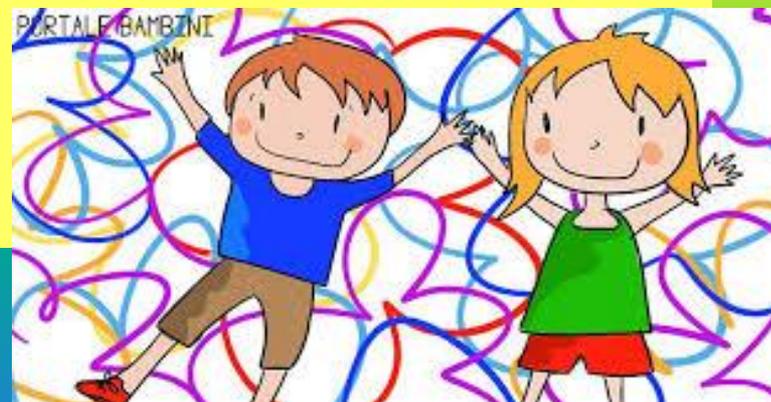


METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE



DIDATTICA E METODOLOGIE

- **La didattica per competenze richiede alla scuola una profonda e convinta revisione delle proprie modalità di insegnamento per dare vita ad un ambiente di apprendimento più efficace e commisurato alle caratteristiche degli alunni**



Le principali metodologie innovative

METODO EURISTICO



SCUOLA SENZA ZAINO

FLIPPED CLASSROOM

Le principali metodologie innovative

COOPERATIVE LEARNING



PEER EDUCATION

PROBLEM SOLVING

Le principali strategie metodologiche

CIRCLE TIME



ROLE PLAYNG

STUDIO DI CASO

Le principali strategie metodologiche

STORYTELLING



DEBATE

BRAINSTORMING

METODO EURISTICO o della RICERCA-AZIONE partecipata

- Lo scopo della ricerca-azione è il cambiamento delle persone, delle relazioni, del contesto.
- Metodologicamente il ciclo della ricerca-azione comprende le seguenti fasi:



La cultura vera cresce e attecchisce profonda se nutrita da entusiasmo, curiosità e piacere

Relatrice: Celestina MARTINELLI

LE FASI DEL METODO EURISTICO



Identificazione dei PROBLEMI



Formulazione di IPOTESI e PIANI di implementazione



APPLICAZIONE delle ipotesi nei contesti



VALUTAZIONE dei cambiamenti intervenuti



DIFFUSIONE delle applicazioni positive

2.SCUOLA SENZA ZAINO

- La metodologia della **SCUOLA SENZA ZAINO** ha tre valori fondanti:
- **OSPITALITA'**
- **RESPONSABILITA'**
- **COMUNITA'**.



Ospitalità



- Il valore dell'ospitalità si riferisce all'organizzazione dello spazio orizzontale e verticale degli ambienti accoglienti, ordinati, gradevoli con l'individuazione di aree distinte (tavoli, agorà, postazioni di laboratori) che rendono possibile diversificare il lavoro scolastico ed esercitare la capacità di scelta autonoma.

Responsabilità



- Il valore della responsabilità richiama la libera adesione dell'allievo attraverso la ricchezza degli strumenti didattici.
- Una segnaletica per rispettare il silenzio, un pannello dove sono indicati i doveri, gli schedari auto-correttivi, il time table che informa sulle attività, la scheda di registrazione delle attività personali, i libri e le enciclopedie, la LIM e i PC.

Comunità



- **Gli spazi dell'aula e della scuola in SZ sono organizzati per concretizzare l'idea di Comunità e permettere il lavoro condiviso dei docenti e degli allievi.**
- **Lo spazio-aula è strutturato in aree e prevede un luogo di incontro chiamato agorà o forum per il confronto tra gli allievi e degli allievi con il docente.**
- **Il valore comunità si esprime anche nella stanza dei docenti per la costituzione di una comunità professionale.**

3. *FLIPPED CLASSROOM*



- In ambito educativo con **CLASSE CAPOVOLTA** ci si riferisce ad un approccio metodologico che ribalta il tradizionale ciclo di apprendimento fatto di lezione frontale, studio individuale a casa e verifiche in classe.
- Si tratta di una metodologia didattica che si propone di rendere il tempo scuola più produttivo e funzionale rispetto alle esigenze della società nell'era dell'informazione.

Flipped classroom

- **Le competenze cognitive alte dello studente (comprendere, applicare, valutare, creare) possono essere attivate in classe poiché l'allievo non è solo. Con i compagni e con il docente TUTOR è guidato nell'elaborazione attiva e nello sviluppo di compiti complessi.**

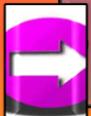


4. COOPERATIVE LEARNING

- **E' una metodologia in cui gli studenti lavorano insieme in piccoli gruppi per raggiungere obiettivi comuni, cercando di migliorare reciprocamente il loro apprendimento.**
- **Metodologicamente il CL presenta i seguenti elementi:**



CARATTERISTICHE DEL METODO COOPERATIVO



INTERDIPENDENZA POSITIVA



RESPONSABILITA' INDIVIDUALE



INTERAZIONE FACCIA A FACCIA



USO APPROPRIATO DELLE ABILITA' NELLA COLLABORAZIONE



VALUTAZIONE DEL LAVORO

VANTAGGI DEL METODO COOPERATIVO



Migliori risultati degli studenti



Relazioni più positive tra gli studenti



Maggiore benessere psicologico



5. PEER EDUCATION

- L'educazione tra pari comporta un radicale cambio di prospettiva nel processo di apprendimento, ponendo gli alunni al centro del sistema educativo.
- Il GRUPPO DEI PARI costituisce una sorta di LABORATORIO SOCIALE in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare, condividere, migliorando l'autostima e le abilità relazionali e comunicative.



PEER EDUCATION



- La PEER EDUCATION consente di veicolare con maggiore efficacia l'insegnamento delle LIFE SKILLS.
- Di matrice costruttivista, ha antecedenti antichi nel metodo del MUTUO INSEGNAMENTO.
- 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.

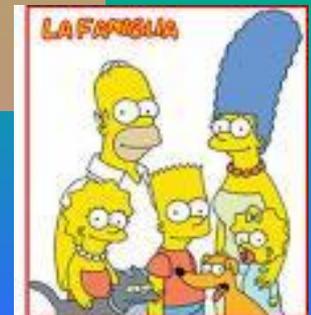
6. PROBLEM SOLVING

- **Comprende tutte le abilità e i processi cognitivi implicati nella ricerca di una soluzione.** Il processo può seguire delle regole più o meno precise, ma anche affidarsi a percorsi creativi. Ciò è possibile però se la base di partenza è chiara: solo dopo aver identificato gli obiettivi si possono definire i confini entro i quali lasciare la mente libera di esplorare nuove soluzioni.
- In letteratura si trovano diverse schematizzazioni del PS. Qui ne trattiamo 2.

LA TECNICA DEL F.A.R.E.:

- **FOCALIZZARE** il problema circoscrivendolo anche con una relazione scritta;
- **ANALIZZARE** le informazioni da ricavare e definire la loro importanza per raccogliere i dati;
- **RISOLVERE** creando soluzioni alternative e selezionando la migliore;
- **ESEGUIRE** ossia definire l'obiettivo desiderato, esecuzione del piano e monitoraggio dei risultati.

Relatrice: Celestina MARTINELLI



IL METODO DI LASSWELL o delle 5W

- Molto utilizzato in ambito giornalistico, corrisponde a cinque domande da porsi:
- **WHO? CHI?** Chi il referente?
- **WHAT? COSA?** Qual è l'obiettivo?
- **WHERE? DOVE?** Dove si deve intervenire?
- **WHEN? QUANDO?** Quando si deve intervenire?
- **WHY? PERCHE'?** Perché lo si deve fare?

- A ciò è possibile aggiungere anche **HOW?** ossia **COME** sviluppare il progetto.

Relatrice: Celestina MARTINELLI



7. CIRCLE TIME

- **E' considerata una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva.**
- **I partecipanti si dispongono in cerchio con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato.**



CIRCLE TIME



- **La successione degli interventi secondo l'ordine del cerchio va rigorosamente rispettata.** Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte.
- Il CT facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove l'espressione delle idee e crea un clima di serenità e di condivisione.

