

LABORATORIO

*Innovazione della didattica delle discipline
e
motivazione all'apprendimento*

MELFI, 21 FEBBRAIO - 01 MARZO 2024

**FORMAZIONE DOCENTI
NEOASSUNTI
A. S. 2023 / 2024**

Paola Benevento

*«Non c'è nulla sul giornale che serva ai vostri
esami.*

*È la riprova che c'è poco nella vostra scuola
che serva nella vita.»*

Don Milani

INNOVAZIONE DIDATTICA

L'espressione "innovazione didattica" ha assunto negli anni diverse declinazioni, pur indicando sempre il rinnovamento dei **modelli didattici**.

1. Si avvale delle **nuove tecnologie** per affrontare le sfide del presente. Le tecnologie si pongono al servizio dell'attività scolastica, entrando in tutti gli ambienti della scuola ed in tutte le discipline.

2. Punta a mettere gli studenti nelle condizioni di sviluppare le **competenze per la vita**.

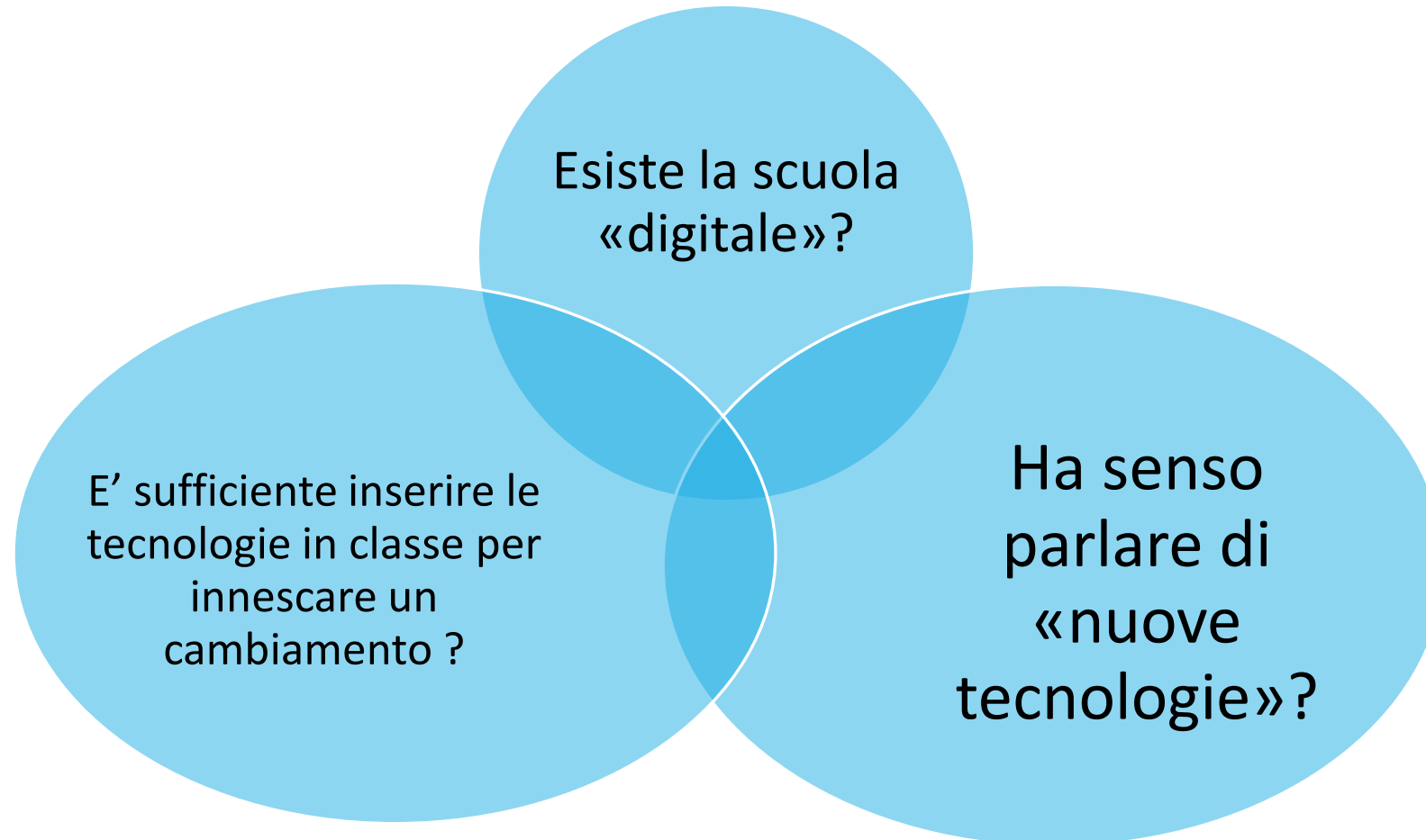
3. E' **ricerca, sperimentazione di nuove prassi educative**, adozione di metodologie attive e laboratoriali.

Tecnologia o metodologia?

“Technology can amplify great teaching but great technology cannot replace poor teaching”

Andreas Schleicher (2015), direttore del settore Education & Skills dell'OCSE

Riflettiamo...



INNOVAZIONE DIDATTICA

Ricerca e Sviluppo Erickson

Una scuola innovativa deve essere equa: questo significa efficace per tutti. Capace di dare a ognuno strumenti per realizzare un proprio progetto di vita, facendo le giuste differenze nel rispetto e nella valorizzazione delle differenze individuali di tutti gli alunni. Si tratta di una scuola capace di prendersi cura di ognuno nella fiducia che ogni investimento educativo si ritroverà nei cittadini di domani.

Innovazione significa movimento, tensione costante verso lo sviluppo di qualità.

Innovare la didattica non è, quindi, la ricerca di una nuova metodologia o di un nuovo strumento, ma la costante ricerca e il continuo tentativo di sviluppare approcci, metodologie e strumenti utili ad accrescere la qualità dei processi educativi che la scuola promuove.

In questo scenario, la Ricerca e Sviluppo Erickson considera innovativo tutto ciò che contribuisce a promuovere il ruolo attivo dell'alunno nel processo di apprendimento e che sostenga l'interazione con materiali e persone in ottica socio-costruttivista.

(Erickson, Aprile 2019)

INNOVAZIONE DIDATTICA

(Fonte Erickson)



QUALI METODOLOGIE?

Panoramica sulle metodologie didattiche

- ❑ DIDATTICA PER SCENARI
- ❑ DIDATTICA LABORATORIALE
- ❑ DIDATTICA UNIVERSALE
- ❑ DIDATTICA ATTIVA
- ❑ DIDATTICA APERTA
- ❑ DIDATTICA ORIENTATIVA
- ❑ AULE DISCIPLINARI
- ❑ CIRCLE TIME
- ❑ COOPERATIVE LEARNING
- ❑ DEBATE
- ❑ DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
- ❑ DIGITAL STORYTELLING
- ❑ STORYTELLING
- ❑ EAS
- ❑ FLIPPED CLASSROOM
- ❑ GAMIFICATION

QUALI
METODOLOGIE?

Panoramica
sulle
metodologie
didattiche

- INQUIRY BASED SCIENZE EDUCATION (IBSE)
- JIGSAW
- LEZIONE SEGMENTATA
- OUTODOOR EDUCATION
- PEER EDUCATION
- PROBLEM SOLVING
- PROJECT BASED LEARNING
- STORYTELLING
- TEAL
- TINKERING
- WRITING AND READING WORKSHOP
- LEARNING BY DOING
- ROLE PLAYING

Innovare la didattica

Tra le competenze trasversali o soft skills da promuovere nell'apprendimento iniziale e permanente rientrano le famose **4C**

Il *World Economic Forum* nel 2015 ha individuato 16 competenze chiave per il XXI secolo, distinguendole in tre categorie:

1. Abilità di base (letteraria, numerica, scientifica, digitale, finanziaria, culturale e civica).
2. **Competenze trasversali (pensiero Critico, Creatività, Comunicazione, Collaborazione).**
3. Qualità caratteriali (curiosità, iniziativa, perseveranza, flessibilità, leadership, consapevolezza sociale e culturale).

Considerazioni

- ✓ Una scuola che fa ricerca è una scuola che attiva una didattica innovativa
- ✓ L'innovazione va condivisa e socializzata altrimenti crea solo isole felici senza ricadute significative sui processi
- ✓ L'innovazione richiede fattibilità e sostenibilità
- ✓ L'innovazione deve essere compatibile con la programmazione curricolare/campi di esperienza
- ✓ L'apprendimento non dipende dall'uso delle tecnologie
- ✓ L'insegnante può favorire lo sviluppo delle potenzialità delle tecnologie
- ✓ Le tecnologie non sostituiscono l'insegnante

«Insegnare e apprendere non sono sinonimi: possiamo insegnare e – insegnare bene- senza che gli studenti imparino.»

G. M. Bodner, *Constructivism: A Theory of Knowledge*.



Esempi...

DIDATTICA APERTA

<https://www.youtube.com/watch?v=pgLaI8ykZ0o>

SCUOLA NEL BOSCO

<https://www.youtube.com/watch?v=ryqpCgg4vSw>

HOGWARTS VS SCUOLA DADA

<https://www.youtube.com/watch?v=9veJNi1G9Mg>

MODELLO DADA

<https://www.youtube.com/watch?v=t01wxcOKdDM>

SERVICE LEARNING

<https://www.youtube.com/watch?v=n-X6wmPf6Jg>

AVANGUARDIE EDUCATIVE

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/le-idee>

<https://www.youtube.com/watch?v=gmNUabKGy80>

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/oltre-le-discipline>

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/apprendimento-differenziato>

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/debate>

<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/spaced-learning>

<https://pheegaro.indire.it/uploads/attachments/4818.pdf>

1. Dentro e fuori la scuola, service learning
2. Oltre le discipline
3. Apprendimento differenziato
4. Debate
5. Apprendimento intervallato
6. Uso flessibile del tempo

METODOLOGIE DIDATTICHE A CONFRONTO

Approccio di
analisi, confronto
e descrizione di
metodologie
didattiche

DESCRIZIONE DELLA METODOLOGIA

RUOLO DEL DOCENTE

RUOLO DELL'ALUNNO

SETTING D'AULA

VALUTAZIONE

In che modo si
può ripensare la
didattica?

RIPENSARE:

- Gli ambienti di apprendimento (spazi e tempi)
- La struttura e l'articolazione dei contenuti (saperi)
- L'organizzazione delle attività (procedure)
- La scelta delle priorità (programmazione curricolare)
- La produzione dei materiali (libri di testi, albi illustrati)
- La verifica dei risultati (valutazione)
- L'analisi degli effetti a medio termine (orientamento in uscita)

INNOVAZIONE DIDATTICA

(Fonte Indire)

Attività di apprendimento

10% di ciò che leggiamo

Leggere

20% di ciò che ascoltiamo

Ascoltare

30% di ciò che vediamo

Vedere Immagini
Guardare un video

50% di ciò che vediamo
e ascoltiamo

Visitare una Mostra/un
Luogo
Osservare una
Dimostrazione

70% di ciò che
diciamo e scriviamo

Partecipare ad un Workshop
Progettare Lezioni collaborative

90% di ciò che
facciamo

Simulare, predisporre o condurre una lezione
Progettare/Realizzare una Presentazione

**Definire, Descrivere,
Elencare, Spiegare, Ripetere**

**Risultati di
apprendimento**

**Dimostrare, Applicare,
Fare Pratica**

**Analizzare,
Definire,
Creare, Fare
valutazioni**

Cosa ti porti a casa?

