



TEMA

Fra ricerca, innovazione e didattica: le Aule 3.0 del Comprensivo Centro Storico di Genova

Norma Pozzi, Angela Maria Sugliano

IC Centro Storico, Genova – Università di Genova

L'Istituto Comprensivo Centro storico di Genova ospita due aule 3.0: la prima in ordine di nascita è l'evoluzione di una aula 2.0 finanziata nell'ambito del finanziamento alle cl@ssi 2.0 del 2012 e localizzata nella Scuola Embriaco; la seconda è nata come "spazio alternativo" – utilizzando il linguaggio del PON 2015 – grazie a un accordo fra l'IC Centro Storico, Università di Genova e l'Associazione AssoEdu e localizzata nella Scuola Garaventa-Gallo.

L'aula 3.0 della Scuola Embriaco

A seguito dell'Accordo siglato 18/09/2012 tra MIUR, USR Liguria e Regione Liguria con l'obiettivo di accelerare lo sviluppo del Piano Nazionale Scuola Digitale, il nostro Istituto è stato uno tra quelli selezionati, sulla base della valutazione dei progetti presentati dalle diverse Istituzioni Scolastiche, per il finanziamento di una [cl@sse 2.0](#). Grazie alla partecipazione al bando la classe è stata dotata di dispositivi tecnologici e device multimediali : lim e un tablet per ogni studente. Nel Gennaio 2015 viene inaugurata l'Aula 3.0 con un convegno dal titolo: "***Dalla Cl@sse 2.0 all'Aula 3.0: per la costruzione di un nuovo ambiente di apprendimento***"

Al seminario partecipano tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione del Progetto: Regione Liguria, Ufficio Scolastico Regionale della Liguria, Università di Genova, C2 Group partner sostenitore del progetto.

Il progetto si poneva l'obiettivo di ripensare radicalmente il processo di apprendimento-insegnamento, non solo per l'introduzione e l'utilizzo costante e diffuso delle tecnologie, ma anche e soprattutto

attraverso la realizzazione di un nuovo spazio-classe; uno spazio aperto dove non esistono punti/postazioni privilegiate, dove non esiste la cattedra, dove l'interazione fra alunni è facilitata, sostenuta e incoraggiata, dove la flessibilità delle strutture in base alle diverse esigenze è garantita.

L'esperienza

Dopo un anno di esperienza gli obiettivi ai quali si ispirava il progetto non solo vengono confermati, ma assumono ancora più rilevanza nella pratica didattica quotidiana.

L'aula 3.0 rappresenta una vera e propria "rivoluzione copernicana": cambia sia il ruolo del docente sia quello degli studenti. L'ambiente stesso è flessibile e dinamico, è un ambiente che si modifica in relazione alle attività che vengono svolte e che promuove lo scambio e la relazione tra pari. Non sono presenti i banchi, ma postazioni circolari, nell'aula sono presenti angoli strutturati per attività: l'angolo della lettura, l'angolo della musica, l'angolo per l'attività grafico-pittorica.

Il docente si muove tra le postazioni mobili degli studenti: osserva, incoraggia, promuove, sollecita. Il suo ruolo diventa quello del "facilitatore" che rende possibile [l'incontro tra "i saperi" e gli studenti](#).

E quest'incontro è soggettivo, unico per ciascun studente, che possiede un proprio stile di apprendimento, propri interessi e attitudini.

Il docente suscita motivazione, passione, curiosità, stimola la riflessione, il pensiero critico, l'autonomia.

Sono proprio gli studenti ad assumere il ruolo centrale e da protagonisti, nell'attività didattica. Non esistono i banchi, ma isole che si compongono e si scompongono in relazione all'attività; grande spazio viene dato al lavoro di gruppo; è infatti attraverso la condivisione, la collaborazione, il dialogo e il confronto che ciascun studente assume un ruolo attivo. Oltre al lavoro di gruppo viene lasciato uno spazio ad uso individuale (lettura /approfondimento/ ricerca)

Vengono privilegiate alcune metodologie didattiche: "learning by doing", problem solving, e-learning, ma la strategia educativa che sicuramente è pervasiva in un'aula 3.0 è quella che incoraggia l'apprendimento tra pari "peer to peer", l'apprendimento collaborativo diventa centrale perché centrale è lo studente e le sue relazioni.

Infine, in un'ottica di flipped classroom l'aula 3.0 ha offerto la possibilità di un'esperienza autentica di didattica capovolta all'interno della quale l'uso diffuso delle tecnologie non è enfatizzato ma risponde ai bisogni formativi degli studenti, dando loro la possibilità di continuare a collaborare, comunicare, confrontarsi in un ambiente blended di comunicazione sincrona e asincrona.



