



ATTUAZIONE DI SPERIMENTAZIONI E INNOVAZIONI ORGANIZZATIVO-DIDATTICHE

MODELLO SENZA ZAINO

Dal 2018 l'Istituto Comprensivo Erodoto è entrata a far parte della rete di Scuole "Senza Zaino - per una scuola comunità". Tutte le classi della scuola primaria adottano il modello di scuola "Senza Zaino". Dall'anno scolastico 2023/2024 il modello di scuola "Senza Zaino" è stato adottato anche dalla scuola secondaria di I grado.

La visione di scuola Senza Zaino si fonda sui principi pedagogici dalla Scuola Montessoriana al Costruttivismo Sociale. Gli alunni sono incoraggiati ad un apprendimento autonomo e all'esercizio della responsabilità sia nella costruzione del proprio sapere, che nella gestione del proprio comportamento. Costruiscono le proprie attività in modo personalizzato, in un ambiente stimolante, ricco di materiali e collaborativo. I tre valori su cui si basa Senza Zaino sono:

Responsabilità: gli studenti sono coinvolti a strutturare, progettare, revisionare le attività didattiche. In tale prospettiva i docenti svolgono un ruolo prevalente di incoraggiatori e facilitatori e la scuola assomiglia ad una comunità e ad un laboratorio. La responsabilità così intesa promuove comportamenti improntati alla cittadinanza attiva e il conseguimento effettivo delle competenze previste dalle Indicazioni Nazionali.

Comunità: l'apprendimento si determina nelle relazioni e non in modo individuale. La personalizzazione dell'insegnamento e la comunità si integrano. Senza Zaino vede la scuola come una comunità di ricerca e di pratiche, in cui ci si pongono domande e problemi, si condividono i percorsi di studio e di approfondimento, si scambiano le risorse cognitive e le pratiche di lavoro. Tutto questo tanto tra alunni (non solo all'interno della classe, ma anche tra alunni più grandi e alunni più piccoli), quanto tra docenti, favorendo sia il cooperative learning che il cooperative teaching. La comunità implica, inoltre, un pieno coinvolgimento dei genitori visti anche come partecipi nell'attività didattica.

Ospitalità: l'ambiente di apprendimento Senza Zaino è accogliente, ospitale, ricco. E in queste scuole l'inclusione è un fattore fondamentale di coesione e di organizzazione del lavoro. Gli Istituti che aderiscono alla rete danno la loro disponibilità ad ospitare insegnanti, genitori e studenti che vogliano conoscere il modello educativo/didattico che vi viene applicato.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO



Gli ambienti di apprendimento (aule e spazi condivisi), sono essenziali nella visione Senza Zaino. Non esiste la cattedra, che si riduce ad un tavolo su cui appoggiare la borsa o un PC usato dalla classe. Non esistono i banchi a file tradizionali, ma dei tavoli per 4/6 alunni, che lavorano sempre in tale struttura cooperativa. In ogni aula ci sono poi degli arredi e degli angoli imprescindibili: l'agorà, cioè un angolo morbido in cui svolgere la lezione frontale o disponibile per l'uso autonomo degli alunni; gli armadietti/cassetti individuali in cui ogni bambino ripone i materiali personali; gli angoli, o mini lab, ognuno dedicato ad una precisa attività (matematica, scienze, informatica, pittura, ecc.). Con l'esperienza e il lavoro le aule si arricchiscono di ulteriori materiali e ... idee: per es. le palline da tennis poste ai piedi delle sedie per poterle spostare senza il minimo rumore. Il tutto dominato da colori vivaci e da tanto materiale didattico.

ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA

Essenziale è la pianificazione delle attività. I docenti preparano settimanalmente un planning che espongono in classe. Poter vedere il piano di lavoro della settimana aiuta gli alunni ad avere una visione completa delle attività e a programmare il proprio impegno.

