

METODOLOGIE DIDATTICHE – IN ORDINE ALFABETICO

BACKWARD DESIGN EDUCATION

CIRCLE TIME

COOPERATIVE LEARNING

DEBATE

DIDATTICA INTEGRATA

DIDATTICA LABORATORIALE

DIDATTICA PER SCENARI (VEDI ANCHE LEARNING SCENARIOS)

DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE

EAS - EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

FLIPPED CLASSROOM – CLASSE CAPOVOLTA

IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE

JIGSAW (letteralmente gioca ad incastro, puzzle)

I LEARNING SCENARIOS E LA NUOVA DIMENSIONE DELLA DIDATTICA

MASTERY LEARNING

METODOLOGIA DELL'ESPRESSIONE

METODOLOGIA MLTV - RENDERE VISIBILI PENSIERO E APPRENDIMENTO

MICROLEARNING

PEER EDUCATION

PROBLEM SOLVING

PROJECT BASED LEARNING

SAMR – MODELLO SAMR

SCUOLA/CLASSE SCOMPOSTA

SCUOLA SENZA ZAINO

SERVICE LEARNING

STEM - IL METODO SCIENTIFICO PER LE STEM

STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING

TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO)

TINKERING

TWITTERATURA

WRITING AND READING

BACKWARD DESIGN EDUCATION E LA VALUTAZIONE CHE DEVE CAMBIARE

Il backward design education è il processo per progettare una lezione, un'unità di apprendimento o un corso di studi determinando prima quali sono i risultati finali e quindi pianificando le strategie di valutazione e infine determinando i metodi di istruzione e compiti. Consente ai docenti di pianificare lezioni e corsi con particolare attenzione all'apprendimento degli studenti.

Supportare l'apprendimento. I docenti dovrebbero essere in possesso di determinate strategie per supportare l'apprendimento attraverso il backward design. Alcune di queste circostanze includono stili di apprendimento diversi e background culturali diversi. Adottando un backward design, ai docenti viene offerta l'opportunità di incorporare le esigenze di apprendimento specifiche dei loro studenti nel loro processo di pianificazione.

Un approccio ben strutturato e dettagliato. Il concetto di backward design non è nuovo; tuttavia, Wiggins e McTighe (2005) hanno sviluppato un approccio ben

strutturato e dettagliato per utilizzarlo nella progettazione di lezioni, unità di apprendimento e corsi. Wiggins e Mc Tighe (2005, p. 18) hanno strutturato la progettazione all'indietro in tre fasi sequenziali:

- identificare i risultati desiderati
- determinare prove accettabili
- pianificare esperienze di apprendimento e istruzioni.

Fase 1: identificare i risultati desiderati. Cosa ti aspetti che gli studenti sappiano o siano in grado di fare alla fine della lezione, dell'unità di apprendimento o del corso di studi? La prima fase della progettazione all'indietro consiste nello scrivere i risultati dell'apprendimento. La tassonomia (rivista) di Bloom (Anderson, Krathwohl e Bloom, 2001) è molto utile per scrivere i risultati dell'apprendimento.

Fase 2 – Determinazione delle prove accettabili. In che modo gli studenti dimostreranno di aver raggiunto il risultato di apprendimento? Prima di pensare alle lezioni e alle istruzioni, Wiggins e McTighe (2005) incoraggiano i docenti a determinare come valuteranno l'apprendimento degli studenti. La valutazione di un gruppo multiculturale di studenti richiede attenzione alle caratteristiche specifiche dei diversi studenti. Alcuni argomenti da considerare sono:

- fornendo chiare istruzioni di valutazione
- fornendo esempi di opere di successo
- determinare se le capacità di scrittura fanno parte del risultato da valutare
- essere consapevoli dei pregiudizi culturali.

Fase 3 – Pianificare le esperienze di apprendimento e l'istruzione. In che modo gli studenti acquisiranno le conoscenze e svilupperanno le abilità necessarie per raggiungere i risultati dell'apprendimento? Ora è il momento di pianificare le lezioni, determinare i compiti di lettura, il metodo di insegnamento e altre attività in classe per supportare l'apprendimento degli studenti. Tenendo conto delle esigenze degli studenti, i docenti possono scegliere i metodi più appropriati per aiutare le loro classi a raggiungere i risultati di apprendimento.

Un quadro per la pianificazione del curriculum. Un quadro per la pianificazione del curriculum, dell'istruzione e della valutazione è fornito in Understanding by Design (McTighe), con 2 idee chiave:

- un focus sull'insegnamento e sulla valutazione per la comprensione e il trasferimento
- un curriculum di design 'indietro' rispetto a quei fini.

L'uso deliberato di una progettazione all'indietro per la pianificazione delle unità curriculari si traduce in:

- obiettivi più chiaramente definiti
- valutazioni più appropriate
- lezioni più strettamente allineate e un insegnamento più mirato.

I principi. I 7 principi delineati in Understanding by Design (UbD) dalla NSW sono racchiusi in WHERETO, una progettualità mnemonica che aiuta a ricordarli meglio:

W: Dove e perché

H: Aggancia e tieni premuto

E: Esplora, sperimenta, abilita ed equipaggia

R: Rifletti, ripensa, rivedi

E: Valutare il lavoro e i progressi

T: Personalizza e personalizza il lavoro

O: Organizzare per un'efficacia ottimale.

Cosa significa WHERETO per NSW.

W: Dove e perché – Understanding by Design è un modo di pensare in modo mirato alla pianificazione del curriculum – non è un programma rigido o una ricetta prescrittiva.

H: Hook and hold – l'obiettivo principale di Understanding by Design è la comprensione degli studenti, ovvero la capacità di dare un significato alle “grandi idee” e trasferire il loro apprendimento.

E: Esplora, sperimenta, abilita e attrezza: la comprensione si rivela quando gli studenti danno un senso e trasferiscono autonomamente il loro apprendimento attraverso prestazioni autentiche. Ci sono 6 aspetti della comprensione che indicano la comprensione: la capacità di spiegare, interpretare, applicare, cambiare prospettiva, empatia e autovalutazione.

R: Riflettere, ripensare, rivedere – il curriculum efficace è pianificato “indietro” rispetto ai risultati desiderati a lungo termine attraverso un processo di progettazione in 3 fasi: risultati desiderati, prove e piano di apprendimento. Questo processo aiuta a evitare la “copertura da libri di testo” e l'insegnamento “orientato all'attività”, in cui non sono evidenti priorità e obiettivi chiari.

E: Valuta il lavoro e i progressi: gli insegnanti sono allenatori della comprensione, non solo fornitori di contenuti o attività. Si concentrano sul garantire l'apprendimento, non solo sull'insegnamento (e sul presupposto che ciò che è stato insegnato sia stato appreso); mirano sempre – e controllano – la creazione e il trasferimento di significati di successo da parte dello studente.

T: Adattare e personalizzare il lavoro: revisioni regolari delle unità di apprendimento e del curriculum rispetto agli standard di progettazione migliorano la qualità e l'efficacia del curriculum.

