

# # LAB SCHOOL 4.0

HUB CREATIVO PER INNOVARE



# LABSCHOOL4.0  
HUB CREATIVO PER INNOVARE

# Contesto di apprendimento

Creare una città (aula) in cui più attori possono dare il loro contributo al potenziamento delle proprie capacità creative.

Gli attori coinvolti sono:

- alunni
- docenti
- territorio (professionisti, enti pubblici e privati...)
- altre scuole organizzate in rete anche di grado diverso

# Ambiente di apprendimento

L'attività svolta per LABschool 4.0

- tutte le classi della scuola accedendo ad una piattaforma cloud comune, (Autodesk, Drive, Dropbox...) dove ogni singolo alunno o gruppi di più alunni inseriscono prodotti finiti (dati in forma grezza dai docenti)
- anche più scuole collaborare in rete sullo stesso progetto
- attori esterni alla scuola possono aggiungere, completare ed eventualmente valutare le attività o progetti svolti

# Strumenti

Per avviare questo processo di conversione, dalla classe all'HUB, occorre una modifica sostanziale rispetto agli approcci tradizionali (centratura sull'alunno, lezione capovolta, cooperative learning ...)

La strumentazione necessaria sarà acquisita mediante campagne di fundraising interne all'istituto.

L'HUB dovrà coinvolgere prevalentemente i device degli studenti (BYOD), apps dedicate,...avere accesso alla rete internet per la ricerca e l'utilizzo di contenuti da manipolare e inserirli in contesti reali previa sperimentazione in ambiente virtuale.

Geolocalizzazione dati, gestione di sistemi GIS e BIM in modalità Cloud.

# Strategie

La strategia da applicare fa esplicito riferimento alle teorie del gioco che caratterizzano la learning gamification. Il modello pensato richiede una sostanziale rivoluzione dell'attuale paradigma didattico.

Per la realizzazione occorre scardinare il concetto di valutazione come misurazione di una prestazione, quasi sempre individuale, e adottare l'attribuzione di badge come incentivo per raggiungere l'obiettivo della sfida.

Inoltre, per attuare questa strategia occorre che la comunità scolastica sviluppi le competenze del team wellbeing.

# Innovando ...upload

Aula/e	>>>	HUB
Comunità scolastica	>>>	team wellbeing
Altre comunità scolastiche	>>>	e-twinning
Comunità esterna	>>>	stakeholders