



Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
14:00-15:30 Welcome to the course Introductions Course info Ice breakers	9:00-10:30 5 elements of pedagogically versatile learning environments	9:00-10:30 The hybridity of learning space	14:00-15:30 The importance to get the space users involved in the design process	14:00-15:30 Course wrap-up: Feedback, reflections and future goals	Cultural activities
15:30-15:45 Break	10:30-10:45 Break	10:30-10:45 Break	15:30-15:45 Break	15:30-15:45 Break	
15:45-17:00 Presentations of the participants' schools	10:45-12:00 Learning spaces designed for multiple needs	10:45-12:00 Different learning zones to support personalized learning	15:45-17:00 Practical Activity: Let's re-designing our learning spaces!	15:45-17:00 Final Day Activities	
17:00-17:15 Break	12:00-12:15 Break	12:00-12:15 Break	17:00-17:15 Break	17:00-17:15 Break	
17:15-18:45 Goal setting for the week	12:15-13:45 How the space can guide and motivate? Group activities	12:15-13:45 Study trip: Space and Design in Oodi Central Library	17:15-18:45 Practical Activity: Let's re-designing our learning spaces!	17:15-18:45 Course closing and Certificate of Attendance	

Further information about the cultural activities are available on each location webpage.

 teacheracademy.eu

 info@teacheracademy.eu

Teacher Trainer: Mia Torttila

Programma del corso “Disegna spazi di apprendimento per la classe del XXI secolo”

Giorno 1 – Introduzione al corso, spazio e apprendimento

Introduzione al corso, alla scuola e alle attività della settimana esterna;

- Attività rompighiaccio;
- Presentazioni delle scuole dei partecipanti.

Spazio e apprendimento

- Il cambio di paradigma dell'apprendimento nel XXI secolo: apprendimento incentrato sull'insegnante vs. apprendimento incentrato sullo studente;
- Pedagogia costruita: in che modo lo spazio modelli i comportamenti di apprendimento e supporti l'apprendimento?
- Illustrazione della tua attuale situazione in classe;
- Valutazione del legame tra i tuoi approcci pedagogici e le impostazioni della classe.

La prima giornata è stata di carattere informativo, per conoscere le caratteristiche del Paese ospitante, la Finlandia, ed è stata dedicata alla presentazione dei partecipanti al corso. Oltre alla sottoscritta e alla collega Ilda Bonaffini, il gruppo era composto da due Portoghesi, due Austriache di Graz, un'Ungherese, una Polacca, una Croata e tre docenti dell'isola francese in territorio africano della Riunione, due di una scuola dell'interno con un contesto multietnico e una da un liceo classico della costa. Tra l'altro questo Liceo ha partecipato all'edizione di quest'anno della Notte Nazionale del Liceo Classico, aperta anche ad altri paesi. Ognuno di noi ha presentato la sua città di provenienza e la sua scuola. Attraverso un questionario abbiamo imparato a conoscerci meglio. Successivamente abbiamo disegnato e presentato una nostra aula, mettendo in evidenza tre aspetti che vorremmo migliorare. Molti partecipanti hanno lamentato la scarsità dei finanziamenti necessari per innovare gli ambienti e gli stili di apprendimento e la mancanza di collaborazione da parte dei loro colleghi.

Giorno 2 – La flessibilità dello spazio di apprendimento

- 5 elementi di ambienti di apprendimento pedagogicamente versatili;
- Il modello degli spazi di apprendimento di nuova generazione (NGLS, *New Generation Spaces Learning*): ambiente multifocale

con arredi flessibili; • Progettare l'ambiente spaziale per facilitare l'apprendimento attivo e partecipativo; • Diversi casi studio dal Future Classroom Lab di European Schoolnet.