O: Organizzare per un'efficacia ottimale – Understanding by Design riflette un approccio di miglioramento continuo al rendimento in cui i risultati della progettazione/pianificazione delle lezioni, ovvero le prestazioni degli studenti, informano gli insegnanti di eventuali adeguamenti necessari al curriculum e all'istruzione.

CIRCLE TIME

Il Circle Time, o “Tempo del Cerchio”, è un momento di dialogo e condivisione durante il quale gli alunni e l'insegnante (che svolge il ruolo di coordinatore) sono seduti in cerchio, e dove tutti possono vedersi negli occhi e ad esprimere liberamente le proprie opinioni ed emozioni. Gli obiettivi principali del Circle Time sono l'inclusione e la discussione, in un ambiente protetto e senza sentirsi giudicati, al fine di facilitare la comunicazione tra pari, ad approfondire la conoscenza reciproca tra gli alunni, a creare integrazione all'interno della classe e a valorizzare le competenze dei singoli e del gruppo. Esso cominciò ad essere utilizzato con successo in molte scuole d'Italia già a partire dagli anni '70, col diffondersi dei principi del cosiddetto “apprendimento cooperativo”, e può essere definito un metodo di lavoro “democratico”, poiché insegnanti e alunni si trovano in un rapporto alla pari. Il Circle Time è una metodologia utile per:

- migliorare l'ascolto della classe, soprattutto nelle “nuove classi”, ricche di molte diversità da “tenere insieme”, per realizzare l'inclusione;

- promuovere la partecipazione al dibattito degli alunni più timidi e meno partecipativi;
- gestire in modo propositivo gli alunni più esuberanti o quelli che presentano difficoltà di ascolto e comportamenti problematici;
- facilitare e rafforzare l'inclusione;
- far emergere le competenze dei singoli alunni nel rispetto delle diversità;
- promuovere un approccio critico e democratico ai problemi;
- permettere agli insegnanti di conoscere meglio i propri studenti e la classe;
- prevenire e gestire la conflittualità.

Per essere efficace, il Circle Time deve essere programmato; ciò significa che il docente deve sentire questa attività come parte integrante della vita di classe, pensandola ed elaborandola anche negli argomenti da trattare. Una delle strategie principali, inoltre, consiste nell'organizzazione di tempi e di uno spazio specifici in cui condividere l'esperienza.

Affinché esso dia buoni risultati, inoltre, ci sono alcune regole che vanno rispettate:

- ci si deve posizionare tutti in cerchio. Si può stare seduti per terra o sulle sedie, l'importante è che ci si possa guardare tutti negli occhi;
- l'insegnante deve svolgere la funzione di moderatore e gestire il Circle Time senza risultare impositivo. Ciò significa che non dovrà fare domande o fornire risposte, ma limitarsi a fungere da facilitatore, stimolando i bambini a interagire, mantenendo un clima cordiale e positivo e invitando a contributi propositivi. L'insegnante, inoltre, non dovrà "risolvere" il problema che si sta discutendo, ma fare in modo che siano gli alunni a risolverlo, collaborando e dibattendo. Dovrà limitarsi ad ascoltare in modo attivo;
- ci deve essere una scaletta degli argomenti, una specie di ordine del giorno di cui parlare, al fine di evitare sessioni inconcludenti;
- a turno, alunni e insegnanti potranno dire la loro, magari seguendo un piccolo rituale prima di prendere la parola (per esempio, chi parla deve indossare un cappello particolare che poi dovrà passare al compagno successivo, oppure un oggetto e via dicendo);
- bisogna rispettare i tempi peculiari di ogni bambino, senza fretta, in modo che tutti i bambini possano avere la possibilità di parlare.

L'obiettivo ultimo dell'uso del Circle Time è facilitare la cooperazione fra tutti i membri del gruppo-classe, la creazione di uno spazio in cui ciascuno è incluso, sebbene con le proprie modalità e i propri tempi, in modo da soddisfare sia il proprio bisogno di appartenenza che di individualità.

COOPERATIVE LEARNING

Il Cooperative Learning costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Tali obiettivi possono essere conseguiti se all'interno dei piccoli gruppi di apprendimento gli studenti sviluppano determinate abilità e competenze sociali,

intese come un insieme di “abilità interpersonali e di piccolo gruppo indispensabili per sviluppare e mantenere un livello di cooperazione qualitativamente alto”

Il Cooperative Learning è un metodo didattico in cui gli studenti lavorano insieme in piccoli gruppi per raggiungere obiettivi comuni, cercando di migliorare reciprocamente il loro apprendimento. Tale metodo si distingue sia dall'apprendimento competitivo che dall'apprendimento individualistico e, a differenza di questi, si presta ad essere applicato ad ogni compito e ad ogni materia. Il lavoro di gruppo non è una novità nella scuola, ma la ricerca dimostra che gli studenti possono anche lavorare insieme senza trarne profitto. Può infatti accadere che essi operino insieme, ma non abbiano alcun interesse o soddisfazione nel farlo. Nei gruppi di apprendimento cooperativo, invece, gli studenti si dedicano con piacere all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla valutazione, mentre l'insegnante è soprattutto un facilitatore e un organizzatore dell'attività di apprendimento.

Rispetto ad un'impostazione del lavoro tradizionale, la ricerca mostra che il Cooperative Learning presenta di solito questi vantaggi.

Migliori risultati degli studenti: tutti gli studenti lavorano più a lungo sul compito e con risultati migliori, migliorando la motivazione intrinseca e sviluppando maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico.

Relazioni più positive tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco.

Maggiore benessere psicologico: gli studenti sviluppano un maggiore senso di autoefficacia e di autostima, sopportano meglio le difficoltà e lo stress.

DEBATE

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”

È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del Cooperative Learning e della Peer Education.

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

Riferimenti pedagogici: pedagogia costruttivista di Vygotsky, in quanto fondata sull'interazione sociale degli studenti sia in fase di ricerca che di dibattito.

DIDATTICA INTEGRATA

La didattica integrata propone percorsi che, esprimendo il cuore del proprio indirizzo di studi, integrano area umanistica e area scientifica promuovendo competenze trasversali di cittadinanza.

Essa rappresenta una strategia utile alla realizzazione delle così dette educazioni (alla legalità, all'ambiente...), che per loro natura richiedono un impegno interdisciplinare. Punti fermi sono il potenziamento del pensiero critico e delle pratiche comunicative, argomentative e deliberative attraverso l'introduzione della retorica e mediante l'applicazione di una didattica per problemi e per competenze.

DIDATTICA LABORATORIALE

Il progetto va a rivoluzionare il modo di fare didattica curriculare di tipo verticale, favorendo la condivisione dei saperi. Gli studenti partecipano attivamente al percorso di apprendimento, valorizzando le diverse abilità e competenze sociali. Agevola l'inserimento degli studenti stranieri neoarrivati, favorisce l'inclusione e l'inserimento in corso d'anno di studenti e docenti. Tutti questi elementi di positività servono agli studenti per credere nelle loro capacità, nella creatività che possono esprimere, nella comunicazione di quello che riescono a realizzare.

