

## **Vademecum sull'utilizzo didattico di un corner creativo**



### **Design e configurazione dell'arredo**

*Le Next Generation Classrooms favoriscono l'apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, l'apprendimento collaborativo, l'interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l'inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe.*

Contribuiscono a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale).

L'obiettivo di realizzare ambienti fisici e digitali di apprendimento (on-life) caratterizzati da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo.

La necessità sulla quale sono stati progettati gli interventi è stata quella di pensare a degli spazi che presentassero caratteri di flessibilità in grado di accogliere funzioni diverse garantendo funzionalità, comfort e benessere e di dotare tali spazi di tutte le tecnologie necessarie al raggiungimento degli obiettivi formativi prefissati dal gruppo di lavoro.

Nell'ottica di uno spazio che deve promuovere la didattica attiva e collaborativa includendo quindi accesso a contenuti digitali, software e dispositivi innovativi per promozione di lettura e scrittura, per lo studio delle STEM, del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica educativa, un arredo esagonale modulare con cinque postazioni sedute offre una forma geometrica che facilita la comunicazione e l'interazione.

I nuovi spazi didattici non sono più concepiti come unici e dedicati ma permettono di creare molteplici configurazioni per lezioni sia frontali che attive, di classe, individuali e di gruppo. Grazie alla mobilità e alla modularità gli spazi si adeguano, in maniera flessibile alla metodologia didattica adottata dal docente o dalla scuola.

### **Elementi principali:**

- **Struttura modulare:**
  - Esagonale per promuovere un ambiente inclusivo e privo di gerarchie.
  - Suddivisione in cinque moduli indipendenti o componibili per flessibilità.
- **Postazioni ergonomiche:**
  - Ogni seduta deve essere comoda, con supporto lombare e altezza regolabile, se possibile.
  - Tavole integrate per scrivere o appoggiare strumenti didattici
- **Accessori integrati:**
  - Predisposizione per prese elettriche, supporti per dispositivi

### **Disposizione nello spazio**

- **Configurazione primaria:** Esagoni collegati tra loro per creare una rete di collaborazione.
- **Flessibilità:** Posizionare gli esagoni in modo che possano essere riconfigurati per attività diverse (ad esempio, sessioni di brainstorming, lavoro individuale, o presentazioni).
- **Spazi di transizione:** Lasciare corridoi liberi per un facile movimento tra i moduli.

# PROGETTAZIONE DIDATTICA

La progettazione didattica in tale contesto deve essere basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e aggiornamento degli strumenti di pianificazione;

## Obiettivi Didattici

1. Favorire l'apprendimento attivo: Coinvolgere gli studenti in attività pratiche e creative per consolidare le conoscenze teoriche.
2. Promuovere la collaborazione: Lavorare in team per sviluppare competenze trasversali, come comunicazione e leadership.
3. Sviluppare competenze STEAM: Integrare Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica in progetti interdisciplinari.
4. Stimolare il problem solving creativo: Affrontare problemi reali attraverso metodi innovativi.
5. Valorizzare il talento individuale: Offrire spazi per esprimere idee, passioni e competenze.

## Strategie di utilizzo

Per quanto riguarda le possibili strategie attuabili, di fatto vi sono molteplici set di strategie e approcci che possono aiutare a valorizzare i punti forti riducendo le difficoltà degli studenti.

La scelta di una strategia al posto di un'altra dipende dal contenuto e dai bisogni concreti degli studenti in un dato momento; qui di seguito vengono elencate alcune tra le principali:

- **Raggruppamenti flessibili:** gli insegnanti possono ridurre l'utilizzo della lezione frontale, organizzando la classe su compiti individuali combinati con compiti da svolgersi in piccoli gruppi.
- **Materiali differenziati:** si possono differenziare i materiali per quanto concerne complessità, astrazione, limiti e strumenti.
- **Postazioni tematiche:** vale a dire luoghi fisici presenti nella classe, dove gli studenti lavorano, simultaneamente, in piccoli gruppi su contenuti o compiti differenziati.

- **Gruppi di livello:** prima della realizzazione di un'unità i docenti eseguono una valutazione preliminare dei livelli di prontezza posseduti in quel dato momento dagli studenti con il fine di diversificare gli stimoli didattici.
- **Agenda personale:** ossia una lista personale di compiti, da completare entro uno specifico limite di tempo.
- **Istruzione complessa:** l'obiettivo primario di questa strategia è quello di promuovere un apprendimento concettuale nel contesto di compiti intellettivamente sfidanti da svolgere in piccoli gruppi.
- **Studi individuali:** su uno specifico tema o ricerche autonome che possono durare da tre a sei settimane. Gli studi individuali si focalizzano su contenuti di tipo concettuale.
- **Apprendimento basato su problemi:** gli studenti cercano informazioni, definiscono il problema, individuano risorse valide, pensano la soluzione, comunicano la soluzione e valutano l'efficacia della soluzione trovata.
- **Vie di accesso:** gli studenti possono esplorare uno stesso contenuto attraverso vie diverse come, ad esempio, materiali e compiti narrativi, logico-quantitativi, concettuali, estetici, esperienziali.
- **Preferenze di apprendimento:** vi sono quattro principali preferenze: ricordare bene i contenuti, coinvolgersi personalmente, comprendere e attribuire senso e, infine, fare sintesi.

