

# GLI SPAZZI AUMENTATI

## LE NUOVE GEOMETRIE DELLA SCUOLA DIGITALE



26 marzo 2015 - ore 16.00  
**RIDOTTO DEL TEATRO GENTILE**  
Largo San Francesco - Fabriano

**Presentazione dell'incontro**

**FRANCESCO MARIA ORSOLINI**, Dirigente scolastico  
Liceo Classico "F. Stelluti", Fabriano

**Relatori:**

**RITA COCCIA**, Dirigente scolastico  
Istituto Tecnico Tecnologico Statale "A. Volta", Perugia

**ANTONELLA GIANNUZZI**, Ufficio Studi U.S.R. per le Marche

**LUIGIA LOMBARDI**, docente di lettere classiche  
e coordinatrice "Classe 2.0", Liceo Classico "F. Stelluti"

**STEFANO MORIGGI**, filosofo della scienza e studioso  
delle interazioni tra tecnologia, comunicazione e  
apprendimento, Università di Milano-Bicocca

**LEONARDO TOSI**, ricercatore ed esperto di tecnologie  
per la didattica, INDIRE

Organizzazione



Liceo Classico  
Francesco Stelluti

In collaborazione



Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca  
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche  
Direzione Generale

Patrocino



Comune di Fabriano

## PROGRAMMA

### Francesco Maria Orsolini

Dirigente scolastico del Liceo Classico Statale  
"Francesco Stelluti" di Fabriano

#### Presentazione

*Questo seminario di studi nasce da una circostanza, da un'esigenza e da un'opportunità, correlate e molto concrete: il trasferimento dei Licei di Fabriano nella nuova sede della "Cittadella degli studi", la necessità di una progettazione ambientale degli spazi interni, la visione pedagogica e i modelli dell'azione didattica a cui ispirarla. Al centro della riflessione, l'apprendimento e la formazione degli studenti, un centro collocato nell'intersezione tra lo spazio fisico, quello cognitivo-emotivo, quello virtuale, aumentato dalla tecnologia digitale.*

### Leonardo Tosi

Ricercatore ed esperto di tecnologie per la didattica, INDIRE

#### Innovazione didattica e spazi educativi

*L'intervento verte sul percorso di ricerca e sperimentazione condotto da INDIRE a supporto di un numero sempre crescente di scuole italiane che hanno intrapreso un processo di innovazione della dimensione spaziale e temporale del fare scuola. Facendo riferimento ad una serie di progetti di ricerca internazionali, ad esperienze di sperimentazione sul campo e all'iniziativa nazionale delle Avanguardie Educative (<http://avanguardieeducative.indire.it/>) - di cui l'ITT Volta di Perugia è una scuola capo-fila - saranno proposti alcuni spunti di riflessione relativamente al concetto di "ambiente di apprendimento". La documentazione filmata di alcune esperienze fornirà stimoli per una ri-definizione del concetto di spazio educativo tanto nella sua componente fisica e materiale quanto nella sua componente virtuale.*

### Stefano Moriggi

Filosofo della scienza e studioso delle interazioni tra tecnologia, comunicazione e apprendimento, Università di Milano-Bicocca

#### Metodologia didattica e spazio dell'apprendimento

*Non si dà metodologia didattica "disincarnata" da uno spazio dell'apprendimento. La messa in di-*

*scussione del setting tradizionale d'aula rappresenta dunque la ragione sufficiente (ma non necessaria) per aprire un orizzonte plausibile di riflessione, a partire dallo studio dell'interazione tra soggetto e strumento. Indagare la complessità della costruzione delle relazioni uomo-macchina costituisce, pertanto, uno dei punti di vista privilegiati per avviare una riprogettazione di spazi e strategie della didattica, a fronte di una realtà progressivamente aumentata dalle tecnologie. Reperire e tratteggiare le matrici culturali e i potenziali sviluppi di un "ambiente" scolastico, costituisce la ratio operandi di una filosofia della tecnologia, senza la quale diviene troppo alto il rischio di confondere una complessa evoluzione culturale, con un più banale aggiornamento informatico.*

### Rita Coccia

Dirigente scolastico dell'Istituto Tecnico Tecnologico Statale "Alessandro Volta", Perugia