Riferimenti pedagogici : metodologie di radice costruttivista da Dewey a Vygotskij, da Don Bosco a Don Milani, con elementi di psicologia della relazione di Rogers ("human centered teaching", docente facilitatore, counseling, scaffolding, ecc.).

DIDATTICA PER SCENARI (VEDI ANCHE LEARNING SCENARIOS)

Una metodologia in cui ragazzi diventano i protagonisti. Il docente propone uno scenario: il suo ruolo è di guida, orienta i gruppi, promuove l'autonomia dei singoli. Viene stimolata la creatività e l'uso delle tecnologie. Riferimenti pedagogici: costruttivismo e della psicologia cognitiva. Dewey e partecipazione attiva.

DIDATTICA TEATRALE MULTIDISCIPLINARE (19/12/2021)

La didattica teatrale multidisciplinare è una nuova metodologia didattica, che coniuga la didattica tradizionale, con il cooperative learning, il role playing, la didattica laboratoriale. Si può applicare a qualsiasi disciplina e a qualsiasi argomento, anche in modo trasversale. Il ruolo del docente è quello di guida e coordinatore.

Questa in sintesi la procedura. Il docente individua la tematica da sviluppare (ad esempio per Storia, la seconda guerra mondiale) e assegna i ruoli agli studenti. Uno degli studenti deve svolgere obbligatoriamente il ruolo di narratore e un altro quello di scenografo.

Lo studente - narratore prepara delle diapositive in PowerPoint che verranno proiettate durante la rappresentazione su uno schermo multimediale e verranno lette al pubblico, accompagnate da una colonna sonora. Nelle diapositive verranno esposti i contenuti fondamentali dell'argomento.

Lo studente - scenografo si occupa di allestire le costruzioni sceniche della rappresentazione teatrale.

Gli altri studenti si occupano di rappresentare un personaggio (nel nostro esempio: Mussolini, Hitler, Churchill ecc.). Ogni studente dovrà essere truccato in modo da avvicinarsi il più possibile alla fisionomia del personaggio che vuole rappresentare e dovrà indossare costumi adeguati.

Alla lettura delle diapositive, si alternano varie rappresentazioni da parte degli studenti (ad esempio la dichiarazione di guerra di Mussolini, la deportazione degli ebrei nei campi di concentramento, lo sbarco in Normandia, ecc.).

Alla rappresentazione assistono le varie classi interessate alla tematica. Verranno realizzati video delle diverse rappresentazioni. In questo modo le classi interessate potranno partecipare a distanza all'attività.

Ogni classe deve organizzare almeno una rappresentazione nel corso dell'anno scolastico.

Una classe si occuperà di realizzare i video delle varie rappresentazioni e di pubblicarli sul sito della scuola.

Questa metodologia didattica contribuisce a far acquisire agli studenti diverse conoscenze e competenze:

- le conoscenze relative alla tematica trattata;
- gli studenti apprendono, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso;
- gli studenti si dedicano con piacere e divertimento all'attività comune, sono protagonisti di tutte le fasi del loro lavoro, dalla pianificazione alla rappresentazione;
- gli studenti migliorano la motivazione intrinseca e sviluppano capacità di ragionamento e di pensiero critico;
- migliorano le relazioni tra gli studenti: gli studenti sono coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune e sviluppano pertanto il rispetto reciproco;
- la capacità di parlare in pubblico e di relazionarsi con gli altri;
- competenze di cooperative learning e problem solving;
- competenze multimediali.

L'insegnante assume un ruolo di facilitatore e di organizzatore dell'attività. L'attività è oggetto di valutazione.

Questa metodologia coniuga la didattica con il divertimento. Può essere applicata a diverse discipline. Ad esempio per diritto si potrebbe rappresentare un noto processo (con l'imputato, il pubblico ministero, ecc.). In Italiano si potrebbe rappresentare la biografia di un autore. In Scienze o Fisica oggetto della rappresentazione potrebbe essere una determinata scoperta scientifica.

Vantaggi per la scuola:

- si adotta una didattica innovativa, che può suscitare l'interesse e la partecipazione degli studenti e delle famiglie;
- migliorano le relazioni tra studenti e tra docenti all'interno della scuola (meno stress, più collaborazione, più divertimento);
- l'attività può essere riconosciuta anche come attività di Educazione civica e di PCTO;
- la scuola potrebbe pubblicare sul proprio sito i video relativi alle rappresentazioni delle varie classi.

Si dovrebbe individuare all'interno del personale docente, un insegnante che assuma il ruolo di responsabile del progetto e di coordinatore.

ATTIVITÀ DIDATTICHE CONNESSE AL TEATRO: TRASFORMARLE IN PARTE DELL'OFFERTA FORMATIVA.

Con le previsioni contenute nella L. 13 luglio 2015, n. 107, la c.d. Buona Scuola, per la prima volta nel panorama della legislazione scolastica, il legislatore ha introdotto una norma di rango primario afferente le attività didattiche connesse al teatro. In particolare, il c. 180 ribadisce il ruolo del MI nel fornire alle scuole indicazioni per introdurre il Teatro a Scuola. Difatti, il successivo c. 181 introduce la promozione, la diffusione, la valorizzazione della produzione teatrale attraverso l'accesso, nelle varie espressioni amatoriali e professionali, alla formazione artistica, consistente nell'acquisizione di conoscenze e nel contestuale esercizio di pratiche connesse alle forme teatrali, mediante il potenziamento della formazione nel settore delle arti nel curriculum delle scuole di ogni ordine e grado, compresa la prima infanzia, nonché la

realizzazione di un sistema formativo della professionalità degli educatori e dei docenti in possesso di specifiche abilitazioni.

Le finalità. L'intento è da un lato dare organicità alle molteplici e svariate iniziative teatrali che nel tempo sono proliferate nelle singole Istituzioni, da un altro lato sensibilizzare le scuole sull'importanza delle esperienze artistiche per formare nelle giovani generazioni il gusto dell'arte, così da indurre il riconoscimento della propria identità culturale, favorire la conoscenza delle forme in cui si esprimono le diversità culturali, far amare le produzioni artistiche da qualunque cultura espresse, perché siano sentite come patrimonio dell'umanità. In tal senso, l'educazione teatrale a scuola permette l'acquisizione da parte degli studenti di abilità o competenze artistiche. L'utilizzo del teatro come strumento pedagogico trasversale permette di incidere profondamente sulla crescita e formazione della persona nella sua interezza cognitiva ed emotiva. In tale ambito il Ministero promuove e sostiene la pratica teatrale nelle scuole di ogni ordine e grado.

Le Indicazioni strategiche. Le Indicazioni strategiche per l'utilizzo didattico delle attività teatrali per l'anno scolastico 2016/2017 (Linee guida Miur), ancora oggi utilizzabili, definiscono il ruolo del teatro nelle scuole: esso diventa, così, parte dell'offerta didattica delle scuole italiane di ogni ordine e grado e strumento utile nel bagaglio formativo degli studenti.

Il laboratorio teatrale. È opportuno che le scuole si dotino di laboratori teatrali, quindi locali adibiti all'utilizzo che permettano l'espressione creativa degli studenti. La realizzazione deve avvenire tenendo conto di locali, disponibilità e risorse finanziarie in possesso dell'istituzione. Ciò nonostante, l'attività teatrale può essere svolta anche nell'aula stessa o in spazi adattati.

