

# IC3

Istituto Comprensivo 3  
Rodari Anecchino

## Metodologia 2.0



[www.ic3pozzuoli.it](http://www.ic3pozzuoli.it)



Rendere gli alunni protagonisti del proprio sapere,  
capaci di costruire la propria conoscenza,  
di porsi domande e cercare risposte.

**Cl@sse 2.0**



## Ambiente di apprendimento creativo

nel quale le risorse digitali offrono un'esperienza concreta,  
un'interessante ed insolita occasione di:

- ✓ stimolare il pensiero logico e critico
- ✓ sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e per obiettivi
- ✓ imparare ad analizzare e risolvere i problemi
- ✓ comunicare e condividere le informazioni
- ✓ accrescere la capacità di prendere decisioni

**Cl@sse 2.0**





## L'organizzazione spaziale del laboratorio

Il laboratorio è organizzato in zone attrezzate in base alle attività da svolgere da parte degli attori (alunni e docenti) ed alla organizzazione delle risorse.

Abbiamo progettato 5 zone attive:

- 1.zona del lavoro nei gruppi
- 2.zona della ricerca ( LIM e lavagna)
- 3.zona delle risorse ( stampante, carrello portatili, armadio di sicurezza ed armadi degli allievi)
4. zona della rappresentazione (parete posteriore attrezzata )
5. zona di pilotaggio

La zona del lavoro nei gruppi che occupa 30 mq è scomponibile e ricomponibile secondo le attività da svolgere.

# L'organizzazione del laboratorio



## zona del lavoro nei gruppi

è la zona operativa per gli alunni, flessibile ed organizzabile secondo le attività didattiche da organizzare

## zona della ricerca ( LIM e lavagna)

qui è possibile ragionare collettivamente, utilizzando le risorse **della LIM e della lavagna tradizionale**.

Qui è anche possibile visionare collettivamente le produzioni degli alunni e interagire con vari media comprese le tv nazionali e satellitari. Gli alunni possono posizionarsi sia secondo la distribuzione di base ( in gruppi ) sia in platea o a 2 U" spostando i banchi

## zona delle risorse ( stampante, carrello portatili, armadio)

In questa zona sono raggruppate le risorse di lavoro individuali : **i pc portatili nel loro armadio**, materiali di lavoro raggruppati nell'armadio e la **stampante multifunzione** con l' armadietto portacarta dove è possibile trasferire al server deposito i materiali acquisiti con scanner e stampare quanto necessario.

## zona della rappresentazione (parete posteriore attrezzata)

Nella parte posteriore è installata una grande lavagna bianca di acciaio sulla quale è possibile appendere e mostrare tutti i lavori della classe, lasciare idee, flussi mappe all'attenzione degli studenti . Rappresenta una parte viva , creativa dove è possibile esprimersi. Sulla lavagna è anche possibile disegnare con speciali pennarelli non permanenti.

## zona di pilotaggio

Questa zona , che comprende la cattedra del docente , è la zona dove sono installate in un armadio chiuso a pavimento le strutture hardware che controllano e gestiscono tutte le risorse hardware presenti nella classe . Le periferiche vengono però comandate dall'esterno del rack direttamente dal portatile del docente. Non sarà quindi necessario aprirlo per l'uso immediato se non per prelevare il microfono del sistema audio od inserire un Dvd nel lettore. Come tale rappresenta una struttura di servizio in background.

### Riferimenti e studi di caso:

Connected classrooms –  
progettazione Dell classi 2.0  
per Petrus Canisius College.  
Alkmaar Olanda

[WWW.designshare.com](http://WWW.designshare.com) The  
Language of School  
Design: *Design Patterns  
for 21st Century Schools*,  
by Prakash Nair, Randall  
Fielding and Dr. Jeffery  
Lackney,

La progettazione di una  
cl@sse 2.0 a Villadossola:  
un percorso di ricerca-  
azione di Maria Grazia  
Mura -  
Ambienti di Apprendimento  
innovativi per la scuola  
secondaria pubblicato su  
Indire.it 21/01/2011

L'hardware presente nel Rack :  
gateway wireless ( connesso alla rete LAN della scuola),  
server ( che comprende il software di gestione della LIM e la rete didattica ),  
scheda audio con casse amplificate all'esterno e microfono,  
ricevitore digitale terrestre,  
Switch/Scaler HDMI Remote,  
lettore DVD,  
portatile docente con doppia batteria 9 cell.

