modo sincrono o asincrono

Obiettivi

- Sviluppare le capacità collaborative
- Saper collaborare accettando le opinioni altrui e facendo rispettare le proprie
- Saper accettare le differenze
- Sapersi prendere responsabilità

Future Classroom Laboratory – le zone



Sviluppare

- ✓ Spazio per l'apprendimento informale e la riflessione
- ✓ Apprendere ai propri ritmi
- ✓ Rispetto del proprio stile di apprendimento
- ✓ Coltivare i propri interessi

Obiettivi

- Sviluppare le capacità di riflessione personale
- Sviluppare le capacità metacognitive
- Dare valore all'apprendimento informale
- Flipped Classroom

Future Classroom Laboratory – la rete delle scuole – Italia – IIS Luca Pacioli Crema

<http://fcl.eun.org/fcl-network-members>

<http://fcl.eun.org/aula-3.0>

http://www.pacioli.net/pvw/app/CRII0009/pvw_sito.php?sede_codic_e=CRII0009&page=1898865

http://www.pacioli.net/pvw/app/CRII0009/pvw_sito.php?sede_codic_e=CRII0009&page=1898923

Gli ambienti di apprendimento virtuali

- ❖ per motivare i ragazzi,
- ❖ per comunicare con il loro linguaggio e con quegli stessi strumenti dei quali si servono in genere appena fuori la scuola per la loro quotidianità,
- ❖ per includere chi vive uno svantaggio o una difficoltà di apprendimento,
- ❖ per favorire tutti gli stili di apprendimento,
- ❖ per acquisire competenze digitali,
- ❖ per supportare l'innovazione metodologica.

Gli ambienti di apprendimento virtuali

- ❖ per allargare l'ambiente di apprendimento e renderlo più flessibile,
- ❖ per abbattere i confini spazio-temporali della lezione,
- ❖ per supportare i ragazzi nel loro lavoro a casa,
- ❖ per collaborare senza limiti di spazio e tempo,
- ❖ per acquisire competenze digitali,
- ❖ per supportare l'innovazione metodologica.

Ambienti di apprendimento virtuali

Esercitazione

Classe virtuale su www.edmodo.com

Iscrivetevi come docenti e unitevi al gruppo LabLing3.0 con il codice -----

Condivisione di file su Google Drive

Accedete con il vostro account Google o createne uno nuovo;

Inserite i vostri dati su -----