8. ROLE PLAYING

- **Il gioco di ruolo consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale.**
- **Questa tecnica ha l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.**



ROLE PLAYING



- **Il gioco di ruolo non è la ripetizione di un copione, ma una vera e propria recita a soggetto.**
- **Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative In quanto tecnica utilizzata a scopi formativi deve avere delle sequenze strutturate e concludersi con una verifica di quanto appreso.**

9. STUDIO DI CASO



- **Lo studio di caso consiste nella descrizione dettagliata di una situazione reale e complessa di cui sono fornite tutte le indicazioni fondamentali.**
- **Obiettivo di questa tecnica non è quello di risolvere un problema, bensì quello di imparare ad affrontare le situazioni e i problemi, ad individuarli e a posizionarli.**

STUDIO DI CASO



- **La descrizione viene consegnata agli studenti che dapprima studiano il caso individualmente e poi lo discutono in gruppo, moltiplicando così le alternative di approccio al caso stesso.**
- **Accanto allo sviluppo delle capacità analitiche personali il metodo dello studio di caso presenta anche altri aspetti formativi, se utilizzato come tecnica di gruppo.**

STORYTELLING

- **E' una tecnica che si fonda sull'arte del raccontare. Utilizzata nei diversi ordini di scuola, consente non solo di esplorare il mondo della fiaba, della leggenda, del mito e di tutta la letteratura giovanile, ma anche di costruire conoscenze attraverso brani e tesi di vario tipo.**
- **Gli elementi caratterizzanti sono:**
- **La scelta accurata di brani**
- **La cura dello sfondo scenico**
- **L'utilizzo di media e immagini**
- **Le strategie espressive del narratore.**





DEBATE

- **E' una metodologia didattica molto diffusa nelle scuole anglosassoni. Consiste in un dibattito, svolto con tempi e regole prestabiliti, nel quale due squadre (di solito composte ciascuna da 6 studenti) sostengono e controbattono una tesi o un argomento, ponendosi PRO o CONTRO.**
- **I tre relatori sono: capitano, primo oratore e secondo oratore e ciascuno ha 3 minuti per sostenere la propria tesi**
- **I tre ricercatori analizzano le fonti e le controllano riferendo ai debaters**
- **Il cronometrista controlla il rispetto dei tempi.**
- **La giuria giudica non chi ha ragione, ma la squadra che ha argomentato meglio.**

BRAINSTORMING

- Letteralmente “TEMPESTA DI CERVELLI”, è una tecnica di gruppo ideata dal pubblicitario statunitense Alex Osborn negli anni ‘30, finalizzata alla produzione di nuove idee e alla risoluzione di problemi in modo creativo. Può essere impiegato come fase preliminare di UDA.
- Le fasi del brainstorming sono due:
- la prima, detta divergente consiste nel produrre, entro un tempo limite predefinito, tutte le idee che vengono in mente e trascriverle su una lavagna;
- La seconda, detta convergente, consiste nel selezionare le idee prodotte, scegliendo le più efficaci e nell’organizzare tali idee in un percorso ragionato e coerente.

Relatrice: Celestina MARTINELLI



AVANGUARDIE EDUCATIVE

- E' un progetto di ricerca-azione nato dall'iniziativa dell'Indire con l'obiettivo di investigare le possibili strategie di innovazione nella scuola italiana. Il progetto si è poi trasformato in un vero e proprio Movimento – ufficialmente costituito il 6 novembre 2014 a Genova – aperto a tutte le scuole italiane.



AVANGUARDIE EDUCATIVE



- La sua mission è quella di individuare, supportare, diffondere, portare a sistema pratiche e modelli educativi volti a ripensare l'organizzazione della Didattica, del Tempo e dello Spazio del 'fare scuola' in una società della conoscenza in continuo divenire. Il Movimento è frutto di un'azione congiunta di INDIRE e di 22 scuole fondatrici che hanno sottoscritto un «Manifesto programmatico per l'Innovazione» costituito da 7 «orizzonti di riferimento», che costituiscono la vision di "Avanguardie educative".

I 7 ORIZZONTI...

- Trasformare il modello trasmissivo di scuola
- Sfruttare le opportunità offerte dalle TIC
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento
- Riorganizzare il tempo del fare scuola
- Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza
- Investire nel capitale umano ripensando i rapporti
- Promuovere l'innovazione purchè sia sostenibile e trasferibile.
- <https://www.youtube.com/watch?v=yr008pBbU5l&feature=youtu.be>



fine