



Piano Scuola 4.0:

PER UN PNRR SU MISURA

daniele.barca@ic3modena.edu.it

www.ic3modena.edu.it



Le parole del PNRR

- Mobilità
- flessibilità
- configurazione
- arredi riposizionabili
- Attrezzature digitali versatili
- rete
- strumenti caratterizzanti e disciplinarizzanti
- apprendimento attivo
- benessere emotivo
- peer learning
- problem solving

**PUBBLICATO
IL PIANO
SCUOLA 4.0**



Le parole del PNRR

- co-progettazione
- inclusione
- personalizzazione
- Abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione)
- abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione)
- abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)
- zone di apprendimento
- apprendimento immersivo



apprendimento collaborativo
benessere emotivo abilità pratiche e fisiche
abilità cognitive e metacognitive
peer learning collaborazione mobilità
emotive dispositivi coprogettazione
flessibilità fisiche immersivo autoefficacia
apprendimento
empatia zone nuove configurazione
rete digitale **die** pratiche
problemsolving uso **abilità** sociali
inclusione ^{ed} comunicazione arredi riposizionabili
strumenti informazioni apprendimento attivo
abilità sociali e emotive responsabilità interazione sociale
zone di apprendimento personalizzazione attrezzature digitali versatili
motivazione ad apprendere
pluralità di percorsi e approcci



Diamoci un taglio...

Per un nuovo tappeto digitale

- Connettività
- Digital board
- PC personale



Confrontarsi con gli stili

- lezione frontale
- apprendimento collaborativo e cooperativo (lavoro di gruppo)
- esplorazione e interattività (apprendimento partecipato)
- debate e restituzione



Rispettare un certo dress code...

Il PNRR – Scuola 4.0:

Come impatta sulla lezione, l'interrogazione, la verifica scritta in presenza?



Rispettare un certo dress code...

Forse ci vogliono altri “abiti”:

- Studi di caso
- Project work
- Road map
- Compliti di realtà e/o complessi
- Tour virtuali
- Reportage/inchiesta
- Webradio o webtv
- Canale youtube
- Storytelling
- videolezioni di personaggi autorevoli
- project learning come modello per la realizzazione di progetti individuali interdisciplinari



A seconda dell'occasione

1. **Sincrono** (uso della webcam e di software per videoincontri):

- a. videoincontri relazionali e di accompagnamento per i più piccoli ed i più fragili
- b. Cooperazione in piccoli gruppi, guidati o autonomi
- c. Incontri con l'esperto: personaggi, associazioni che aggiungono qualcosa all'esperienza formativa.
- d. Esplorazione e reportage luoghi: tour in parchi, biblioteche, musei, fattorie, monumenti



A seconda dell'occasione

2. Asincrono (software di aggregazione, dispositivi mobili, camera, smartphone):

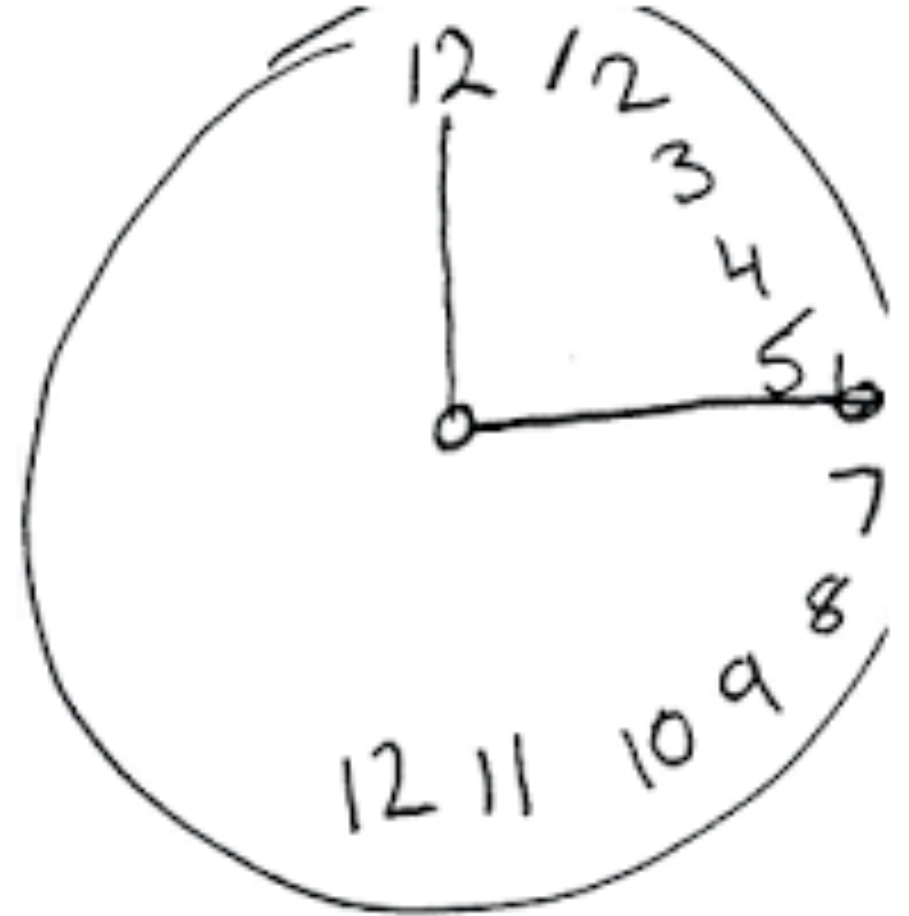
- a. Attività o percorsi (road map) individuali o di gruppo, disciplinari o interdisciplinari (project work, studi di caso)
- b. Approfondimenti nel web
- c. QR code, percorsi in realtà virtuale, simulazioni
- d. Autoproduzione, eventuali presentazioni o restituzioni, stile web conference, anche in formato video, video tutorial