A tal proposito le Indicazioni ministeriali affermano che "la creazione di un laboratorio non segue un modello standard e non è certo l'allestimento ideale che aiuta i ragazzi a entrare in quell'atmosfera, ma è la loro passione che libera l'immaginazione e lascia che sia la creatività a guidare il loro lavoro". Il laboratorio può essere condiviso a distanza con altri istituti condividendo un unico progetto. A tal proposito può essere utile pensare a una rete di scopo tra le scuole interessate.

La Giornata mondiale del teatro. Il 27 marzo si celebra la Giornata mondiale del teatro. Istituita a Parigi nel 1962 dall'International Theatre Institute, la più vasta organizzazione di teatro nel mondo fondata dall'UNESCO nel 1948. In Italia, l'ITI e il MI collaborano per stimolare la creazione artistica tra i giovani con percorsi dedicati alla scrittura e ispirati alla pace tra i popoli. Tutte le scuole sono invitate, in occasione della giornata, a promuovere attività sul tema, incontri tematici in forma teatrale e l'uso dei social network (messaggio videoregistrato o reso graficamente per YouTube, Twitter, Pinterest, Google Plus, etc) per favorire il massimo coinvolgimento della comunità scolastica.

Concorso "Scrivere il teatro". Scrivere il teatro è un concorso indetto ogni anno dal MI e dal Centro italiano dell'ITI – dell'International Theatre Institute. Lo scopo è richiamare l'attenzione delle scuole sul teatro come forma artistica di elevato valore sociale ed educativo, al contempo è un invito per i giovani a misurarsi con la drammaturgia e la scrittura scenica. Gli studenti delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado di tutta Italia sono chiamati a mettersi alla prova, in qualità di drammaturghi, presentando un testo della durata massima di 15 minuti. Le opere dovranno essere originali e inedite e non devono essere state precedentemente

prodotte né rappresentate e devono riguardare le tematiche dei diritti umani e del disagio giovanile. La presentazione delle domande di partecipazione avverrà esclusivamente online mediante l'apposita procedura attivata sul sito <http://www.scrivereilteatro.it>. L'opera vincitrice assoluta sarà messa in scena dagli stessi studenti autori della drammaturgia, che saranno coadiuvati da esperti di teatro professionisti. Inoltre, l'opera vincitrice e i video delle opere segnalate potranno essere presentate in un teatro della città di appartenenza dell'Istituzione vincitrice.

EAS - EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

La metodologia EAS (Episodi di Apprendimento Situato) è stata introdotta dal prof. Pier Cesare Rivoltella, diffondendosi in Italia a partire dal 2014.

L'unità con EAS è articolata in 3 fasi: preparatoria, operatoria e ristrutturativa, attuando il capovolgimento della tradizionale lezione frontale. In ciascuna fase vengono individuate sia le azioni del docente che quelle degli studenti, riconducendole ad una determinata logica didattica.

L'EAS, basata su un'accurata progettazione del docente (Lesson Plan), propone agli studenti esperienze di apprendimento situato e significativo, che portino alla realizzazione di artefatti digitali, favorendo un'appropriazione personale dei contenuti.

Riferimenti pedagogici: la metodologia EAS ha come riferimento principale la "scuola del fare" di Freinet (con la sua "lezione a posteriori"), ulteriori riferimenti sono riconducibili alla Montessori, a Dewey, Bruner, Gardner, Don Milani, alla Flipped Lesson. Volendo scendere nei dettagli, la metodologia EAS fa suoi molti presupposti dell'attivismo pedagogico, del Mobile Learning e micro-learning (Pachler), ed è da ricondurre al post-costruttivismo.

L'EAS: CONCETTO E STRUTTURA

<i>FASI EAS</i>	<i>Azioni dell'insegnante</i>	<i>Azioni dello studente</i>	<i>Logica didattica</i>
Preparatoria	Assegna compiti Disegna ed espone un framework concettuale Fornisce uno stimolo Assegna una consegna	Svolge i compiti assegnati Ascolta, legge e comprende	Problem solving
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	Valuta gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti	Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui processi attivati	Reflective Learning

FLIPPED CLASSROOM – CLASSE CAPOVOLTA

Gli insegnanti predispongono tutto il materiale didattico su un sito: raccolgono i video didattici e progettano attività di coppia o di gruppo da proporre in classe. Le attività sono di tipo creativo o autentico, sfidanti, autovalutabili tramite semplici checklist dagli stessi studenti. Essi studiano a casa i video delle lezioni per apprendere in anticipo i contenuti. Poi in classe svolgono, in piccoli gruppi cooperativi, le attività che trovano sul sito. L'insegnante ha un rapporto empatico con gli alunni. Li valuta continuamente, evitando l'isolamento degli alunni demotivati. Riferimento pedagogico: il costruttivismo

IBSE - EDUCAZIONE SCIENTIFICA BASATA SULL'INVESTIGAZIONE

“Science is a way of thinking much more than it is a body of knowledge” Carl Sagan (1986). L'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni, ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola. Riferimento pedagogico: matrice costruttivista che parte dal lavoro di Dewey e Piaget.

JIGSAW (letteralmente gioca ad incastro, puzzle)

Una metodologia che riduce il conflitto tra gli studenti, migliora la motivazione e aumenta il piacere dell'esperienza di apprendimento. La Jigsaw classroom, sviluppata negli anni '70 da Elliot Aronson, è una metodologia di cooperative learning basata sulla ricerca. L'insegnante:

- divide gli studenti in gruppi,
- sceglie un leader,
- divide la lezione in un n° di segmenti pari al numero dei membri del gruppo,
- assegna a ogni studente di ogni gruppo l'apprendimento di un solo segmento,
- alla fine della sessione, verifica l'apprendimento.

I LEARNING SCENARIOS E LA NUOVA DIMENSIONE DELLA DIDATTICA

In “Avanguardie educative e la dimensione “didattica” dell'innovazione” a cura di Alessandra Anichini e Chiara Laici si tenta di percorrere (meglio di farla percorrere ai docenti) la strada dell'innovazione. Strada che i nuovi strumenti strategici devono necessariamente percorrere per permettere la riconfigurazione del ruolo docente e della sua capacità progettuale, ovvero quella di operare per “Didattica per scenari”. L'idea della “Didattica per scenari” tenta di coinvolgere il docente in un importante processo di progettazione, facendo sua una nuova visione metodologica che fa leva sulla narrazione. Questa idea muove dal progetto iTEC (Innovative Technologies for an Engaging Classroom), già concluso, che ha appassionato un numero cospicuo di docenti di numerosi Paesi europei, impegnandoli nella progettazione e nella creazione di scenari innovativi di apprendimento. Il progetto ha avuto come focus principale l'innovazione digitale. Inoltre, ha indagato i processi di cambiamento