Quotidianamente viene esposto anche il planning della giornata, con i tempi previsti per le varie attività. La programmazione ed il rispetto dei tempi sono molto importanti in Senza Zaino, e consentono a ognuno di controllare il proprio progredire rispetto alla "tabella di marcia" comunicata a inizio giornata.

Nella scuola primaria e dell'infanzia i materiali didattici (colori, matite, colla, forbici, fogli, borraccia ...) vengono condivisi dagli alunni. I materiali restano a scuola e vengono passati (se in buono stato), alle classi degli anni successivi. Gli alunni lavorano ai tavoli; ogni tavolo può avere un'attività diversa dagli altri. L'insegnante a inizio lezione presenta le attività della giornata, a turno i capo-tavolo scelgono quella su cui cominciare a lavorare, sapendo che poi le attività ruoteranno e tutti i tavoli le svolgeranno tutte. Viene assegnato un tempo di inizio e di fine per ogni lavoro, segnato visivamente su un orologio a muro. Ogni capo-tavolo prende il kit di materiali che servono al proprio gruppo e il lavoro inizia. Ognuno nel gruppo procede secondo i propri tempi e il proprio percorso. C'è chi in 20 minuti può fare 10 operazioni, chi ne può fare 15 e chi solo 5, magari aiutato da un compagno di banco. L'insegnante gira tra i tavoli sedendosi ad aiutare chi ne ha bisogno, ma il primo aiuto è dato dai compagni.

Quando un alunno ha terminato la propria scheda/attività, colora il corrispondente quadretto su un quadernetto o su una tabella, così lui e l'insegnante sanno a fine giornata/settimana, su cosa si è esercitato e fino a che punto è arrivato.

E' previsto che chi finisce prima o abbia necessità di esercitarsi individualmente, possa ricorrere ad uno spazio individuale in cui lavorare autonomamente, o addirittura sistemarsi nell'agorà (anche fuori dalla classe) per leggere, ascoltare musica, usare un gioco da tavolo, ecc.



Il modello di scuola " Senza Zaino" verrà adottato dall'anno scolastico 2022/2023 anche nella scuola secondaria di I grado , in continuità con la scuola primaria .

ATTIVITA' COMUNI

La classe è una comunità, quindi oltre ai tempi sono importanti gli incarichi che vengono assegnati, a turno, agli alunni. C'è chi deve tenere aggiornato il calendario, chi si occuperà del riordino e della pulizia dell'aula; all'infanzia c'è il "chiamatutti", che ha il compito di ricordare la scansione delle cose da fare, e c'è il "giardiniere" che si occupa dell'orto. Molto significativo il tutoring tra alunni (all'infanzia è il "mi prendo cura di...", e dura tutto l'anno), utilizzato in tutti gli ordini di scuola. Segnali visivi concordati regolano la quotidianità della classe, per es. per andare in bagno non si chiede il permesso all'insegnante, ma al bisogno il bambino posiziona un apposito semaforo sul rosso (occupato) per poi risistemarlo sul verde (libero) appena rientrato, a significare che qualcun altro può accedere al bagno. Le pareti delle aule sono piene di segnali e strumenti di questo tipo, che permettono alla classe di "autogovernarsi".

STRUMENTI

Essenziale è la varietà e la quantità di strumenti didattici, che vengono posti tutti a disposizione degli alunni, e spiegati di volta in volta o a inizio anno. Esiste un catalogo in cui si posso consultare dei prototipi di materiali, quaderni, schedari e che ogni anno si arricchisce grazie all'inventiva e all'esperienza dei docenti . Al momento, all'interno dell'istituto non è stato adibito uno spazio dedicato alla costruzione degli strumenti ma questo è in fase di programmazione.

Aderire al modello Senza Zaino comporta per la scuola e per i docenti un cambio di prospettiva rispetto al proprio lavoro e al proprio ruolo. Al centro della lezione non c'è più l'insegnante che spiega, ma il ragazzo/bambino che apprende divenendo protagonista del proprio sapere. La didattica applicata consente la personalizzazione dei percorsi, la valorizzazione delle eccellenze e il recupero delle abilità carenti: all'interno dello spazio dell'aula ognuno segue il proprio ritmo di apprendimento e i propri tempi. In tal senso si favorisce anche e soprattutto l'inclusione scolastica.