## Esempi di Utilizzo Didattico

### 1. Laboratori interdisciplinari

Integrare materie diverse per sviluppare progetti comuni (es. costruzione di un modello fisico in un progetto di fisica e arte).

### 2. Hackathon scolastici

Organizzare gare a tema per risolvere problemi concreti, come la sostenibilità ambientale o l'innovazione tecnologica.

### 3. Progetti di ricerca

Utilizzare il corner come base per approfondimenti scientifici o artistici, con prototipi e modelli.

#### 4. Percorsi di orientamento

Realizzare workshop in collaborazione con aziende locali per avvicinare gli studenti al mondo del lavoro.

#### 5. Potenziamento delle soft skills

Simulare attività lavorative, come brainstorming, design thinking o lavori in team.

## **Ruolo degli Insegnanti**

L'insegnante svolge un ruolo chiave nel favorire l'efficacia didattica del corner creativo. Non è solo un supervisore, ma anche un facilitatore, guida e ispiratore del processo creativo. Ecco le principali funzioni che può svolgere:

### **1. Facilitatore del Processo Creativo**

Stimolare le idee: porre domande aperte per spingere gli studenti a riflettere e a esplorare nuove possibilità.

Fornire Linee Guida: dare istruzioni chiare e semplici, senza limitare l'autonomia. Gli studenti devono sentirsi liberi di sperimentare all'interno di un quadro strutturato.

Rimuovere Ostacoli: aiutare a superare blocchi creativi con suggerimenti o alternative, senza imporre soluzioni.

### **2. Osservatore Attento**

Monitorare il processo: osservare come gli studenti interagiscono con i materiali, tra di loro e con il compito. Questo consente di comprendere i loro bisogni e intervenire solo quando necessario.

Valutare dinamiche di gruppo: prestare attenzione al livello di partecipazione di ogni studente, promuovendo l'inclusione e intervenendo in caso di conflitti o difficoltà.

Documentare il lavoro: annotare osservazioni, scattare foto o registrare video per tenere traccia del processo e per utilizzarli come spunti di riflessione o valutazione.

### **3. Guida all'Apprendimento Autonomo**

Incoraggiare l'esplorazione: invitare gli studenti a sperimentare soluzioni nuove, anche sbagliando, per sviluppare resilienza e pensiero critico.

Promuovere il Problem Solving: spingere gli studenti a trovare da soli soluzioni ai problemi.

Fornire Feedback costruttivo: dare un feedback basato sul processo, piuttosto che sul solo prodotto finale, valorizzando l'impegno, l'originalità e la collaborazione.

#### **4. Motivatore e Ispiratore**

Valorizzare gli sforzi: riconoscere e lodare i progressi, anche piccoli, per mantenere alta la motivazione.

Mostrare esempi: condividere esempi reali di progetti o idee che possano ispirare gli studenti senza limitarne la creatività.

Creare un clima positivo: favorire un ambiente accogliente in cui gli studenti si sentano liberi di esprimersi senza paura di essere giudicati.

#### **5. Mediatore delle Competenze Trasversali**

Insegnare il lavoro collaborativo: guidare gli studenti nella gestione dei ruoli, nella comunicazione efficace e nella risoluzione dei conflitti.

Sviluppare la responsabilità: incoraggiare il rispetto delle regole, la cura dei materiali e la condivisione degli spazi.

Collegare le discipline: stimolare collegamenti tra diverse materie (es. arte, tecnologia, scienze) per mostrare la complessità e la bellezza dell'apprendimento interdisciplinare.

#### **6. Valutatore Equilibrato**

Valutare il processo e il prodotto: Considerare non solo il risultato finale, ma anche il percorso seguito dagli studenti, osservando creatività, collaborazione e problem solving.

Incoraggiare l'autovalutazione: spingere gli studenti a riflettere sulle proprie scelte e sul proprio apprendimento attraverso domande come: "Cosa hai imparato da questa attività?" o "Cosa faresti diversamente?"

Fornire feedback formativo: offrire commenti personalizzati e positivi per stimolare la crescita individuale e di gruppo.

#### **7. Promotore dell'Inclusione**

Adattare le attività: progettare attività che possano coinvolgere studenti con diversi stili di apprendimento e differenti livelli di competenza.

Ascoltare e valorizzare tutti: dare spazio alle idee di ciascuno, mostrando che ogni contributo è importante.

Favorire la partecipazione: coinvolgere attivamente anche gli studenti più timidi o in difficoltà, assegnando ruoli specifici e motivanti.