richiesti perché le tecnologie siano integrate in maniera virtuosa nelle pratiche quotidiane. Scrivono Anichini e Laici “L’approccio di iTEC prevede lo sviluppo di Learning Scenarios e Learning Activities che guidano il docente nella progettazione e implementazione in classe della propria, personale, Learning Story. Alla base vi sono alcuni presupposti che delineano una precisa idea di innovazione come qualcosa di vincolato a uno specifico contesto, mai definibile in termini assoluti e anche suscettibile di gradualità, un processo progressivo, cioè, che si sviluppa per passi successivi. I Learning Scenarios sono descrizioni puntuali di esperienze di apprendimento innovative, che combinano tecnologia, opportunità concrete per i docenti, obiettivi politici strategici. Descrivono le interazioni tra docenti e studenti ed eventuali altri soggetti, strumenti e risorse, contesti e ambienti di apprendimento e si ispirano a temi di spicco della cultura contemporanea (trasformazioni economiche o tecnologiche, movimenti di opinione, pratiche sociali e comportamenti emergenti)”. Possiamo, dunque, affermare che le Learning Activities sono attività didattiche strutturate che, armonizzate in “pacchetti”, favoriscono e aiutano l’attuazione di uno o più scenari. Tali attività descrivono in termini svariate concrete interazioni, molteplici strumenti e numerose risorse l’attuazione vera della pratica di insegnamento/apprendimento. Dagli scenari e dalle learning activities gli insegnanti sono stimolati nella realizzazione di Learning Stories, documenti di progettazione didattica in forma narrativa, “declinati in base al contesto didattico in cui il docente si trova ad operare. Alla fine il docente è chiamato ad utilizzare la narrazione per progettare percorsi, abituandosi a quell’atteggiamento riflessivo che, strettamente connesso con la pratica scrittoria, rappresenta la strategia più idonea per perseguire una buona consapevolezza professionale” concludono Anichini e Laici.

MASTERY LEARNING

Il Mastery Learning viene anche chiamato “apprendimento per padronanza”, poiché il suo obiettivo è proprio quello di permettere a tutti gli studenti – ognuno coi suoi tempi – di padroneggiare conoscenze e competenze prefissate in classe.

Per far ciò, il Mastery Learning prevede uno “spezzettamento” della comunicazione didattica, che viene effettuata in piccole pillole, utili affinché lo studente più lento riesca ad elaborarli e ad assimilarli.

Al fine di raggiungere l’obiettivo di avere una classe omogenea, dove non ci sia un accumulo di carenze cognitive da parte di qualcuno, il Mastery Learning prevede alcune best practise. Esse, al giorno d’oggi sono comuni nella lezione frontale, ma non è scontato che siano sempre attuate quotidianamente. Si tratta adottare le seguenti strategie:

- la pratica ripetuta (ovvero l’esercizio in classe);
- l’esercizio individuale a casa (che prevede la ripetizione in forma scritta o orale di quanto appreso in classe);
- l’orientamento e la motivazione psicologica degli studenti, per “incuriosirli” sul nuovo compito da svolgere, mantenendo così la componente emotiva della didattica allo stesso livello di quella cognitiva.
- il rinforzo continuo, in negativo o in positivo (penalità o premio da parte del docente, in base alla performance).

Il rinforzo è attuabile grazie a un controllo e monitoraggio continuo dell’insegnante, che permette alcune condizioni favorevoli all’apprendimento, tra cui un aumento di

indipendenza del discente nel gestire i propri comportamenti, finalizzati al successo nell'apprendimento.

L'insegnante dunque, col rinforzo, attua un continuo modellaggio degli studenti. Quest'ultimo – anche detto shaping – viene solitamente adottato in associazione con il prompting e il fading.

Il modellaggio prevede tre passaggi fondamentali:

- innanzitutto il docente deve individuare qual è l'abilità che vuole potenziare nel discente, e cerca di farla sviluppare partendo da una che già ha e che risulta vicina a quella "meta";
- poi si fanno notare al discente tutti gli altri comportamenti o le abilità di cui già dispone, e che sono vicini a quella meta;
- infine, si predispongono programmi di rinforzo per far sì che il discente padroneggi sempre meglio le varie abilità che ha già e, nel contempo, impari quella nuova, in modo da raggiungere la meta.

Prompting, fading, shaping. Una volta terminate le fasi di cui sopra, si segue col prompting e con il fading. Il prompting è la sollecitazione: i rinforzatori che si attivano quando l'alunno presenta il comportamento atteso/corretto. Tali sollecitazioni dovranno, via via, affievolirsi (fading), per permettere al modello di comportamento positivo di diventare automatico a prescindere dalla conseguenza. Obiettivo sarà quindi raggiungere quello di finalizzare lo shaping, ovvero il modellaggio del comportamento e l'assimilazione della lezione, senza più nessun supporto esterno.

METODOLOGIA DELL'ESPRESSIONE

“Questo è un viaggio che si compie con molta calma, rispettando i ritmi di ciascuno”. La Metodologia dell'Espressione permette ai processi dell'apprendimento di svilupparsi in piena autonomia secondo il loro sviluppo naturale. Incoraggia lo scambio fra l'interiorità e l'ambiente, accompagna la crescita personale, facilita l'espressione individuale. Si applica facilmente nella Scuola dell'Infanzia e permette lo sviluppo dell'intelligenza emotiva, dei processi mentali, della comunicazione sociale educa alla libera scelta e al senso di responsabilità.

Si avvale della cura educativa, dell'ascolto attivo, sincronizza tempi e opportunità, crea connessioni. Può essere immaginata come un luogo fisico ben delineato, dove chiunque può manifestare i suoi talenti, sentirsi libero dal giudizio ed acquisire dinamicità e biocentricità

L'aula flessibile, si scompone secondo le esigenze didattiche e permette l'avventura e la scoperta, un laboratorio tuttavia stabile in cui tutti possono misurare se stessi in ordine alla propria crescita. Self feeling, voce sound, yoga, traccia, pittura con materiali della migliore qualità per conoscere le differenze. Coadiuvati da stereo, strumenti musicali, specchio, vestiti da travestimento, divanetti per la lettura.

Tecnologie avanzate come Lim, Tablet, telecamere digitali, macchine fotografiche reflex, cavalletto, proiettore, usate secondo il principio di lasciare che i bambini siano protagonisti del digitale, nel pieno sviluppo di uno spirito critico e personale.

Riferimenti pedagogici: Piaget, Montessori, A. Stern, Dewey, Rousseau, Steiner, C. Rogers.

METODOLOGIA MLTV - RENDERE VISIBILI PENSIERO E APPRENDIMENTO

«MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento» è un modello educativo innovativo concreto, elaborato grazie alla collaborazione tra INDIRE, Project Zero (gruppo di ricerca della Harvard Graduate School of Education di Boston) e tre scuole capofila di Avanguardie educative.

MLTV è l'acronimo di Making Learning and Thinking Visible, denominazione usata durante la fase di sperimentazione e ricerca negli anni 2017-2018; successivamente, per favorire una miglior comprensione nel contesto italiano, si è mantenuto l'acronimo MLTV, aggiungendo però un sottotitolo più 'parlante' (da qui l'Idea «MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento»).

L'Idea si propone di valorizzare e mettere a frutto sia le conoscenze, le abilità e le competenze di tipo disciplinare che lo sviluppo del pensiero nelle diverse declinazioni: critico, creativo, logico-matematico, riflessivo, decisionale, sistemico (destinato al secondo ciclo d'istruzione).

«MLTV – Rendere visibili pensiero e apprendimento» ruota attorno ad alcuni costrutti fondamentali: in primis, la documentazione, intesa come la «pratica di osservare, registrare e condividere attraverso media differenti il processo e il prodotto dell'apprendimento con lo scopo di rendere l'apprendimento stesso più profondo» (Krechevsky et al., 2013). La documentazione è, in questa prospettiva, la via privilegiata per rendere l'apprendimento visibile al soggetto stesso, alla sua classe e alla sua comunità educativa. Diventa anche catalizzatore di un nuovo processo di ricerca didattica nella scuola, che attorno ad essa si trova a riflettere, discutere e confrontarsi; il secondo costrutto è il group learning, definito come «un insieme di persone che sono emotivamente, intellettualmente ed esteticamente ingaggiate nella soluzione di problemi, creazione di prodotti, attribuzione di senso. [Un gruppo] nel quale ognuno apprende sia autonomamente sia con e grazie agli altri» (PZ & Reggio Children, 2001); il terzo elemento nell'Idea «MLTV» è costituito da tutte quelle indicazioni (protocolli, Thinking Routine, ecc.) che rendono visibile il pensiero e che supportano lo sviluppo di capacità di ragionare in modo creativo, profondo e divergente. Il pensiero, infatti, non è solo legato alla dimensione cognitiva ma è disposizionale, distribuito, e può appunto essere reso 'visibile' attraverso pratiche particolari.

Orizzonti di riferimento

- Trasformare il modello trasmissivo della scuola
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento
- Investire sul "Capitale Umano" ripensando i rapporti
- Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile

Perché adottare l'idea

- Per incoraggiare una cultura della classe come comunità democratica orientata al rispetto reciproco, all'ascolto dell'altro e alla collaborazione.
- Per sostenere con opportuni strumenti la pratica di riflessione continua sul proprio agire didattico.
- Per creare una collaborazione con i colleghi basata sul regolare confronto professionale.
- Per costruire a scuola una comunità di docenti orientata al miglioramento continuo.

MICROLEARNING

Se la nuova formula dell'apprendimento funziona con gli adulti, immigrati digitali, perché non dovrebbe funzionare con i nativi digitali?

Riferimenti pedagogici: Microteaching di Dwight W. Allen (Stanford University, anni '60), a sua volta sviluppatosi nell'ambito del costruttivismo e del costruzionismo. Il Microlearning, che implica la somministrazione del contenuto in unità brevi e finite, è adattabile a tutti gli ambiti dell'apprendimento. Nella sua più recente evoluzione è ampiamente utilizzato nella FAD (Formazione a Distanza) e nell'e-learning, in contesti d'uso differenti, dal training aziendale all'aggiornamento professionale, al testing di skills e soft skills. La sua applicazione nella didattica in aula offre la possibilità di strutturare percorsi di apprendimento agili, innovativi e multiplatform, in linea con una prospettiva di lifelong learning.

PEER EDUCATION

La metodologia della peer education, o educazione tra pari, comporta un radicale cambio di prospettiva nel processo di apprendimento, ponendo gli studenti al centro del sistema educativo. Il focus è sul gruppo dei pari, che costituisce una sorta di laboratorio sociale, in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare, condividere, migliorando l'autostima e le abilità relazionali e comunicative. La peer education consente di veicolare con maggiore efficacia l'insegnamento delle life skills, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo da parte di ogni studente.

Una strategia educativa che si basa su un processo di trasmissione di esperienze e conoscenze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede obiettivi, tempi, modi, ruoli e materiali strutturati.

Riferimenti pedagogici: matrice costruttivista. Ha antecedenti molto antichi, nel metodo del "mutuo insegnamento".

PROBLEM SOLVING

"NOI risolviamo il problema quindi IO imparo". Questa la logica della metodologia attiva "problem solving collaborativo" che trae le sue origini dalla pedagogia costruttivista di Vygotsky. Come ribadito dal PISA-OCSE (Programme for International Student Assessment) rapporto 2015 il "problem solving" è una competenza complessa che si sviluppa con una metodologia collaborativa opportunamente organizzata (in termini di ruoli, organizzazione e di visione strategica) che contiene alcuni passaggi chiave identificabili (1) nel porre gli alunni in una situazione problematica, (2) rendere loro accessibili le informazioni necessarie, (3) accompagnare verso l'identificazione di ipotesi e la loro trasformazione in azioni, (4) infine verificare l'efficacia della soluzione ed eventualmente, attraverso la diagnosi dell'errore, ripartire ciclicamente dal punto (1). Riferimenti pedagogici: pedagogia costruttivista di Vygotsky.

PROJECT BASED LEARNING

Project Based Learning (PBL) è un modello di insegnamento e apprendimento intorno ai progetti, centrato sullo studente. I progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di

problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo, I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.

Riferimenti pedagogici: costruttivismo e il costruttivismo sociale.

IL MODELLO SAMR: SOSTITUZIONE, AUMENTO, MODIFICA E RIDEFINIZIONE

Il modello SAMR è un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi. In ogni fase del modello SAMR, l'uso della tecnologia educativa (EdTech) diventa sempre più sofisticato.

Le strategie di sostituzione e aumento utilizzano EdTech per migliorare l'apprendimento e aggiungere valore, mentre le fasi di modifica e ridefinizione sfruttano EdTech per trasformare l'apprendimento e rendere possibili nuove cose.

L'efficacia di una qualsiasi di queste quattro strategie dipende da quando e come viene utilizzata.

Sostituzione. Questa è la fase più semplice, in cui EdTech viene utilizzato come sostituto diretto delle pratiche tradizionali. Le strategie di sostituzione possono farti risparmiare tempo e spazio riducendo le laboriose attività di carta e penna. Invece di stampare, puoi utilizzare la tecnologia per gestire le risorse con pochi clic. La sostituzione fornisce anche un'introduzione molto più accessibile alle competenze trasversali tecnologiche. È l'occasione perfetta per gli studenti per familiarizzare con le nuove tecnologie prima di iniziare a trasformare il loro apprendimento.

Esempi di sostituzione

- chiedere agli studenti di digitare il proprio lavoro invece di scriverlo a mano
- utilizzando quiz e programmi online invece di carta e penna
- utilizzando una lavagna interattiva digitale anziché una lavagna tradizionale e salvando i risultati come documento.

Aumento. Nella fase di potenziamento, la tecnologia aggiunge qualcosa al processo di apprendimento oltre la semplice comodità. Potrebbe fornire ai tuoi studenti una comprensione più chiara di un argomento complesso o renderlo coinvolgente in un modo che i metodi tradizionali non possono. Consente inoltre l'introduzione di un apprendimento più indipendente e incentrato sullo studente. Utilizzando la tecnologia come fonte di informazioni, gli studenti possono iniziare ad apprendere senza richiedere istruzioni costanti guidate dall'insegnante.

Esempi di aumento

- Gli studenti danno presentazioni orali più informative e coinvolgenti accompagnate da un PowerPoint contenente elementi multimediali.
- Gli studenti utilizzano Internet per ricercare autonomamente un argomento.

Modifica. Nella fase di modifica, la tecnologia viene utilizzata per progettare attività interattive e dinamiche che vanno oltre i limiti di una classe tradizionale.

Ad esempio, gli studenti possono collaborare su documenti condivisi o lavorare in grandi gruppi, consentendo una collaborazione e una condivisione delle conoscenze senza problemi. Questo lavoro di peer to peer alimenta una cultura di classe più cooperativa e dinamica.

Ridefinizione. Ridefinire l'apprendimento ha il potenziale per connettere l'apprendimento con il mondo reale e produrre risultati autentici. Fornisce inoltre agli studenti forti competenze trasversali tecnologiche come la collaborazione digitale, la

comunicazione, l'alfabetizzazione tecnologica e la capacità di adattarsi a nuovi sistemi e processi. Ancora più importante, l'utilizzo della tecnologia per ridefinire l'apprendimento in classe si traduce in studenti vivaci e coinvolti che abbracciano una mentalità di crescita.

Esempi di ridefinizione:

- mettere in contatto i tuoi studenti con altre persone in tutto il mondo come parte del viaggio di apprendimento
- fare in modo che gli studenti pubblicino il loro lavoro on line dove può essere visualizzato dai colleghi e dalla comunità più ampia.

SCUOLA/CLASSE SCOMPOSTA

Una scuola scomposta, con laboratori per competenze, in una scuola-casa pensata appositamente per il benessere degli studenti e per dare forma a un luogo accogliente per una didattica innovativa in cui al centro ci sono i ragazzi protagonisti del loro apprendimento.

Riferimenti pedagogici: costruttivismo – Montessori-apprendimento collettivo e connettivo. - Claparède – La scuola su misura-Dewey- la scuola laboratorio-Freinet

SCUOLA SENZA ZAINO

Si pone un'enfasi sull'organizzazione dell'ambiente formativo inteso nella sua interezza, sapendo che si apprende più dall'ambiente, ovvero dal contesto inteso anche come comunità, che dal singolo insegnante (Dewey, 1953).

SERVICE LEARNING

“Faciliterai l'apprendimento del discepolo se gli fai vedere l'applicazione che nella vita comune quotidiana ha tutto quello che gli insegni... Se gli mostri il valore di ogni cosa, farai in modo che sappia quello che sa e possa usarlo.” Joan Amos Comenius (1593-1670), Didattica Magna.

STEM - IL METODO SCIENTIFICO PER LE STEM

Dall'inglese Science, Technology, Engineering e Math, è un acronimo che si riferisce alle discipline accademiche della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica. In realtà non si tratta di una metodologia didattica e neanche di 4 discipline a sè stanti ma di 4 discipline integrate in un nuovo paradigma educativo basato su applicazioni reali ed autentiche.

Ciò che differenzia lo studio delle STEM dalla scienza tradizionale e dalla matematica è il differente approccio. Viene mostrato agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana. Le STEM consentono di insegnare agli studenti il pensiero computazionale concentrandosi sulle applicazioni del mondo reale in un'ottica di problem solving. Più di recente, inoltre, è sorta anche la necessità di includere la lettura tra le discipline da tutelare, evolvendo quindi da STEM o STEAM in STREAM – con l'aggiunta della R per Reading.

L'idea è che la lettura è ancora un elemento che sviluppa senso critico che concorre al successo di ogni studente. Lettura e scrittura sono fondamenti della comunicazione, qualsiasi disciplina si insegna.

STORYTELLING - DIGITAL STORYTELLING

Raccontare storie mediante tecnologie è pratica antica e consolidata. Al cambiare delle tecnologie sono cambiati i mezzi di comunicazione e di coinvolgimento lasciando inalterata l'enfasi emotiva e narrativa.

Riferimento pedagogico: costruttivismo

Lo Storytelling applicato alla didattica è un metodo che può essere utilizzato per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Normalmente si parte dal riempimento di una scheda conoscitiva in cui si evidenziano predisposizioni e passioni che sembrano lontane dalla sfera didattica ma si rivelano essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti. Nella fase successiva si passa alla scelta del tema da approfondire con il racconto che necessariamente dovrà essere attinente al percorso di studi al quale la metodologia è applicata. Da qui si dividono i compiti nel gruppo classe che verrà gestita come un team di lavoro e nel quale bisognerà individuare anche referenti e leader. La metodologia prevede un lavoro di intervista o di ricerca fonti nella rete attraverso l'uso dei device mobili. La collazione dei contenuti verrà gestita e condivisa attraverso un gruppo Telegram. Dopo la fase di ricerca si passa alla fase di elaborazione e pubblicazione attraverso un blog di classe su wordpress.com oppure attraverso contenuti esterni creati con Telegra.ph o attraverso articoli ospitati nel blog della scuola. La metodologia prevede la realizzazione di contenuti testuali, video (attraverso Lumen5) e fotografie e grafiche (attraverso Canva).

TEAL (TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO ATTIVO) - SITO DELL'INDIRE

Il «TEAL» (Technology Enhanced Active Learning) è una metodologia didattica che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali su computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. La Technology-Enhanced Active Learning (TEAL) è una metodologia progettata nel 2003 dal MIT di Boston. La lezione frontale è spesso recepita passivamente dagli studenti; TEAL si propone di: unire lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali con le tecnologie; progettare spazi con specifiche caratteristiche, arredi modulari e riconfigurabili a seconda delle necessità; creare interconnessione fra tecnologie e strumenti diversi; stimolare il confronto fra pari, la ricerca in rete, la discussione delle tematiche, la loro rielaborazione attraverso una sintesi condivisa in rete. Il metodo coniuga le lezioni frontali, le attività laboratoriali e l'attivismo pedagogico per dare vita a un apprendimento arricchito e basato sulla collaborazione. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche (ad es. ampiezza, luminosità, ecc.), con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi. Il protocollo TEAL prevede un'aula con postazione centrale per il docente; attorno alla postazione sono disposti alcuni tavoli rotondi che ospitano gruppi di studenti in numero dispari. L'aula è dotata di alcuni punti di proiezione sulle pareti ad uso dei gruppi di studenti.

Per favorire l'istruzione tra pari, i gruppi sono costituiti da componenti con diversi livelli di competenze e di conoscenze. Il docente introduce l'argomento con

domande, esercizi e rappresentazioni grafiche. Poi ogni gruppo lavora in maniera collaborativa e attiva con l'ausilio di un device per raccogliere informazioni e dati ed effettuare esperimenti o verifiche.

Orizzonti di riferimento

Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare

Creare nuovi spazi per l'apprendimento

Perché adottare l'idea

- Per superare la logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti.
- Per favorire l'approccio progettuale e la pratica laboratoriale nei percorsi di formazione.
- Per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, la loro autonomia e capacità di lavorare con gli altri (soft skill).
- Per consentire il miglioramento delle interazioni educative in aula – ottimizzando il tempo a scuola – e sviluppare e rafforzare l'apprendimento tra pari e quello autonomo.