A questo si aggiunge una grande attenzione alla collaborazione tra pari, all'aiuto reciproco, alla condivisione di materiali e attività.

In questo contesto fondamentale è il ruolo delle famiglie, che si confrontano con la scuola e collaborano con essa non solo nei consueti spazi degli organi collegiali, ma anche in occasioni informali, contribuendo con le proprie idee e con il proprio lavoro alla realizzazione di



ambienti di apprendimento accoglienti e attrezzati, e alla condivisione di un'idea di scuola collaborativa.

SCUOLA PRIMARIA: INDIRIZZO LINGUA INGLESE

La scuola primaria " Amerise" e la scuola primaria "Ariosto" dall'anno scolastico 2023/2024 offrono l'indirizzo di studio della lingua spagnola che si propone di arricchire il percorso formativo dei bambini attraverso l'immersione precoce in una nuova lingua e cultura. Non si tratta semplicemente di aggiungere un'ora di spagnolo a settimana, ma di integrare la lingua spagnola nel tessuto stesso dell'esperienza scolastica, offrendo ai bambini un'opportunità unica di sviluppare competenze linguistiche, cognitive e interculturali. Il valore educativo di questo approccio risiede innanzitutto nella capacità di stimolare la naturale predisposizione dei bambini all'apprendimento delle lingue. In età precoce, infatti, i bambini possiedono una maggiore plasticità cerebrale che facilita l'acquisizione di nuove pronunce, intonazioni e strutture grammaticali. Imparare lo spagnolo fin dalla scuola primaria significa quindi gettare solide basi per una competenza linguistica duratura, che potrà essere ulteriormente sviluppata nei successivi cicli scolastici.

Oltre all'aspetto puramente linguistico, l'apprendimento dello spagnolo apre una finestra sul mondo ispanofono, un universo ricco di storia, arte, musica, letteratura e tradizioni diverse. I bambini non imparano solo parole e frasi, ma entrano in contatto con una cultura differente dalla propria, sviluppando una maggiore apertura mentale, curiosità verso l'altro e capacità di confronto interculturale. Questo contribuisce a formare cittadini del mondo più consapevoli e tolleranti.

Una scuola primaria con indirizzo spagnolo persegue diverse finalità educative. In primo luogo, mira a sviluppare una competenza comunicativa in lingua spagnola, che permetta ai bambini di comprendere e produrre messaggi orali e scritti in contesti significativi. Non si tratta di formare piccoli traduttori, ma di fornire loro gli strumenti per interagire in modo semplice ma efficace in spagnolo, favorendo lo sviluppo di un atteggiamento positivo verso le lingue straniere. In secondo luogo, questo tipo di indirizzo si propone di stimolare lo sviluppo cognitivo dei bambini. L'apprendimento di una seconda lingua, infatti, ha dimostrato di avere effetti positivi sulle capacità di attenzione, memoria, ragionamento logico e problem solving. Inoltre, favorisce lo sviluppo di una maggiore consapevolezza metalinguistica, ovvero la capacità di riflettere sulla lingua e sui suoi meccanismi, che si rivela utile anche per l'apprendimento della lingua madre.

Infine, una scuola primaria con indirizzo spagnolo mira a promuovere l'educazione interculturale. Attraverso lo studio della lingua e della cultura spagnola, i bambini imparano a decentrarsi dal proprio punto di vista, a comprendere e rispettare le differenze culturali, a sviluppare empatia e a costruire relazioni positive con persone di diversa provenienza. Questo contribuisce a formare individui aperti al dialogo, alla cooperazione e alla convivenza pacifica.