#### Volt@smartschool: Tecnologia e Innovazione

*L'Istituto Tecnico Tecnologico Statale A.Volta di Perugia è stato individuato dal MIUR tra le prime dieci scuole in Italia per la sperimentazione di Scuol@2.0. Consapevoli che le competenze sui media digitali rappresentano uno dei fattori abilitanti per esercitare compiutamente i diritti di cittadinanza attiva nel XXI secolo, si è individuata nella "mission" della scuola la promozione di una cultura dell'apprendimento basata su un uso consapevole e critico dei linguaggi multimediali e delle tecnologie della comunicazione per rimuovere gli ostacoli che possono indurre nuove disuguaglianze per chi è chiamato a studiare, lavorare e vivere nella società dell'informazione. Spostando il baricentro dai "saperi insegnati" alle "competenze apprese", lo studente viene posto al centro del sistema. Si sottolinea questo concetto, perché l'utilizzo delle tecnologie previste da Scuol@2.0 è importante, ma non sostituisce il lavoro degli insegnanti.*

*Le tecnologie sono concepite, progettate ed utilizzate come strumenti di supporto ai processi personalizzati di apprendimento. È possibile, in questo modo, promuovere la multidisciplinarietà e l'interdisciplinarietà come stili di apprendimento degli allievi per organizzare in modo dinamico la conoscenza, costruendo e rielaborando reti concettuali e avviando un apprendimento individuale, personalizzato attraverso e-book, web 2.0 e social network con una continuità del lavoro a scuola e a casa. Lo sperimentare*

nuovi modi di rappresentare la conoscenza e nuovi linguaggi al fine di potenziare e sviluppare competenze, interessa tutti gli insegnamenti attraverso un laboratorio permanente disciplinare all'interno dei dipartimenti. Il principio di fondo è quello di non "considerare l'uso delle nuove tecnologie sul vecchio curriculum, piuttosto, di ripensare un nostro curriculum alla luce dell'impatto che sappiamo le tecnologie possono avere sulla formazione in epoca contemporanea" (Yelland, 2007). L'innovazione riguarda il fare scuola di tutti i giorni ed investe l'organizzazione della didattica, gli ambienti di apprendimento, le metodologie e la formazione dei docenti.

#### **Antonella Giannuzzi**

Ufficio Studi, U.S.R. per le Marche

**Scuola digitale: gli scenari della Regione Marche**

#### **Luigia Lombardi**

Docente di lingue classiche e coordinatrice "Classe 2.0",  
Liceo Classico "Francesco Stelluti"

**Il Toolkit metodologico e tecnologico dell'aula 3.0. Le buone pratiche della didattica aumentata per le classi del futuro**

L'innovazione tecnologica, ovvero la presenza di Lim e tablet nella scuola, non può essere considerata completa se questi strumenti non vengono affiancati da una prassi didattica secondo obiettivi didattici e formativi che prevedano l'integrazione degli strumenti tecnologici. Se alla tecnologia si accompagna una configurazione degli spazi funzionali alle esigenze didattiche con cui i media e le tecnologie vengono utilizzate, allora si può veramente parlare di didattica "aumentata". In questi nuovi scenari di apprendimento è importante programmare la gestione di una classe che si presenta "scomposta", con spazi variabili in base alle diverse attività, progetti, azioni laboratoriali che vengono messe in atto, e così configurata ha una gestione diversa rispetto alla classica aula che presenta cattedra, lavagna, banchi e sedie fisse. Pertanto il focus si sposta sul processo di apprendimento e l'insegnante ricopre il ruolo di facilitatore e di guida che è capace di mobilitare le risorse degli studenti attraverso esperienze e attività significative. Anche se egli continua ad essere l'esperto dell'epistemologia della disciplina, allo stesso tempo deve conoscere e saper gestire gli strumenti e la metodologia più funzionale all'apprendimento. In questa prospettiva è dunque importante la formazione tecnologica (cfr. UNESCO ICT Competency Standards for Teachers), ma se questa non è accompagnata da una formazione sulla progettazione di una didattica laboratoriale, non si riesce a fare il salto necessario per un vero cambiamento. Questa nuova didattica "aumentata" sviluppa la consapevolezza che il sapere non può stare tutto in un libro e che i nuovi studenti e i nuovi docenti della società, fondata sulla conoscenza, saranno protagonisti in quanto lavoreranno anche sull'accesso ai saperi piuttosto che solo sui contenuti di una disciplina. Il docente pertanto si deve porre il problema di come cambia il rapporto con i contenuti da parte degli studenti, con quali tempi, con quali difficoltà e convinzioni gli studenti integrano le tecnologie nel loro apprendimento.

# GLI SPAZI AUMENTATI LE NUOVE GEOMETRIE DELLA SCUOLA DIGITALE



26 marzo 2015  
ore 16.00

**RIDOTTO DEL TEATRO GENTILE**

Largo San Francesco  
Fabriano

Organizzazione

In collaborazione

Patrocino



Liceo Classico  
Francesco Stelluti



Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca  
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche  
Direzione Generale

**Indire**  
Istituto Nazionale di Documentazione,  
Innovazione e Ricerca Educativa



Comune di Fabriano