



TEMA

AULE 3.0 un nuovo modo di Insegnare Apprendere Pensare

Claudio Pardini

Dirigente Scolastico IS "Carlo Anti"

dirigente@carloanti.it

Il 12 settembre 2014 sono state inaugurate nell'Istituto "Carlo Anti" di Villafranca di Verona le prime due "classi 3.0" del Veneto, una vera innovazione per il nostro sistema educativo. L'iniziativa "Aule 3.0" ha preso spunto da una sperimentazione. Le due sezioni dell'Istituto "Carlo Anti" appartengono, rispettivamente, agli indirizzi di Liceo Scientifico Internazionale e Istituto Tecnico Industriale Internazionale delle Telecomunicazioni e sono caratterizzate da un approccio didattico completamente innovativo, basato su nuove tecnologie (LIM, notebook per ogni studente, ...) e lezioni più partecipative e dinamiche. Tale assetto differente permetterà di concludere il percorso di studi in soli 4 anni ed accedere quindi all'esame di stato con un anno di anticipo rispetto ai coetanei, come già accade in molti Paesi europei.

Le "Aule 3.0" sono state progettate e realizzate per favorire una didattica innovativa, nel rispetto dei principi di eco-sostenibilità. Le Aule si contraddistinguono per innovazione, tecnologia e attenzione alle nuove alfabetizzazioni dell'era digitale. Sono infatti composte da una Lavagna interattiva CampusBoard corredata di proiettore Vivitek D755WT con NovoConnect e Document Camera Easy View Pro e un proiettore interattivo Vivitek D755WTI con NovoConnect integrato. Ogni studente è stato poi fornito di un *laptop* Lenovo Flex 10, che può essere utilizzato sia in modalità *laptop* – per scrivere e lavorare "a lungo" – che in modalità *stand*, utilizzando il suo display 10 pollici multi-touch – per sfogliare presentazioni, dispense, pagine web, e al contempo, avere le mani libere per prendere appunti. Ognuno di questi dispositivi è stato dotato di Office Pro PLUS e a tutti gli allievi della scuola è stato concesso l'uso libero e gratuito della piattaforma Microsoft Office 365.

Questi dispositivi possono essere conservati in totale sicurezza, in classe, e caricati tutti contemporaneamente grazie alla presenza, nelle aule, dei NoteLocker, "armadietti tecnologici" provvisti di prese per la ricarica di dispositivi digitali. L'iniziativa si è avvalsa di sponsor importanti quali Media Disect SRL il cui presidente Pierluigi Lazzarini ha collaborato attivamente anche alla fase di progettazioni e poi LENOVO, Microsoft e Vivitek. Gli sponsor hanno fornito infatti un contributo fondamentale per tutte le attrezzature tecnologiche.

Anche l'arredamento è stato progettato e ridisegnato in maniera completamente diversa dalle aule tradizionali: al posto dei banchi sono stati introdotti tavoli rotondi, sono state costruite "gradinate" movibili in cui gli studenti possono sedersi per una presentazione alla LIM oppure dibattere su di un tema assegnato sia in lingua italiana che in inglese (fig. 1). Il Docente non ha più un ruolo e una posizione fissa ma collabora con gli studenti in tutte le fasi dell'apprendimento che viene proposto in tutte le discipline secondo il seguente flusso: presentazione di uno stimolo/problema, azione di ricerca di documentazione, proposizione di soluzioni anche attraverso il lavoro di gruppo, sistematizzazione dei contenuti, presentazione dei risultati.



Figura 1 – Il progetto dell’aula 3.0 del Carlo Anti.

L’attività didattica è stata pensata come un processo ininterrotto che inizia a scuola e prosegue al di fuori dell’ambiente scolastico attraverso piattaforme di e-learning che tengono sempre connesso il gruppo classe e i docenti fino a creare una comunità di apprendimento che collabora in maniera attiva e costante attraverso azioni di tutorato sincrono e asincrono. Nell’insegnamento tradizionale l’attività si esplica in una sequenza rigida: spiegazione, studio, esercitazione, interrogazione e compito. In questo modo la posizione dello studente è essenzialmente passiva e non costante: si ascolta, si studia, ci si prepara per l’interrogazione e poi si attende fino al prossimo turno.

Nelle aule 3.0 si collabora, si fanno proposte, si ricerca in maniera costante. La tecnologia consente di andare in Internet, di proporre soluzioni e di proiettarle sulla lavagna interattiva direttamente dal proprio notebook o dal proprio smartphone. Queste attività si collocano in linea con i sistemi di lavoro e di ricerca dei diversi ambienti lavorativi portando a competenze di cittadinanza quali il saper collaborare, trovare e proporre soluzioni, saper comunicare, consapevolezza dei propri limiti e dei propri punti di forza. Naturalmente anche la valutazione assume un ruolo differente: nella didattica tradizionale è essenzialmente sporadica, selettiva e a volte esclusiva, in questa modalità innovativa è costante e finalizzata al raggiungimento di competenze. I "compiti in classe" sono per la maggior parte effettuati *online* questo con-

sente agli studenti di effettuare test di autovalutazione e ai docenti di disporre di sistemi di misurazione delle conoscenze in tempo reale (nella didattica tradizionale spesso i risultati del compito vengono comunicati quando ormai si è passati ad un altro argomento, con la conseguente impossibilità di apportare correttivi).

Gli studenti hanno mostrato un notevole gradimento che si è tradotto in un maggior rispetto delle strutture e un più spiccato spirito di appartenenza che si traduce poi nello "star bene a scuola". Anche i docenti, dopo un iniziale smarrimento ("dove mi siedo?") e dopo un'attenta attività di formazione hanno percepito la valenza dell'iniziativa ed acquisito la consapevolezza di un nuovo ruolo dell'insegnante che non è più quello di chi riversa dati e conoscenze ma quello di chi si propone come facilitatore dell'apprendimento. Certamente si tratta di un impegno importante che richiede preparazione e soprattutto abbandono dell'improvvisazione ma che viene ripagato dalla soddisfazione di vedere in maniera concreta la crescita degli studenti. Per questo motivo oggi nell'Istituto sono state costruite altre sei aule di questo tipo con la prospettiva di estenderle progressivamente a tutte le classi.

Un nuovo ambiente per lavorare per pensare e in fondo anche per divertirsi (fig.2).



Figura 2 – La realizzazione del progetto di aula 3.0.