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO: INDIRIZZO APPLE

La scuola secondaria di I grado, dall'anno scolastico 2023/2024 offre nel suo curriculum l'indirizzo Apple, che ha riscosso particolare interesse tra gli alunni e genitori. L'attivazione di un ecosistema Apple nella scuola secondaria di I grado, con particolare focus sull'utilizzo di iPad per lo studio dell'informatica, rappresenta un'opportunità significativa per rinnovare l'approccio didattico e preparare gli studenti alle sfide del mondo digitale. Non si tratta semplicemente di fornire dei tablet, ma di creare un ambiente di apprendimento integrato che sfrutta le potenzialità hardware e software dei dispositivi Apple per promuovere un apprendimento attivo, creativo e inclusivo.

Una delle principali finalità di questa attivazione è quella di rendere l'informatica accessibile e coinvolgente per tutti gli studenti. L'interfaccia intuitiva e l'ampia gamma di app disponibili sull'App Store rendono l'iPad uno strumento versatile e adatto a diversi stili di apprendimento. Gli studenti possono interagire con i contenuti in modo dinamico, sperimentare, creare e collaborare, superando la tradizionale lezione frontale e l'apprendimento passivo. Un altro valore educativo fondamentale risiede nello sviluppo del pensiero computazionale. Attraverso app come Swift Playgrounds, i bambini possono imparare i concetti base della programmazione in modo ludico e interattivo, sviluppando capacità di problem solving, logica e pensiero algoritmico, competenze cruciali non solo per chi si avvicinerà al mondo dell'informatica, ma per affrontare le sfide del XXI secolo.

L'ecosistema Apple promuove anche la creatività e l'espressione personale. App come GarageBand, iMovie e Keynote offrono strumenti potenti e intuitivi per creare musica, video, presentazioni e altri contenuti multimediali, permettendo agli studenti di esprimere le proprie idee in modo originale e di sviluppare competenze digitali spendibili anche in altri ambiti disciplinari. L'utilizzo di iPad in classe favorisce la collaborazione e l'apprendimento cooperativo. Grazie a funzionalità come AirPlay e app collaborative, gli studenti possono condividere i propri lavori, lavorare insieme su progetti, scambiarsi feedback e imparare gli uni dagli altri. Questo approccio promuove lo sviluppo di competenze sociali e relazionali, oltre che digitali.

Un aspetto importante da sottolineare è l'**inclusività** offerta dai dispositivi Apple. Le numerose funzioni di accessibilità integrate in iPadOS, come VoiceOver, Zoom e le opzioni di personalizzazione dell'interfaccia, permettono di adattare l'esperienza di apprendimento alle esigenze di tutti gli studenti, inclusi quelli in situazione di disabilità o bisogni educativi speciali.

L'attivazione Apple in ambito scolastico non si limita all'utilizzo dei dispositivi, ma prevede anche un supporto costante ai docenti. Attraverso percorsi di formazione specifici, i docenti possono acquisire le competenze necessarie per integrare efficacemente la tecnologia nella didattica, sfruttando al meglio le potenzialità dell'ecosistema Apple e creando lezioni innovative e coinvolgenti. Infine, l'utilizzo di iPad e l'integrazione con piattaforme come Apple Classroom permettono una gestione efficace della classe e un monitoraggio costante dei progressi degli studenti. I docenti possono distribuire materiali, assegnare compiti, controllare l'attività degli studenti sui dispositivi e fornire feedback personalizzati, ottimizzando il processo di apprendimento.



FLESSIBILITA' ORGANIZZATIVA E DIDATTICA

nella scuola secondaria di I grado, dall'anno scolastico 2024/2025 è stato intrapreso un nuovo modello orario che prevede maggiore flessibilità nell'utilizzo di nuovi ambienti di apprendimento. L'importanza della flessibilità organizzativa e didattica nella scuola secondaria di I grado, arricchita dalla possibilità di utilizzare diversi ambienti di apprendimento strutturati, tra cui un'aula aumentata, risiede nella capacità di rispondere in modo efficace e personalizzato alle esigenze di apprendimento di ogni studente. Non si tratta di una semplice variazione di orario o di spazio, ma di una vera e propria trasformazione dell'approccio educativo, che mette al centro il benessere e il successo formativo di ciascun alunno.

