



SPAZI EDUCATIVI

1+4

1+4 SPAZI EDUCATIVI PER LA SCUOLA DEL TERZO MILLENNIO

SPAZI EDUCATIVI

1+4

1+4 SPAZI EDUCATIVI
PER LA SCUOLA
DEL TERZO MILLENNIO

SPAZIO DI GRUPPO

- * Luogo in cui i gruppi di studenti si raccolgono e costruiscono la propria identità.
- Σ Area che permette soluzioni flessibili per lo svolgimento di attività differenziate.

SPAZIO INDIVIDUALE

- * Spazi per il raccoglimento, la riflessione, la lettura.
- Σ Postazioni riparate e protette con strumenti di lettura/scrittura individuale.

AGORÀ

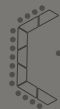
- * Luogo della comunità scolastica tutta.
- Σ Ambiente per la condivisione di eventi aperti anche al territorio.

SPAZIO INFORMALE

- * Luogo dell'incontro informale e del riposo.
- Σ Ambienti comodi con sedute morbide per leggere, parlare, ascoltare musica.

SPAZIO ESPLORAZIONE

- * Spazio della scoperta e dell'esplorazione del mondo.
- Σ Ambiente dotato di strumenti per l'osservazione, la sperimentazione e la manipolazione.



PRESENTARE

Configurazione uno-a-molti per la presentazione di lavori individuali o di gruppo.

CREARE

Configurazione per la progettazione e realizzazione di artefatti o prodotti multimediali.



COLLABORARE

Configurazione per attività di collaborazione, cooperazione, lavori di gruppo.



DISCUTERE

Configurazione per la condivisione, la discussione e il confronto in plenaria.



ELABORARE

Configurazione per la lettura, l'esercitazione, l'ascolto e lo svolgimento di prove individuali.

1+4 SPAZI EDUCATIVI

PERCHÉ CAMBIARE GLI SPAZI DELL'APPRENDIMENTO?

QUALE È LA CONFIGURAZIONE DEGLI SPAZI EDUCATIVI PIÙ EFFICACE PER L'APPRENDIMENTO NEL TERZO MILLENNIO?

Il percorso di ricerca condotto da Indire ha cercato di dare una risposta a queste domande proponendo il modello 1+4.

1 rappresenta lo spazio di gruppo, l'ambiente di apprendimento polifunzionale del gruppo-classe, l'evoluzione dell'aula tradizionale che si apre alla scuola e al mondo. Un ambiente a spazi flessibili in continuità con gli altri ambienti della scuola.

4 sono gli spazi della scuola complementari, e non più subordinati, agli ambienti della didattica quotidiana. Sono l'Agorà, lo spazio informale, lo spazio individuale e lo spazio esplorazione.

Il **modello proposto** si basa su molteplici livelli di analisi (Brofenbrenner, 1989) e propone una visione che si discosta dall'idea di scuola come somma di aule (Airoldi,

1978) per estendersi, oltre la dimensione didattica, al contesto sociale influenzando la qualità delle relazioni (Leemans e von Ahlefeld, 2013, Lefebvre, 1991).

Il percorso di ricerca che ha condotto al modello 1+4 si è sviluppato lungo direttrici differenziate e sinergiche: l'analisi di casi di eccellenza a livello europeo, l'analisi delle politiche volte a promuovere spazi educativi innovativi, lo studio della normativa tecnica per l'edilizia scolastica, l'osservazione e la valorizzazione dei percorsi di ripensamento degli spazi promossi da scuole di avanguardia a livello nazionale, la cooperazione e la riflessione all'interno dei contesti di ricerca e degli organismi internazionali.

Il metodo di ricerca ha previsto una ricognizione della letteratura e una analisi comparativa della normativa internazionale più significativa, visite di osservazione con applicazione di strumenti qualitativi e quantitativi, interviste semi-strutturate e l'elaborazione di studi di caso.

● SPAZIO INDIVIDUALE

* **VALORE SIMBOLICO:** area con zone riparate, nicchie, **ambienti raccolti** e spazi dedicati dove ognuno può **ritirarsi**, leggere, riflettere, studiare. Un "ambiente personale" che si apre a forme di apprendimento informale. Si sviluppano competenze legate alla responsabilizzazione individuale e alla gestione autonoma del proprio tempo.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** lo studente struttura autonomamente il proprio tempo attingendo a risorse disponibili o accessibili online. Organizza le proprie attività, riordina le idee utilizzando le diverse dotazioni tecnologiche.

◎ SPAZIO ESPLORAZIONE

* **VALORE SIMBOLICO:** spazio della **scoperta** e punto di partenza per l'esplorazione dell'ambiente educativo e del mondo, luogo pensato per **imparare facendo**. Gli studenti sviluppano competenze per risolvere problemi, osservano fenomeni con strumenti dedicati, applicano strategie di intervento, si abituano ad analizzare e descrivere gli esiti delle loro sperimentazioni.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** può trattarsi di un atelier per attività di manipolazione, di un laboratorio disciplinare, di un maker space o un ambiente immersivo, potenziato da dispositivi elettronici e contenuti digitali. Il tratto comune delle diverse declinazioni dell'area per l'esplorazione è la presenza di strumenti e ambienti dedicati.



* **VALORE SIMBOLICO:** luogo in cui i gruppi di studenti si raccolgono e costruiscono la propria **identità**.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** area che permette soluzioni flessibili per lo svolgimento di **attività differenziate**.

CREARE: ambiente di lavoro allestito per progettare in gruppo e realizzare video o prodotti col supporto di strumenti autoriali e tecnologie digitali. Può trattarsi ad esempio di attività di storytelling o finalizzate a un project work. L'ambiente offre strumenti per sceneggiare, elaborare, assemblare, montare contenuti multimediali in modalità partecipativa.