La docente ha spiegato che gli spazi di apprendimento devono rispettare le esigenze fisiche e sociali degli studenti e che la disposizione degli spazi è funzionale al tipo di apprendimento e all'interazione docente-studenti. Alcuni ambienti sono utili per una lezione di tipo frontale, altri per una discussione o un confronto, altri per lavorare in gruppo o per un apprendimento di tipo fisico o virtuale. Per questo gli elementi di arredo devono essere flessibili, per permettere di organizzare diversi stili di apprendimento. Ad esempio, banchi modulari, sedie con o senza ruote che si spostano senza creare rumore, tavolino per lavorare in piedi di altezza regolabile, tappeti, sgabelli oscillanti, poltrone a sacco, panche a scalinata con cuscini (per assistere alle presentazioni), porte scorrevoli, tende, divani e piante. Durante la lezione del 18 luglio, suddivisi in gruppi creati casualmente per estrazione di una carta da gioco di grandi dimensioni, abbiamo creato con i Lego un'isola ideale e successivamente l'abbiamo modificata per far fronte a un disastro inaspettato.

Visita guidata nel centro di Helsinki.

Giorno 3 – L'ibridità dello spazio di apprendimento

- Il Modello dell'Ambiente di Apprendimento Personale Ibrido (HPLE, *Hybrid Personal Learning Enviroment*): spazio di apprendimento mediato e personalizzato;
- Differenziare le zone di apprendimento per supportare l'apprendimento personalizzato;
- Casi di studio dalla Finlandia “Kaksio 56” e altri paesi europei.

Una vignetta che rappresenta diversi animali che devono arrampicarsi su un albero per superare un esame somministrato da un essere umano mostra in modo semplice ma efficace che lo stile “accademico” non può essere adeguato a tutti, in quanto esistono differenti talenti e abilità, che necessitano di spazi personalizzati per dare a tutti la possibilità di esprimersi. I bisogni possono essere visuali-spaziali, linguistici-verbali, interpersonali, intrapersonali, logici-matematici, musicali, di movimento fisico e naturalistici. Esistono molti strumenti per facilitare le condizioni di apprendimento, ad esempio i timer visivi da 60 minuti (in evidenza il tempo trascorso dall'inizio della lezione), fasce elastiche per le gambe delle sedie o dei banchi (per appoggiare i piedi), cuscini tattili con punte (*spiky tactile cushions*), cuffie anti-rumore. Sono stati individuati sette principali gruppi di colori funzionali a diversi tipi di apprendimento. Importanti anche i momenti di pausa (in Finlandia 15 minuti ogni ora, da trascorrere all'aperto), possono essere sufficienti semplici esercizi come stare con occhi chiusi e braccia sollevate per 5 secondi. Come esempio sono stati presentati in brevi video casi di studio dalla Finlandia “Kaksio 56” che riguardavano scuole della città di Tampere (su *youtube* è possibile trovare alcuni video a riguardo) e l'Istituto Comprensivo Kalasatama di Helsinki (<https://www.hel.fi/fi/kasvatus-ja-koulutus/kalasataman-peruskoulu>). Ogni spazio in queste scuole è uno spazio di apprendimento, sia gli spazi senza banchi per promuovere l'interazione sociale, sia quelli comuni per la tecnologia digitale e per la collaborazione. Utile un sistema di mascheramento sonoro per ridurre le distrazioni acustiche in caso di lavori di gruppo in contemporanea (in genere 14 minuti per un compito assegnato anche a gruppi di classi diverse). Per studenti con bisogni speciali e difficoltà di apprendimento si ricorre ai centri HERO (*Healthy Educated Responsible and Open-minded teenagers*). In Finlandia si valuta il processo di apprendimento e la partecipazione degli studenti, gli insegnanti hanno un'ampia autonomia d'azione, anche perché i genitori si fidano del loro operato e i programmi, preparati da gruppi di docenti, si sviluppano per 10 anni. Si tende a includere, per formare una società di persone rispettose, collaborative e che credono nel valore della fiducia. Per questo si lavora su tre livelli educativi: il livello di base, il livello di supporto a chi soffre di ansia e il livello per far fronte alle disabilità. Figura di riferimento è quella di Martin Seligman il primo in questo campo (2011) con il suo modello PERMA (*Positive emotion, Engagement, Relationship, Meaning, Achievement*). Ognuno di noi deve riconoscere e valorizzare i propri punti di forza. A questo scopo abbiamo scelto una carta dal mazzo del gioco *See the good!* (*Vedi il bene!*, realizzato da insegnanti finlandesi per supportare l'apprendimento positivo; esiste anche un'app: <https://seethegood.app/>). La carta scelta rappresenta una qualità positiva che ci riconosciamo. Nel corso della mattinata abbiamo realizzato un disegno, lo abbiamo appeso a una parete

e abbiamo spiegato ai compagni di corso il senso del lavoro con cui abbiamo rappresentato il nostro punto di forza.

