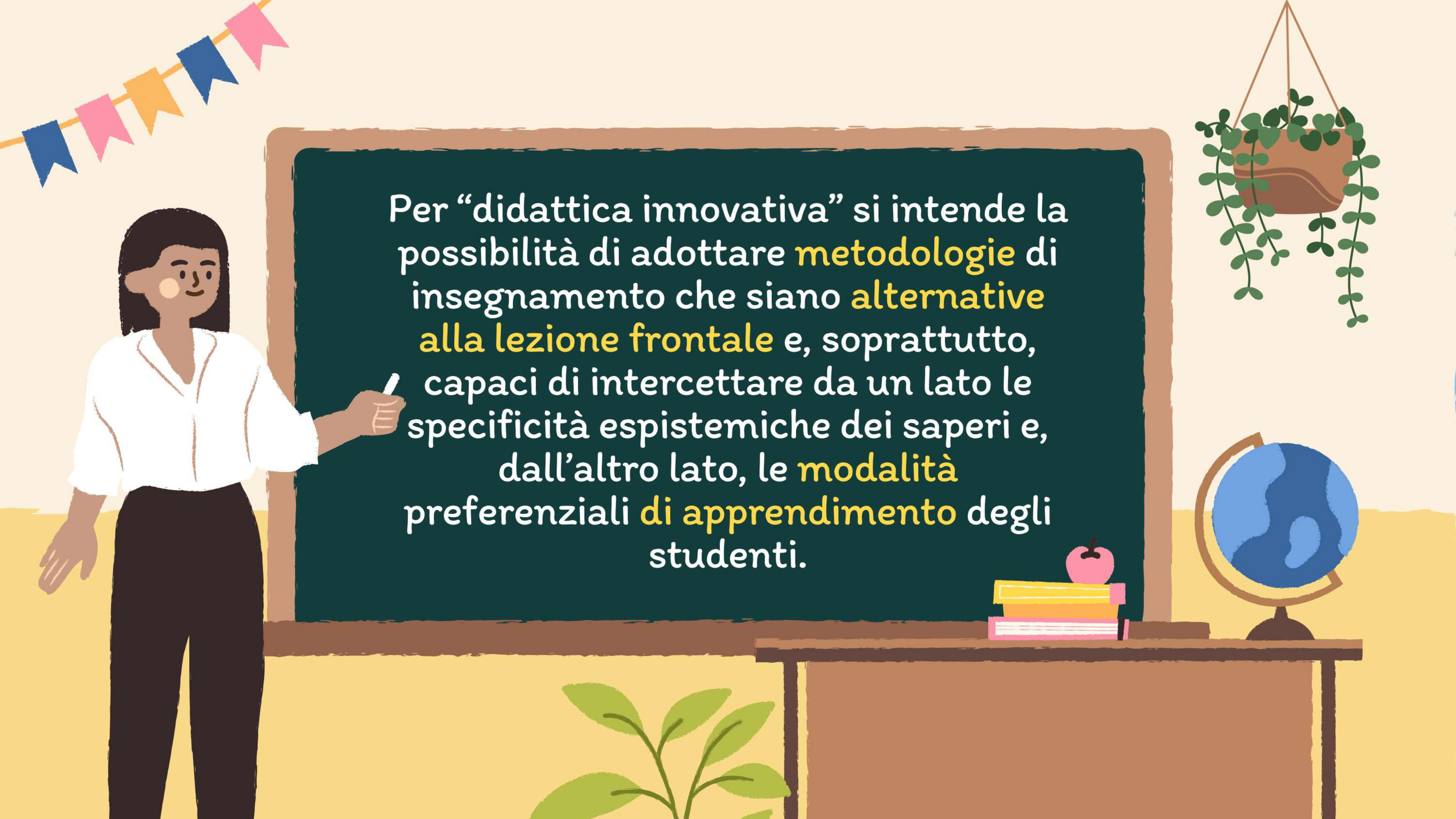


A vibrant, stylized illustration of a classroom. At the top, two strings of colorful pennant flags (blue, pink, and orange) hang diagonally. In the center, a large green chalkboard with a brown frame displays the date '26/05/25' in the top right corner and the title 'Didattica innovativa' in large, white, rounded letters. To the left of the chalkboard, a wooden shelf holds a row of colorful books. To the right, a blue and white globe sits on a wooden desk. In the foreground, a wooden desk holds a stack of books, a pink apple, and a white chalk. A small wooden table in the lower left corner also holds a pink apple and a white chalk. The background is a solid light yellow color.

26/05/25

Didattica innovativa



Per “didattica innovativa” si intende la possibilità di adottare **metodologie** di insegnamento che siano **alternative alla lezione frontale** e, soprattutto, capaci di intercettare da un lato le specificità epistemiche dei saperi e, dall’altro lato, le **modalità preferenziali di apprendimento** degli studenti.

The illustration depicts a classroom environment. On the left, a female teacher with dark hair, wearing a white blouse and dark trousers, stands pointing with a piece of white chalk at a large green chalkboard. The chalkboard contains the main text. To the right of the chalkboard is a wooden desk. On the desk, there is a stack of three books (yellow, orange, and pink), a small pink apple on top of the books, and a blue and white globe on a stand. In the top left corner, a string of colorful triangular flags (blue, pink, orange) hangs diagonally. In the top right corner, a small green plant in a brown hanging pot is visible. In the bottom center, a small green plant with several leaves grows from the floor. The background is a solid light yellow color.

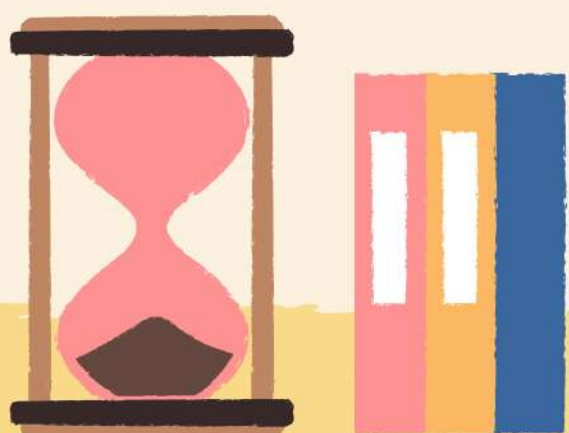


Caratteristiche

Didattica arricchita da nuove **metodologie**

Coadiuvata dall'uso di nuove **tecnologie**

Ruolo più **partecipativo** dello studente



Obiettivi

- Migliorare **qualità** dell'apprendimento.
- Sviluppare nello studente **competenze**: comunicazione, pensiero critico, creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere una **didattica** più **inclusiva**, in grado di coinvolgere studenti con carenze formative o particolari esigenze.
- Promuovere **l'internazionalizzazione**.





Elementi chiave

- Apprendimento attivo
- Personalizzazione
- Collaborazione
- Impegno creativo e problem-solving
- Inclusione
- Interdisciplinarietà
- Utilizzo della tecnologia





I metodi innovativi di fare didattica

La metodologia didattica è lo **studio e l'applicazione dei metodi di insegnamento ed apprendimento**, che comprende la ricerca, lo studio e l'analisi degli strumenti, delle strategie e delle tecniche utilizzate per raggiungere gli obiettivi di un processo di insegnamento. Si tratta di un quadro teorico che l'insegnante utilizza per determinare le migliori pratiche di insegnamento per **favorire l'apprendimento** degli studenti.

FLIPPED CLASSROOM

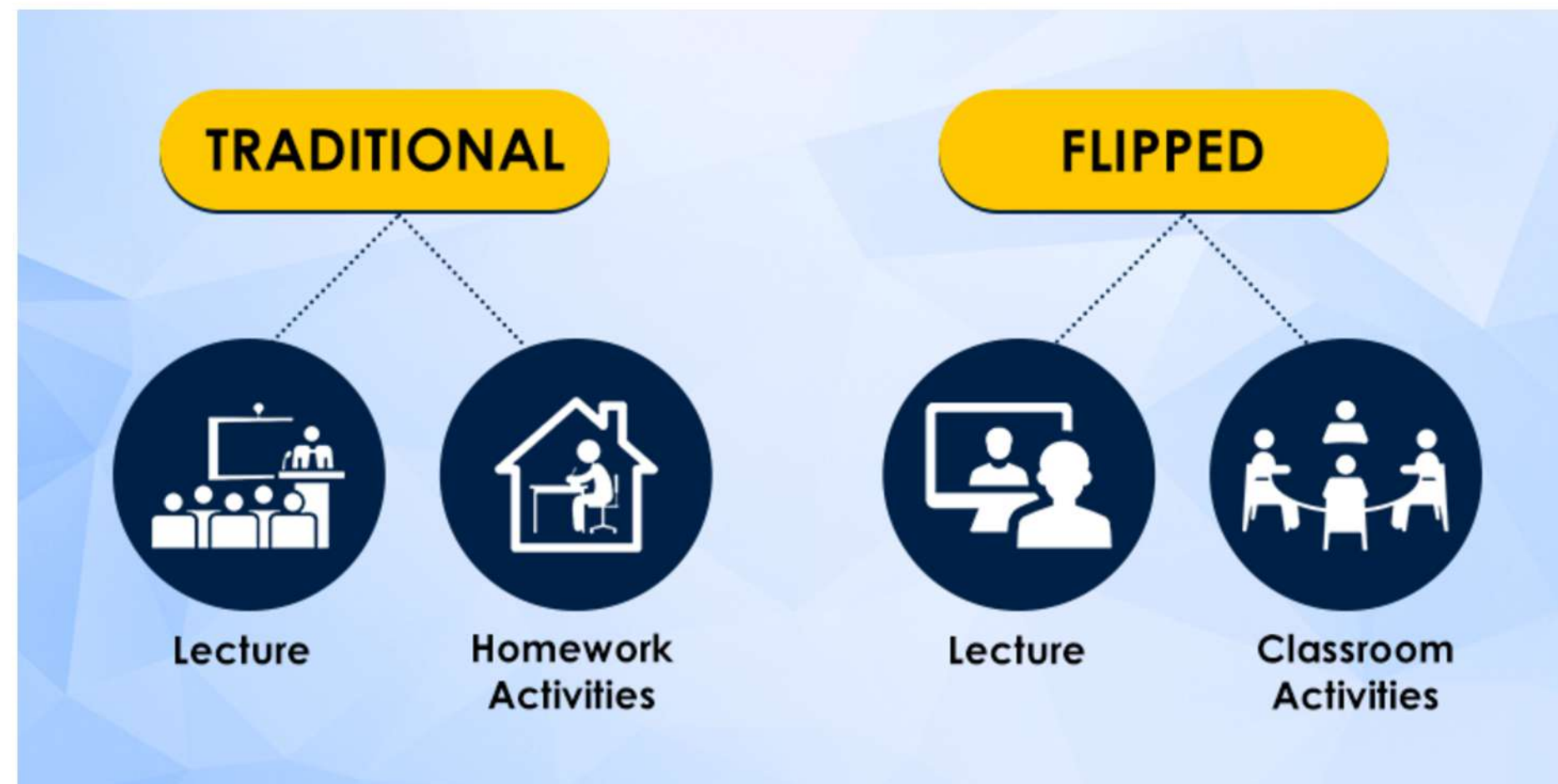
Approccio didattico basato sull'inversione della scansione temporale della didattica tradizionale.

Nella didattica tradizionale il docente introduce nuovi concetti in classe e rimanda lo studio individuale e la rielaborazione nel lavoro a casa.

Nella Flipped classroom, invece, il docente fornisce materiali di studio (quali video, saggi, documenti) da studiare a casa prima della lezione e dedica il tempo in classe per attività finalizzate alla rielaborazione dei contenuti.



FLIPPED CLASSROOM



FLIPPED CLASSROOM

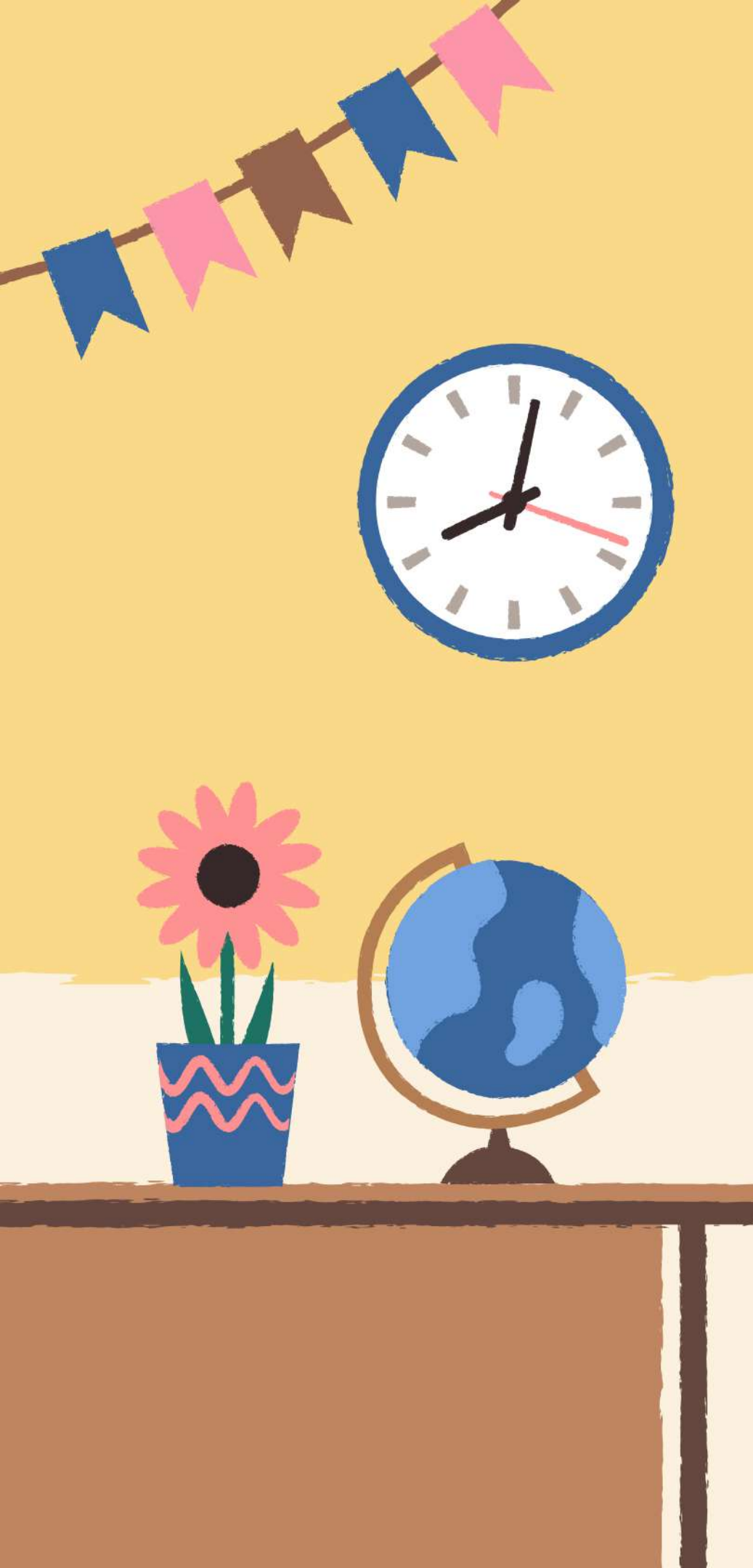
Il docente fa da **tutor** e gira tra i banchi col compito di stimolare e sciogliere i dubbi degli studenti, aiutando chi è in difficoltà.

A casa la Flipped classroom sviluppa **l'autonomia** dei discenti, che diventano **registi** dei tempi e dei modi del proprio apprendimento.

In classe permette di dedicare tutto il tempo alla **didattica attiva**.

Valido strumento di **inclusione**, permette di affrontare nuovi contenuti con i propri modi e tempi e lascia al docente il tempo di seguire chi ha necessità più particolari.





Il Cooperative-learning

L'apprendimento cooperativo è sostenuto da **numerose strategie** che, mettendo **al centro la persona**, costituiscono un ambiente migliore, creano un **clima** di classe **accogliente**, valorizzano le potenzialità emotive e cognitive di ciascuno e facilitano la crescita e il **successo formativo** di tutti.

Quali sono queste strategie?

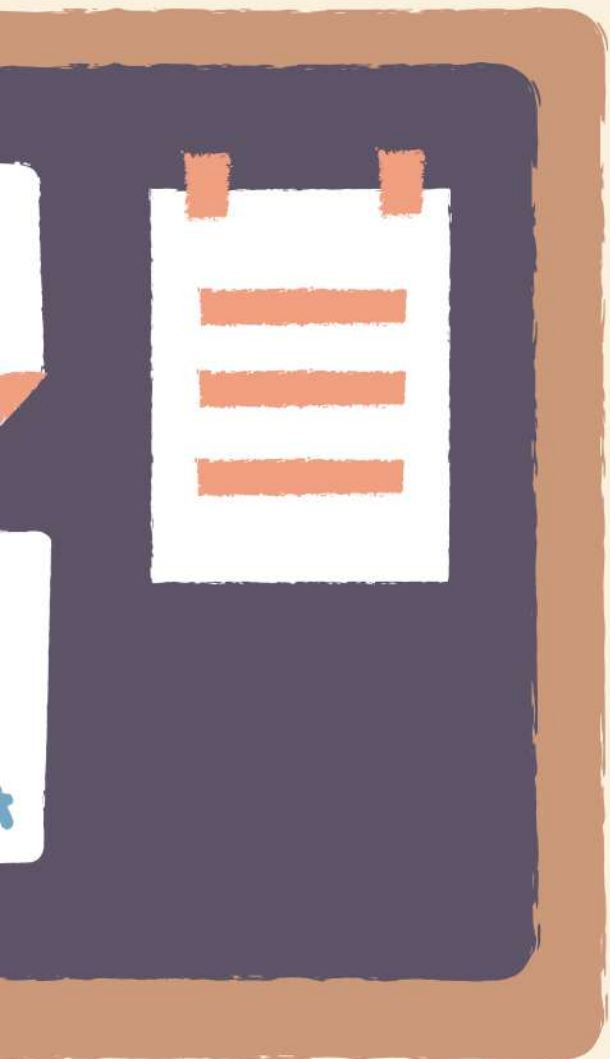
1. Team-Based Learning o Jigsaw
2. Project-Based Learning
3. Problem-based Learning: problem posing e problem solving
4. Think-Pair-Share
5. Placemat
6. Inquiry-Based Learning
7. Digital Storytelling (Podcast o Web TV)
8. Tinkering o Learning by doing



1. Team-Based Learning o Jigsaw

Ideata negli anni 70 in America
dal dottor Elliot Aronson.

Il termine Jigsaw significa «**puzzle**» perché la
forza di questa metodologia consiste nel fatto che,
proprio come in un puzzle, **ogni studente è
essenziale.**



1. Team-Based Learning o Jigsaw

STEP I: Creazione di **gruppi casa**.

La classe viene divisa in gruppi da 5/6 studenti. Ogni gruppo casa deve imparare l'interezza della relazione educativa, ma ad ogni studente del gruppo viene assegnata una sola parte da apprendere.



1. Team-Based Learning o Jigsaw

STEP 2: Riunire i **gruppi esperti**.

Tutti i ragazzi a cui è stato assegnato lo stesso argomento si riuniscono nei gruppi esperti.

Gli esperti devono **collaborare per apprendere** nel miglior modo possibile il contenuto.

1. Team-Based Learning o Jigsaw

Ad ogni studente o coppia di studenti viene assegnato un **determinato compito**:

- Produrre un riassunto,
- Definire un glossario,
- Preparare una mappa concettuale,
- Preparare una presentazione powerpoint o canva.

Infine il materiale deve essere **approvato** da tutto il gruppo e **condiviso** su una piattaforma online.

1. Team-Based Learning o Jigsaw

STEP 3: Ritorno ai gruppi casa

Ogni esperto ritorna al proprio gruppo casa di partenza ed ha il compito di spiegare al resto del gruppo quello che ha appreso nel gruppo esperti servendosi del materiale prodotto.



1. Team-Based Learning o Jigsaw

STEP 4: *Verifica finale*

Al termine dell'attività l'insegnante somministrerà una prova di verifica a livello individuale, ma che contenga gli argomenti complessivi di tutto il lavoro.



2. Project-Based Learning

Il Project-based Learning o **apprendimento basato sui progetti** è un approccio didattico mirato a favorire gli apprendimenti attraverso lo **sviluppo di progetti**.

Un progetto ben strutturato può essere un modo efficacissimo per sviluppare **competenze e collegamenti interdisciplinari**.

Si creano così **ponti** tra gli apprendimenti degli studenti e il mondo fuori dalla scuola.





2. Project-Based Learning



- Tutti gli studenti devono essere **coinvolti**
- Il lavoro deve essere visibile e valutabile
- Gli apprendimenti non devono finire in secondo piano

È un approccio altamente **inclusivo** perché mette insieme **competenze** tecniche, organizzative, disciplinari e **trasversali** per cui dà ad ogni studente l'opportunità di mettersi in gioco trovando nuova **curiosità** e rafforzando le competenze socio-emotive.



3. Problem-Based Learning

Nel Problem-based learning o «apprendimento basato sui problemi», invece, il **problema è lo stimolo di partenza**.

Questo metodo utilizza **problemi autentici**, cioè problemi che gli studenti si troveranno davvero ad affrontare e la cui soluzione sia sconosciuta oppure che prevedano più soluzioni possibili.

Gli studenti devono mappare quali competenze utili già possiedono, individuare quelle mancanti e infine attrezzarsi di tutto quello che serve.

Il **docente** guida il processo organizzando il lavoro dei gruppi, interviene per porre **domande stimolo e offre supporto** se qualcuno è in difficoltà.



3. Problem-Based Learning

Gli obiettivi di apprendimento
vengono fissati dagli studenti.
Ciò aumenta la loro **motivazione**
e **l'interesse** per lo studio.

Favorisce
l'autonomia degli
studenti, la
capacità di
reperire
informazioni e la
capacità di
risolvere i
problemi.



4. Think-Pair-Share

Modalità di **apprendimento attivo** che promuove la **partecipazione** degli allievi in classe e offre l'opportunità a tutti gli studenti di **condividere il loro pensiero** con almeno un altro studente.



3 FASI:

PRIMA FASE: **THINK**
(individualmente)

SECONDA FASE: **PAIR**
(in coppia)

TERZA FASE: **SHARE**



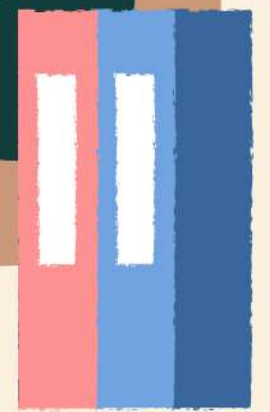
4. Think-Pair-Share



Questa strategia può essere utilizzata per una **vasta gamma di attività** in classe come **revisioni** di concetti, **problem solving**, presentazione di **nuovi argomenti** all'inizio di una lezione frontale, per la revisione dei compiti a casa.

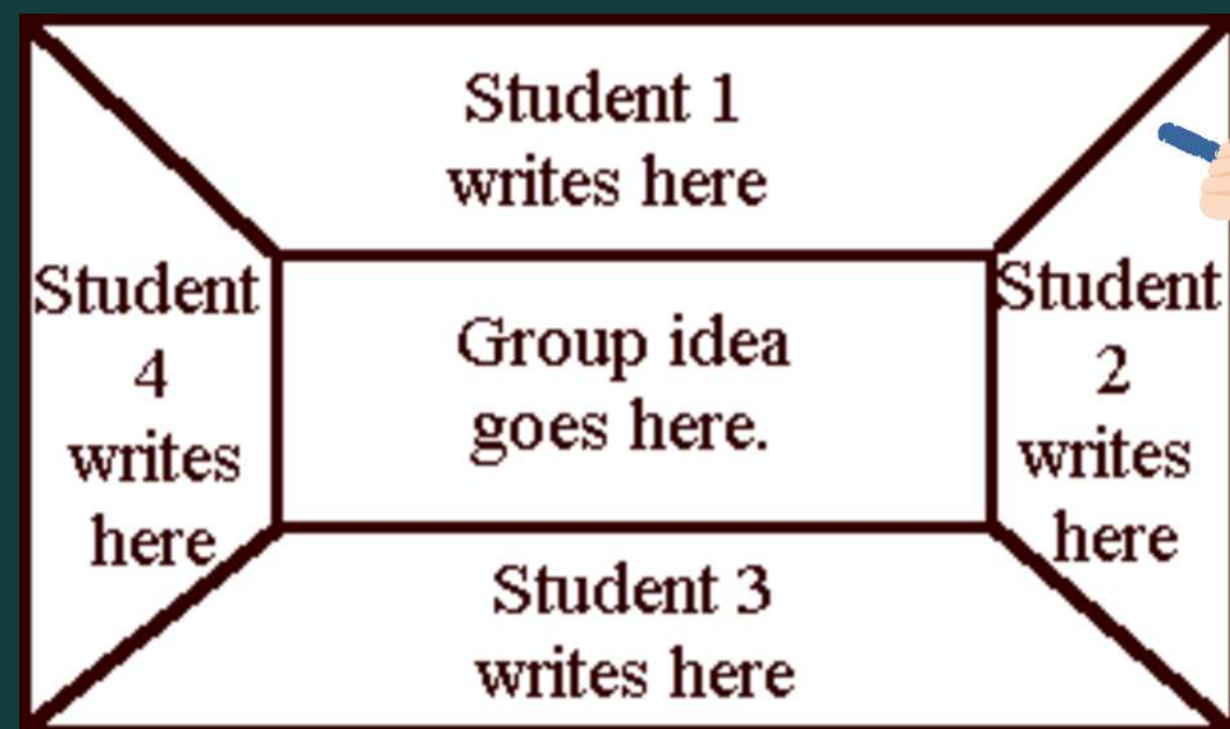
- dare un **problema di matematica** che preveda più soluzioni
- **approfondire** le discussioni su **personaggi** specifici nei libri che la classe sta leggendo insieme
- stimolare l'approfondimento di **argomenti nuovi**
- aiutare gli studenti a formulare ipotesi o per discutere le loro **interpretazioni** rispetto a un **esperimento** proposto.

*senso di appartenenza a una
"comunità che apprende"*



5. Placemat

Il metodo Placemat, letteralmente «**metodo della tovaglietta**» è una forma di apprendimento cooperativo in cui il lavoro viene svolto in gruppo. Il **nome** del metodo si riferisce al **materiale** di lavoro utilizzato, la tovaglietta.



5. Placemat

3 FASI:

PRIMA FASE – **lavoro individuale**

SECONDA FASE – **lavoro di gruppo**

(girano il foglio in senso orario e concordare cosa inserire nella parte centrale)

TERZA FASE – **presentazione dei risultati**



6. Inquiry-Based Learning

1

SCEGLIAMO UN PROBLEMA

Attiviamo l'interesse e la motivazione degli studenti iniziando con l'individuare una tematica, proponendola in chiave di problem solving

2

FACCIAMO EMERGERE LE DOMANDE

Consentiamo agli studenti di interagire tra loro per far emergere una o più domande investigabili sul tema proposto

3

PRIME IPOTESI

Indicando modalità e tempi, invitiamo ciascun studente ad elaborare alcune prime ipotesi di risposta alle domande emerse

4

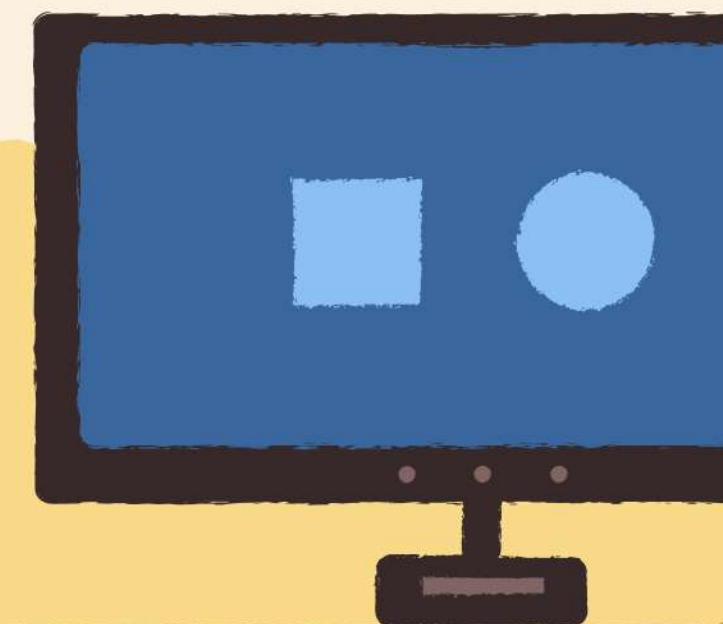
DIVIDIAMO LA CLASSE IN GRUPPI

Nel piccolo gruppo si confrontano le singole ipotesi per arrivare a formulare un'unica proposta investigativa

5

DIAMO IL VIA ALLA SPERIMENTAZIONE

A partire dalla proposta investigativa, ciascun gruppo procede con il lavoro di ricerca e sperimentazione, nel rispetto di compiti e ruoli assegnati



6. Inquiry-Based Learning

6

FACILITIAMO IL LAVORO DI INVESTIGAZIONE

Alla luce delle conoscenze acquisite, assicuriamoci che ogni gruppo proceda con il confronto e l'interpretazione dei risultati

7

DOCUMENTIAMO L'INVESTIGAZIONE

Invitiamo gli studenti a realizzare un prodotto finale che documenti, con varie modalità, il percorso seguito ed i risultati ottenuti

8

PRESENTIAMO I PERCORSI

Ripartendo dal problema iniziale, per il gruppo è il momento di condividere:

- ipotesi, percorso, prodotto, conclusioni

9

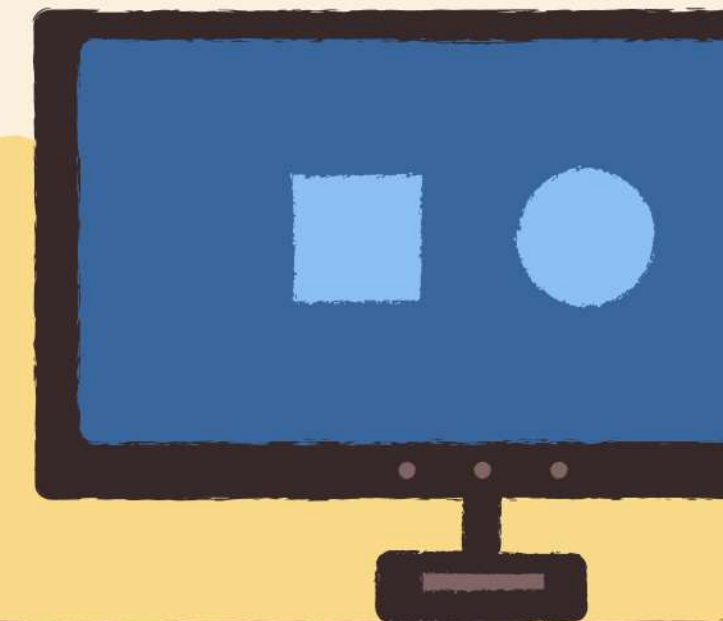
RIFLETTIAMO

Predisponendo strumenti specifici, proponiamo un'occasione di riflessione individuale sull'esperienza di investigazione

10

PRONTI PER UN NUOVO PROBLEMA DA RISOLVERE

Raccogliamo spunti, idee, domande per la prossima avventura investigativa!



7. Digital Storytelling

Il digital storytelling è una **narrazione** creata tramite l'utilizzo di una serie di tecnologie e contenuti di natura digitale.

Il risultato finale che si va a ottenere è quello di un racconto costruito tramite un **elemento multimediale come video, audio, testi, mappe, immagini e non solo.**

La **creatività** è messa al centro del processo di apprendimento.





8. TINKERING O LEARNING BY DOING

Tinkering è un termine inglese che vuol dire letteralmente “armeggiare, adoperarsi, darsi da fare”.

Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si **impara facendo**.

Costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.

8. TINKERING O LEARNING BY DOING

Innovativo per l'educazione alle discipline STREAM
(Scienze, Tecnologia, Lettura, Arte, Ingegneria,
Meccanica).

Tre passaggi chiave:

Think (pensa),
Make (crea),
Improve (migliora).



Arredi innovativi

CONSENTONO A INSEGNANTI E STUDENTI DI:

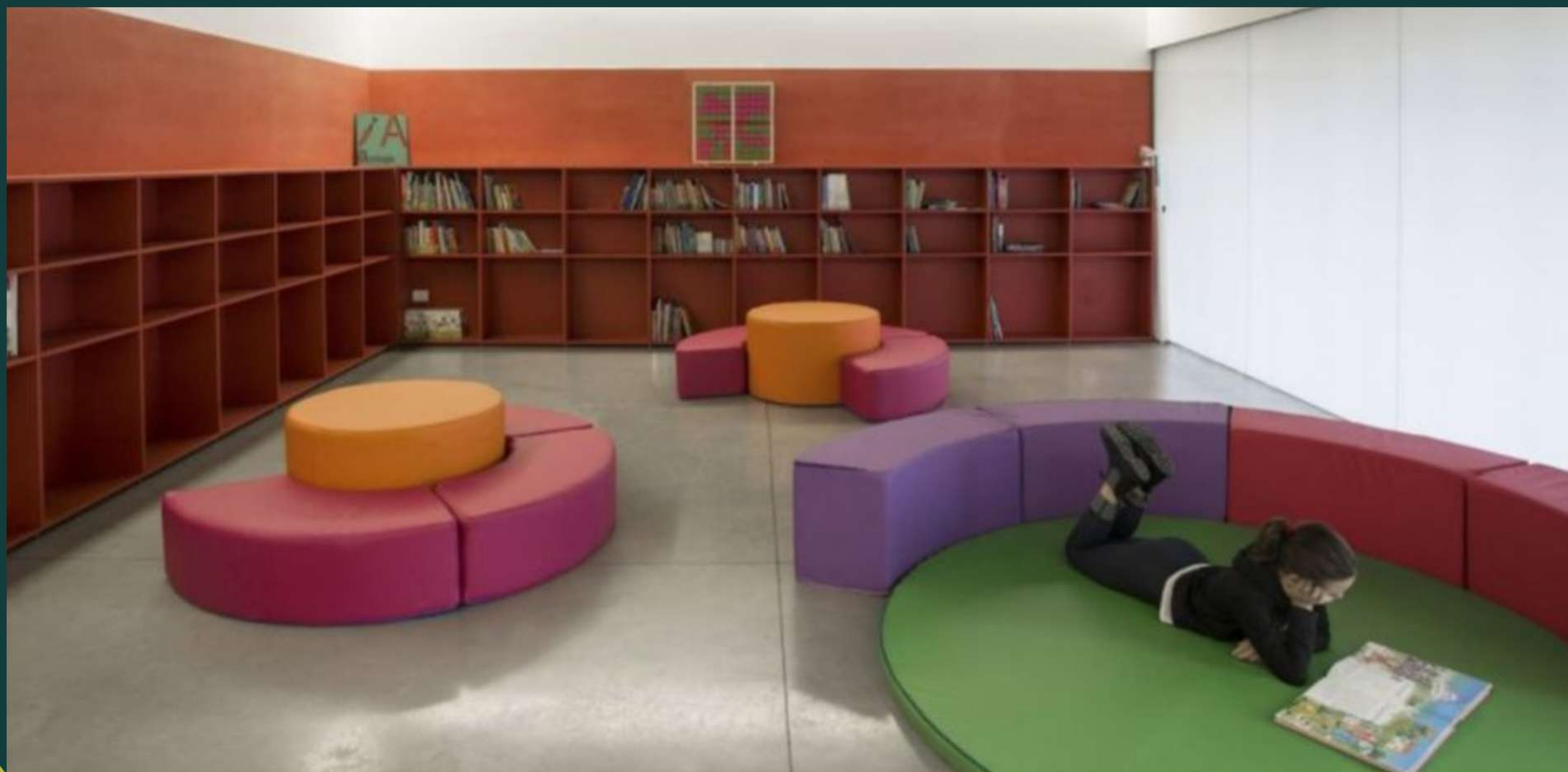
- sfruttare tutti i vantaggi dei metodi didattici più moderni;
- progettare e pianificare spazi flessibili che incoraggiano l'apprendimento e la creatività,
- creare un ambiente accogliente in cui le persone possano interagire facilmente e produrre risultati eccellenti.



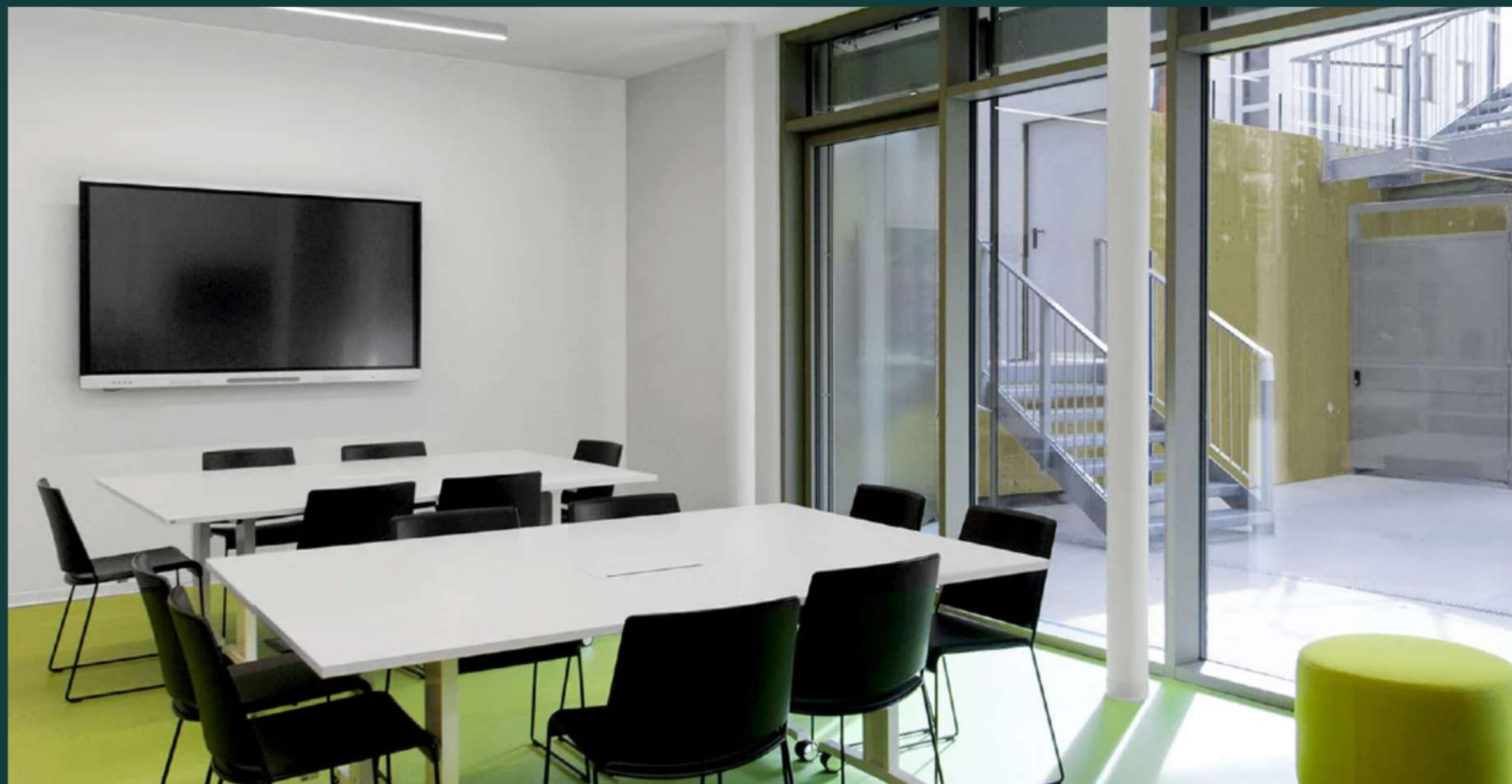
Arredi innovativi



Arredi innovativi



Arredi innovativi





Esperienze
di
**APPRENDIMENTO
AUTENTICO**

TORNEO DI LETTURA



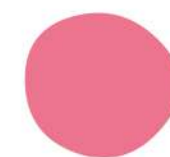
7 LIBRI



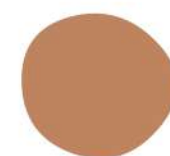
1 ANNO
SCOLASTICO



9 CLASSI



4 SFIDE



3 SEMIFINALI e
1 FINALE

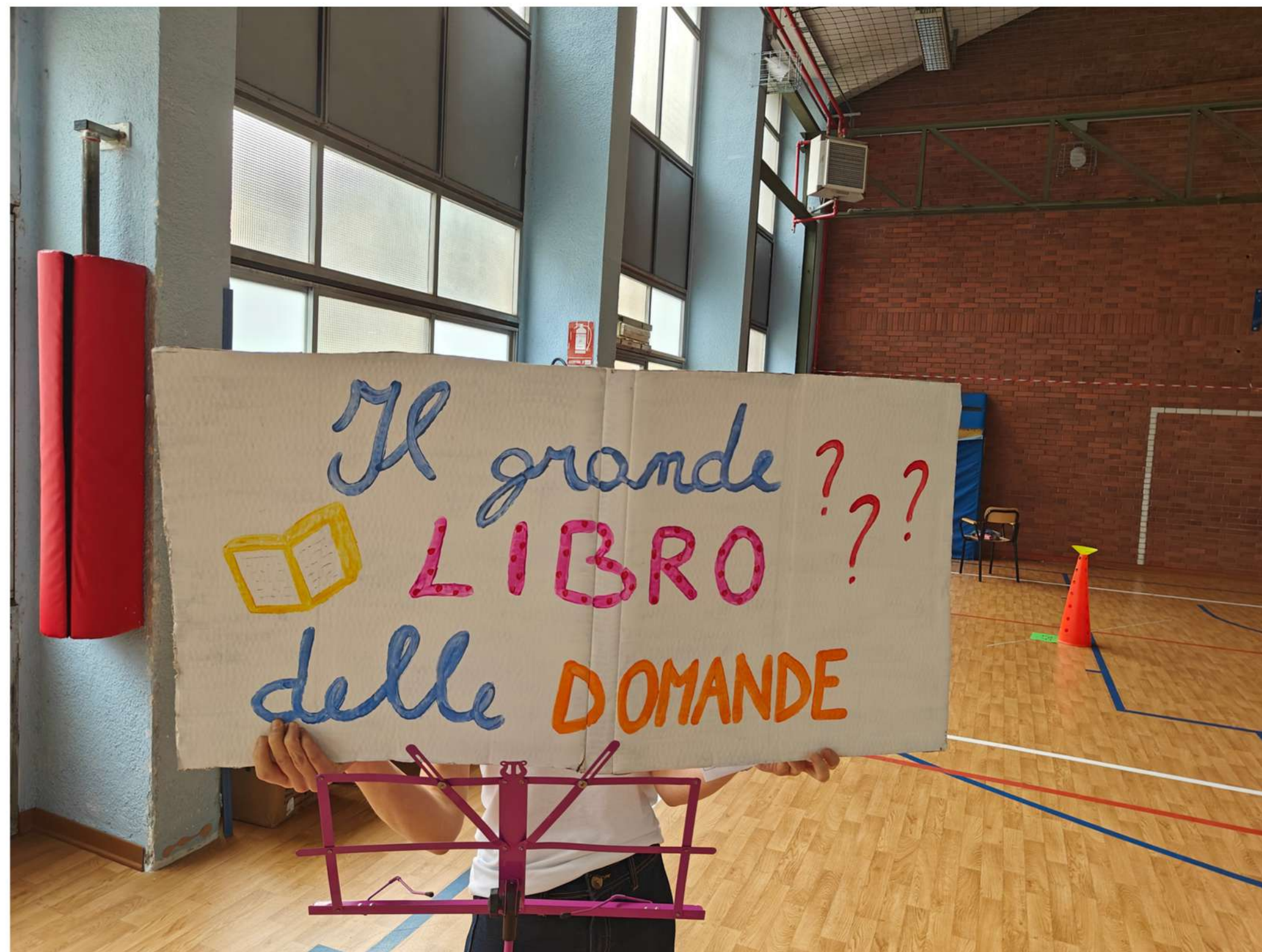


1 CLASSE/SQUADRA
VINCITRICE

TORNEO DI LETTURA



TORNEO DI
LETTURA



TORNEO DI LETTURA



TORNEO DI LETTURA



TORNEO DI LETTURA



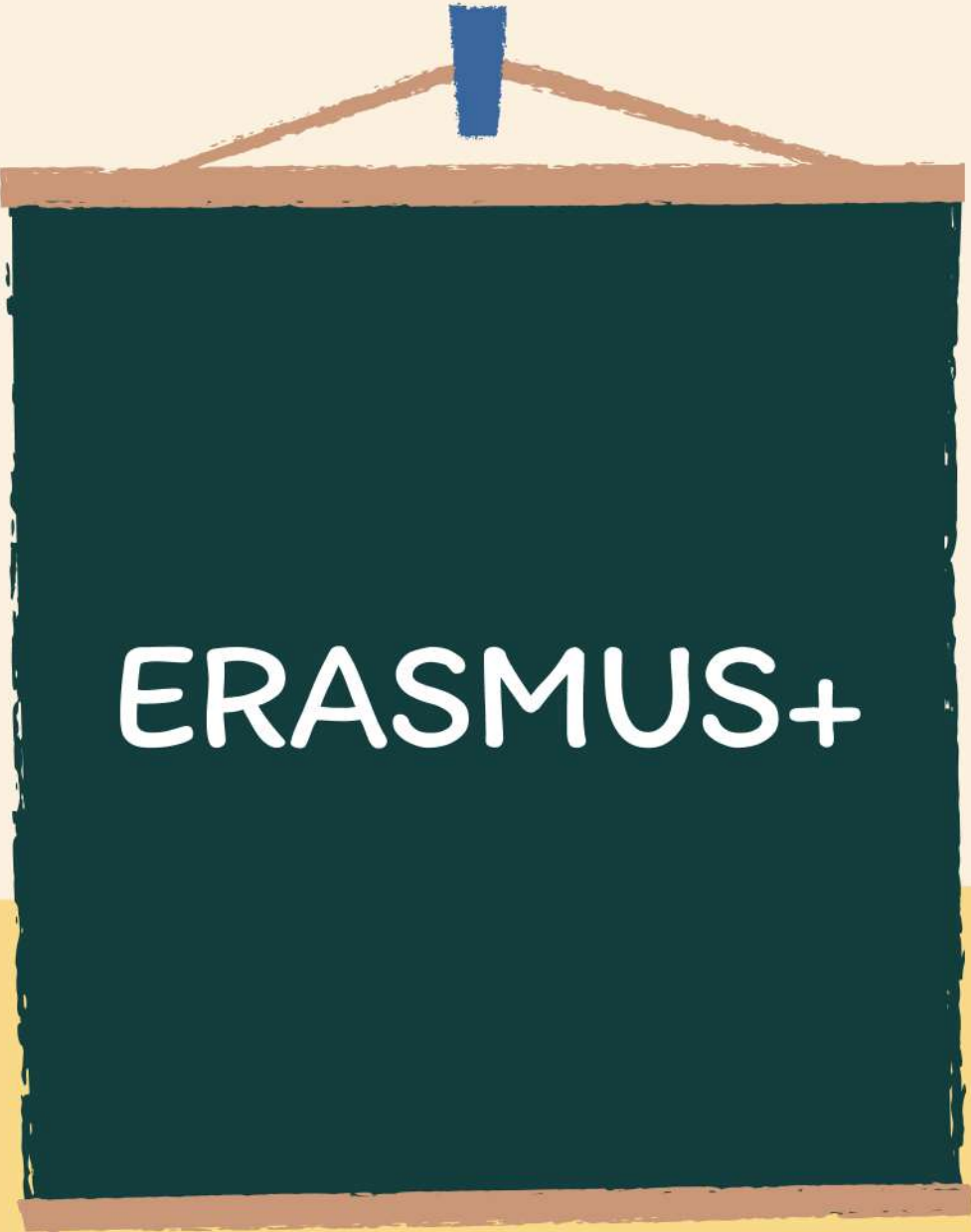
TORNEO DI LETTURA



Esperienze
di
**APPRENDIMENTO
AUTENTICO**

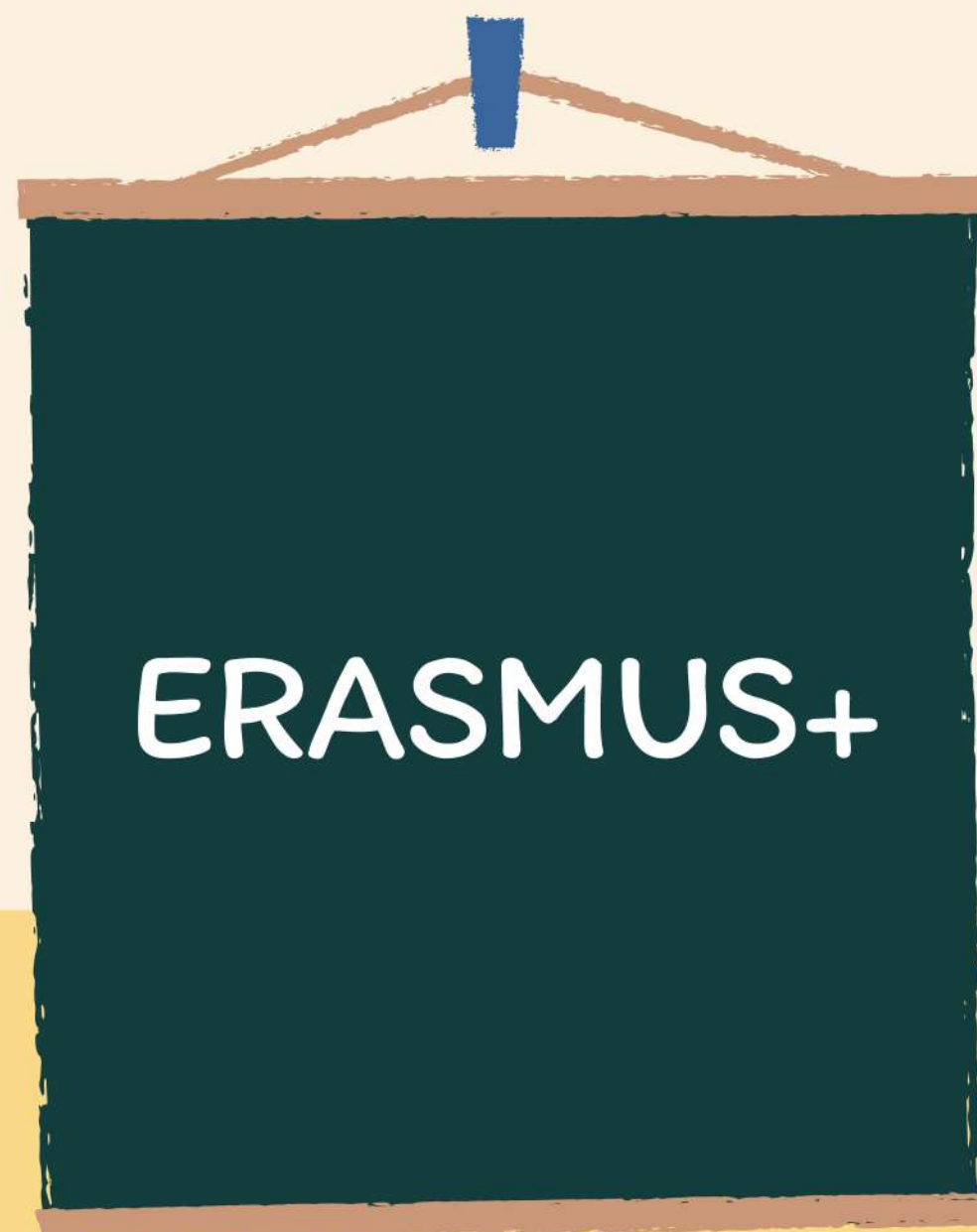
Erasmus+

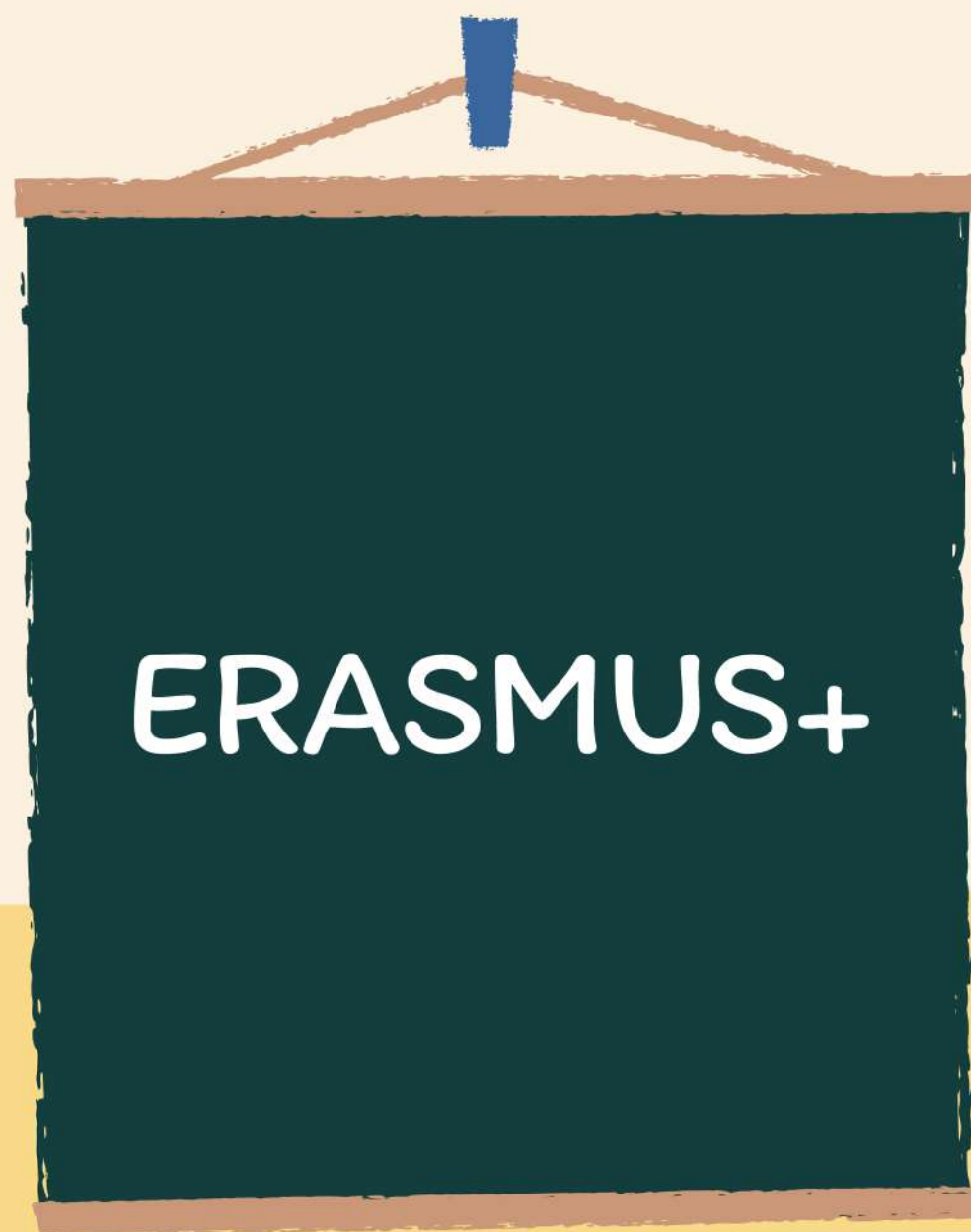




ERASMUS+







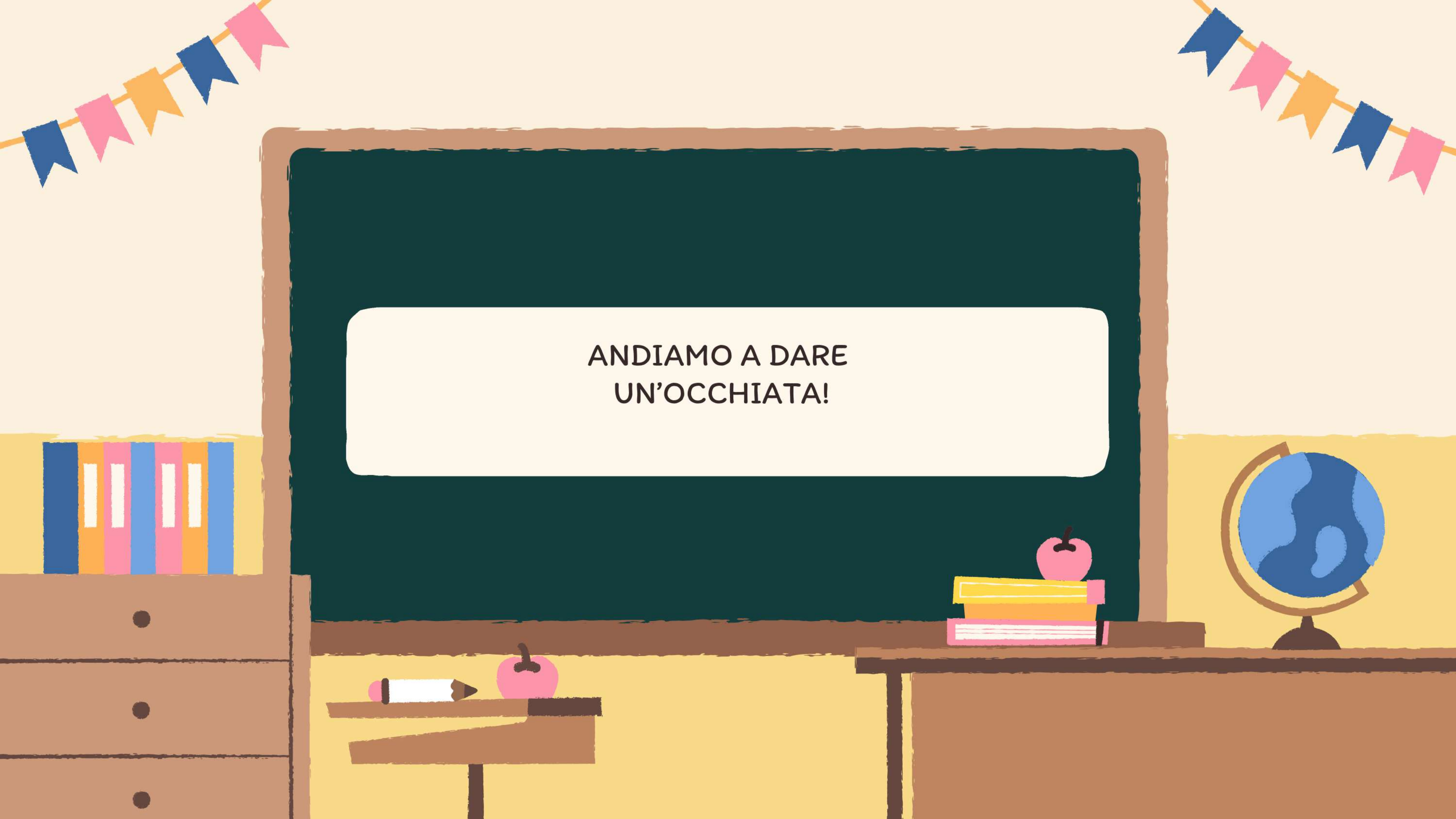
ERASMUS+



Nuove risorse tecnologiche della nostra scuola



- web radio/podcast
- aula robotica/polifunzionale
- aula immersiva



ANDIAMO A DARE
UN'OCCHIATA!