

**Corso di Formazione
Nazionale online
per docenti**

IL
DOCENTE
COME
DESIGNER



**LA PROGETTAZIONE FORMATIVA TRA
METODOLOGIE, RISORSE, SPAZI REALI,
AUMENTATI E VIRTUALI**

IL DOCENTE COME DESIGNER



IL DOCENTE
COME DESIGNER

PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE

01. Il docente come designer tra tecnologia, cultura, educazione.
02. Il docente come designer di media education
03. Il docente come designer nel quadro dell'Universal Design for Learning
04. Lo spazio multimediale interattivo M-Children
05. Il docente come designer di spazi di apprendimento
06. Il docente come designer della propria professionalità: il progetto Expert Teacher
07. Il docente come designer di realtà aumentata
08. Il docente come designer di interazioni multimediali interattive: la proposta M9
09. Il docente come designer di ambienti e territori: la progettazione di qualità del futuro come opportunità di apprendimento
10. Il docente come designer di interazioni con la comunità educante
11. Il docente designer di opportunità di service learning tra reale e virtuale, tra digitale e infosfera, tra iperstorica e iperproduzione di dati
12. Il docente come designer di ambienti per una didattica digitale in presenza ed a distanza

PERCORSO FORMATIVO
NAZIONALE

IL DOCENTE COME DESIGNER

LA SINTESI PEDAGOGICA
DELLA BAUHAUS

Nel **1939**, **Herbert Bayer** prospettò una **sintesi pedagogica** dell'**esperienza** della **Bauhaus**, in occasione dell'**esposizione** dei lavori di ricerca di questa scuola realizzata al **Museum of Modern Art** di **New York**, rappresentandola tramite **tre forme**:

LE TRE FORME

Un **uovo**:

sotto c'era scritto **Mastery of Form**, maestria nella composizione formale, padronanza della forma.

Una **mano aperta**:

sotto c'era scritto **Skill of Hand**, abilità manuale.

Un **cubo ruotante**

appeso per un vertice ad un filo:

Mastery of Space, padronanza dello spazio.



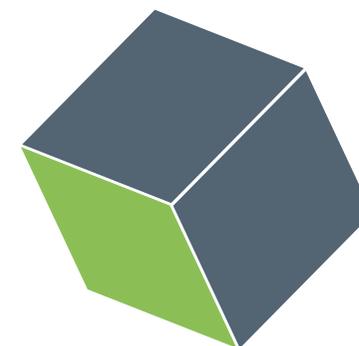
Herbert Bayer, 1939
Sintesi pedagogica dell'esperienza del Bauhaus
Museum of Modern Art di New York



Mastery of Form



Skill of Hand



Mastery of Space

UNA BASE PEDAGOGICA TUTT'ALTRO CHE SUPERATA

GLI STRUMENTI DEL DESIGN

Se valutiamo questi tre termini ci accorgiamo che costituiscono una **base pedagogica** tutt'altro che superata. Se le **scuole**, non solo quelle dedicate all'arte o alla progettazione, si proponessero di realizzare questa **piattaforma educativa** probabilmente potrebbero interpretare il loro **ruolo pedagogicamente** e **didatticamente** anche come **enti di sperimentazione** e di **ricerca**.
E l'**elaborazione didattica**, anche in modalità "**a distanza**", realizzata in questo senso avrebbe bisogno proprio degli **strumenti** del **design**, della **progettazione**.

IL PROGETTO



I PROCESSI DI INSEGNAMENTO

Oggi i **processi di insegnamento** richiedono di mettere al centro l'**azione** e contestualmente di **ripensare i processi didattici** attraverso una **riflessione** sul **significato** e sui **modelli** della **progettazione didattica**.

In questo senso, in quanto il **contesto** richiede alle scuole di **preparare** le **future generazioni** sulle **competenze** e sulla **capacità** di affrontare **situazioni problematiche** sempre diverse e in divenire, **l'insegnamento è appunto scienza del *design* – progettazione**.

Lo è in quanto si occupa di “**come le cose potrebbero essere**”, a differenza di descrivere semplicemente le “**cose per come sono**”.