Visita guidata alla Biblioteca Centrale Oodi, notevole non solo per il suo design ma anche per essere un esempio di spazio multifunzionale aperto a tutti, in cui si può liberamente consultare libri e riviste, usare stampati 3D, registrare musica, cucire, stirare, cucinare, giocare a video-games o fare riunioni. Uno spazio ideale per il benessere, la ricerca e l'innovazione.

Giorno 4 – Un approccio partecipativo per progettare lo spazio di apprendimento

- L'importanza di coinvolgere gli utenti dello spazio nel processo di progettazione; • Quando e come aprire il dialogo con studenti e colleghi docenti per coinvolgerli nella progettazione del nuovo ambiente? • Potenziali sfide e ostacoli per portare avanti la trasformazione nel vostro contesto.

Spiegate alcuni tipi di insegnamento come la Flipped classroom, per un apprendimento attivo, e suggerite la produzione di video da condividere con i colleghi per ottimizzare i tempi. Si è parlato della necessità di rendere gli spazi accessibili a tutti, sostituendo per esempio le scale con ascensori, in base al concetto di *equity* (una giustizia attenta ai bisogni individuali, diversa dall'*equity*, che prevede un trattamento uguale per tutti). Il modello di riferimento è quello dell'UDL (*Universal Design for Learning*), un modello di apprendimento inclusivo che vuole creare motivazione negli studenti (ad esempio, offrendo una lista di libri tra cui scegliere quello che si vuole leggere, anziché imporne uno), che invita a presentare l'informazione in modi diversi per renderla comprensibile a tutti e che vuole offrire a tutti l'opportunità di creare, esprimersi e condividere. Gli studenti devono partecipare alla creazione degli spazi e devono rispetto di sé, degli ambienti e dei materiali. Come attività pratica in gruppo e individualmente abbiamo progettato il nostro spazio di apprendimento ideale.

Giorno 5 – Laboratorio collaborativo

- Progettare insieme uno spazio di apprendimento che si adatti alle esigenze di apprendimento e alle pratiche pedagogiche di te e dei tuoi studenti nel XXI secolo.

Ogni gruppo ha presentato il suo progetto, molto interessante la progettazione dei colleghi portoghesi, che hanno già realizzato *Future Classroom Lab*, con i finanziamenti di *European Schoolnet* (aeitec4all.webnode.pt/led-laboratorio-da-era-digital/). Successivamente, uscendo dalla scuola, abbiamo partecipato a un divertente gioco di squadra, Goosechase (*Caccia all'oca*), di cui è possibile scaricare gratuitamente l'app. A conclusione del corso sono stati consegnati gli attestati di frequenza.

Giorno 6 – Chiusura del corso e attività culturali

- Valutazione del corso: riepilogo delle competenze acquisite, feedback e discussione. • Rilascio dell'Attestato di Frequenza del corso. • Escursioni e altre attività culturali esterne

Visita guidata nella località di Porvoo.

Non sempre la programmazione del corso corrisponde alle attività svolte giornalmente. Per maggiori informazioni consultare la cartella delle slide e quella delle foto del corso.

L'esperienza è stata positiva anche per le capacità comunicative e per la disponibilità della docente. Interessante un confronto con una realtà senz'altro più avanzata di quella italiana, possibile in un paese la cui popolazione è numericamente ridotta (5.5 milioni di abitanti) con forti investimenti nel settore dell'istruzione, che i Finlandesi sostengono non sottraendosi al pagamento di tasse elevate. Il principio portante di questa società, di cui è possibile rendersi conto anche durante un breve soggiorno, è quello della fiducia. Inclusione, responsabilità e autonomia sono instillati nei bambini che saranno gli uomini di domani. Peraltro, pur con notevoli supporti psicologici, sono diffusi gli stati depressivi e l'alcolismo, perché la stagione invernale è lunga e le ore giornaliere di luce solare in inverno sono molto limitate.