Nel nuovo ambiente di apprendimento si utilizzano,  
nella pratica didattica quotidiana,  
le tecnologie in modo costante e diffuso, scelte in funzione degli  
obiettivi educativi per strutturare un ambiente di apprendimento  
composto da:

- oggetti didattici (libri, rete internet, cd-rom, video, ebook, ecc.),
- strumenti produttivi ( software e materiali),
- processi che permettono agli allievi di utilizzare i contenuti e gli  
strumenti con efficacia (verifica di ipotesi, casi di studio, gruppi di lavoro,  
metodi per la ricerca, scambi di opinioni con l'insegnante e i compagni).



Azione promossa dal MIUR nell'ambito del Piano Nazionale "Scuola Digitale"

## **Nella Cl@sse 2.0 prendono posto:**

- accanto alla lavagna di ardesia la lavagna interattiva, la LIM;
- accanto ai quaderni tradizionali i quaderni digitali, i Netbook
- accanto alle matite e ai pastelli, lo scanner, la videocamera e la fotocamera digitale;
- accanto al libro i siti internet tematici, il sito della scuola, i motori di ricerca, le mappe concettuali, i software specifici.



## Il nuovo ambiente

è la pista di decollo per un percorso di

- ricerca espressiva
- valorizzazione delle intelligenze multiple e dei diversi stili di apprendimento
- progettazione partecipata
- costruzione collaborativa delle conoscenze

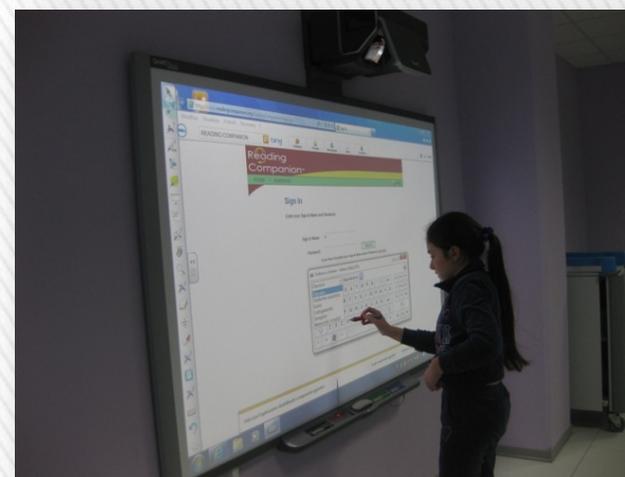
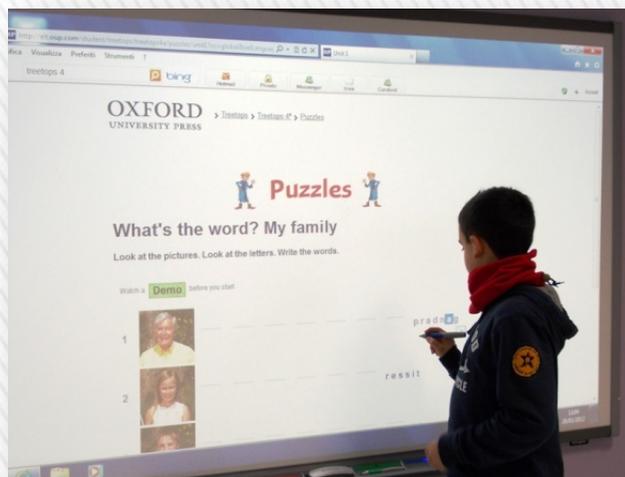


La metodologia, costruttivista e della relazione educativa, vede l'impiego di diverse strategie e tecniche 'a mediazione sociale':

cooperative learning,  
problem-solving,  
role-playng,  
peer-tutoring;  
tecniche dinamico-interattive;  
tecniche biografiche e autonarrative;  
focus-group;  
circle-time;  
brainstorming,  
produzione di mappe concettuali,  
correzione di gruppo e autocorrezione delle mappe;  
scrittura collaborativa.