IL PERCORSO DI FORMAZIONE PROPOSTO

Il **percorso di formazione** proposto si denota come estremamente **innovativo** perché **articola** il **significato** del ***design*** nelle sue **articolazioni applicative didattiche** e nelle sue **interazioni** tra **apprendimento** ed **insegnamento**.

L'**obiettivo** di questo corso è quindi quello di **contestualizzare** e **utilizzare** il ***design*** nella **comunicazione formativa**, nei **contesti reali, aumentati** e **virtuali** in cui ha luogo l'**apprendimento**, negli **ambienti** che ospitano le **opportunità digitali** e nella **progettazione** e nell'uso degli **spazi dell'apprendimento**.

Il docente come designer tra tecnologia, cultura, educazione



Il paesaggio culturale attuale, segnato dal protagonismo della tecnologia e dal trionfo dei dati, necessita che se ne comprendano i significati e si prospettino le conseguenze sull'agire didattico a due livelli. Nel primo, quello della multidisciplinarietà, sono attraversati i problemi-chiave posti dall'innovazione tecnologica: epistemologico (la conoscenza), semiotico (i linguaggi), antropologico (i comportamenti e i valori), ergonomico (le forme), pedagogico (l'educazione), didattico (la mediazione), metodologico (la ricerca). Il secondo livello individua alcuni concetti-chiave trasversali ai diversi ambiti: l'aggregatore e il frammento; il sistema corpo-mente-cervello; la realtà, i dati e lo schermo; il frattale. Il risultato è una mappa. Una sorta di piattaforma programmatica da consegnare allo studioso e al formatore. per gettare- avanti per discutere e attivare la logica della scoperta (da Il corpo e la macchina).



01. **RELATORE**
Pier Cesare Rivoltella
(CREMIT)

Il docente come designer di media education



Realizzare progetti di educazione ai media e al digitale innovativi significa fornire alla comunità scolastica dei materiali e delle sperimentazioni che sostengano nuove piste di lavoro dell'insegnante con l'obiettivo di spostare in avanti l'orizzonte del conosciuto e del nuovo. Per essere sempre attenti alle pratiche degli studenti è necessario partire da un approccio antropologico. In questo senso, i bambini, le bambine e gli adolescenti che abbiamo davanti sono le persone che creativamente e criticamente lavorano con noi su questi temi come una piccola comunità di ricerca.



02. **RELATORE**
Alessandra Falconi
(Centro Zaffiria)

Il docente come designer nel quadro dell'Universal Design for Learning



Molto spesso, gli strumenti digitali di apprendimento personalizzato vengono intesi per un utilizzo “compensativo” rivolto solo a determinate “categorie” di studenti come, ad esempio, diversamente abili, con disturbi specifici di apprendimento, con bisogni educativi speciali. In realtà, il panorama delle diverse – anzi uniche – personalità degli studenti che ci troviamo di fronte presenta una più complessa articolazione di caratteristiche che rendono unico ogni studente e che sono date da un “mix” di intelligenze (vedi le teorie sulle intelligenze multiple), da un “mix” di stili cognitivi, da un “mix” di inclinazioni. Il quadro operativo dell’UDL – Universal Design for Learning consente l’attuazione del principio della personalizzazione nella progettazione curricolare sin dall’inizio, tende a rispettare le diverse individualità e ad eliminare l’etichettazione degli studenti. La tecnologia digitale, in sé stessa, non è automaticamente sinonimo di UDL ma gioca un ruolo importante nella sua attuazione e concettualizzazione promuovendo la costruzione di percorsi formativi flessibili e accessibili al maggior numero possibile di studenti fin dall’inizio, senza bisogno di compensazioni e adattamenti postumi.



03. **RELATORE**
Gianni Ferrarese
(IIS Liceo Stefanini)

Lo spazio multimediale interattivo M-Children



M-Children si basa sulla creazione di un percorso di apprendimento cognitivo fortemente esperienziale, caratterizzato da allestimenti multimediali e interattivi. Utilizzando le nuove tecnologie e i linguaggi della multimedialità familiari al pubblico dei più giovani, è stata sviluppata una proposta museale che rispetta, aggiornandoli e innovandoli, i principi pedagogici che caratterizzano gli allestimenti museali definiti *hands on*. Questo tipo di allestimenti prevede la creazione di un contesto informale di apprendimento in cui il percorso educativo si basa principalmente sull'esperienza diretta: “imparare facendo”. Ai docenti verranno suggeriti spunti di attività che potranno essere sviluppati e approfonditi con i ragazzi in classe ma anche in una realtà di didattica a distanza.