A seconda dell'occasione

3) **Tempi** (percorsi, consegne, scadenze
quadrimestrali, verifiche curriculari):

- a. Importanza delle routine e delle scadenze medio lunghe
- b. Sviluppo dell'organizzazione personale e delle consegne
- c. L'armonizzazione del tempo della presenza e di internet ruota intorno al curriculum personale
- d. Scadenze delle attività dell'on line valutate nel registro (come verifiche ufficiali)



A seconda dell'occasione

4) Automatizzazione e virtualizzazione

(per l'approfondimento individuale e l'esperienza virtuale)

- a. Test automatizzati
- b. Software per realizzare test automatizzati (meta riflessione)
- c. Siti con tour virtuali
- d. Software per realizzare percorsi virtuali



A seconda dell'occasione

5) Ambienti e piattaforme

- a. La piattaforma come prolungamento dell'aula, l'aula come prolungamento della piattaforma
- b. Il portfolio digitale come aggregatore di risorse reali e virtuali, cartacee e digitali
- c. Le bacheche come spazi di condivisione e di pubblicazione
- d. Metaverso



A seconda dell'occasione

6) Contenuti (prodotti audio, video, testuali, software di produzione e di aggregazione, di realtà virtuale, 3D)

- a. Necessità di contenuti di qualità aggregabili in modo aperto sulle piattaforme
- b. Ruolo dell'autoproduzione ibrida presenza/internet, docente/studente
- c. Tutorial
- d. Web radio, web tv
- e. Creazione di blog, siti, tour virtuali



Un'altra chiave di lettura: i 4 cantoni

*È come la società delle mangrovie. Vivono in acqua salmastra, dove quella dei fiumi e quella del mare si incontrano. Un ambiente incomprensibile se lo si guarda con l'ottica dell'acqua dolce o dell'acqua salata. **Onlife** è questo: la nuova esistenza nella quale la barriera fra reale e virtuale è caduta, non c'è più differenza fra "online" e "offline", ma c'è appunto una "onlife": la nostra esistenza, che è ibrida come l'habitat delle mangrovie".*

https://www.repubblica.it/dossier/tecnologia/onlife/2019/09/29/news/repubblica_onlife_luciano_floridi-237286128/?refresh_ce



Un'altra chiave di lettura: i 4 cantoni

L'ibridazione, però, volente o nolente, tocca anche quelli che sono i capisaldi della scuola in presenza: la classe, l'aula, il tempo, il curriculum.



Un'altra chiave di lettura: i 4 cantoni

La pandemia le ha ibridate, come già accadeva in quelle dimensioni di scuola, per la verità divergenti dalla prassi in Italia, che mirano a rompere coerenza e fissità del rapporto tra...



Classe

come “leva”, data dalla nascita degli studenti nello stesso anno: per l’aumento dei casi di rallentamento degli apprendimenti e dispersione, per la facilità del riunire nell’on line ragazzi di classi nuove, per la necessità di agire su gruppi classe più piccoli, questa può essere una dimensione interessante di cambiamento



Aula

come spazio fisico: il salotto che diventa palestra, gli ambienti e le piattaforme virtuali, la riduzione degli spazi, l'outdoor learning. Tante le dimensioni di innovazione se si concepisse una ibridazione degli spazi, reali e virtuali e la fine della "dittatura dell'aula".



Tempo

inteso come organizzazione oraria, sia del monte ore complessivo, che del rapporto tra aula e on line.

Lo stesso on line ha livelli di ibridazione interna tra sincrono ed asincrono.



Curricolo

inteso come progressione di competenze e contenuti, anche in relazione alla valutazione come feedback.

Per chi non ha chiuso gli occhi, sia da un punto di vista delle attività che della riflessione sui contenuti, la pandemia a mio parere ha insegnato tre cose.

Che c'è una natura intorno che dobbiamo conoscere, che è sapere, ed è sapere in cui il digitale è una ibridazione già esistente.

Che i saperi possono aver molto a che fare con la realtà, sia quella quotidiana dei ragazzi che quella degli ambienti fuori scuola.

Che le competenze non sono settoriali, ma “indisciplinate”, una sfida da cogliere per una scuola contemporanea (non del futuro...).



Regular

(la scuola come la conosciamo, io dal 1970)

- Coerenza totale tra Aula, classe, tempo, curriculum
- Laboratorio come spazio specializzato



Fit (a ognuno il suo)

- Aule laboratorio
- Modelli DADA (Didattica per ambienti di apprendimento)
- Aula righe e quadretti
- Salta la coerenza tra aula, classe e tempi. Con il tempo anche con il curriculum



XS (piccolo e mobile)

- Laboratori mobili
- Ogni aula diventa laboratorio
- Lo spazio viene modificato dall'arredo



XL (spazi fluidi)

- Grandi spazi
- Corridoi
- Outdoor
- Lo spazio viene modificato

