L'educazione per la vita nei nuovi ambienti di apprendimento digitali

Alfonso Molina

Direttore Scientifico, Fondazione Mondo Digitale
Personal Chair in Technology Strategy

Presentazione per il 2º Convegno Nazionale “Lo Sguardo Capovolto”, Roma, 19 febbraio 2016

Il diritto all'educazione

L'educazione ha come obiettivo il pieno sviluppo della persona nelle diverse tappe della sua vita

Costituzione del Cile

L'Educazione e gli Ecosistemi Personali

L'educazione dovrebbe contribuire a fornire alle persone le capacità per costruire, innovare e ricostruire ecosistemi personali che portino alla realizzazione della loro vita in interazione e collaborazione con gli altri, e nell'esercizio di una cittadinanza responsabile

La Sfida dell'Innovazione dell'Educazione per il Secolo 21º

Dimensioni dell'Innovazione dell'Educazione

Dimensioni dell'Innovazione dell'Educazione

Educazione per la Vita

Tre Grandi Tipi di Contenuti

- Conoscenza Disciplinare Standardizzata
- Competenze Chiave per il Secolo 21º
- Valori per una Cittadinanza Responsabile

Le Persone al Centro

Educazione per la Vita

Tre Grandi Tipi di Contenuto

- Conoscenza Disciplinare Standardizzata
- Competenze Chiave per il Secolo 21º
- Valori per una Cittadinanza Responsabile

Tre Grandi Tipi di Apprendimento

- Durante Tutta la Vita *(Lifelong)*
- Tutti gli Ambiti della Vita *(Lifewide)*
- Trasformativo *(Lifedeep)*

Le Persone al Centro

Educazione per la Vita

Metodologie di Apprendimento

Personalizzato e Collaborativo (tra *peers*)

Basato sul Progetto, Problema, Pratica, Esperienza, Domanda

Basato sul Cervello

Autentico, Connesso

Le Persone al Centro

Basato sulla Tecnologia

Auto-organizzato Autonomo

Educazione per la Vita

Tre Grandi Tipi di Contenuti

Tre Grandi Tipi di Apprendimento

Conoscenza Disciplinare Standardizzata

Lungo l'Arco della Vita *(Lifelong)*

Metodologie di Apprendimento

Personalizzato e Collaborativo (tra *peers*)

Basato sul Progetto, Problema, Pratica, Esperienza, Domanda

Competenze Chiave per il Secolo 21° *(Life Skills)*

Basato sul Cervello

Autentico, Connesso

Tutti gli Ambiti della Vita *(Lifewide)*

Le Persone al Centro

Basato sulla Tecnologia

Auto-organizzato Autonomo

Valori per una Cittadinanza Responsabile

Trasformativo *(Lifedeep)*

Palestra dell'Innovazione

e

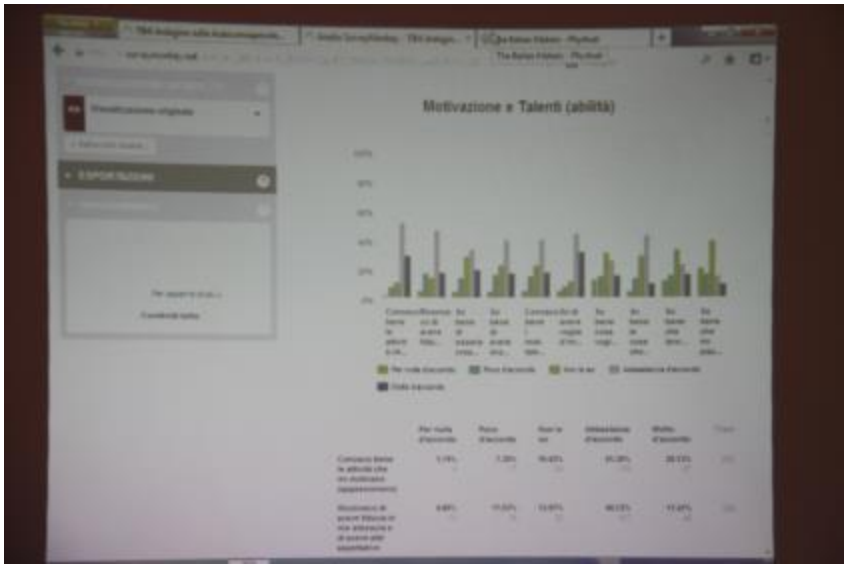
Rete di Palestre dell'Innovazione

Cos’è la Palestra dell’Innovazione

- è un ambiente fisico-virtuale per l'innovazione e l'educazione per la vita
- è una palestra per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica
- è uno spazio aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università, che ha come cuore pulsante i giovani
- è un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l’auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

Spazi/Funzioni della Palestra dell'Innovazione (Oggi)

Orientamento e Ideazione



Lavagna Interattiva, Sondaggi in Tempo Reale

Risoluzioni di Problemi (Problem Solving)

Strumenti Concettuali (alberi, ecc.)

Progetti – Lego Serious Play

Leadership e Lavoro di Squadra (1) (Team-building)

Zome Tool

Leadership e Lavoro di Squadra (2) (Team-building)

Toobeez

Laboratorio di Fabbricazione Digitale (FabLab)

Raccomandazioni del Center for Bits and Atoms del MIT

Saldatura per Bambini

Laboratorio di Robotica (Robotic Center)

Ape, We Do, Mindstorm, Robot Originali

Laboratorio d'Animazione 3D ed Effetti Visuali (VideoLab)

Computer Apple, Macchine Fotografiche, Maya, etc.

Laboratorio di Videogiochi (GameLab)

Ambiente PC, Unreal Engine, Unity

Laboratorio di Realtà Virtuale (ImmersiveLab)

Oculus Rift, CAVE, Casco Neuronale, Unreal Engine, ecc.

Varietà di Programmi Educativi

Giovani

Soluzioni di problemi, creatività, innovazione sociale
cittadinanza responsabile

FONDAZIONE Mondo Digitale

Nonni su Internet

Divario Digitale
Divario Intergenerazionale
Competenze per il Secolo 21º

Giovani e Anziani Insieme

Lavoro per la Comunità

Artisti e Scuole

Creatività e tecnologia digitale attraverso l'arte
Media Art Festival

Robotica Educativa (RomeCup(

Robotica e didattica costruzionista
Soluzioni di problemi, creatività e lavoro di squadra
Competizione internazionale (RomeCup)

Giovani e Artigiani

Apprendimento in tutti gli ambiti (scuola-lavoro)
Apprendimento mutuo
Apprendimento basato su problemi reali

Programmazione per Ragazze (CodinGirls)

Divario tecnologico di genere

Giovani in Transizione

Orientamento al Mondo Complesso
Autoconsapevolezza e Lavoro,

Famiglie

Giornate Dedicate alle Famiglie

Acceleratore Giovanile (Youth Accelerator)
Costruisci il Tuo Futuro

Co-progettazione, Co-working & Co-innovazione a 360º
(Tecnologica, Sociale e Civica)

Collegamento al Mondo Phyrtual.org

Rete Nazionale di Palestre dell'Innovazione

Scuole e Territorio

Rete Nazionale di Palestre dell'Innovazione in Scuole e Comunità

Le palestre sono configurabili, evolutive, inclusive e crescono dal basso

Hanno aderito 103 scuole in 19 regioni italiane

www.innovationgym.org

Il cammino è lungo e non sempre chiaro, ma … il sogno si merita tutto lo sforzo

Molte Grazie!