La flessibilità organizzativa si concretizza nella capacità della scuola di adattare la propria struttura alle esigenze didattiche, superando la rigidità dell'orario tradizionale e delle classi fisse. Questo può significare modulare il tempo scuola in base alle attività, creare gruppi di apprendimento eterogenei o omogenei per livello o interesse, utilizzare spazi diversi dall'aula tradizionale per attività specifiche. In questo contesto, la possibilità di disporre di diversi ambienti di apprendimento strutturati diventa un elemento cruciale.

La flessibilità didattica, invece, si concentra sulla capacità dei docenti di diversificare le metodologie didattiche, i materiali e le strategie di valutazione, tenendo conto dei diversi stili di apprendimento degli studenti. Questo implica l'utilizzo di approcci didattici attivi e partecipativi, come l'apprendimento cooperativo, il problem solving, la didattica laboratoriale e l'utilizzo delle tecnologie digitali.

L'interazione tra flessibilità organizzativa e didattica, unita alla disponibilità di ambienti di apprendimento diversificati, crea un ambiente educativo dinamico e stimolante, in cui ogni studente può trovare il contesto più adatto per esprimere al meglio il proprio potenziale.

I nostri studenti, hanno la possibilità per gruppo classe, ogni quindici giorni, di utilizzare diversi ambienti di apprendimento strutturati.

La presenza di diversi ambienti di apprendimento strutturati offre molteplici vantaggi:

- **Diversificazione delle esperienze di apprendimento:** Ambienti diversi offrono stimoli diversi, favorendo l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione. Nel laboratorio scientifico, ad esempio, vengono realizzati esperimenti, mentre nell'aula di arte si offre la possibilità di esprimersi attraverso diverse forme artistiche. La possibilità di scegliere l'ambiente più adatto all'attività didattica e alle esigenze degli studenti permette di personalizzare i percorsi di apprendimento, tenendo conto dei diversi stili cognitivi e delle diverse intelligenze. Un ambiente di apprendimento stimolante e accogliente aumenta la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, favorendo un apprendimento più efficace e duraturo. Inoltre, Ambienti diversi permettono di sviluppare competenze diverse, non solo disciplinari, ma anche trasversali, come la capacità di collaborare, comunicare, risolvere



problemi e utilizzare le tecnologie. La nostra scuola si è dotata di un'aula aumentata. L'aula aumentata rappresenta un esempio particolarmente interessante di ambiente di apprendimento innovativo. Si tratta di uno spazio che integra elementi fisici e digitali, utilizzando tecnologie come la realtà aumentata, la realtà virtuale, le lavagne interattive e i dispositivi mobili per arricchire l'esperienza di apprendimento. L'aula aumentata offre numerosi vantaggi:

- **Immersione e interattività:** Le tecnologie immersive permettono agli studenti di "vivere" esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive, che favoriscono la comprensione di concetti complessi e la memorizzazione delle informazioni.
- **Visualizzazione e manipolazione di oggetti virtuali:** La realtà aumentata e la realtà virtuale permettono di visualizzare e manipolare oggetti virtuali, che altrimenti sarebbero difficili o impossibili da osservare o toccare nella realtà. Questo offre nuove opportunità di apprendimento in diverse discipline, come le scienze, la storia e la geografia.
- **Personalizzazione dell'apprendimento:** Le tecnologie digitali permettono di adattare i contenuti e le attività didattiche alle esigenze individuali degli studenti, offrendo percorsi di apprendimento personalizzati.
- **Collaborazione e condivisione:** Le piattaforme digitali e le app collaborative favoriscono la comunicazione e la collaborazione tra studenti e docenti, creando una comunità di apprendimento dinamica e interattiva.

In conclusione, la flessibilità organizzativa e didattica, unita alla disponibilità di ambienti di apprendimento diversificati, tra cui un'aula aumentata, rappresenta un valore educativo fondamentale per la scuola secondaria di I grado. Questo approccio permette di creare un ambiente di apprendimento inclusivo, stimolante e personalizzato, che favorisce il successo formativo di tutti gli studenti.