ELABORARE: disposizione allestita per lo svolgimento di prove individuali. L'ambiente è condiviso col gruppo-classe ma le postazioni sono isolate in modo tale da favorire la concentrazione del singolo e lo svolgimento di elaborati, test o altro tipo di verifiche in cui viene chiesto allo studente di applicare conoscenze e competenze personali.

◎ SPAZIO DI GRUPPO

PRESENTARE: allestimento uno-a-molti ottimizzato per la presentazione di lavori individuali o di gruppo.

L'ambiente deve offrire strumenti per la visualizzazione condivisa su grandi monitor o schermi interattivi o per la proiezione di contenuti multimediali e sedute disposte per una visione ottimale, preferibilmente con tribunette per gli studenti.

COLLABORARE: ambiente adibito alla collaborazione e al lavoro di gruppo. Negoziazione, pianificazione, manipolazione di materiali, elaborazione ed analisi condivisa di dati sono le attività tipicamente praticate in questo contesto. Tavoli e postazioni di lavoro, spesso disposte ad isola, dotate di accesso alla rete e di strumenti di acquisizione ed elaborazione dati.

DISCUTERE: setting che promuove la dimensione comunicativa, i momenti di interazione, gli scambi di feedback, le attività di peer reviewing, la risoluzione di problemi e l'elaborazione di decisioni. Tutti gli studenti del gruppo-classe sono coinvolti in discussioni e confronti su problematiche condivise.



● AGORÀ

* **VALORE SIMBOLICO:** luogo di **incontro della comunità** scolastica tutta. Lo spazio comunitario è la piazza della scuola, l'area della grande assemblea per la condivisione dei temi che coinvolgono potenzialmente tutti gli studenti, il personale della scuola e le famiglie. E' il simbolo della scuola come momento di condivisione e scambio reciproco.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** ospita assemblee, riunioni collettive, feste, eventi in plenaria. Deve essere in grado di adeguarsi sia alle richieste per le attività quotidiane che a quelle di incontri straordinari. E' oscurabile per consentire spettacoli e proiezioni nelle ore diurne. Può essere temporaneamente suddivisa internamente ricavando piccoli spazi per incontri occasionali e di socializzazione.

● SPAZIO INFORMALE

* **VALORE SIMBOLICO:** la scuola è abitata nella sua interezza.

E' possibile percorrerla, viverla, **appropriarsi di tutti gli spazi** anche al di fuori dell'orario delle lezioni. Sedute morbide, divani, angoli di raccolta, luoghi aperti all'incontro sostituiscono corridoi angusti e strette scale per trasformare le zone di passaggio in luoghi del vivere insieme.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** lo spazio offre sedute confortevoli e arredi soffici (divani, poltrone, cuscini, tappeti, pouf, ecc.). Gli studenti usano questi ambienti durante le pause di lezione e nel tempo libero per rilassarsi, riflettere, leggere, ascoltare musica o semplicemente per stare da soli e distrarsi usando i propri dispositivi elettronici.



“Piuttosto che offrire una soluzione
convenzionale ed anonima con aule e corridoi,
è stato intenzionalmente suddiviso lo
spazio in una serie di aree di apprendimento
complementari tra loro, ognuna delle quali
aveva una specifica funzione e una valenza che
invitava a svolgere una particolare attività”

(Eric Pearson, 1972)

Nel 2013 il Miur ha incaricato Indire di analizzare la configurazione degli ambienti di apprendimento di alcune delle scuole più innovative a livello europeo e di elaborare un paradigma di riferimento per la produzione di nuove linee guida per l'edilizia scolastica italiana. Il gruppo di ricerca sugli spazi educativi ha successivamente proseguito il lavoro di approfondimento sviluppando il tema delle architetture scolastiche nelle sue diverse forme di correlazione con l'innovazione della didattica.

L'esigenza di analizzare più approfonditamente il rapporto tra didattica e spazi educativi è emersa per tre motivi principali: l'attenzione per i risultati dei processi di apprendimento nel passaggio dalle conoscenze alle competenze, la necessità di sviluppare metodologie maggiormente centrate sullo studente, la domanda di più elevati standard di comfort rispetto alla vita

scolastica all'interno degli edifici. In questa ottica lo spazio diventa un oggetto specifico di analisi e studio. In particolare, nel percorso di ricerca sviluppato da Indire, l'ambiente di apprendimento è visto come un sistema ecologico. È un contesto in cui hanno un ruolo non solo l'insegnante e i materiali didattici ma anche lo spazio in cui gli studenti si muovono e che genera relazioni sociali e pratiche (Lefebvre 1991, Massey 1994). In tale sistema gli individui sono collocati in un contesto ambientale che presenta vari livelli di complessità e che influisce sul processo evolutivo del soggetto (Brofenbrenner, 1989). In base agli esiti della ricerca l'istituto presenta una nuova visione della scuola del terzo millennio in cui l'ambiente di apprendimento non coincide più solo con l'aula predisposta per la classica lezione trasmissiva,

ma si configura come uno spazio multidimensionale e flessibile. In questo ambiente gli studenti possono studiare, lavorare e socializzare nel contesto di un "paesaggio didattico" (Weyland, Attia, 2015) in cui formale e informale diventano due dimensioni complementari dell'apprendimento.

Area Tecnologica

Dirigente di ricerca: Samuele Borri

Gruppo di ricerca

Lorenzo Calistri
Giuseppina Cannella
Pamela Giorgi
Elena Mosa
Giuseppe Moscato
Marta Rapallini
Leonardo Tosi