04. **RELATORE**
Silvia Fabris
(M-Children)

Il docente come designer di spazi di apprendimento



Lo spazio e il tempo della didattica sono coordinati chiave per ripensare un modello di scuola principalmente basato sulla trasmissione del sapere. Accade spesso che quando si interviene su una di queste dimensioni si verifichi un effetto a catena anche sull'altra. Ad esempio, quando un docente inverte la didattica attraverso una diversa articolazione e gestione del tempo, la lezione tradizionalmente intesa diventa il compito a casa mentre il tempo in classe viene utilizzato per lo svolgimento di attività collaborative, dibattiti o laboratori. Queste richiedono dei setting pensati per mettere al centro lo studente, superando la logica dei banchi in file parallele e della cattedra, unicamente funzionali per ricevere informazioni e non per cercare e selezionare fonti, negoziarle e condividerle. La fluidità dei processi comunicativi innescati dalle TIC – Tecnologie dell'informazione e della comunicazione si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che devono prevedere soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, in grado di soddisfare contesti educativi sempre diversi. Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente e lo star bene a scuola.



05. **RELATORE**
Elena Mosa
(INDIRE)

Il docente come designer della propria professionalità: il progetto Expert Teacher



Non c'è più una sola scuola, non c'è più un unico profilo del docente. In una società nella quale il cambiamento è la regola, la scuola deve prendere atto che gli standard professionali del docente non possono più corrispondere alle sole competenze metodologico-didattico-disciplinari, ma si deve puntare a soft skills di carattere relazionale, di gestione della classe e dei gruppi, di progettazione, a competenze di comunicazione e creatività, a competenze digitali. Si tratta di figure diverse e con diverso expertise che, in quanto funzioni di supporto all'Istituto, operano in stretta sinergia negli staff, si occupano della scuola come "bene comune", progettano, organizzano, monitorano, valutano progetti estesi all'intero istituto. La ricerca Erickson ha voluto sintetizzare in un syllabus le competenze del docente innovativo fondato su tre aree fondamentali: della Professione, della Didattica, dell'Organizzazione. All'interno di queste, grande peso e rilevanza hanno le competenze digitali, ma anche le competenze di lingua inglese per veicolare tutti gli aspetti legati alla professione. Il docente esperto, secondo la ricerca Erickson, deve essere in grado di organizzare anche gli spazi innovativi, oltre che di progettare e sviluppare una didattica aggiornata, di relazionarsi efficacemente all'interno e all'esterno della sua scuola, di collaborare, gestire, accompagnare.



06.

RELATORI

**Davide Tonioli e
Sofia Cramerotti**
(Centro Studi Erickson)

Il docente come designer di realtà aumentata



Uqido è un'azienda B2B operante nel settore ICT e delle *new technologies* nei campi dello sviluppo *software*, delle campagne di *digital marketing*, dello sviluppo e gestione App per iOS, Android e Windows Phone, della ricerca e sviluppo nel settore biomedicale, nell'ideazione, progettazione e realizzazione di VR e AR *development*. Nel suo contributo, Uqido porrà l'accento sulle principali tecnologie immersive e sulle differenze tra realtà virtuale e la realtà aumentata. Presenterà inoltre alcune case studies rilevanti nell'ambito della formazione e dell'educazione. Il focus sarà centrato sul *design thinking* e la presentazione di cinque applicazioni di realtà aumentata presenti nel mercato e particolarmente rilevanti nell'ambito della formazione e dell'apprendimento.