# Angolo della ricerca



## Angolo della rappresentazione creativa



**Co-costruzione di una mappa concettuale**



## Ricerca di informazioni



**dal libro... da Internet**

**Se ascolto, vedo**



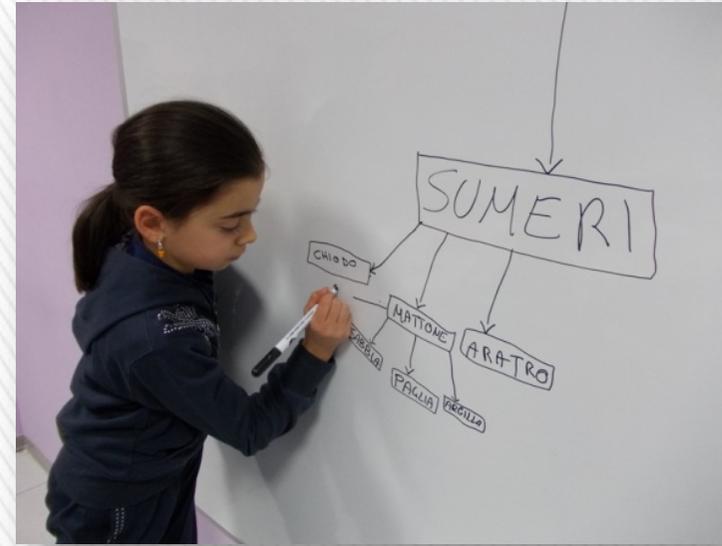
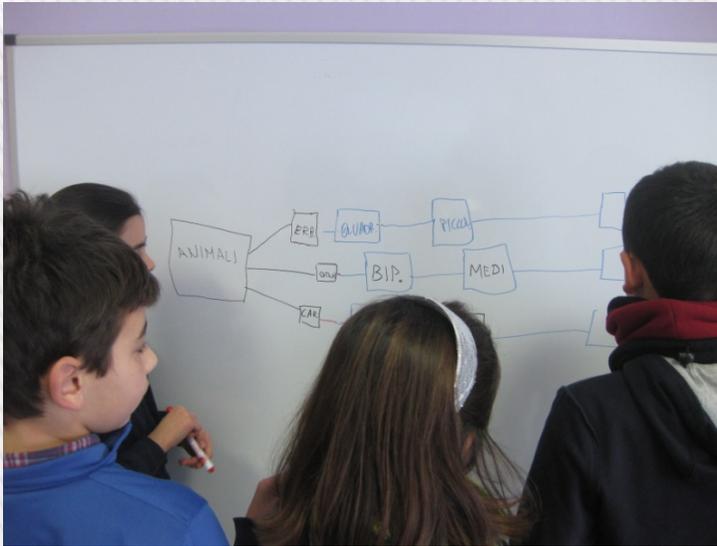
Acqua, sabbia,  
paglia, argilla...