Figura 1 – Arredi dell’Aula 3.0 della Scuola Embriaco | Alunni al lavoro nell’Aula 3.0

L’aula 3.0 rappresenta un nuovo ambiente di apprendimento, nel quale sono stati ridefiniti il ruolo dei docenti e le metodologie utilizzate. Un’attenzione particolare è stata data al setting dell’aula, ridisegnando gli spazi e gli arredi. In questo nuovo ambiente gli studenti sono stati posti al centro, non solo dando loro un ruolo più attivo, l’uso pervasivo e diffuso delle tecnologie, ma focalizzando l’attenzione sull’apprendimento collaborativo, la condivisione e lo scambio tra pari.

Il passaggio dalla Cl@sse 2.0 all’aula 3.0 rappresenta una sfida per la scuola nel suo insieme; significa, infatti, non tanto e non solo saper coniugare tecnologia e ambiente di apprendimento, ma soprattutto riflettere su quelle che sono le caratteristiche fondamentali e irrinunciabili che questo nuovo ambiente di apprendimento propone: nuovo ruolo del docente; centralità dello studente, un’attenzione particolare al setting dell’aula.

L’aula 3.0 della Scuola Garaventa-Gallo

L’aula 3.0 della Scuola Garaventa Gallo rappresenta un esperimento di collaborazione fra diverse istituzioni: Scuola, Università e Aziende. Il fine è di massimizzare le competenze dei diversi attori per assicurare il massimo dei ritorni agli stessi: la Scuola può utilizzare e sperimentare nuove forme di didattica; l’Università ha l’occasione di condividere i propri risultati di ricerca e fare ricerca; le Aziende possono portare a test le loro tecnologie e valutare la loro bontà e utilità nel mondo della scuola.

L’Aula della Scuola Garaventa- Gallo è uno spazio attrezzato nato nell’ambito del progetto Liguria 2.0, (www.liguria20.it) progetto finalizzato a creare un coordinamento regionale fra i docenti e le Scuole interessate al tema dell’innovazione digitale. L’aula si propone come il luogo dove tutti i docenti della Liguria possono partecipare a occasioni di formazione non formale organizzate dall’Università nell’ambito dei suoi progetti di ricerca.



Figura 2 – Incontri di formazione non formale per docenti nell’Aula 3.0

In particolare però l’aula riveste un ruolo e una finalità specifica per l’IC Centro Storico che la ospita: diventare uno spazio alternativo – usando il linguaggio del PON 2015 – dove i docenti e gli studenti della scuola sperimentano attività di didattica innovativa con il fine di innovare il modo di fare scuola in tutte le classi.



Figura 3 – Alunni dell’IC Centro Storico nell’Aula 3.0

Le classi infatti sono tutte dotate di LIM, ma per dare un impulso alla didattica tradizionale, le classi sono state coinvolte in un progetto comune che vede la presenza nell’aula 3.0, nella propria aula, e infine a conclusione, nuovamente nell’Aula 3.0.

Le classi costruiranno degli ebook su argomenti disciplinari che imposteranno nell’aula 3.0 e rivedranno e useranno nelle proprie aule per mezzo della LIM.



Figura 4 – Alunni dell'IC Centro Storico nell'Aula 3.0

Al termine dell'esperienza – a fine anno scolastico 2016/17 avverrà una valutazione su come quanto fatto ha influenzato i docenti nella progettazione della loro attività didattica in aula e su quali competenze digitali hanno acquisito gli studenti.

L'Aula 3.0 è anche il luogo di altre formazioni finalizzate a dare nuovi strumenti ai docenti della scuola ligure. Le ricerche universitarie legate alle attività nell'aula 3.0 sono come detto sulle competenze digitali degli studenti, ma anche sulla validazione di un modello di valutazione della didattica digitale nelle scuole.

Nell'aula 3.0 si svolgeranno le formazioni degli Animatori digitali della provincia di Genova.

Conclusioni

L'esperienza che quotidianamente viene svolta nell'Aula 3.0 della Scuola Embriaco fornisce spunti per le attività nell'Aula 3.0 della Scuola Garaventa Gallo; l'aula 3.0 della Scuola Garaventa Gallo contribuisce all'innovazione di tutta la Scuola. Entrambe svolgono un ruolo di portatrici di innovazione stimolando i docenti a pensare a nuove forme di didattica e gli studenti ad produrre in modo creativo e originale.

Il passo successivo sarà quello di portare a sistema il modello di lavoro di entrambi le classi: quanto già si può dire è la necessità di un referente di aule di questo genere che possa supportare e guidare le attività di innovazione. L'Animatore Digitale sembra essere il ruolo deputato a questo compito.