


FORMAZIONE NEOASSUNTI  
A.S. 2023-2024



# INNOVAZIONE DELLA DIDATTICA DELLE DISCIPLINE E MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO



CORNICE PEDAGOGICA DI RIFERIMENTO



SETTE PRINCIPI PER UN INSEGNAMENTO EFFICACE



UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE E  
MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO

[https://share.icloud.com/photos/076uvX5ntqeH2tS5MTRun\\_zIq](https://share.icloud.com/photos/076uvX5ntqeH2tS5MTRun_zIq)

# NUOVI SCENARI

**V** = volatilità

**I** = incertezza

**C** = complessità

**A** = ambiguità

Percorso formativo = Benessere



?

?

?

?

?

## IL PROGETTO OCSE

### "FUTURE OF EDUCATION AND SKILLS 2030"

- ❑ Di quali conoscenze, abilità, attitudini e valori hanno bisogno gli studenti per vivere oggi e migliorare e modellare il futuro?
- ❑ In che modo i sistemi di istruzione possono sviluppare efficacemente queste conoscenze, abilità, attitudini e valori?

# Il futuro dell'educazione e delle competenze del 2030

La metafora della bussola dell'apprendimento è stata adottata per sottolineare la necessità degli studenti di imparare a navigare da soli in un mondo sempre più complesso, fluido e incerto.





Si tratta quindi di una bussola per orientare le politiche educative, indicando i saperi necessari per "navigare" fra le incertezze del mondo d'oggi e definire un quadro di apprendimento in evoluzione per aiutare gli studenti a raggiungere il benessere individuale e collettivo, anche a livello globale.

# I 4 PUNTI CARDINALI PER L'ORIENTAMENTO

Sono definiti 4 punti cardinali per orientare gli studenti a costruire il proprio percorso verso il 2030:

1. Agentività/co-agentività degli studenti.
2. Nuclei fondanti
3. Competenze trasformative
4. Ciclo Anticipazione - Azione - Riflessione (AAR)



Creativity

## CORNICE PEDAGOGICA DI RIFERIMENTO

Collaboration

Integrare nella didattica "ordinaria" gli strumenti e le possibilità offerte dalle tecnologie e dal cloud contempla l'idea di una scuola che si espande, che raggiunge tutti, che mantiene i contatti oltre lo spazio e il tempo della lezione, per garantire lo sviluppo, oltre che delle competenze di base, anche delle soft skills di l'apprendimento e innovazione, conosciute come 4C, indispensabili per assicurare a tutti lo sviluppo integrale della persona che vive in un cambiamento di epoche caratterizzato dal vica world.

Communication



Critical Thinking



## COMUNICAZIONE

Saper comunicare con modalità chiare ed incisive, adattando stile e argomentazioni in funzione delle diverse situazioni e delle caratteristiche degli interlocutori.

## COLLABORAZIONE

Essere disponibili ad integrare le proprie energie con quelle dei colleghi per il raggiungimento degli obiettivi, assumendo atteggiamenti positivi e costruttivi e contribuendo a tenere alto lo spirito di gruppo.

## PENSIERO CRITICO

Saper organizzare e collegare le informazioni in modo logico, chiaro e coerente; essere in grado di analizzarle criticamente e essere disposti a metterne in discussione lo status quo, ricercando soluzioni innovative.

## CREATIVITÀ E INNOVAZIONE

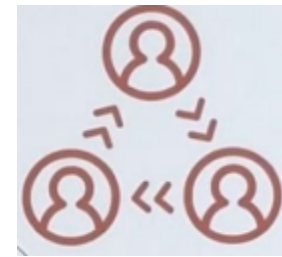
Saper innovare la propria prospettiva e giungere a risultati non precedentemente esplorati, assumendo una visione diversa rispetto a quella tradizionale

Le 4 C sono competenze fondamentali che i docenti devono potenziare mentre passano da uno stile di insegnamento "alla lavagna" a uno di "affiancamento".

Necessaria per esprimere ed argomentare in modo chiaro le proprie idee



Collaboration



Necessaria per collaborare con colleghi, anche al di fuori del proprio ramo di specializzazione

4C

Necessaria per finalità di analisi critica e ricerca



Creativity

Necessaria per pensare fuori dagli schemi e arrivare a soluzioni innovative

L'apprendimento sociale ed emotivo è complementare a quello scolastico: mettendoli insieme si realizza la formazione integrale della persona

La grande sfida della scuola del nuovo millennio consiste nella costruzione di percorsi efficaci, orientati a conciliare i saperi disciplinari con lo sviluppo di competenze trasversali e di cittadinanza supportati dalla tecnologia.



Se da un lato occorre riformulare l'assetto teorico che per molti decenni ha ispirato la professione docente (dalla modalità trasmissiva alla centralità delle discipline), dall'altro è indispensabile misurarsi con la quotidiana pratica del "fare scuola", accogliendo un alto livello di flessibilità, perseguendo la costante partecipazione dei discenti, ripensando la separazione tra apprendimento formale, informale e non formale.





La mission è contemplare proposte che integrino la didattica tradizionale in maniera strutturale, per far nascere ed alimentare negli studenti la motivazione, la presa di coscienza del proprio potenziale di apprendimento, la curiosità verso il sapere esperito attraverso metodologie innovative e diversificate: in tal modo scoprono il piacere di vivere una scuola che intercetta i loro bisogni, asseconda le loro attitudini e le loro inclinazioni e, attraverso modalità coinvolgenti e sfidanti, li orienta nel percorso formativo, sviluppando i talenti di ciascuno in una prospettiva ecosostenibile.



Questa rivoluzione culturale è un processo di sistema che va innescato, accompagnato e declinato in esperienze didattiche efficaci e significative. La realtà che stiamo vivendo, in continua evoluzione, richiede ai nostri alunni di risolvere problemi complessi, ma le risposte a questi problemi non sono reperibili esclusivamente in un libro di testo. È quindi necessario assicurarsi che i giovani diventino studenti resilienti e generativi, che apprendono nuove abilità, con la possibilità di adattarsi a un mondo dinamico e veloce. È necessario spostare l'attenzione degli studenti dalla semplice memorizzazione di informazioni alla collaborazione per risolvere problemi del mondo reale.

Insegnare a vivere  
significa andare oltre  
la trasmissione della  
conoscenza



La complessità richiede  
uno sforzo maggiore  
nell'azione educativa,  
tale da porre l'esperienza  
al centro del processo  
di apprendimento.



Per affrontare le sfide di un mondo complesso e connesso, gli ambienti di apprendimento del 21° secolo devono essere basati principalmente sull'indagine grazie alla quale gli studenti sono attivamente coinvolti nel processo di apprendimento. In questo tipo di ambiente, gli studenti si assumono la responsabilità della propria istruzione e diventano **decisori autonomi**, con la possibilità di gestire le priorità all'interno e all'esterno dell'Istituto di istruzione. Consentire ai giovani di assumersi la responsabilità della propria istruzione alimenta la passione per l'eccellenza accademica e l'abitudine all'apprendimento continuo.

Per supportare gli studenti, i docenti devono creare un ambiente che:

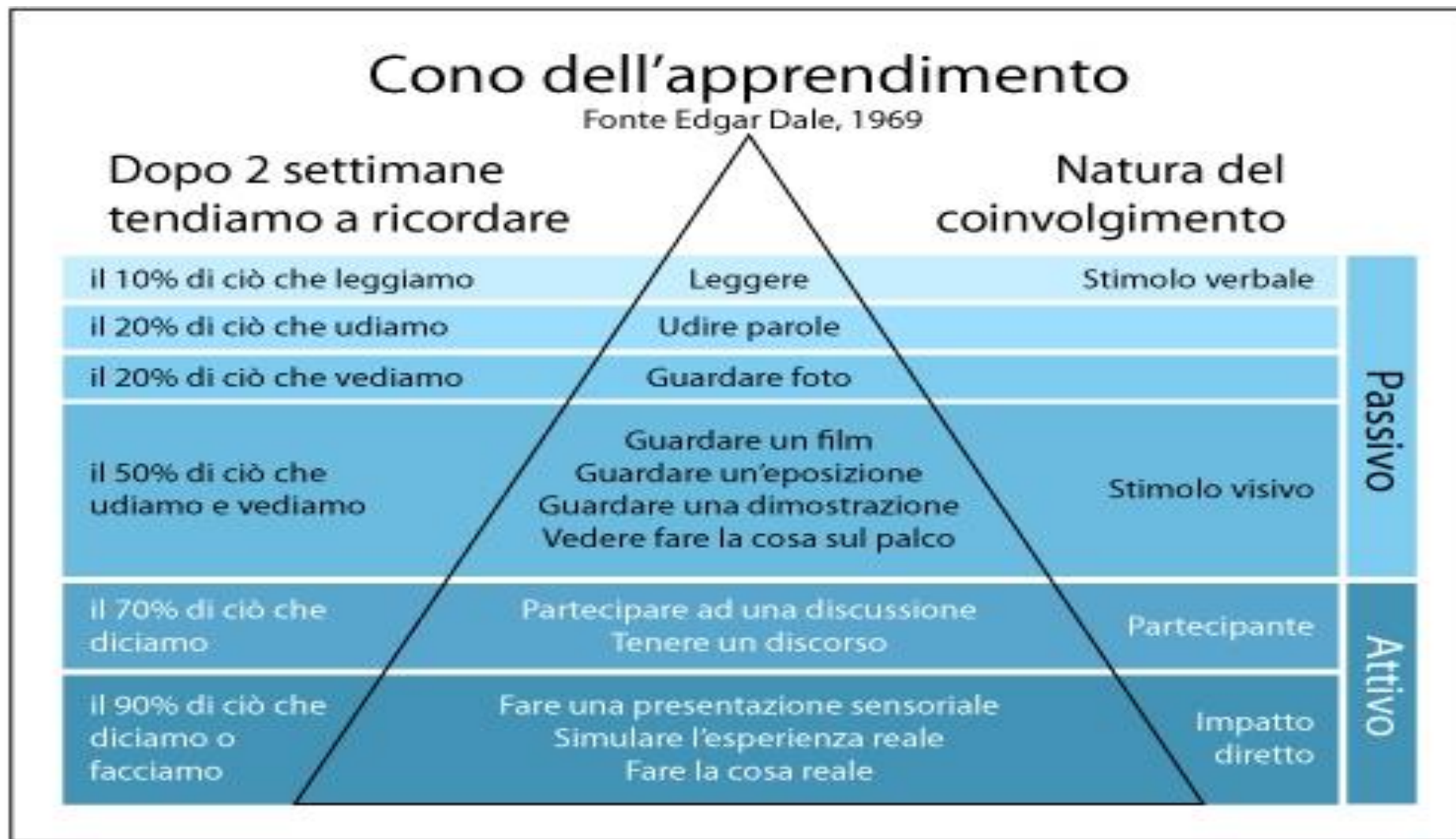
- Guidi e sostenga l'apprendimento autonomo
- Favorisca relazioni efficaci
- Garantisca un'istruzione differenziata

In questo nuovo paradigma, i docenti devono abbracciare il cambiamento e la flessibilità e passare dall'essere semplicemente fonti di conoscenze a co-costruttori di conoscenze con un approccio collaborativo per favorire l'apprendimento.





**Dobbiamo democratizzare le opportunità educative, perché il talento è ovunque, le opportunità no**



# I DSI...

## Disturbi Specifici dell'Insegnamento

- ➔ Usare parole che feriscono invece di quelle che incoraggiano
- ➔ Ricercare errori (nelle verifiche, negli elaborati) per stigmatizzare invece di utilizzarli per fornire feedback formativi
- ➔ Concentrarsi su ciò che manca e non su ciò che c'è
- ➔ Fossilizzarsi sulle valutazioni
- ➔ Reprimere creatività, fantasia e talenti



# Sette principi per un apprendimento efficace

Questi principi permettono ai docenti:

- di capire perché certe strategie didattiche, a differenza di altre, favoriscano l'apprendimento;
- di creare o perfezionare strategie didattiche più efficaci in dati contesti;
- di trasferire e applicare questi principi a nuove lezioni.

Nei contesti reali questi principi funzionano tutti e non sono di fatto separabili.

Tutti questi principi si combinano insieme per influenzare l'apprendimento; nessuno è a sé stante.