TINKERING

Tinkering è un termine inglese che vuol dire letteralmente “armeggiare, adoperarsi, darsi da fare”. Il Tinkering viene oramai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel Piano nazionale scuola digitale come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM.

Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi.

Tutte le attività vengono lanciate sempre sotto forma di gioco o sfida. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli “ingredienti” che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture

Pedagogia di riferimento: costruttivismo di Dewey e Piaget

TWLETTERATURA

Il metodo propone la lettura di opere della letteratura, delle arti e della cultura e la loro divulgazione. Questa metodologia, pubblicata sotto licenza Creative Commons, è stata sperimentata a partire dal 2012 da P.Costa, E.Montenegro e P.Vaccaneo, attorno ai quali si è aggregata una comunità di diverse migliaia di appassionati e alcune centinaia di 'riscrittori' regolari.

La comunità sceglie un libro, lo legge e lo commenta, in base a un calendario condiviso, 'riscrivendolo' su Betwyll, l'app per il social reading di TwLetteratura o su

Twitter. Ciascun utente propone la sua interpretazione in forma di twyll e/o tweet : la riscrittura può essere parafrasi, variazione, commento, libera interpretazione, nonché essere associata a media diversi da quello originale (video, canzoni, disegni). L'uso di registri stilistici differenti – secondo il modello dell'Oulipo – permette di sperimentare infinite combinazioni di decostruzione e ricostruzione del testo di partenza.

Dal 2012 a oggi, TwLetteratura è stato sperimentato in più di 250 scuole in Italia: attraverso workshop in classe e progetti online, almeno 14 000 studenti delle scuole primarie e delle scuole secondarie di primo e secondo grado hanno letto e interpretato testi letterari con i loro insegnanti.

Pedagogia di riferimento: Il metodo di TwLetteratura, secondo quanto riportato nella sezione dedicata sul sito ufficiale <https://www.twletteratura.org/2014/02/il-metodo-tw-letteratura/> , più che a principi pedagogici, trae ispirazione dal modello letterario dell'Oulipo.

WRITING AND READING

L'obiettivo del Writing and Reading Workshop è trasformare le classi in comunità di lettori e scrittori competenti, critici ed appassionati.

Pedagogia di riferimento: Donald Murray, Donald Graves, Columbia University, Lucy Calkins, Nancie Atwell, Frank Serafini, Jenny Poletti Ritz.

ALTRE METODOLOGIE DIDATTICHE

ATTIVISMO DIDATTICO VISUALE

Le immagini sono potenti mezzi di espressione e possono diventare veri e propri strumenti di conoscenza in grado di portare un reale cambiamento nella società. La ricercatrice Indire Isabel de Maurissens e il docente dell'Università di Bologna Giuseppe Losacco propongono da tempo l'attivismo didattico visuale (ADV), un approccio innovativo basato proprio sull'utilizzo delle immagini in classe.

Si tratta di un percorso teorico/pratico, strutturato in tre fasi, attraverso il quale lo studente impara la distinzione fra guardare e vedere sviluppando uno "sguardo euristico" (detto di ipotesi che viene assunta precipuamente come idea direttrice nella ricerca dei fatti, e del metodo stesso di ricerca così condotta: mezzo e., in senso lato, mezzo di ricerca. In matematica, qualsiasi procedimento non rigoroso, intuitivo e analogico,) che consente di prevedere o rendere plausibile un risultato, il quale in un secondo tempo dovrà essere controllato e convalidato per via rigorosa), per poi successivamente agire come protagonista del cambiamento, attraverso la produzione di immagini che hanno l'obiettivo di sensibilizzare su problematiche sociali anche complesse.

Le immagini sono potenti mezzi di espressione, e possono essere strumenti di conoscenza a disposizione della scuola e degli enti di formazione per sviluppare negli studenti quello che gli autori definiscono "sguardo euristico". A partire dalla visual sociology, la metodologia consiste nell'utilizzare tre modalità di lavorare con le immagini, proponendo la distinzione tra educazione con le immagini (photo elicitation, native image making), educazione sulle immagini (su collezioni, archivi e immagini online usando un approccio semiotico) e educazione in immagine (l'attivismo didattico visuale o ADV). Proprio in quest'ultima pratica risiede

l'originalità della proposta: l'ADV è una nuova tecnica applicabile in modo transdisciplinare nella tradizione di teorie pedagogiche consolidate, come l'attivismo pedagogico di Dewey, la pedagogia "degli oppressi" di Freire, la pedagogia trasformativa di Mezirow, e più recentemente la pedagogia come pratica di libertà, speranza e inclusione sociale di Hooks. Questa tecnica è molto adatta a trattare temi complessi, ad esempio lo sviluppo sostenibile nell'ambito dell'educazione civica, e prevede una partecipazione attiva basata su una proposta didattica in tre fasi, con l'obiettivo finale di produrre attraverso immagini un cambiamento sociale. Si possono approfondire anche altri usi dell'immagine, sempre coniugandoli dal punto di vista dello sguardo euristico: i selfie, i meme, il portfolio visuale, il visual diary, la citizen inquiry, il fotogiornalismo civico, la photovoice, e il visual activism.

INSEGNARE CON UN APPROCCIO SERVICE LEARNING REALE

Il Service Learning è una proposta pedagogica che unisce il Service (la cittadinanza, le azioni solidali e il volontariato per la comunità) e il Learning (l'acquisizione di competenze professionali, metodologiche, sociali e soprattutto didattiche).

Aiuto, servizio, condivisione, empatia, prendersi cura dell'altro, solidarietà, sono i temi con i quali gli studenti si confrontano. La scuola, quindi, attraverso un approccio pedagogico, si collega all'intero tessuto sociale. Gli studenti in un progetto di service learning si occuperanno di ogni fase: dalla rilevazione dei bisogni del territorio, alle possibili azioni da intraprendere, alla valutazione dell'impatto e dei risultati finali.

Abilità e competenze previste non solo dalle indicazioni nazionali per il curriculum scolastico ma anche dagli ordinamenti internazionali che raccomandano di creare un collegamento tra discipline e competenze chiave o di cittadinanza.

Giustizia, legalità, uguaglianza, rispetto e cura per l'ambiente, sono i valori che questo tipo di approccio pedagogico si propone di sviluppare negli studenti.

NUDGING

Metodologia che si pone come obiettivo quello di suscitare interesse per la disciplina mediante tecniche educative e motivazionali. Riuscire a creare un interesse per una disciplina o per un metodo di studio oppure fornire il rinforzo giusto: anche a distanza. La sfida educativa consiste nel costruire le "spinte" giuste per risolvere un dato problema o suscitare una curiosità per un approfondimento, e in questo modo permettere agli alunni di riscoprire risorse insospettite. Che cosa significa attualmente "incoraggiare" all'apprendimento: valida strategia formativa in relazione anche (e soprattutto) alle bias che regolano il nostro vivere quotidiano.