MITI E METAVERSO

La scuola secondaria di I grado, dall'anno scolastico 2024/2025, nell'ottica dell'innovazione e del miglioramento ha inteso partecipare al progetto MITI e METAVERSO, che permetterà un uso significativo degli ambienti di apprendimento di cui è dotata come l'aula aumentata.

Il progetto MITI e Metaverso, ideato da Roberto Castaldo, si propone di innovare profondamente l'approccio didattico, trasportando gli studenti in un'esperienza di apprendimento immersiva e coinvolgente attraverso l'uso del metaverso. Non si tratta semplicemente di una trasposizione di contenuti esistenti in un ambiente virtuale, ma di una vera e propria rielaborazione del processo di apprendimento, che sfrutta le potenzialità del metaverso per stimolare la curiosità, la creatività e la partecipazione attiva degli studenti.



L'idea centrale del progetto è quella di utilizzare il metaverso come uno spazio di esplorazione e scoperta, dove gli studenti possono interagire con ambienti virtuali tridimensionali, avatar personalizzati e oggetti digitali, vivendo esperienze educative altrimenti impossibili da realizzare in un contesto tradizionale. Questo approccio permette di superare i limiti fisici dell'aula e di offrire agli studenti un'esperienza di apprendimento più coinvolgente, memorabile e personalizzata. Un esempio concreto di applicazione del progetto MITI e Metaverso è la creazione di ambienti virtuali dedicati alla mitologia greca, come descritto in alcune fonti. In questi "MitiVersi", gli studenti non si limitano ad ascoltare le storie degli eroi e delle divinità, ma possono "entrare" letteralmente nei miti, esplorare ambientazioni ricostruite digitalmente, interagire con personaggi virtuali e partecipare a vere e proprie simulazioni didattiche. Questo approccio favorisce una comprensione più profonda e significativa dei contenuti, stimolando l'immaginazione e la capacità di interpretazione degli studenti.

Il progetto MITI e Metaverso non si limita all'ambito umanistico, ma può essere applicato a diverse discipline. Ad esempio, nel campo delle scienze, il metaverso può essere utilizzato per creare laboratori virtuali dove gli studenti possono condurre esperimenti in sicurezza, manipolare molecole in 3D o esplorare il corpo umano in dettaglio. Nelle materie artistiche, invece, il metaverso può offrire la possibilità di visitare musei virtuali, interagire con opere d'arte digitali o creare le proprie opere in un ambiente tridimensionale. Un aspetto importante del progetto è la sua attenzione all'aspetto collaborativo. Il metaverso, infatti, offre la possibilità di creare spazi di apprendimento condivisi dove gli studenti possono interagire tra loro, lavorare in gruppo su progetti, scambiarsi idee e conoscenze. Questo favorisce lo sviluppo di competenze sociali e comunicative, oltre che digitali.

Inoltre, il progetto MITI e Metaverso si integra con altre tecnologie e metodologie didattiche, come la realtà aumentata e l'utilizzo di dispositivi mobili, per creare un'esperienza di apprendimento ancora più ricca e completa. Ad esempio, i reperti archeologici creati dagli studenti, come anfore in terracotta ispirate al mito di Antigone, possono essere digitalizzati e inseriti nel metaverso, creando un ponte tra il mondo reale e quello virtuale.

Altri elementi di innovazione scolastica sono quelli promossi grazie ai progetti del Ministero dell'Istruzione e della Ricerca, finalizzati all'introduzione delle nuove tecnologie a scuola con conseguente innovazione delle pratiche didattiche accompagnate da interventi di formazione metodologico-didattica per il personale Docente per un impiego critico e consapevole di queste dotazioni (**Piano europeo di azione per l'educazione digitale 2021-2027** Azioni di accompagnamento previste nel PNRR **Scuola4.0**)

Scuole innovative e laboratori