Questi sette principi sono preziosi perché contemplano:

Indipendenza dalla disciplina: sono applicabili a qualsiasi disciplina perché i fattori che influenzano l'apprendimento trascendono le differenze tra una disciplina e l'altra.

Indipendenza dalle esperienze: si applicano alle scuole di ogni ordine e grado e a tutte le situazioni didattiche. Benché le loro implicazioni didattiche siano diverse a seconda dell'ordine di scuola, la loro validità non cambia.

Rilevanza per varie culture: la cultura locale può influenzarne l'applicazione.

**TUTTI INCIDONO SULL'APPRENDIMENTO**

# Che cos'è l'apprendimento?

L'apprendimento è un processo che conduce ad un cambiamento, risultante dalle esperienze, in grado di aumentare le future prestazioni e di generare ulteriore apprendimento.

L'apprendimento è un processo e non un prodotto. Siccome esso si svolge nella mente degli studenti, il docente può percepirne l'attivazione mediante le loro produzioni o le loro prestazioni.

L'apprendimento implica la modifica di conoscenze, convinzioni personali, comportamenti e atteggiamenti. Queste modifiche non sono istantanee: richiedono tempo ed hanno un impatto duraturo sul modo in cui gli studenti pensano ed agiscono.



L'apprendimento è quindi il risultato di come gli studenti interpretano e reagiscono alle proprie esperienze, conscie e inconsce, passate e presenti.

L'apprendimento è un processo evolutivo che si interseca con altri processi analoghi nella vita dello studente.

Gli studenti arrivano in classe dotati non solo di capacità, conoscenze e abilità, ma anche di un bagaglio di esperienze sociali ed emotive che ne influenzano i valori, l'immagine di sé e degli altri e il grado di interesse nel processo dell'apprendimento.





# 1- Le conoscenze pregresse degli studenti possono favorire o intralciare il loro apprendimento

Gli studenti arrivano in aula dotati di conoscenze, convinzioni e atteggiamenti acquisiti in altre esperienze scolastiche e nella vita quotidiana; tutto ciò influenza il modo in cui essi filtrano ed interpretano quanto stanno imparando.

Conoscenze pregresse pertinenti e corrette, attivate al momento giusto, forniscono presupposti validi per acquisire nuove conoscenze; se invece esse sono inerti, insufficienti, attivate in maniera inadeguata o erronea, possono interferire con l'apprendimento o impedirlo.

## 2- Il modo in cui gli studenti organizzano le loro conoscenze influenza come essi imparano e come applicano ciò che sanno

Gli studenti creano spontaneamente collegamenti tra le varie conoscenze. Se questi collegamenti creano strutture di conoscenza organizzate in maniera corretta e significativa, gli studenti hanno maggiori possibilità di richiamare le proprie conoscenze e applicarle con efficacia ed efficienza. Al contrario, se le conoscenze sono collegate in maniera inesatta o casuale, gli studenti non riescono a richiamarle alla mente o ad applicarle in maniera corretta.

### 3- La motivazione degli studenti determina, orienta e sostiene ciò che essi fanno per imparare

La motivazione è essenziale nel determinare l'orientamento, l'entità, la durata e la qualità dei comportamenti di apprendimento adottati. Quando gli studenti considerano importanti le attività e gli obiettivi di apprendimento, quando si aspettano di raggiungere i risultati desiderati e si sentono sostenuti dal proprio ambiente, risultano decisamente più motivati ad apprendere.

4- Lo sviluppo di competenze richiede agli studenti di acquisire abilità di base, di integrarle tra loro e di applicare quanto appreso in contesti diversi

Per svolgere attività complesse gli studenti devono acquisire le capacità e le conoscenze necessarie, ma anche esercitarsi nel combinarle tra loro per riuscire ad utilizzarle con fluidità. E devono arrivare infine ad imparare quando e come applicare le conoscenze e le capacità apprese in contesti diversi.

## 5- L'abbinamento di esercitazioni orientate all'obiettivo e di feedback mirati migliora l'apprendimento

L'apprendimento e le prestazioni migliorano grazie alle esercitazioni focalizzate su obiettivi o criteri specifici, calibrate sul giusto livello di difficoltà e in quantità e frequenza sufficienti a raggiungere i risultati attesi. Le esercitazioni devono essere abbinare a valutazioni formative che diano riscontri espliciti agli studenti sui vari aspetti del loro lavoro e su come migliorarli e che siano abbastanza tempestive e frequenti da risultare utili.

## 6- Lo sviluppo personale degli studenti interagisce con l'atmosfera sociale, emotiva e intellettuale della classe, influenzando l'apprendimento

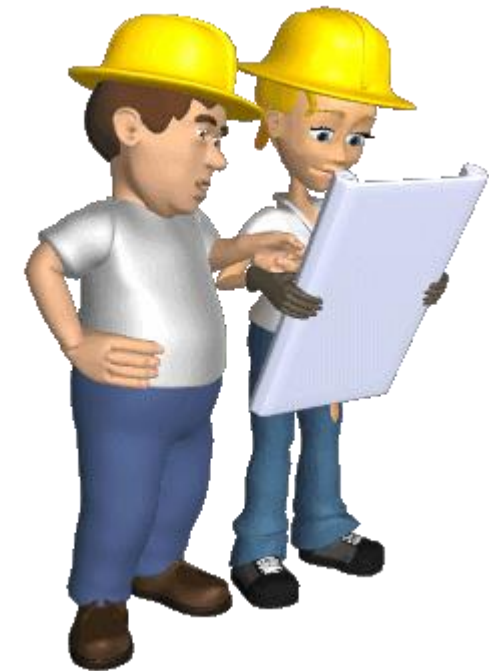
Oltre ad una dimensione cognitiva gli studenti hanno una propria dimensione personale e necessitano di sviluppare, insieme alle capacità intellettuali, anche le competenze sociali, relazionali ed emotive. Il docente, pur non potendo controllare lo sviluppo personale dello studente, ha la possibilità di influenzare favorevolmente l'atmosfera intellettuale, sociale e fisica in classe: se è negativa intralcia l'apprendimento e le prestazioni, se è positiva ne aumenta l'efficacia.

7- Per un apprendimento autodiretto gli studenti devono imparare a valutare le attività richieste, le proprie conoscenze e abilità, il proprio metodo di lavoro ed i propri risultati e a modificare il proprio approccio quando necessario.

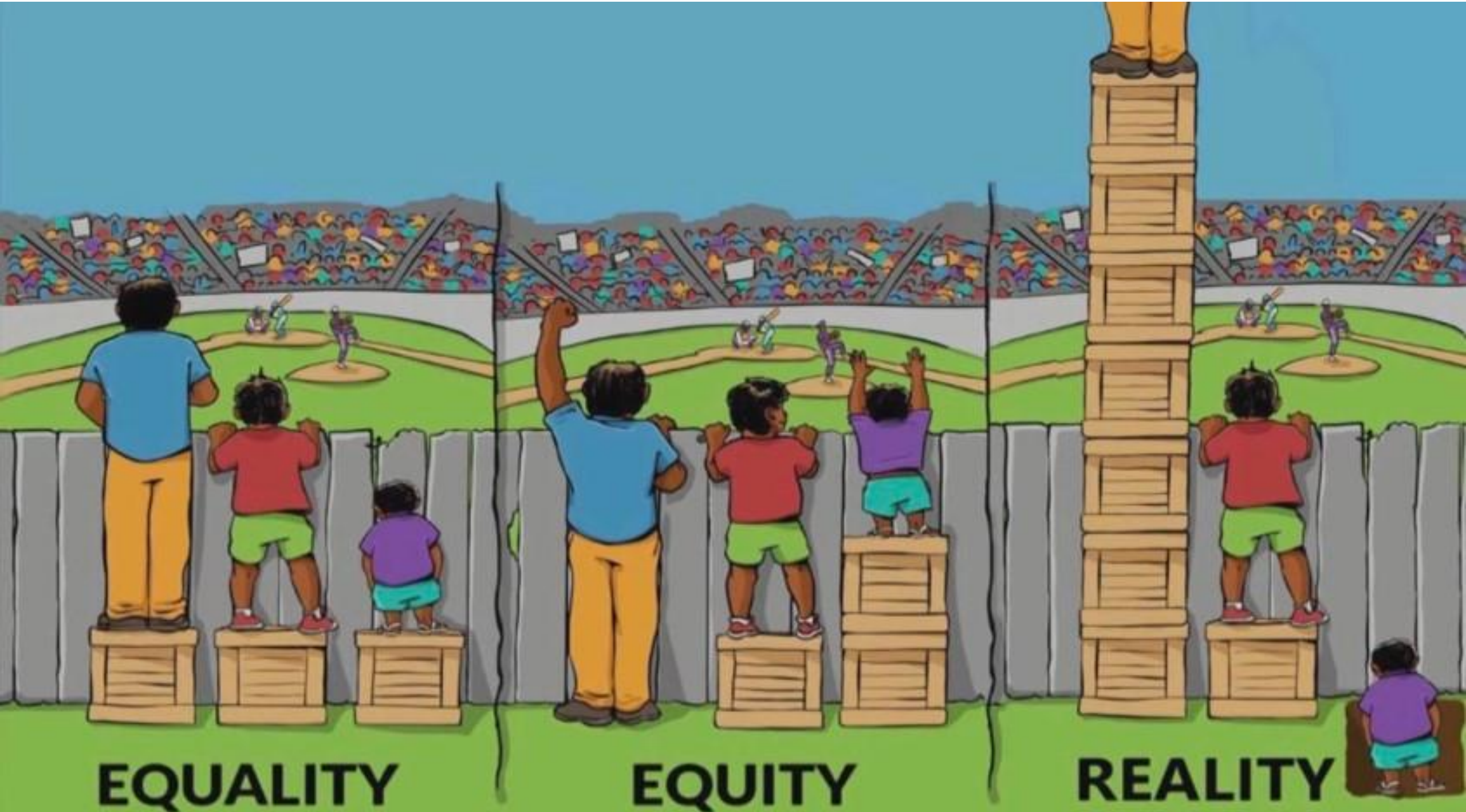
Gli studenti possono adottare tutta una serie di tecniche metacognitive per controllare e verificare il proprio apprendimento: valutare l'attività in cui sono coinvolti e i propri punti forti e deboli, pianificare il metodo di studio, utilizzare e monitorare strategie diverse, riflettere sul funzionamento dell'approccio scelto. Imparando ad applicare simili tecniche gli studenti acquisiscono abitudini mentali che migliorano i loro risultati e l'efficacia dell'apprendimento.

# UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

La Progettazione Universale per l'Apprendimento è una progettazione di qualità con un target d'utenza a base allargata. È un metodo didattico che pone al centro dell'attenzione il modo e gli strumenti che vengono utilizzati per rappresentare i contenuti disciplinari in modo da intercettare tutti gli stili di apprendimento degli studenti, inclusi quelli con disabilità, i NAI o quelli ad alto profilo di funzionamento.





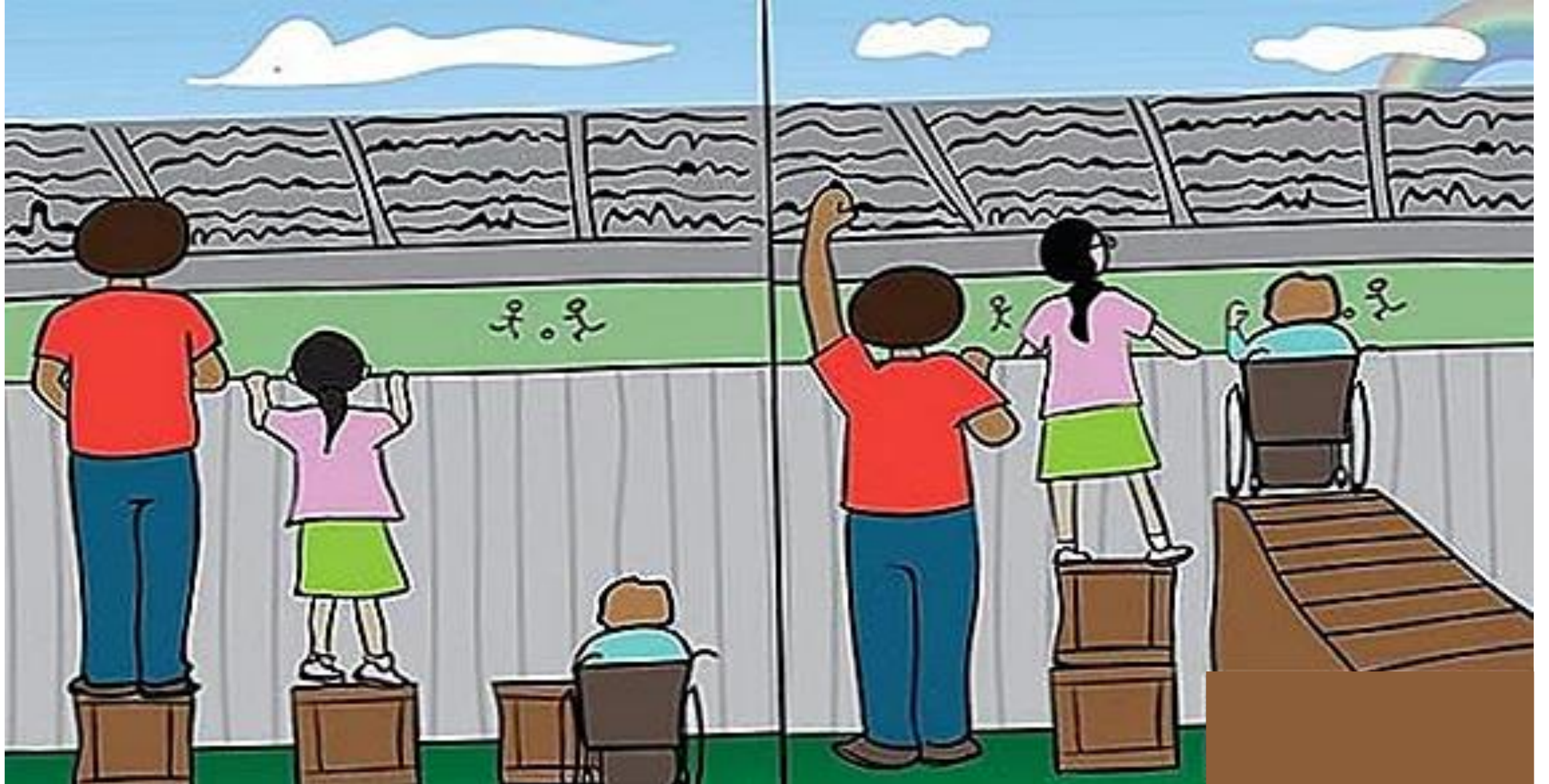


**EQUALITY**

**EQUITY**

**REALITY**

# UDL

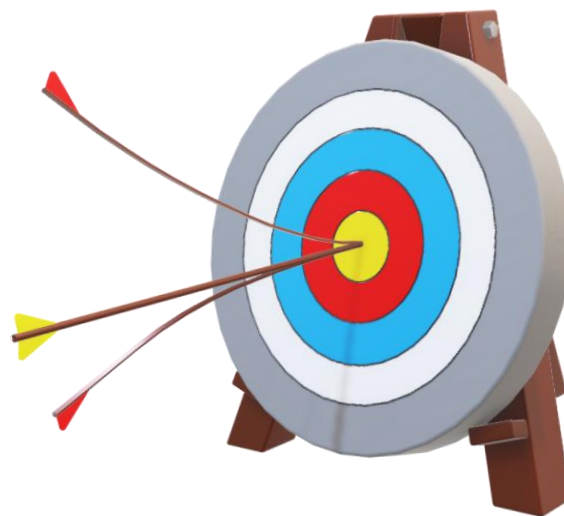


La didattica inclusiva utilizzata dell'UDL è una didattica pensata, progettata e pianificata, sin da principio, sulla base delle variabilità individuali, capace di essere accessibile per tutti gli allievi e non solo per alcuni che appartengono a specifiche categorie.

Progettare in modo inclusivo, tenendo conto delle opportunità fornite dalle innovazioni tecnologiche, significa pensare, qualsiasi sia la disciplina scolastica o il contenuto da veicolare, a forme di insegnamento personalizzato, multi-modale e multi-livello.



L'obiettivo chiave dei contesti formativi non è esclusivamente di trasmettere l'informazione, ma quello di sostenere e incoraggiare i cambiamenti nell'acquisizione del capitale di conoscenza e nelle abilità, favorendo la costruzione delle competenze. Le soluzioni innovative dei nuovi ambienti consentiranno metodologie volte ad identificare le potenziali barriere all'apprendimento per ridurle attraverso percorsi abbastanza flessibili da fornire opzioni e alternative per il successo di ogni studente, anche attraverso l'uso della tecnologia.



Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation

Progettazione

Confronto costruttivo per ridefinire il proprio pensiero

Riflessività

Personalizzazione

Percorsi diversificati, calibrati su esigenze e interessi di ciascuno

**APPORTI TECNOLOGICI NELL'EDUCAZIONE**

Gamification

Individualizzazione

Gioco come modello: dal gioco allo studio degli elementi e delle tecniche per migliorare l'apprendimento

Tempo, contenuti, modalità di presentazione, interazione, modalità di apprendimento

Collaborazione

Comunicazione

Lavoro condiviso, insegnando ed apprendendo

Gestione di codici comunicativi diversi

Partecipazione

Vantaggi della presenza/potenzialità della distanza

# Principi di apprendimento multimediale:

## 1- Principi per ridurre il carico cognitivo estraneo

Principio di coerenza	Selezionare solo materiale coerente con gli obiettivi	Eliminare immagini, video, musica non indispensabili
Principio di segnalazione	Segnalare il materiale non funzionale allo scopo minimo	Usare i caratteri più piccoli per inserire informazioni meno importanti
Principio della ridondanza	Non affidare il messaggio ad un unico canale sensoriale	Aggiungere un commento audio alle immagini
Principio di contiguità spaziale	Inserire i testi scritti vicino alle immagini a cui si riferiscono	Mettere sempre le didascalie; non trattare lo stesso argomento in paragrafi separati.
Principio di contiguità temporale	In presenza di sequenze che prevedono grafici o testi, inserirli accanto	Non separare mai la parte grafica dal testo corrispondente

# Principi di apprendimento multimediale:

## 2- Principi per gestire il carico cognitivo intrinseco

Principio di segmentazione	Presentare le conoscenze segmentate, concentrandosi su un solo oggetto per volta	Realizzare capitoli, testi, video non troppo lunghi. Verificare l'acquisizione delle conoscenze
Principio di pre-training	Includere nell'oggetto multimediale una fase iniziale in cui si presentano le parole-chiave facendo uso anche di organizzatori grafici	Ogni argomento potrebbe essere introdotto da una mappa concettuale...
Principio di modalità	Non proporre due attività in contemporanea sullo stesso canale sensoriale	Preferire immagini e audio anziché immagini e testo scritto

# Principi di apprendimento multimediale:

## 3- Principi per incoraggiare l'elaborazione generativa

Principio di personalizzazione	Rivolgersi ai destinatari utilizzando la seconda persona anziché la terza per essere meno formali	Anziché usare la terza persona (lo studente deve inserire...) è meglio usare la seconda (potresti inserire...)
Principio della voce	Preferire come audio la voce di una persona anziché una voce sintetizzata	Ogni argomento potrebbe essere introdotto da una mappa concettuale...
Principio di modalità	Non proporre due attività in contemporanea sullo stesso canale sensoriale.	Usare la voce umana per fornire un feedback all'alunno che ha completato un percorso multimediale

**Il coinvolgimento e la capacità di autoregolare i propri processi di apprendimento incidono sulla determinazione del carico cognitivo sostenibile**



# L'Universal Design for Learning si fonda su tre principi:

la *motivazione*

la *ricerca*

la *strategia*

cioè il perché  
dell'apprendimento:  
come si agganciano, si  
interessano e si  
motivano gli studenti;  
questo principio  
interessa la dimensione  
affettiva

cioè il cosa  
dell'apprendimento, come  
apprendiamo e  
classifichiamo ciò che  
vediamo, ascoltiamo,  
leggiamo

cioè il come  
dell'apprendimento,  
come organizziamo  
ed esprimiamo la  
nostra idea

PROPORRE MOLTEPLICI FORME  
DI COINVOLGIMENTO

IL PERCHÉ (Rete Affettiva)



PER DARE AGLI STUDENTI  
DIFFERENTI STIMOLI DI  
MOTIVAZIONE AD APPRENDERE

ACCESSIBILITÀ

PIANIFICARE DIVERSE  
STRATEGIE PER SUSCITARE  
INTERESSE

ELABORAZIONE

OFFRIRE OPPORTUNITÀ PER  
SOLLECITARE E MANTENERE  
L'IMPEGNO

INTERIORIZZAZIONE

CREARE OPPORTUNITÀ PER LO  
SVILUPPO  
DELL'AUTOREGOLAZIONE

DECISI E MOTIVATI

OFFRIRE MOLTEPLICI  
POSSIBILITÀ DI  
PRESENTAZIONE

IL COSA (Rete Riconoscimento)



PER DARE AGLI STUDENTI  
DIVERSE OPZIONI PER  
ACQUISIRE INFORMAZIONI E  
CONOSCENZA

OFFRIRE DIVERSE MODALITÀ DI  
PERCEZIONE

DARE INFORMAZIONI SU  
LINGUAGGIO E SIMBOLI

OFFRIRE A TUTTI LA  
POSSIBILITÀ DI COMPRENDERE

INTRAPRENDENTI E COMPETENTI

PREVEDERE DIVERSI MODI DI  
AZIONE E  
RAPPRESENTAZIONE

IL COME (Rete Strategica)



PER DARE AGLI STUDENTI  
DIVERSE ALTERNATIVE PER  
DIMOSTRARE CIÒ CHE SANNO

PREVEDERE DIVERSE  
OPPORTUNITÀ CHE RIGUARDANO  
IL MOVIMENTO

OFFRIRE DIVERSE ALTERNATIVE  
DI ESPRESSIONE E  
COMUNICAZIONE

OFFRIRE OPPORTUNITÀ PER LO  
SVILUPPO DELLE FUNZIONI  
ESECUTIVE

STRATEGICI ED ORIENTATI ALLA  
META

STUDENTI ESPERTI CHE SONO...

SCOPO

## PROPORRE MOLTEPLICI FORME DI COINVOLGIMENTO

IL PERCHÉ (Rete Affettiva)

### PIANIFICARE DIVERSE STRATEGIE PER SUSCITARE INTERESSE

- Incrementare le opportunità di scelta individuale e l'autonomia
- Ottimizzare la pertinenza, il valore e l'autenticità delle informazioni
- Ridurre al minimo la distrazione e i fattori di stress

ACCESSIBILITÀ

### OFFRIRE OPPORTUNITÀ PER SOLLECITARE E MANTENERE L'IMPEGNO

- Rafforzare la consapevolezza delle mete e degli obiettivi
- Variare le richieste e le risorse per ottimizzare la sfida
- Promuovere la collaborazione e lo spirito di appartenenza alla comunità
- Aumentare i feedback orientati alla padronanza

ELABORAZIONE

### CREARE OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELL'AUTOREGOLAZIONE

- Promuovere aspettative e convinzioni per favorire la motivazione
- Incrementare abilità e strategie di gestione personale
- Sviluppare l'autovalutazione e la riflessione

INTERIORIZZAZIONE

SCOPO

**DECISI E MOTIVATI**

## OFFRIRE MOLTEPLICI POSSIBILITÀ DI PRESENTAZIONE

IL COSA (Rete Riconoscimento)

### OFFRIRE DIVERSE MODALITÀ DI PERCEZIONE

- Offrire soluzioni personalizzate nella presentazione delle informazioni
- Offrire alternative per l'informazione uditiva
- Offrire alternative per l'informazione visiva

### DARE INFORMAZIONI SU LINGUAGGIO E SIMBOLI

- Chiarire il vocabolario e i simboli
- Chiarire la sintassi e la struttura sintattica
- Facilitare la decodifica dei testi, delle notazioni matematiche e dei simboli
- Favorire la comprensione tra le diverse lingue
- Esporre le informazioni attraverso più mezzi di comunicazione

### OFFRIRE A TUTTI LA POSSIBILITÀ DI COMPRENDERE

- Attivare a fornire le conoscenze di base
- Individuare con chiarezza le caratteristiche rilevanti, i punti chiave, le idee principali e i loro rapporti
- Guidare l'elaborazione, la rappresentazione e la gestione delle informazioni
- Ottimizzare la trasferibilità e la generalizzazione

**STUDENTI ESPERTI CHE SONO...**

**INTRAPRENDENTI E COMPETENTI**

## PREVEDERE DIVERSI MODI DI AZIONE E RAPPRESENTAZIONE

IL COME (Rete Strategica)

### PREVEDERE DIVERSE OPPORTUNITÀ CHE RIGUARDANO IL MOVIMENTO

- Variare i modi di risposta e di consultazione
- Ottimizzare l'accesso a strumenti e tecnologie di supporto

### OFFRIRE DIVERSE ALTERNATIVE DI ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE

- Usare molteplici mezzi di comunicazione
- Usare diversi strumenti per la costruzione e la composizione
- Costruire competenze con livelli di supporto graduale che favoriscano lo studio ed una performance efficace

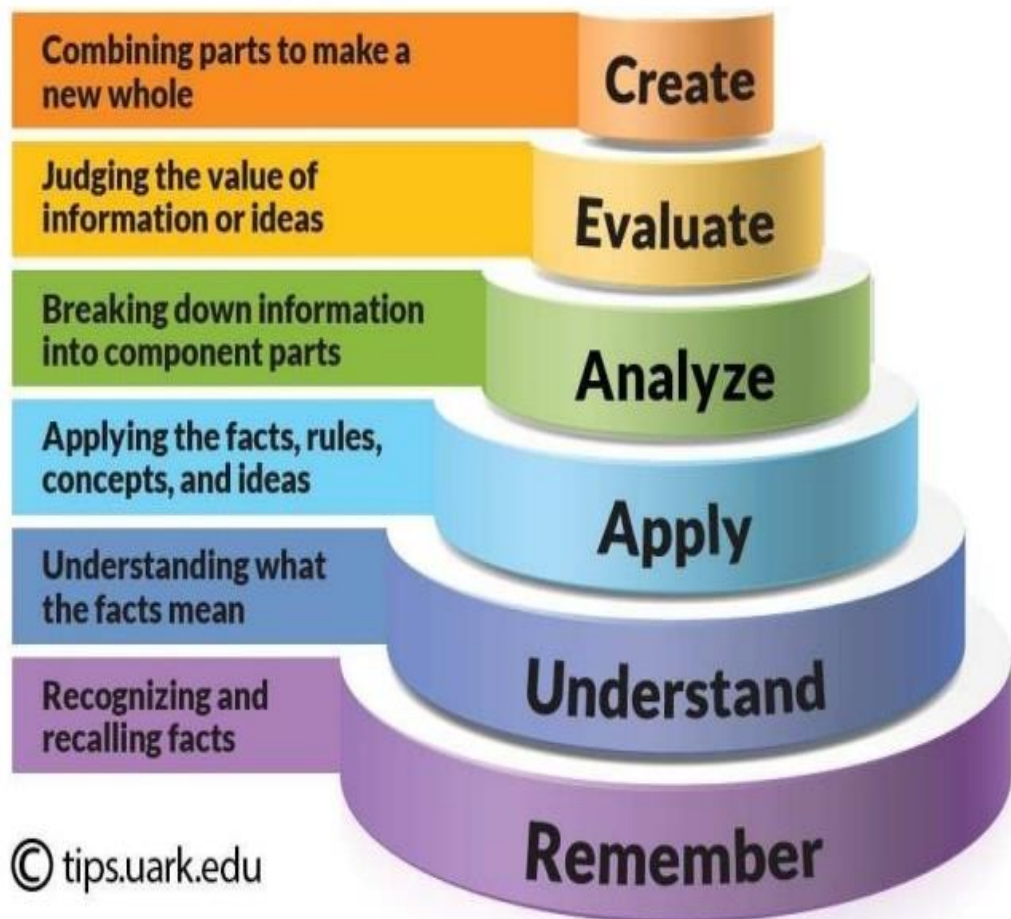
### OFFRIRE OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE FUNZIONI ESECUTIVE

- Guidare la scelta di mete appropriate
- Sostenere la pianificazione e lo sviluppo di strategie
- Facilitare la gestione dell'informazione e delle risorse
- Migliorare la capacità di monitorare i progressi

**STRATEGICI ED ORIENTATI ALLA META**



L'Universal Design for Learning rappresenta uno degli approcci psico-pedagogici maggiormente capace di affrontare in modo convergente tre grandi sfide dell'insegnamento: la valorizzazione delle diversità, l'educazione inclusiva e l'uso critico e consapevole delle tecnologie. L'UDL consente l'attuazione del principio della personalizzazione nella progettazione curricolare e tende a rispettare le diverse individualità e a eliminare le «etichette» degli studenti (APC, GIFT, H, DSA, ADHD, BES, ecc.), ancora fortemente radicate nel linguaggio scolastico e formativo attuale che, di fatto, mortifica il concetto stesso di inclusione e del diritto all'educazione di ogni persona. L'approccio pedagogico dell'Universal Design for Learning appare dunque capace, più di altri, di contribuire efficacemente al contesto educativo, grazie alla strategia metodologica di porre al centro della progettazione degli ambienti di apprendimento le differenze individuali.



TASSONOMIA BLOOM	ATTIVITA'
<b>Creare (Sintesi)</b> Combinare idee per formare un nuovo insieme	→ <b>cambiare, trovare una maniera differente per..., anticipare, revisionare, combinare, formulare, fingere, suggerire, comporre, generare, produrre, supportare, costruire, inventare, riordinare, visualizzare/immaginare, creare, originare, ricostruire, scrivere, progettare, pianificare, riorganizzare</b> Cosa presumeresti/dedurresti da _____? Quali soluzioni suggeriresti per _____? Quali idee puoi aggiungere a _____? Come vorresti creare /progettare un nuovo _____? Cosa potrebbe accadere se si combina _____ con _____?
<b>Valutare (Valutazione)</b> Sviluppare opinioni, giudizi, decisioni	→ <b>stimare, decidere, giudicare, assegnare una valutazione, scegliere, difendere, giustificare, selezionare, confrontare, valutare, dare priorità, supportare, concludere, esprimere la propria opinione, classificare, attribuire valore</b> Sei d'accordo circa _____? Spiegare. Cosa reputi maggiormente importante? Che cosa ne pensi circa _____? Assegna priorità a _____ in base a _____. In base a cosa effettueresti una scelta _____? Quali criteri useresti per valutare _____?
<b>Analizzare (Analisi)</b> Separare un "tutto" nelle sue componenti	→ <b>analizzare, contrastare, rappresentare, esaminare, classificare, discutere, differenziare, dedurre, classificare, detrarre, dissezionare, specificare, confrontare, determinare i fattori, distinguere</b> Quali sono le parti o le caratteristiche di _____? In che modo _____ si correla / contrappone a _____? Classificare _____ secondo _____. Quali prove/evidenze puoi presentare _____? Realizza uno schema /diagramma /mappa web _____.
<b>Applicare (Applicazione)</b> Utilizzare fatti, regole e principi	→ <b>applicare, dimostrare, dare un esempio, mostrare, calcolare, determinare, illustrare, risolvere, concludere, disegnare, realizzare, costruire, stabilire una regola o un principio, scoprire, operare, utilizzare</b> In che modo _____ è correlato a _____? In che modo _____ è un esempio di _____? Perché _____ è significativo? Potrebbe essere successo in _____? Conosci un altro contesto in cui _____?
<b>Comprendere (Comprensione)</b> Organizzare e selezionare fatti/idee	→ <b>convertire, interpretare, riformulare, riassumere, descrivere, parafrasare, ripetere a parole proprie, tracciare, spiegare, mettere in ordine, riscrivere, tradurre</b> Qual è l'idea principale di _____? Quali differenze esistono tra _____? Puoi realizzare una breve descrizione _____?
<b>Ricordare (Conoscenza)</b> Riconoscere e richiamare le informazioni	→ <b>definire, etichettare, nominare, indicare, riempire gli spazi, individuare, richiamare, dire, elencare, abbinare, scrivere, sottolineare, identificare, memorizzare</b> Chi _____? Come _____? Che cosa _____? Cosa è _____? Dove _____? Descrivere _____. Quando _____?

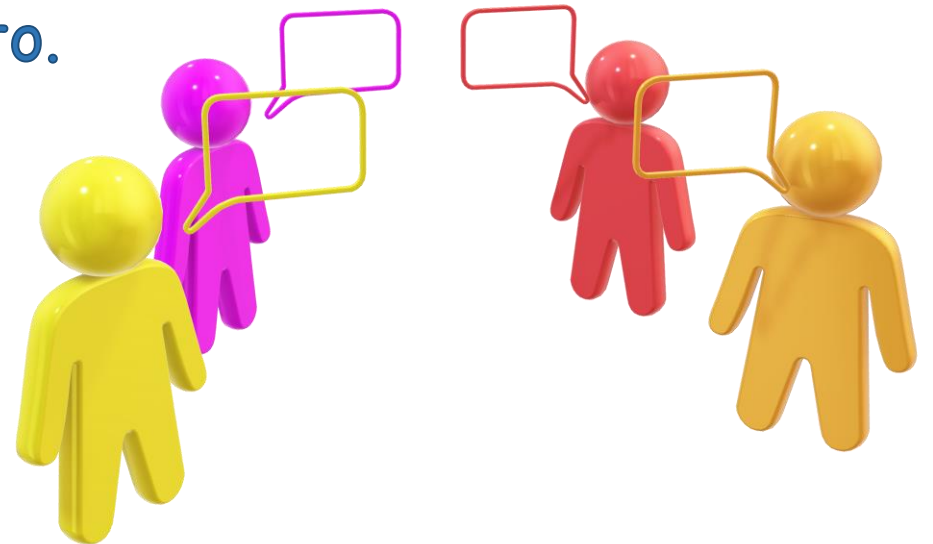
# METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE E MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO

Nessuna innovazione della scuola è possibile se non si cambiano profondamente le metodologie.

1. **Fornire molteplici mezzi per la percezione** dell'oggetto culturale che si deve apprendere (personalizzare la visualizzazione delle diverse informazioni)
2. **Fornire molteplici mezzi di azione e di espressione** (un'importante strategia didattica è quella di garantire rappresentazioni alternative così da essere comprese da tutti gli studenti)
3. **Fornire diversi mezzi di coinvolgimento.**

Su questi tre principi si fonda ogni didattica innovativa: i mezzi con cui l'attività è presentata allo studente, i mezzi con cui egli deve esprimere ciò che sa e i mezzi con cui viene coinvolto nell'apprendimento per co-costruire il proprio personale bagaglio di competenze.

Cosa permette agli studenti di interagire e di sentirsi protagonisti del proprio apprendimento? Tutto ciò che mette gli studenti nelle condizioni di interagire e di collaborare, in presenza e nel cloud, anche a distanza, è utile. Nella vita reale l'apprendimento si presenta infatti come la soluzione di problemi per tentativi ed errori, o come la ricerca di strategie molto spesso creative. Si tratta di modificare le pratiche didattiche tradizionali, fortemente centrate sulla trasmissività, per lasciare più spazio ad un tipo di didattica attiva, di un approccio formativo che, limitando il ricorso alla didattica trasmissiva, renda gli studenti corresponsabili dell'apprendimento.



La didattica attiva è quindi un insieme di metodologie di insegnamento-apprendimento che supera la didattica basata sull'ascolto in favore di altre che rendono gli studenti i reali protagonisti del processo formativo perché motivati ad apprendere.

L'impatto delle tecnologie sull'apprendimento dipende dall'insegnante e dalle strategie che adotta.





# Le metodologie



Si distinguono metodi orizzontali e verticali. I metodi orizzontali non sono direttivi ma centrati sugli studenti, a differenza dei metodi verticali, che sono direttivi e centrati sull'insegnante. I metodi orizzontali sono innovativi, in quanto alternativi o integrativi rispetto alla lezione frontale.

Inoltre, essi sono attivi, perché prevedono lo svolgimento di azioni e non solo l'ascolto della lezione, nonché inclusivi, perché non impongono una modalità di insegnamento, ma rispettano i diversi stili di apprendimento, consentendo a ciascuno di ritagliarsi un ruolo e di contribuire ad un risultato in modo personalizzato.



I metodi orizzontali che saranno ora illustrati condividono alcuni presupposti:

- il learning by interacting, ovvero l'apprendimento attraverso l'interazione;
- il learning by using, che consiste nell'imparare attraverso l'utilizzo di materiali;
- il learning by doing, l'apprendimento attraverso l'azione.

Le strategie sono piani d'azione che prevedono obiettivi e tecniche per raggiungerli. Le tecniche sono strumenti per svolgere un'azione e raggiungere un obiettivo. Le tecnologie sono una tipologia specifica di strumenti, quelli digitali.



Per rispondere all'esigenza di avere strumenti adatti ad una didattica blended ordinaria e ben costruita, quotidiana ed accessibile, fondata su una pedagogia ibrida, è essenziale che ogni docente conosca le metodologie attraverso le quali realizzare la sua azione formativa.

Apprendimento cooperativo

Metodo Euristico-Partecipativo

Aule disciplinari

Debate

Microlearning

Tinkering

Circle-time

Service Learning

Peer education

TEAL

Didattica laboratoriale

Project Based Learning

Problem solving

Didattica per scenari

Writing and Reading

Scuola senza zaino

Episodi di Apprendimento Situato (EAS)

Classe/Scuola scomposta

Flipped classroom

IBSE

Metodologia dell'espressione

Twletteratura

Jigsaw Classroom

Il metodo scientifico per le STEAM

Storytelling

# APPRENDIMENTO COOPERATIVO

È una metodologia di apprendimento attiva e socio-costruttivista che prevede l'interazione degli studenti che assumono ruoli complementari a quelli degli altri, per lo svolgimento di un'attività o per la produzione di un artefatto.

## Esempi

Utilizzato per la realizzazione di compiti autentici. Altamente inclusivo perché ogni membro diventa lo «strumento compensativo» dell'altro.

## Principali riferimenti teorici

Si fonda su 5 principi-guida:  
1- interdipendenza positiva  
2-responsabilità individuale e di gruppo  
3-interazione promozionale faccia a faccia  
4- abilità sociali  
5- valutazione individuale e di gruppo per una valutazione metacognitiva, guidata dal docente.

## Funzioni del docente

Creazione di gruppi  
Assegnazione dei ruoli  
Formulazione degli obiettivi  
Svolgimento dell'attività  
Supervisione  
Valutazione in previsione di miglioramento

## Punti di forza/**debolezza**

Facilita l'assimilazione di concetti astratti.  
Stimola l'acquisizione di abilità sociali, comunicative, di gestione dei conflitti e di problem solving.  
**Potrebbe creare interdipendenze negative**

# AULE DISCIPLINARI

Sono dedicate alle singole discipline e fornite di materiali relativi alla disciplina. Si spostano gli studenti, non i docenti.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
Utilizzate per la didattica ordinaria e inclusiva. Si svolgono attività cooperative e concrete e non sono legate solo alla lezione frontale	Aule didattiche cooperative attive in cui si svolgono esperienze significative di lavoro che consentono agli alunni di esprimere se stessi, di conoscere il mondo e di apprendere le discipline di studio e le regole della convivenza e della cooperazione	Presiedere l'aula Preparare i materiali funzionali alle diverse metodologie di apprendimento adottate Predisporre per ogni gruppo di studenti specifiche attività	Possibilità di variare le metodologie. Il cambiamento d'aula ristora la percezione visiva <b>Potrebbe essere difficile la strutturazione dell'orario</b>

## CIRCLE-TIME

Attività di gruppo in cui partecipanti e docente, che ricopre il ruolo di facilitatore, sperimentano una modalità di comunicazione empatica. Quest'attività si focalizza sulle emozioni che, spesso, vengono soffocate in favore della cognizione.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Regole da osservare: libertà di esprimere le proprie idee senza timore di essere giudicati. L'insegnante propone domande ed organizza le attività esperienziali. È molto inclusiva</p>	<p>Il valore centrale del circle-time è l'empatia, cioè la capacità di percepire lo schema di riferimento interiore di un altro con accuratezza e con le componenti emozionali e di significato ad essi pertinenti. Se l'interlocutore si sente accettato riesce a superare le sue problematiche fino ad arrivare ad una scelta autonoma.</p>	<p>Facilitatore, empatico, autentico, predisposto ad accettare i vissuti dei partecipanti. I suoi atteggiamenti e comportamenti attraverso il modeling verranno poi interiorizzati dai partecipanti diventando più tolleranti e collaborativi</p>	<p>Incremento delle abilità sociali e prosociali; riduzioni dei comportamenti problematici con miglioramenti della performance scolastica. <b>Attivare percorsi continuativi: no a iniziative sporadiche.</b></p>

# DEBATE

È un confronto tra due squadre su un argomento curriculare o di attualità rispetto a cui ciascuna squadra si schiera a favore o contro, convincendo una giuria sulla posizione assunta, anche attraverso dati a supporto.

## Esempi

Esempi di motion possono essere tratti dall'attualità o da dibattiti. Gli studenti si confrontano: ciascuno può partecipare, rendendo questa metodologia altamente inclusiva.

## Principali riferimenti teorici

La classe diventa una comunità di apprendimento ed ogni membro sviluppa un senso di appartenenza alla propria comunità e del proprio gruppo. Sono quattro le dimensioni che caratterizzano il senso di comunità oltre all'appartenenza:

- 1- l'influenza;
- 2- l'integrazione;
- 3- la soddisfazione dei bisogni;
- 4- la connessione emotiva.

## Funzioni del docente

Propone le motion  
Stimola il pensiero critico nella fase iniziale  
Gestisce la fase finale  
Modera le posizioni ideologiche  
Presiede tutte le fasi del debate. Prevede: l'analisi e ricerca critica; la simulazione; il dibattito; la giuria.

## Punti di forza/debolezza

Stimola il pensiero critico, la ricerca di fonti, la comunicazione verbale e non verbale, l'approfondimento di un'argomentazione. Allena a esporre le proprie idee (public speaking) e a comunicare in maniera efficace.

**Polarizzazione delle posizioni ideologiche.**



# DIDATTICA LABORATORIALE

Consiste nello svolgimento di un lavoro concepito come un processo dinamico, creativo, interattivo, attraverso cui la persona esprime il proprio potenziale.

## Esempi

Prevede lo svolgimento di operazioni concrete, ancorate ad un problema reale. Sono anche interdisciplinari perché vanno oltre i confini delle discipline. Essa è inclusiva perché assegna a ciascuno un ruolo appropriato alle sue caratteristiche.

## Principali riferimenti teorici

È privilegiato il learning by doing condiviso dalla pedagogia montessoriana, deweyana e costruttivista. Secondo Kolb le esperienze concrete sono in grado di produrre l'insight, anche creativo, che riconfigura gli schemi cognitivi e potenzia la flessibilità di pensiero e l'accomodamento. Solo al termine del lavoro si passa alla fase riflessiva ed alla concettualizzazione astratta. L'obiettivo è allargare il ventaglio di possibilità di apprendimento del discente

## Funzioni del docente

Evidenzia il collegamento tra scuola e vita attraverso i contenuti e le procedure della sua disciplina. Non trasmette i contenuti ma ne dimostra l'utilità concreta. Ha il ruolo di guida e moderatore dopo aver accuratamente progettato l'attività da realizzare.

## Punti di forza/debolezza

Crea collegamenti tra scuola e vita, superando la storica scissione esistente spesso tra queste due realtà, rendendo la scuola un ambiente protetto in cui fare esperienze.  
**Alcuni studenti hanno bisogno di una guida per ricavare i concetti dalla pratica; altri preferiscono prima apprendere i concetti e poi applicarli.**

# DIDATTICA PER SCENARI

Prevede una prima suddivisione del curricolo in segmenti ampi (scenari), poi in Learning Stories, cioè singoli aspetti, presentati in forma narrativa, infine in singole Learning Activities, cioè singole UDA, che contemplano azioni svolte in piccoli gruppi, usando diversi strumenti e stimolando differenti risposte.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Il docente di Storia ad es. introduce un segmento del curricolo (scenario), ad es. lo studio della Civiltà Egizia, come una Learning Story ed organizza in piccoli gruppi le Learning Activities che, messe insieme, creeranno un ebook o un artefatto digitale.</p>	<p>Si basa sulla sperimentazione di attività innovative che stimolano abilità che la didattica tradizionale trascura. Gli studenti diventano protagonisti del processo educativo poiché le attività proposte sollecitano il confronto di gruppo, la condivisione, la cooperazione e l'uso delle nuove tecnologie per la creazione dei prodotti finali ottenuti mettendo insieme tutte le loro attività.</p>	<p>Deve disporre di abilità narrative per presentare le Learning Stories e di competenze informatiche per coordinare e supportare i gruppi di lavoro nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Deve promuovere la partecipazione di tutta la classe e incentivare la peer education.</p>	<p>Interattiva, immersiva e multidisciplinare, richiede elevate capacità di progettazione e adeguate competenze narrative. <b>Presuppone grande investimento di tempo e buona padronanza dei dispositivi tecnologici.</b></p>

## EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO (EAS)

Fanno riferimento ad un aspetto circoscritto del sapere che viene acquisito grazie alla realizzazione di un artefatto multimediale e non tramite la spiegazione del docente. Prevede tre fasi: preparatoria, operatoria, ristrutturativa.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Lo studio di un autore, ad es. Leopardi, e di una sua poesia (Il sabato del villaggio) può essere l'oggetto culturale dell'EAS: Fase preparatoria: si invitano gli alunni a pensare a come trascorrono il sabato e la domenica. Nella fase operatoria ogni studente si confronta coi compagni e nella terza fase si confronta quanto è emerso col pensiero di Leopardi.</p>	<p>Si basa su tre presupposti: i piani di lavoro individuali; le schede didattiche, il confronto degli studenti, il testo libero; la lezione «a posteriori». Altamente inclusiva perché prevede piani di lavoro individuali in cui ogni alunno si organizza liberamente. La lezione «a posteriori» è effettuata dal docente al termine del processo di apprendimento, per collegare i contributi di ciascuno e ricostruire il quadro d'insieme, arricchirlo, completarlo.</p>	<p>Nella prima fase introduce i concetti d'apprendimento fornendo un frame. Nella seconda fase predispone un'attività multimediale per far lavorare gli studenti; nella terza fase il docente presiede alla presentazione del prodotto multimediale e guida il debriefing, cioè la discussione riepilogativa dei prodotti e dei processi.</p>	<p>Il docente deve saper gestire bene device, app e piattaforme. Deve selezionare i contenuti per lasciare molto tempo per la fase operatoria. <b>Notevole investimento di tempo e risorse e rischio di essenzializzare troppo i contenuti.</b> <b>Faticoso</b></p>

# FLIPPED CLASSROOM

Rovesciamento dei ruoli, dei tempi e degli spazi di apprendimento. Il pomeriggio a casa è dedicato alla fruizione delle lezioni, precedentemente registrate, mentre la mattina a scuola è dedicata ad un lavoro attivo sull'apprendimento acquisito dalle lezioni.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>A casa si leggono dispense o si visionano videolezioni, annotando osservazioni e descrizioni e il giorno dopo se ne discute in classe prima di creare nuovi materiali, rielaborati dagli alunni, sulla scorta dei esempi dati.</p>	<p>Il modello pedagogico contempla 4 presupposti: 1- Flexible Environment 2- Learning Culture 3- Intentional Content 4- Professional Educator. Il primo aspetto riguarda la flessibilità degli spazi e dei tempi richiesti dalle attività La Learning Culture è il capovolgimento di prospettiva; Il terzo aspetto riguarda la selezione dei contenuti ritenuti significativi dal docente e il quarto punto è il diverso ruolo del docente rispetto al passato</p>	<p>Il docente può registrare Learning Unit oppure può fornire video, risorse e materiali predisponendo un archivio condiviso a cui gli studenti accedono. A scuola il docente predispone un compito autentico, da svolgere anche singolarmente, in coppie o a gruppi favorendo l'apprendimento cooperativo.</p>	<p>Metodologia innovativa creativa, coinvolgente e mai monotona. <b>Il docente deve «sedurre» gli studenti selezionando i contenuti in base alle loro preconcoscenze. Gli studenti devono essere motivati a realizzare l'apprendimento richiesto.</b></p>

# IBSE (Inquiry-Based Science Education)

L'Educazione Scientifica Basata sull'Investigazione prevede l'insegnamento delle materie scientifiche attraverso l'esperienza diretta. Attraverso tale modalità la conoscenza scientifica diventa uno strumento concreto attraverso cui lo studente conosce il mondo.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>L'IBSE può essere usato per affrontare argomenti scientifici complicati come lo studio della biologia cellulare o di alcuni principi della fisica: in questi casi il docente può proporre la visione di un filmato e dopo l'osservazione e la riflessione si formulano le risposte alle domande poste dal docente. È una metodologia inclusiva</p>	<p>È un processo di apprendimento investigativo e circolare basato sulla capacità di stimolare lo studente alla riflessione autonoma e di gruppo. Prevede 5 fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1- Coinvolgimento</li><li>2- Esplorazione</li><li>3- Spiegazione</li><li>4- Elaborazione</li><li>5- Valutazione</li></ol> <p>Il metodo investigativo attiva due processi: quello iniziale, di tipo induttivo, che raccoglie i dati e fa ipotesi e quello finale, deduttivo che formula la teoria</p>	<p>Il docente si pone come selezionatore di stimoli, mediatore dell'esperienza e coordinatore degli sforzi del gruppo. Egli rende interessante e intuitivo l'argomento di studio e supervisiona il processo di soluzione dei problemi, potenziando la capacità di problem solving degli studenti prima di passare alla spiegazione vera e propria del problema.</p>	<p>Si presta ad essere applicato in qualsiasi contesto, ovunque si possano osservare fenomeni scientifici, biologici, fisici.</p> <p>Coinvolgente, sollecita competenze ed abilità non contemplate nella didattica tradizionale.</p> <p><b>Non tutte le discipline possono usare questa metodologia.</b></p>

# JIGSAW CLASSROOM

Prevede la suddivisione del contenuto da apprendere in segmenti e la divisione della classe in gruppi per l'esecuzione del lavoro che può essere svolto anche singolarmente. Ad ogni gruppo viene consegnato un tassello di un argomento che viene ricomposto con l'aiuto di tutti.

## Esempi

Può essere usata a scuola, a casa, a distanza predisponendo i materiali da considerare. È una metodologia inclusiva che consente una didattica rispondente alle caratteristiche di ciascuno. Ogni gruppo affronta un aspetto dell'argomento che viene ricostruito col contributo di tutti. La valutazione avverrà sul processo e sul prodotto.

## Principali riferimenti teorici

I riferimenti sono gli stessi dell'apprendimento cooperativo, a cui si aggiungono quelli connessi alla specifica attività da ripartire in gruppi o in singoli, a seconda della tipologia di attività esperienziali e concrete da realizzare.



## Funzioni del docente

Il docente suddivide il contenuto da apprendere, forma i gruppi, attribuisce il ruolo di leader all'interno di ogni gruppo, con funzioni di rappresentanza e non di potere. Alla fine verifica l'apprendimento, valuta il grado di approfondimento dello studio individuale e le dinamiche relazionali di ogni gruppo.

## Punti di forza/debolezza

Crea un clima egualitario tra gli studenti che diventano tutti responsabili ed importanti. Ciascuno svolgerà il compito adeguato alle proprie possibilità. **Il rischio dipende dalla composizione dei gruppi e dal grado di autonomia operativa di ciascuno.**

# METODOLOGIA DELL'ESPRESSIONE

È connessa alla creatività, alle emozioni, al rispetto dei ritmi individuali. Questa metodologia realizza attività che facilitano l'espressione della libertà, della vitalità, di attività legate al gioco.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Prevede un allestimento creativo dell'aula che è percepita come un contesto in cui compiere esperienze creative e liberare la propria energia, esprimendo ciascuno i propri talenti e le proprie risorse.</p>	<p>Il principale riferimento è ascrivibile alla pedagogia di Steiner che mira allo sviluppo delle capacità di ogni individuo soprattutto attraverso le discipline artistiche che aiutano a manifestare i propri talenti. L'esperienza diretta dei materiali, degli oggetti e degli elementi naturali deve essere sensoriale prima che intellettuale.</p>	<p>Predisporre esperienze creative e ne supervisiona la realizzazione per realizzare un percorso coerente e strutturato. La valutazione prenderà in considerazione la crescita avvenuta relativamente alla consapevolezza di sé. Richiede creatività e flessibilità da parte del docente.</p>	<p>Asseconda il ritmo e la vitalità di ciascuno studente pertanto non può essere rigidamente strutturata. <b>Difficile la gestione delle esperienze da realizzare. Alcuni talenti di tipo scientifico potrebbero non essere intercettati.</b></p>



# METODO EURISTICO PARTECIPATIVO

Coinvolge lo studente in un'attività di ricerca e scoperta. L'euristica è il processo di scoperta tramite ipotesi, inferenze e intuizioni e conduce ad una progressiva padronanza delle proprie competenze e al loro riutilizzo nelle fasi di apprendimento successive.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Consente di affrontare con la classe problemi di natura socio-culturale che per la loro complessità richiedono di essere analizzati con attenzione. Anche lo sviluppo del pensiero computazionale si avvale di questa metodologia.</p>	<p>Si basa sulla relazione tra la ricerca teorica e l'attività pratica e presuppone che ogni acquisizione teorica si traduca in un cambiamento nella pratica. In ambito educativo la ricerca-azione è un processo circolare di analisi della pratica educativa, di intervento e cambiamento e di successiva rivalutazione, per migliorare ulteriormente i processi formativi. L'obiettivo è produrre un cambiamento qualitativo delle competenze.</p>	<p>Predisporre gli «eventi cognitivi» che stimolano alla scoperta. La sua funzione è sia organizzativa che di guida. La valutazione prenderà in considerazione in progressi di ciascuno studente e la capacità di generalizzare e impiegare le conoscenze acquisite per applicarle in altre ricerche.</p>	<p>La conoscenza nasce dall'interazione tra il soggetto e l'oggetto dell'apprendimento. Educa alla flessibilità, all'assunzione di prospettiva, al pensiero critico ed all'apprendimento metacognitivo. <b>Lezioni spesso difficili da realizzare che esigono dispendio di tempo.</b></p>



# MICROLEARNING

Basata su unità di studio di dimensioni ridotte e che richiedono un basso investimento di tempo. Mira all'acquisizione di abilità specifiche e limitate ad una determinata attività o processo.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Il formato audiovisivo, la brevità e la focalizzazione sono adatti alle nuove generazioni. Il docente scompone il modulo di una materia in micro-unità, ciascuna dedicata ad uno specifico argomento. Sono lezioni circoscritte ad abilità o concetti da apprendere. Sono inclusive.</p>	<p>È una «miniaturizzazione dei processi di apprendimento, ideata per venire incontro all'attuale span di attenzione degli studenti che tendono a mantenere l'attenzione su un'attività o su un processo per poco tempo e richiedono di ricevere istruzioni rapide per apprendere nuove abilità in tempi relativamente brevi. Le microlearning possono essere concatenate per formare gli studenti sull'esecuzione di compiti più complessi.</p>	<p>Fornisce feedback puntuali e costruttivi agli studenti, per aiutarli ad apprendere le abilità richieste e per monitorare l'efficacia della proposta educativa. Fornisce opportunità concrete di messa alla prova di queste abilità, prevedendo sessioni pratiche di applicazione di quanto appreso.</p>	<p>Asseconda la predisposizione positiva verso la tecnologia ed il ridotto span di attenzione degli studenti «nativi digitali».</p> <p><b>Rischio di «viziare» gli studenti invece di allungare i tempi di concentrazione.</b></p> <p><b>Non tutte le discipline possono essere convertite in brevi tutorial.</b></p>

# PEER-EDUCATION

Vede protagonisti gli studenti, divisi in gruppi, in cui ciascuno spiega un contenuto o una procedura agli altri. I partecipanti si responsabilizzano, si impegnano reciprocamente in uno scambio reciproco, gestendo in modo autonomo l'apprendimento.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Prevede diverse varianti: il peer-tutoring; la peer collaboration. Quest'ultima è simile al cooperative-learning ma, anche se in entrambi i casi i protagonisti sono gruppi di pari, nella peer- collaboration vi è un mutuo insegnamento, mentre nel cooperative learning vi è un apprendimento di gruppo su contenuti dati dal docente.</p>	<p>Metodologia usata da don Milani. Il Modeling consiste nell'osservazione e nell'imitazione dei comportamenti degli altri in modo da acquisire anche abilità sociali. L'autoefficacia consiste nel riconoscere le proprie competenze in azione e la volontà di metterle a disposizione delle classe. Esistono tre fattori che si influenzano reciprocamente: cognitivi, comportamentali e sociali. Le strutture di pensiero influenzano le azioni che condizionano le relazioni: i tre fattori condizionano a vicenda.</p>	<p>Il peer tutoring replica la relazione asimmetrica tra docente e alunno: il docente individua i tutor, guida il debriefing. Nella peer- education non delega la sua funzione ai peer o ai tutor visto che li supervisiona. Coordina le attività della media-education e della video-e-peer education in cui i gruppi di pari sono impegnati nella realizzazione di prodotti multimediali</p>	<p>Questa metodologia induce a ripensare la didattica che da verticale diventa orizzontale, basata sul confronto e la collaborazione. <b>Rischioso affidare ai peer la responsabilità di insegnare contenuti. Meglio usare la peer-education per lo sviluppo e il potenziamento degli aspetti relazionali.</b></p>

# PROBLEM SOLVING

Processo di soluzione di problemi. È un atto mentale complesso dove confluiscono modalità di elaborazione delle informazioni, di valutazione dei dati, formulazione di un giudizio, di pianificazione dell'azione e anticipazione delle conseguenze.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Presuppone la distinzione di problemi chiusi e aperti. Questi ultimi richiedono cooperazione, integrazione di approcci in contesti imprevedibili e incerti che vengono analizzati attraverso procedure di semplificazione della complessità che esigono un approccio creativo e intuitivo. È inclusiva se si forniscono gli strumenti adatti ad elaborare le risposte.</p>	<p>La scuola deve creare occasioni di scoperta autonoma piuttosto che rimanere ancorata alla didattica trasmissiva. L'apprendimento per scoperta richiede tempi più lunghi ed una strutturazione del percorso di apprendimento più complessa ma produce acquisizioni più durature. L'apprendimento per scoperta è basato su un ragionamento induttivo che parte dalla raccolta e riflessione sui dati per ricavarne il principio generale.</p>	<p>Occorre predisporre problemi tenendo conto delle risorse interne degli studenti e della loro zona di sviluppo prossimale. Per fare ciò è necessario individuare il livello e le tipologie in ingresso e procedere gradualmente, fornendo gli strumenti necessari per il passo successivo.</p>	<p>Svilupa una forma mentis che si attiva per risolvere i problemi che incontra. Fa crescere una motivazione intrinseca che alimenta la voglia di migliorarsi. <b>Rischio di demotivare gli studenti che hanno bisogno di tempi lunghi o di strumenti adeguati.</b></p>

# PROJECT BASED LEARNING

L'apprendimento basato su progetti presuppone un lavoro di problem-solving: la realizzazione del progetto diventa il principale strumento di apprendimento per il singolo e per il gruppo.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>La progettazione si articola in fasi. Il docente divide la classe in gruppi ed assegna a ciascuno la realizzazione di una parte specifica. In questo modo ogni alunno impiega le proprie abilità, il proprio spirito critico, le proprie inclinazioni. Si realizza così il principio dell'inclusività e della compartecipazione ad un sapere condiviso.</p>	<p>Alla base del Project Based Learning vi sono i principi della didattica esperienziale e cooperativa che prevedono un processo di apprendimento cooperativo condiviso. Questa metodologia prevede anche un peer tutoring che si sostengono tra loro cercando di integrare le proprie capacità.</p>	<p>Predisporre contesti di apprendimento quasi sperimentale. Formazione dei gruppi con assegnazione dei ruoli ad ogni studente, in base alle capacità ed inclinazioni individuali. Il docente è anche scaffolder.</p>	<p>Metodologia di apprendimento multidisciplinare e cooperativa in cui gli studenti apprendono tramite sforzi congiunti. <b>Rischio</b> rappresentato dall'eccessivo ricorso alla tecnologia.</p>

# CLASSE/SCUOLA SCOMPOSTA

Realizza una didattica personalizzata e per competenze: raggruppa gli studenti non in base all'età ma alle competenze, alle abilità e agli interessi: l'aula viene adattata alle caratteristiche degli studenti, secondo modalità condivise tra docenti e gruppo-classe.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/debolezza
<p>La didattica ordinaria è organizzata per gruppi di compito: gli studenti possono assecondare le loro attitudini e frequentare classi-laboratorio in cui potenziare i propri talenti. L'inclusività si realizza indirettamente grazie alla valorizzazione delle competenze di ogni studente riconoscendo la pluralità dei talenti.</p>	<p>Il costruttivismo, l'apprendimento collettivo montessoriano, e la scuola «su misura» di Claparède sono i presupposti pedagogici di tale metodologia: gli studenti frequentano parte delle ore di lezione col gruppo dei coetanei e parte in classi basate sugli interessi ed i bisogni manifestati da ciascun alunno.</p>	<p>Svolge una funzione di ascolto, di feedback attivo, di comunicazione e di organizzazione. Egli «scompon» la classe in gruppi, ciascuno dedicato ad un'attività che valorizza determinate competenze ed abilità. Coordina i lavori dei vari gruppi, stimola il confronto, il dibattito, la comunicazione e la metariflessione.</p>	<p>Richiede un iniziale processo di curriculum mapping. Gli studenti diventano protagonisti dell'apprendimento; le loro capacità vengono intercettate e valorizzate. <b>Richiede una progettazione per competenze ed un'organizzazione flessibile di tempi e spazi.</b></p>

# SCUOLA SENZA ZAINO

Presuppone un ripensamento del setting d'aula che viene ripensato in base a 4 dimensioni: il comfort estetico dell'ambiente; la sicurezza del singolo e del gruppo; l'ecologia e il rispetto per l'ambiente; il suo valore pedagogico.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/debolezza
<p>La didattica è organizzata non intorno al libro di testo ma in base ad esperienze di apprendimento. La classe è arredata in base al valore pedagogico di oggetti e strumenti: si realizzano pareti attrezzate dove si trovano gli strumenti per l'apprendimento. Ciascuno studente si avvicina alla materia secondo i propri bisogni.</p>	<p>Il principale riferimento teorico è Dewey con la sua concezione esperienziale e improntata su una visione d'insieme dell'ambiente formativo, nel quale gli studenti collaborano, realizzando una vera e propria comunità di apprendimento.</p>	<p>Realizza una classe inclusiva, fondata sul senso di responsabilità e di ospitalità per la realizzazione di un senso di appartenenza comune. Deve avere competenze progettuali e valutative, per verificare il processo di apprendimento degli studenti, fornire feedback ed assegnare compiti in base alle caratteristiche di ciascuno.</p>	<p>Richiede un ambiente di apprendimento comunitario e multidimensionale, caratterizzato da interazione costruttiva, cooperazione, impiego di strumenti e materiali diversi. <b>Richiede un ripensamento profondo del sistema scolastico tradizionale</b></p>

# SERVICE LEARNING

Apprendimento esperienziale che coinvolge lo studente in attività pratiche come il volontariato, i servizi alla comunità, l'assistenza sociale e civile, gli stage nella propria comunità di appartenenza, realizzando così l'alternanza scuola-lavoro.

## Esempi

L'apprendimento delle basi del vivere civile e dell'integrazione multiculturale avviene svolgendo compiti in situazione, svolgendo compiti di pubblica utilità. In questo modo gli studenti si confrontano con la realtà del loro contesto di appartenenza ed acquisiscono maggiore consapevolezza civica. Attività inclusive.

## Principali riferimenti teorici

Riprende i principi teorici costruttivisti della ricerca-azione coniugati con la formazione esperienziale. Impiegando le proprie capacità in ambienti di lavoro e di studio reali, gli studenti si mettono alla prova e scoprono interessi e potenzialità che non avrebbero potuto riconoscere nella didattica tradizionale e si sentono protagonisti del loro processo formativo.

## Funzioni del docente

Mediatore tra il setting scolastico e l'ambiente esterno, aiutando gli studenti ad aprirsi alle diverse realtà locali e predisponendo l'apprendimento situato nel contesto, di tipo esperienziale e pragmatico. Il docente oltre a motivare gli studenti e a coinvolgerli nelle attività, ne valuta i progressi.

## Punti di forza/debolezza

Si può svolgere in classe invitando associazioni e cooperative oppure nelle varie realtà. **Richiede al docente notevoli capacità organizzative e di coordinamento ed un'attiva collaborazione con gli enti esterni e territoriali, per attivare partnership.**

# IL METODO SCIENTIFICO DELLE STEAM

Indica l'insieme delle discipline concepite come un insieme integrato di conoscenze dal grande valore applicativo. Padroneggiare i principi comuni alla base delle discipline STEAM consente agli studenti un accesso diretto a competenze generali ed applicabili in diversi contesti.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Il metodo scientifico può essere applicato a qualsiasi disciplina imparando a consultare fonti, a riconoscere le componenti di un problema, scomponendolo per poterlo studiare meglio. La didattica inclusiva si realizza valorizzando le predisposizioni di ciascuno studente nei confronti delle discipline.</p>	<p>L'implementazione delle STEAM è auspicabile fin dalla Scuola dell'Infanzia così come contemplato nelle Linee guida Barkatsas, Carr e Cooper. Fin da piccoli è possibile educare gli studenti ad analizzare la realtà col metodo scientifico che si amplia e si approfondisce nella Primaria e Secondaria, per svilupparsi poi negli anni successivi senza discriminazioni di genere.</p>	<p>Predisporre attività che alimentino l'interesse per le STEAM; monitora le attività degli studenti, guidandoli nella corretta applicazione del metodo, senza fornire risposte e senza inibire la curiosità e il desiderio di scoperta della classe. Si adopererà per far apprezzare procedure e principi di pensiero logico e comportamento razionale</p>	<p>L'approccio scientifico prepara gli studenti all'utilizzo quotidiano delle discipline STEAM. <b>Richiede spazio, tempo e strumenti per mettere alla prova le competenze e non sempre la scuola dispone di strumentazioni adeguate.</b></p>



# STORYTELLING

Tramite lo Storytelling lo studio di una materia viene calato in un contesto narrativo e connesso con l'esperienza personale di ogni studente. Lo Storytelling Digitale utilizza le nuove tecnologie per veicolare contenuti didattici in chiave interattiva e narrativa.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Lo Storytelling consente la partecipazione attiva dello studente nel processo di produzione di una storia. Si valorizzano gli stili espressivi e gli stili di apprendimento di ciascuno realizzando uno dei principi della didattica inclusiva che è quello della scoperta di nuovi canali comunicativi, arricchendosi sul piano umano, civile e culturale.</p>	<p>Il principale riferimento teorico è il costruttivismo. Nel caso dello Storytelling digitale si possono prendere in considerazione vari approcci all'uso della tecnologia ma tutti contemplano la creazione di nuovi contenuti per mezzo della tecnologia che deve tenere presente la conoscenza tecnologica, quella pedagogica e quella dei contenuti.</p>	<p>La produzione di storie avviando gli studenti all'uso della tecnologia nel rispetto degli elementi narrativi e comunicativi che sono alla base della narrazione. Nella fase attiva il docente monitora le attività e coordina il lavoro di gruppo per consentire l'uso critico e consapevole della tecnologia</p>	<p>Stimola la creatività, promuovendo competenze comunicative, interattive e digitali. <b>Richiede adeguate competenze digitali da parte del docente che deve far produrre narrazioni che veicolino contenuti disciplinari.</b></p>

# TEAL

Il metodo TEAL (Technology- Enhanced Active Learning - Apprendimento Attivo Potenziato dalla Tecnologia) si propone di integrare la didattica tradizionale con attività laboratoriali e simulazioni per mezzo delle tecnologie digitali.

Esempi	Principali riferimenti teorici	Funzioni del docente	Punti di forza/ <b>debolezza</b>
<p>Il docente realizza una simulazione interattiva con dispositivi digitali per realizzare la lezione e dopo gli alunni lavorano in gruppi per affrontare un aspetto dell'argomento. Alla fine ogni gruppo relaziona in merito al lavoro di ricerca e l'insegnante stimola il dibattito e l'integrazione delle varie relazioni. Altamente inclusivo</p>	<p>Il principale riferimento teorico è l'attivismo pedagogico integrato con le attività laboratoriali basate sull'apprendimento cooperativo. Propone il superamento della lezione frontale tradizionale con attività interattive, affini alla didattica costruttivista.</p>	<p>Forma i gruppi. Stimola il pensiero critico, le abilità di cooperazione, il problem-solving, la ricerca attiva. Valuta la produzione di artefatti digitali. Valuta la capacità di combinare idee differenti, di effettuare ragionamenti logici, di usare le fonti, di comunicare e di autovalutare le proprie capacità.</p>	<p>Stimola il processo autonomo della costruzione di conoscenze. <b>Richiede un lavoro multidisciplinare che utilizza le nuove tecnologie. Richiede spazi e materiali adeguati. Può essere difficile la gestione dei gruppi.</b></p>

# THINKERING

Metodologia che favorisce l'apprendimento delle STEAM attraverso un percorso centrato sul fare piuttosto che sul sapere teorico. Lo studente impara a padroneggiare le competenze tecnologiche, di progettazione, di assemblaggio, ecc. attraverso l'azione.

## Esempi

Il docente può guidare la classe nella costruzione di bussole, dispositivi rudimentali sfruttando materiali di recupero ed elementi acquistati e da assemblare. Questa metodologia è altamente inclusiva perché possono esprimere la propria creatività.

## Principali riferimenti teorici

Il principale riferimento teorico è il costruttivismo che inquadra l'apprendimento come un processo di co-costruzione della conoscenza. Viene privilegiato il saper fare e l'apprendimento informale che si verifica attraverso l'esperienza che si avvale dell'errore come risorsa per il miglioramento.

## Funzioni del docente

Il docente è il facilitatore, organizza il materiale, coordina il lavoro di gruppo, supporta gli studenti fornendo feedback e indicazioni costruttive. Propone attività sfidanti, che stimolino gli studenti a risolvere il problema ricavando i dati dall'analisi empirica.

## Punti di forza/**debolezza**

Stimola la creatività, le abilità sociali e cooperative.  
**A volte può essere complicato per il docente individuare un livello di difficoltà adeguato per tutti. Possono verificarsi difficoltà logistiche e sulle tempistiche.**

# TWLETTERATURA

Prevede un lavoro di lettura, analisi e riscrittura di un testo di letteratura attraverso l'app di social reading Betwyll, scaricabile dalla piattaforma online TwLetteratura ( <https://www.twletteratura.org/> ) che consente di riscrivere l'opera reinterpreandola a seconda della sensibilità di ogni studente.

## Esempi

Il docente propone la lettura di un'opera prevista nel curriculum scolastico. Assegna ad ogni studente il compito di leggerne una parte, commentarla e riscriverla sul portale TwLetteratura in base alle considerazioni fatte in classe. Questa metodologia è inclusiva perché ogni studente si sente riconosciuto nella sua unicità.

## Principali riferimenti teorici

Si fonda sulla base dei principi della «letteratura condivisa» che presuppone la creazione corale di opere letterarie mescolando punti di vista, preconcoscienze, origini culturali ed etniche differenti: due opere pur provenendo dalla stessa fonte non risultano mai simili perché valorizzate dall'unicità di ogni lettore e scrittore.

## Funzioni del docente

Il docente è il facilitatore e l'organizzatore; assegna i ruoli di ogni studente, monitora l'andamento del lavoro, supporta gli studenti fornendo feedback e indicazioni costruttive. Coordina la sequela di twit per garantire la coerenza interna dell'opera prima di renderla pubblica

## Punti di forza/debolezza

Stimola processi attivi che promuovono la creatività e la fantasia degli studenti. **La modalità di attuazione del processo di riscrittura potrebbe essere limitante a causa dell'esiguità dei caratteri da usare. L'organizzazione del progetto richiede molto tempo.**

# WRITING AND READING

È una forma di didattica per competenze che mira a trasformare l'ambiente scolastico in una comunità di lettori e scrittori che si confrontano in maniera consapevole e critica sui testi letterari, producendone di propri.

## Esempi

Il docente organizza in classe una biblioteca in cui ritrovare opere di narrativa e saggistica. Alla fase di lettura si affianca quella di produzione scritta sulle indicazioni date dal docente. La possibilità di una scrittura autonoma promuove l'inclusione e il rispetto dei punti di vista di ciascuno. I risultati vengono condivisi: in tal modo gli studenti diventano dei lifelong writers.

## Principali riferimenti teorici

Propone un approccio strutturato alle attività di lettura e scrittura che coinvolge maggiormente lo studente che acquisisce gli strumenti critici per strutturare meglio il proprio pensiero. Si compone di una micro-lezione per dotare gli studenti degli strumenti tali da consentire loro di scrivere autonomamente e di condividere le proprie produzioni scritte col resto della classe.

## Funzioni del docente

Il docente è il facilitatore ma ha anche una funzione motivante. Accompagna la fase teorica e quella pratica fornendo dei feedback formativi che riguardano i processi messi in atto piuttosto che il prodotto

## Punti di forza/debolezza

Presuppone un abbandono progressivo delle tradizionali modalità di lettura e scrittura in favore di attività alternative. **Le strategie di questa metodologia non possono essere improvvisate per cui il docente deve conoscere tecniche di scrittura e di revisione per favorire lo sviluppo del pensiero critico.**

Per approfondire

<https://www.metodologiedidattiche.it/>  
<https://www.metodologiedidattiche.it/filtro/>

Per progettare  
per competenze

I processi cognitivi definiti da Anderson & Krathwohl  
<https://drive.google.com/file/d/1m8OfCQXsA99Aaifuu4GFKwwhMwMiH23L/view?usp=sharing>  
Modello RIZA  
[https://drive.google.com/file/d/1KWYz3pY1s2RU\\_JhtWnliVERaXXM7ApK8/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1KWYz3pY1s2RU_JhtWnliVERaXXM7ApK8/view?usp=sharing)





































GIOCHIAMO CON PANQUIZ: PIN 5574-4187-0210

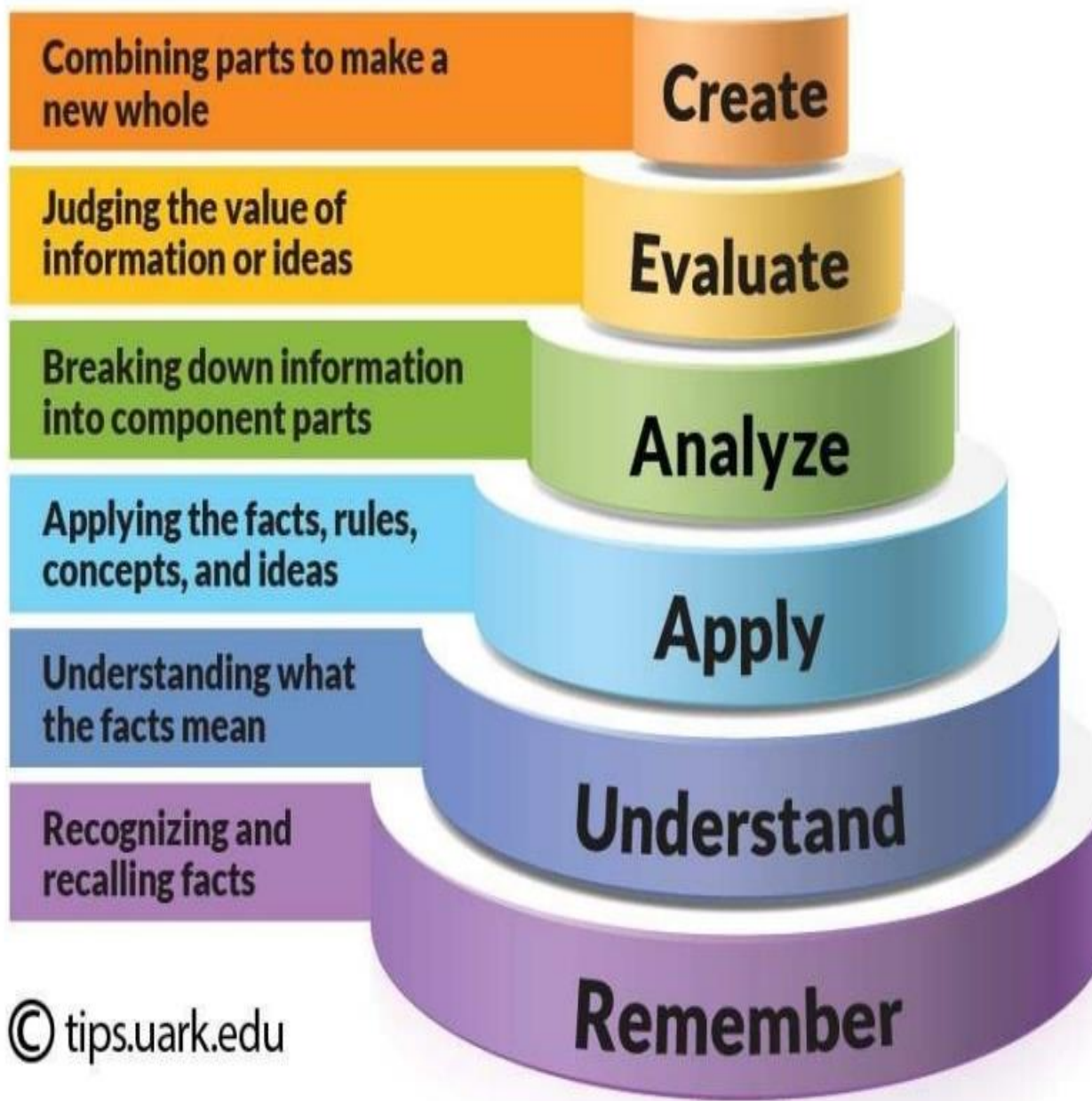
Link <https://take.panquiz.com/5574-4187-0210>



# APP PER IPAD PER SUPPORTARE LA TASSONOMIA





































RIVISTA DI BLOOM assemblate da Kathy Schrock

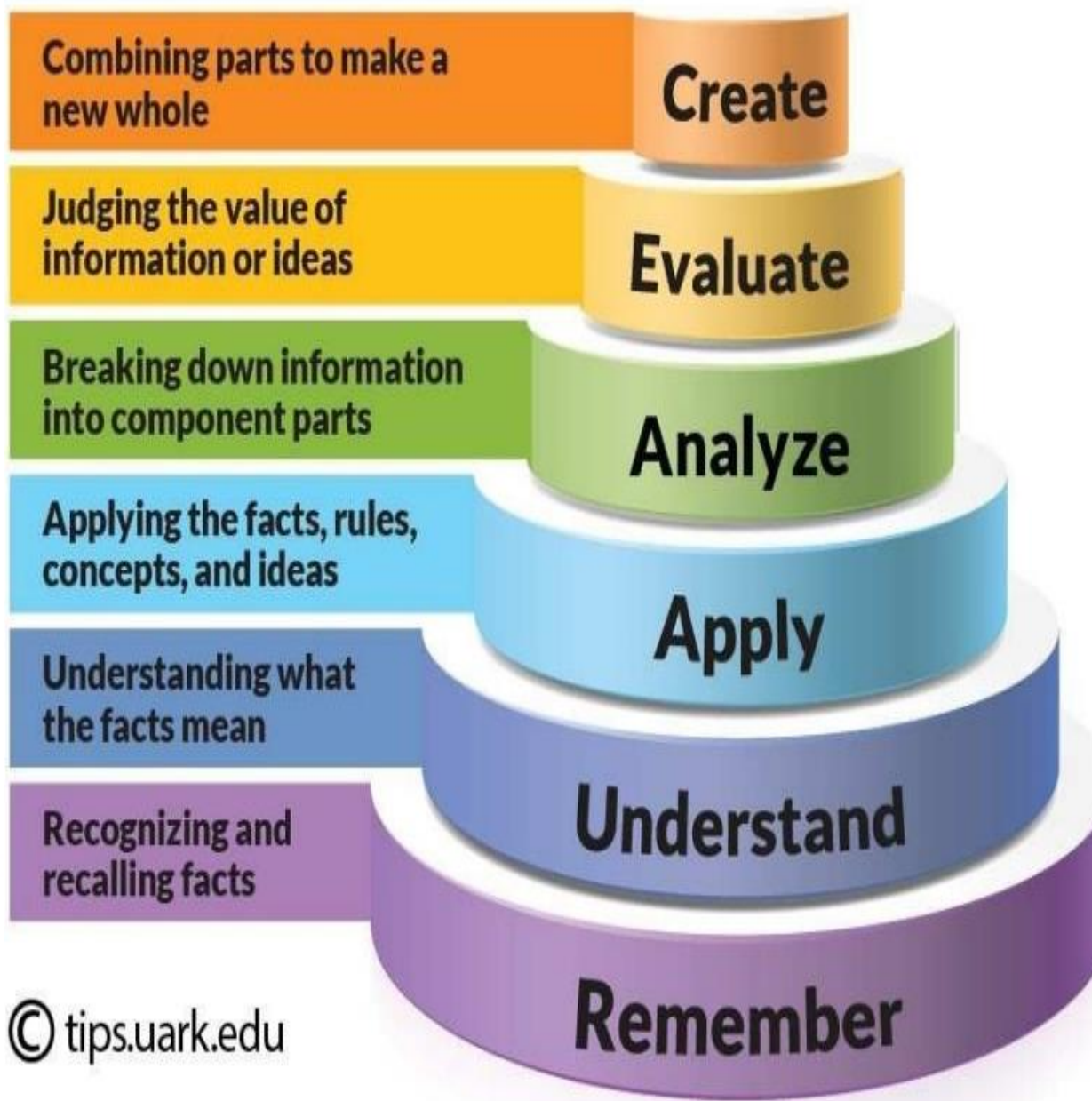
CREATING	 NARRAZIONE	 MONTAGGIO VIDEO	 PRESENTARE	 PROGETTAZIONE	 IL PODCASTING	 ANIMAZIONE
EVALUATING	 MODERAZIONE	 CONFERENZA	 NETWORKING	 AFFISSIONE	 COLLABORANDO	 CRITICARE
ANALYZING	 DELINEARE	 STRUTTURAZIONE	 ORGANIZZAZIONE	 AGRIMENSURA	 RIELABORAZIONE	 SCHIACCIARE
APPLYING	 INTERVISTANDO	 SIMULAZIONE	 DIMOSTRANDO	 IN MOSTRA	 REDAZIONE	 ILLUSTRANDO
UNDERSTANDING	 ORGANIZZAZIONE	 ANNOTAZIONE	 ESPOSITIVO	 BLOG	 SOTTOSCRIZIONE	 ETICHETTATURA
REMEMBERING	 RICORDANDO	 ELENCAZIONE	 CURATURA	 DESCRIVENTE	 MAPPE MENTALI	 INDAGATORE



# APP ANDROID PER SUPPORTARE LA TASSONOMIA

RIVISTA DI BLOOM assemblate da Kathy Schrock

<b>C</b>	CREATING	 NARRAZIONE	 MONTAGGIO VIDEO	 MISCELAZIONE	 PROGETTAZIONE	 IL PODCASTING	 ANIMAZIONE
<b>E</b>	EVALUATING	 MODERAZIONE	 CONFERENZA	 NETWORKING	 AFFISSIONE	 COLLABORANDO	 CRITICARE
<b>An</b>	ANALYZING	 DELINEARE	 STRUTTURAZIONE	 ORGANIZZAZIONE	 AGRIMENSURA	 RIELABORAZIONE	 SCHIACCIARE
<b>Ap</b>	APPLYING	 INTERVISTANDO	 SIMULAZIONE	 DIMOSTRANDO	 IN MOSTRA	 REDAZIONE	 ILLUSTRANDO
<b>U</b>	UNDERSTANDING	 ORGANIZZAZIONE	 ANNOTAZIONE	 ESPOSITIVO	 BLOG	 SOTTOSCRIZIONE	 ETICHETTATURA
<b>R</b>	REMEMBERING	 RICORDANDO	 ELENCAZIONE	 CURATURA	 DESCRIVENTE	 MAPPE MENTALI	 INDAGATORE







Grazie per l'attenzione

*Franca Verdone*