**faccio**



## Rivisitiamo il percorso



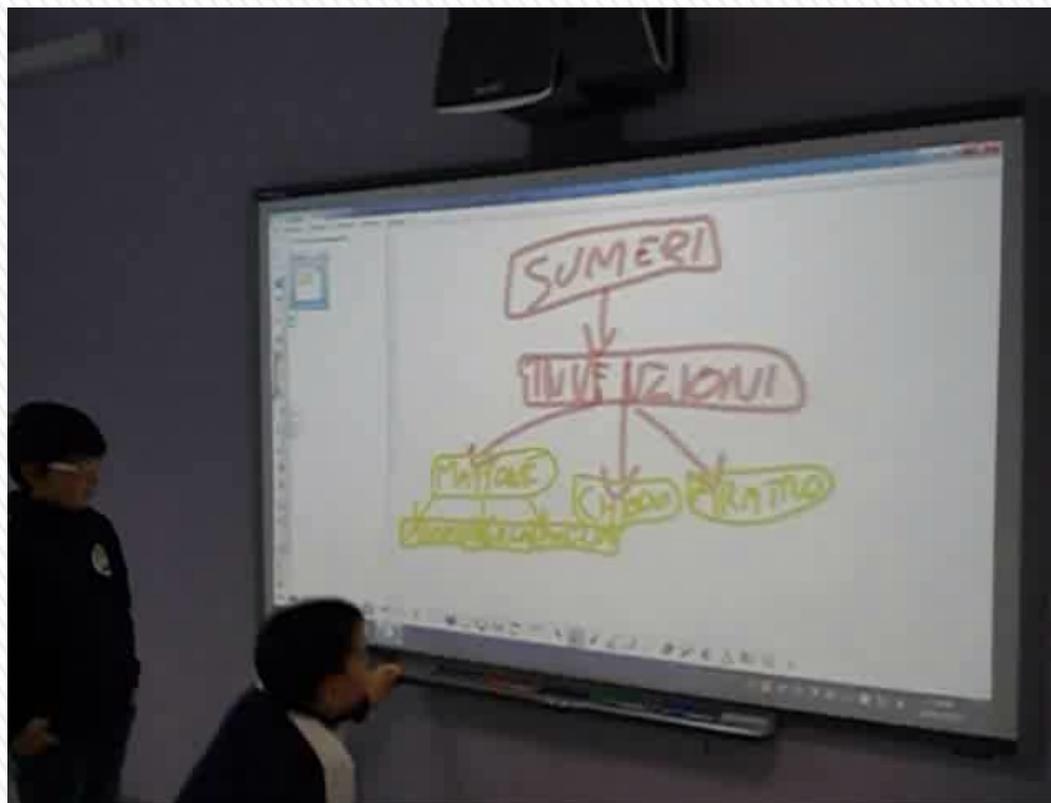
## Costruiamo una mappa





**Confrontiamoci in gruppo....per rielaborare**



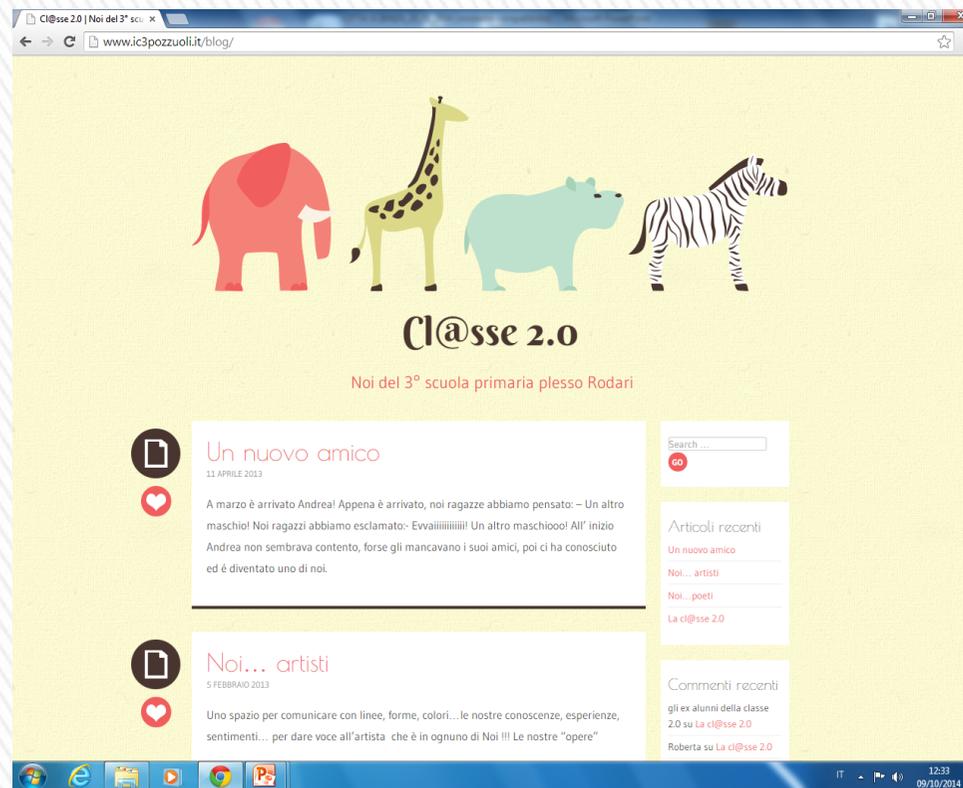


**Narriamo, documentiamo e condividiamo l'esperienza**



- ✓ Sperimentiamo un ambiente di lavoro *on-line* per il lavoro in classe, per rielaborare, per condividere esperienze e conoscenze, per usare in modo consapevole la rete

## Il blog e prossimamente ...su **eTwinning**



Attività interdisciplinare

ITALIANO- SCIENZE-STORIA-ARTE E IMMAGINE

Classi 2.O



Docenti: Ruggieri D. - Avitabile M. R.



