



Finanziato
dall'Unione europea



Erasmus+

INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Ministero dell'Istruzione

etwinning.indire.it



Finanziato
dall'Unione europea



L'innovazione nella scuola 4.0

Ecosistemi, ambienti, onlife

Gabriele Benassi



Erasmus+

INDIRE ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Ministero dell'Istruzione

etwinning.indire.it



Ho visto un posto che mi piace..si chiama mondo

“Mondo” di Cesare Cremonini

Attraverso tante spinte gentili siamo immersi in una nuova epoca in cui la realtà della nostra vita è fisica e digitale.

Come dice il filosofo Luciano Floridi, è impossibile dire dove finisce l'analogico e cominci il digitale un po' come è impossibile discriminare l'acqua dolce da quella salata in una zona salmastra. Siamo Onlife.





L'uomo come elemento di unità

Superare la dicotomia fra mondo digitale virtuale e mondo analogico reale. La realtà compenetra le due dimensioni e dobbiamo imparare a distinguere fra fisico e digitale. Proviamo a pensare ad una nostra giornata tipo. Quante azioni in digitale compiamo ormai senza pensarci, in modo spontaneo e automatico? Ce ne accorgiamo quando dimentichiamo a casa lo smartphone. Quanto queste azioni hanno a che fare con la nostra parte emotiva, relazionale, sentimentale, organizzativa, pratica, evasiva, ludica, professionale, imprenditiva?



REALE VS VIRTUALE

La realtà VS la scuola?

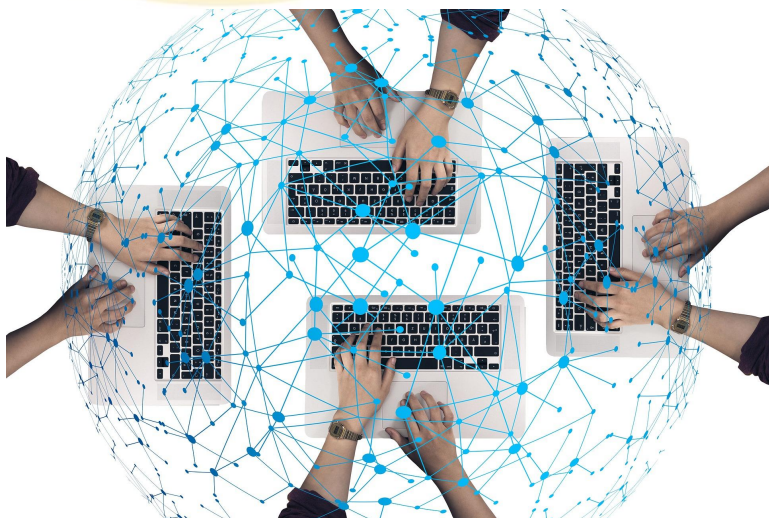


- Flessibile e multivalente?
- Strutturabile e destrutturabile?
- Inclusiva e accogliente?
- Accessibile e intuitiva?
- Connessa e cooperativa?
- Fisico e digitale?
- Multisensoriale?
- Olistica e umana : mani/cuore/cervello onlife?
- Globale (globale e locale) e aperta alla realtà?
- Creativa e ingegnosa?
- Funzionale alle metodologie?
- Bella e accogliente da viverci intere mezze giornate?
- Efficiente e versatile negli strumenti?

(...)

Voi come rendereste ONLIFE l'aula di Giosuè Carducci a Palazzo Poggi?

Digitale in classe



- per collaborare, condividere, partecipare
- per creare, costruire, progettare
- per includere, rendere accessibile
- per dare un luogo facilmente raggiungibile ricco di risorse, contenuti, informazioni da conoscere
- per una nuova cittadinanza (online)

eTwinning // Erasmus+ sono avanguardie europee