UQIDO

07. RELATORE
Uqido

Il docente come designer di interazioni multimediali interattive: la proposta M9



M9 è un museo innovativo, completamente multimediale ed interattivo. I contributi esplorano l'offerta formativa di M9, con alcuni approfondimenti in merito ai percorsi progettuali e alle riflessioni che hanno portato gli SMID - Società Multimedia Interaction Design, le società che hanno sviluppato le diverse sezioni tematiche dell'esposizione di M9, a scegliere determinate tecnologie anziché altre per esprimere alcuni contenuti. Verranno inoltre spiegati i possibili utilizzi di tali installazioni come strumenti di approfondimento didattico per i docenti da utilizzare con e per i propri studenti.



08. RELATORE
M9

Il docente come designer di ambienti e territori: la progettazione di qualità del futuro come opportunità di apprendimento



Sperimentare un percorso di ricerca sulla città del futuro del quale siano autori bambini e ragazzi - insieme ad architetti/tutor ed ai loro insegnanti - in quanto cittadini del presente e del futuro, fruitori e protagonisti di vissuti in città. Una città che riesce ad essere intelligente quando è in grado di valorizzare in modo nuovo, diverso e sostenibile le risorse ambientali, culturali e soprattutto umane che la compongono, quando trova modo di offrire diritti ed avvicinare gli ultimi ai primi, quando è progettata con e per i bambini, i ragazzi, i disabili e gli anziani. La sfida, per il futuro, è quindi quella di realizzare le città a misura d'uomo, adattabili ai sempre nuovi scenari, soprattutto in termini di crescita e di sviluppo compatibili con la tutela dell'ambiente. Ecco, dunque, la proposta di una didattica che consideri l'architettura come bene collettivo che abbia come fine quello di migliorare la vita delle persone. Far entrare nelle scuole questa visione significa generare una cultura della domanda di qualità, di modalità nuove nella progettazione e nel design per scongiurare l'assuefarsi ad una edilizia mediocre che ancora oggi, troppe spesso, ferisce ed umilia le nostre città.



09. **RELATORE**
Matteo Maggiò
(TED Mestre)

Il docente come designer di interazioni con la comunità educante



In questo periodo di *lockdown* globale, il mondo della formazione ha visto docenti di ogni ordine e grado ripensare le proprie modalità di insegnamento con tempi e stimoli diversi, immergendosi completamente, seppur con non poche difficoltà, nell'ormai familiare "didattica a distanza". Se già da molti anni si parlava della fine della scuola dell'istruzione ma nelle pratiche di tutti i giorni si continuava a vivere la formazione in modo tradizionale, oggi è diventato evidente a tutti che cambiare è necessario, e certamente possibile. Il passaggio deve andare verso una scuola che educa, una scuola che, collegata alla vita, sappia accompagnare i più giovani non solo nel confrontarsi con nuovi apprendimenti ma anche con nuovi modi di essere. È qui che entra in campo l'approccio del *Service-Learning*, una possibile risorsa pedagogica da esplorare per il mondo della formazione, dalla scuola dell'infanzia all'università. In particolare, parliamo di una nuova modalità di Service-Learning conosciuta come *Virtual Service-Learning* o *E-Service-Learning*, di fatto l'unica possibile senza il bisogno di uscire dalle nostre case. In questo breve intervento verranno messi in luce i motivi che rendono questa proposta strumento utile ad affrontare da un lato l'esigenza di rendere la DAD uno spazio di interazione e dall'altro l'esigenza di rispondere al bisogno di essere insieme, di comunità, in un momento in cui non possiamo viverla concretamente.



10. **RELATORE**
Irene Culcasi
(Università di Roma LUMSA)

Il docente designer di opportunità di service learning tra reale e virtuale, tra digitale e infosfera, tra iperstoria e iperproduzione di dati



La costruzione di una comunità educativa attraverso l'approccio del Service Learning può essere un contributo educativo che fa emergere la dimensione centrale del servizio al prossimo e alla comunità come strumento e come fine dell'educazione stessa. Il *Service-Learning* è una proposta pedagogica che punta a far incontrare gli studenti con i problemi presenti nella loro realtà di vita. Partendo dalla convinzione che la cittadinanza non sia soltanto un contenuto da trasmettere, ma un'esperienza da vivere, il *Service Learning* chiede agli studenti di compiere concrete azioni solidali nei confronti della comunità nella quale si trovano ad operare, collaborando con le istituzioni e le associazioni locali. In questo modo si crea un circolo virtuoso tra apprendimento (*Learning*) nell'aula e servizio solidale (*Service*) nella comunità anche in modalità online nei mondi digitali.



11.

RELATORE

Maria Cinque
(Università di Roma LUMSA)

Il docente come designer di ambienti per una didattica digitale in presenza ed a distanza



Ambienti, arredi e spazi di aule e scuole condizionano fortemente opportunità e possibilità delle attività didattiche, soprattutto se queste includono l'uso delle TIC - Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. L'uso dei dispositivi informatici ha cambiato, negli ultimi anni, spazi e ambienti di tantissime realtà del nostro vivere quotidiano con effetti rivoluzionari su architetture, arredi e modalità di fruizione, ma gli stessi effetti non si sono avuti nel mondo della scuola al punto che le nostre attuali aule potrebbero essere tranquillamente paragonate nella loro strutturazione a quelle dell'Ottocento. Come possiamo strutturare ambienti, spazi e arredi scolastici per ottimizzare e rendere inclusive le attività digitali a scuola coerentemente con le nostre scelte pedagogiche e didattiche? Come trasformare le nostre scuole in spazi integrati in cui i vari ambienti presentino tutti caratteri di abitabilità e flessibilità in grado di accogliere persone e attività offrendo nello stesso tempo funzionalità, comfort e benessere? Il contributo si prefigge di fornire ai partecipanti indicazioni e strategie utili per la progettazione di ambienti scolastici inclusivi, coerenti con le attività didattiche programmate.



12. **RELATORE**
Centro Studi Erickson

COME PARTECIPARE



A CHI È RIVOLTA LA FORMAZIONE

La formazione è rivolta a cinquanta docenti delle Scuole dell'Infanzia, Primarie, Secondarie di Primo e Secondo Grado del territorio nazionale, motivati ed interessati a impegnarsi in una esperienza formativa in questo campo di conoscenza estremamente innovativo e distribuiti in questo modo:

- ✓ cinque docenti delle Scuole dell'Infanzia;
- ✓ dieci docenti delle Scuole Primarie;
- ✓ dieci docenti delle Scuole Secondarie di Primo Grado;
- ✓ venticinque docenti delle Scuole Secondarie di Secondo Grado.

I docenti potranno presentare la propria candidatura compilando il modulo online disponibile a questo indirizzo <https://bit.ly/2yOf136> entro le ore 24:00 del 16 giugno 2020.

In caso di un numero di richieste superiore ai posti disponibili verrà data la precedenza secondo il criterio della presentazione della domanda (farà fede la data e l'orario di invio della richiesta di partecipazione).

La partecipazione al corso è gratuita.

MODALITA' DI EROGAZIONE DELLA FORMAZIONE

Il percorso di formazione sarà disponibile in modalità totalmente online sulla piattaforma digitale di M9 fino al 15 settembre 2020. Le credenziali di accesso verranno inviate ai partecipanti al perfezionamento dell'iscrizione. Al termine della formazione verrà rilasciato un attestato di partecipazione da parte del Liceo Stefanini.

Il contributo del Centro Studi Erickson "Progettazione di ambienti per la didattica col digitale" sarà disponibile direttamente nella piattaforma Erickson (di cui verranno forniti link e credenziali di accesso con apposita mail a iscrizione avvenuta). Al superamento del 75% del test finale, sarà rilasciato un ulteriore attestato di partecipazione Erickson (ente accreditato MIUR), scaricabile da ogni singolo partecipante direttamente online.

Per ulteriori informazioni, o eventuali chiarimenti, ci si può rivolgere al Coordinatore scientifico del Progetto prof. Gianni Ferrarese all'indirizzo mail:

gianni.ferrarese@liceostefanini.edu.it



IL DOCENTE COME DESIGNER

La progettazione formativa tra metodologie, risorse, spazi reali, aumentati e virtuali

PNSD Piano Nazionale Scuola Digitale

Il PNSD Piano Nazionale Scuola Digitale è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

È una visione operativa rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

L'Azione # 25 di questo Piano riguarda la formazione in servizio per il personale docente e, tra le priorità del Piano Triennale di Formazione, è inserita la formazione sui temi indicati con particolare enfasi per la formazione dei docenti all'innovazione didattica.

Web: https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf

IIS Liceo Stefanini

via del Miglio 30, I-30173 Venezia-Mestre (VE).

l'IIS Liceo Stefanini è stato incaricato dal MIUR di organizzare questo Progetto. La progettazione formativa tra metodologie, risorse, spazi reali, aumentati e virtuali nell'ambito dei percorsi formativi nazionali ed internazionali del PNSD Azione #25. L'evento, inizialmente programmato in presenza a Venezia-Mestre, era stato sospeso per le misure urgenti in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da Covid-19. A seguito dell'invito del Ministero dell'Istruzione a riformulare il progetto secondo le modalità digitali e dopo un confronto con il partner di formazione individuato (M9 District srl, società strumentale della Fondazione di Venezia, che ha realizzato il progetto M9 e ne cura la gestione complessiva), il Liceo Stefanini ha redatto una modalità web based di fruizione dello stesso percorso di formazione. Dirigente scolastico: dott.ssa Mirella Topazio; Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi: dott.ssa Michela Russo; Coordinatore scientifico del progetto: prof. Gianni Ferrarese.

Web: <http://www.liceostefanini.edu.it/>

M9 District

Via Pascoli 9, 30171, Mestre Venezia.

M9 District srl è una società strumentale della Fondazione di Venezia che ha realizzato il progetto M9 nelle sue diverse componenti e ne coordina la gestione complessiva. In particolare, la società si è occupata della costruzione del distretto, comprendente il Museo M900 con i suoi allestimenti tecnologici e un innovativo retail-business center. Si occupa della gestione di tutti i servizi accessori e strumentali allo svolgimento dell'attività museale, della valorizzazione anche commerciale dell'intero ettaro. La società ha sviluppato un programma di servizi integrati rivolti al settore della didattica **M9 Edu Hub** che prevede, oltre alla realizzazione e conduzione di attività laboratoriali sulle infrastrutture M900 e M-Children, anche un programma di formazione per docenti, oltre che lo sviluppo di attività di promozione culturale in termini di convegni, seminari e workshop.

Direttore M9 District: dott. Antonio Rigon

partner di progetto

Infrastruttura museale M900

Il Museo M9 è un museo etnografico e di storia contemporanea situato a Mestre, nel comune di Venezia. Inaugurato nel dicembre 2018, lo spazio espositivo è concepito come espressione di cultura multimediale, architettura sostenibile, tecnologia, servizi per i cittadini. Il museo presenta il racconto multimediale della storia d'Italia del XX secolo, attraverso un percorso fra materiali digitali tra cui circa 6.000 fotografie, 820 filmati montati in una videoproiezione complessiva di oltre dieci ore, 500 oggetti iconografici (manifesti, periodici, quotidiani e materiale grigio) e 400 file audio, provenienti da 150 archivi di interesse storico.

Web: <https://www.m9museum.it>

Infrastruttura didattica M-Children

Il laboratorio multimediale interattivo M-Children è uno spazio multimediale interattivo rivolto a scuole e famiglie, attivo dal marzo 2018 nel centro di Venezia Mestre, all'interno del distretto M9. Offre una proposta didattica innovativa, specifica per le scuole dell'infanzia, le scuole primarie e le scuole secondarie di primo grado, attraverso percorsi educativi in cui la multimedialità aiuta lo sviluppo di nuovi linguaggi creativi e formativi.

Web: <https://www.mchildren.it>

Centro Studi Erickson

Il Centro Studi Erickson vuole essere punto di riferimento culturale, scientifico e metodologico negli ambiti dell'educazione, della didattica, della salute, del benessere, della cura esistenziale e dell'inclusione sociale aiutando nel quotidiano chiunque operi professionalmente, viva direttamente o si interessi di quegli ambiti. Le proposte di formazione Erickson prevedono percorsi innovativi per lo sviluppo delle competenze di insegnanti e di tutte le figure professionali che lavorano negli ambiti dell'educazione, della didattica, del lavoro sociale, della psicologia e psicoterapia, della logopedia, della salute e del benessere.

Web: <https://www.erickson.it/it/formazione>



IL
DOCENTE
COME
DESIGNER