**a.s. 2013-2014**

**1<sup>a</sup>B 1<sup>a</sup>D**

**A**

**come...**





**AVOCADO**





Osserviamo l'avocado...



Cosa succederà?  
...il momento della riflessione, delle domande...



Ognuno ha la sua ipotesi!



**Dopo circa otto settimane la piantina è cresciuta.**

- *“ Oh! com'è carina... ma la piantina ha spaccato tutto...”*
- *la chiameremo **“RAF SPACCATUTTO”***





... e l'abbiamo piantata nel giardino della scuola.  
Ogni settimana siamo andati da "Raf spaccatutto"  
che cresceva cresceva...



**a.s. 2014-2015**

**2<sup>a</sup>B 2<sup>a</sup>D**

**A settembre  
siamo andati nel giardino  
da Raf**





***Quanto è cresciuto ...  
è più alto di NOI!!***



## ***Raccontiamo la storia di Raf...anche con i nostri disegni***





**Da Raf, esperienza vissuta,  
allo studio degli alberi**





# GLI ALBERI, LE FOGLIE E LE SUE ... TRASFORMAZIONI

I bambini...possono imparare concetti  
**importanti e complessi**

- semplificandoli
- senza travolgerli

**l'autunno** è stata l'occasione per iniziare questo percorso



**costruendo...**

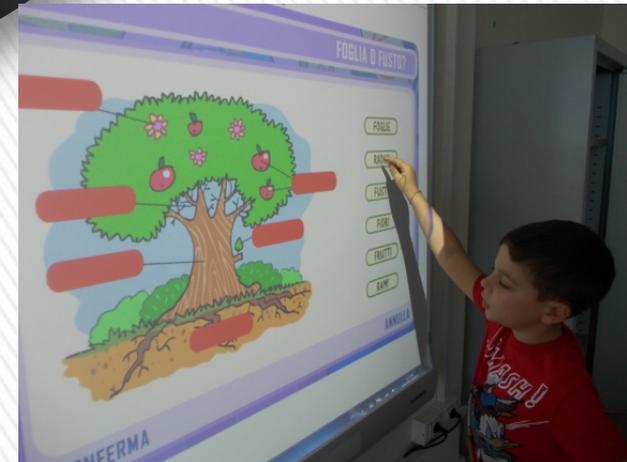
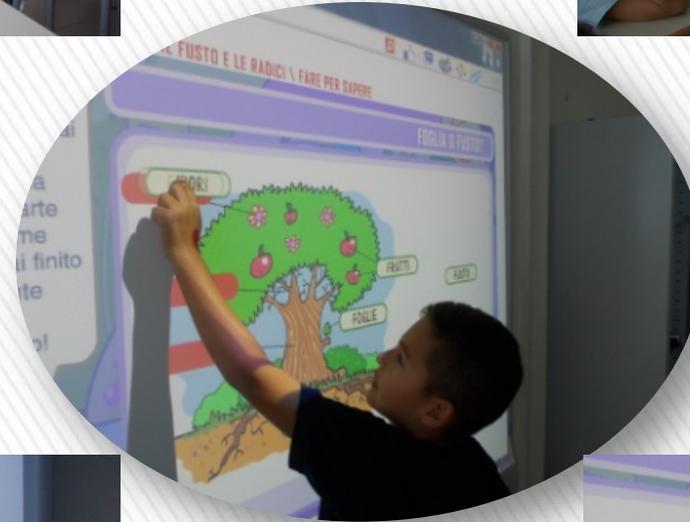


**...colorando**





...giocando



## co-costruzione della conoscenza sulla parete creativa...



## In sintesi

L'allievo impara attraverso:

- “il pensare” e “l'agire” **realizzando progetti quotidiani e complessi.**

L'allievo nel contesto operativo 2.0 è

- attivo;
- sociale;
- creativo;
- un “apprendista” che:

