

**PROGETTARE PER**

# **L'INNOVAZIONE**

**LINEE GUIDA PER DOCENTI  
DI SCUOLA SECONDARIA  
DI SECONDO GRADO**



# RINGRAZIAMENTI

Riconnessioni ringrazia tutte le relatrici e tutti i relatori che hanno contribuito al ciclo di webinar, intervenendo e curando i materiali di formazione. In ordine alfabetico:

**Sara Airaghi** del Liceo Statale Vasco Beccaria Govone di Mondovì, Cuneo, fellow di Teach for Italy; **Federico Batini** dell'Università di Perugia; **Lorenzo Benussi** di Fondazione per la Scuola; **Stefania Bocconi** dell'Istituto Tecnologie Didattiche di Genova; **Valentina Calcò** dell'Istituto Professionale Dalmazio Birago di Torino, fellow di Teach for Italy; **Lidia Cangemi** del Liceo Scientifico Statale J.F. Kennedy di Roma; **Chiara Ciociola** di Fondazione per la Scuola; **Caterina D'Amico** dell'Istituto Comprensivo Ugo Foscolo di Torino; **Silvia Fontana** del Liceo Attilio Bertolucci di Parma; **Alessandro Iannella** dell'Università degli Studi di Milano e dell'Università degli Studi di Torino; **Jona Londo** di CIOFS-FP Piemonte - CFP Maria Mazzarello, fellow di Teach for Italy; **Rossella Palmizio** dell'Équipe Formativa per la Puglia, dell'ISS E. Majorana di Brindisi; **Stefano Penge**; **Maria Rosaria Roberti** dell'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte; **Susanna Sancassani** del Politecnico di Milano; **Catia Santini** dell'Équipe Formativa per il Piemonte e del Liceo Giordano Bruno di Torino; **Aluisi Tosolini** del Liceo Attilio Bertolucci di Parma; **Vittoria Valvassori** di Fondazione per la Scuola.

**RICONNESSIONI**  
educazione al futuro

Un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo  
realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola



Fondazione  
*per la*  
**Scuola**



Fondazione  
Compagnia  
di San Paolo

# INDICE

## **6 Linee guida per progettare la valutazione**

- 7 MI PREPARO
- 8 ESPLORO UN ESEMPIO
- 9 PROVO ANCHE IO
- 9 LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

---

## **11 Linee guida per progettare la didattica**

- 12 MI PREPARO
- 14 ESPLORO DUE ESEMPI
- 14 ESEMPIO 1 LA PRESSIONE ATMOSFERICA
- 16 ESEMPIO 2 AT THE BEAUTY CENTRE
- 19 PROVO ANCHE IO

---

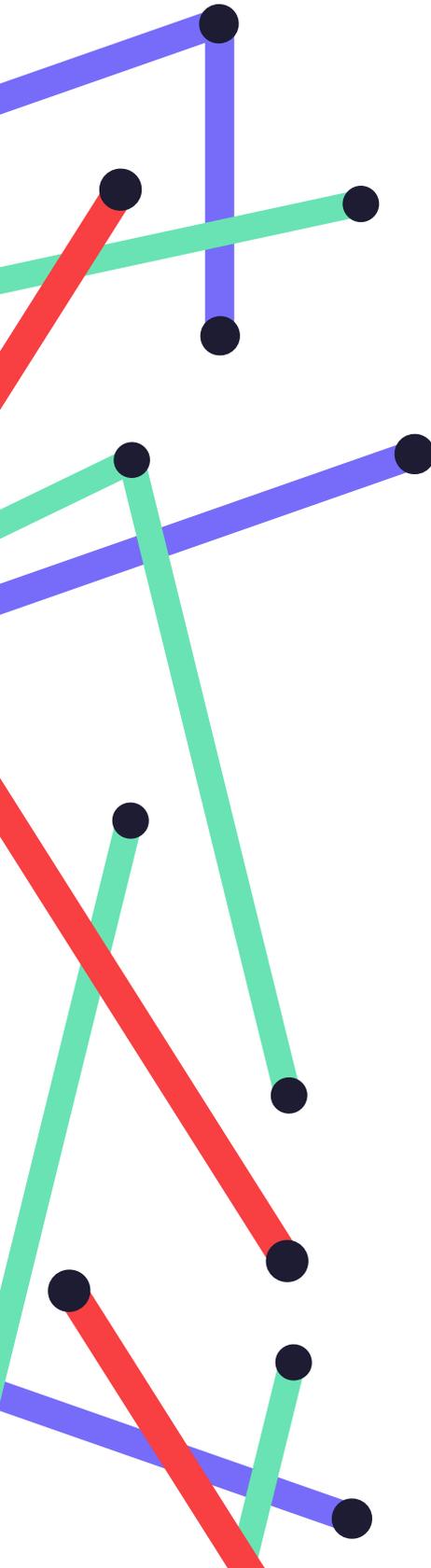
## **20 Linee guida per collaborare tra docenti**

- 21 MI PREPARO
- 24 ESPLORO UN ESEMPIO
- 27 PROVO ANCHE IO
- 27 LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

---

## **29 Linee guida per stimolare la creatività in classe**

- 30 MI PREPARO
  - 30 ESPLORO UN ESEMPIO
  - 32 PROVO ANCHE IO
  - 32 LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI
-



---

#### **34 Linee guida per valorizzare le potenzialità in classe**

- 35 MI PREPARO
- 36 ESPLORO TRE ESEMPI
- 36 ESEMPIO 1 OBIETTIVO SMART
- 37 ESEMPIO 2 MODELING
- 39 ESEMPIO 3 TEATRO FORUM
- 40 PROVO ANCHE IO
- 40 LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

---

#### **43 Linee guida per promuovere cittadinanza digitale in classe**

- 44 MI PREPARO
- 44 ESPLORO UN ESEMPIO
- 44 PROVO ANCHE IO
- 44 LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI



PROGETTARE PER

L'INNOVAZIONE

LINEE

GUIDA PER

PROGETTARE

LA VALUTAZIONE

**A cura di Catia Santini**

Docente di lingua, cultura e letteratura inglese  
presso il Liceo Giordano Bruno di Torino  
e componente dell'Équipe Formativa per il Piemonte.





## ***SPEAKERS' CORNER*** **L'ANGOLO DEGLI ORATORI**

### **Obiettivo di questa sezione:**

Esplorare un'esperienza di valutazione per l'apprendimento, come un processo multidimensionale, in cui i compiti del docente non si limitano a individuare competenze e contenuti ma si focalizzano sul progettare e realizzare strumenti a supporto della valutazione formativa.

Questi strumenti:

- promuovono una maggiore autonomia, consapevolezza e senso di autoefficacia;
- contribuiscono a valorizzare i percorsi individuali.

### **Descrizione del percorso didattico**

Dopo aver analizzato alcuni trailer pubblicitari ispirati alle distopie narrative del XX secolo e agli stereotipi femminili, gli studenti devono progettare e realizzare un breve video (monologo argomentativo) in cui devono scegliere una delle pubblicità e analizzarne 4 elementi:

1. messaggio;
2. scopo;
3. destinatari;
4. efficacia o eventuale fallacia logica.

Il video in L2 inglese, deve avere la durata massima di 2 minuti. Deve essere realizzato e condiviso su Flipgrid in L2 Inglese.

### **Obiettivi di apprendimento di L2 Inglese**

(livello B1/B2 ), 4° anno della scuola secondaria di secondo grado:

- produzione orale di un breve monologo argomentativo;
- comprensione di video pubblicitari in L2;
- analisi critica a partire da criteri e temi condivisi;
- capacità di fare inferenze e collegamenti.

### **Obiettivi di apprendimento di Media**

**Education** (da DigComp 2.1) livello 4-5 Intermedio/Avanzato:

- alfabetizzazione su informazione e dati;
  - navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
  - valutare dati, contenuti e informazioni digitali;
- comunicazione e collaborazione;
  - interagire attraverso le tecnologie digitali;
- creazione di contenuti digitali;
  - sviluppare contenuti digitali.

Inoltre l'attività intende: rafforzare le competenze linguistiche, favorire il livello di consapevolezza e autonomia nello svolgimento di compiti di realtà, sviluppare capacità di analisi e di verifica utilizzando rubrics, check list di processo e di controllo per il peer feedback, favorire la produzione orale di monologhi argomentativi a partire da un'analisi critica strutturata con esposizione chiara, linguaggio efficace e strategie di pianificazione.

## ESPLORO UN ESEMPIO

### AZIONE

**Costruire la consegna** del compito su Flipgrid, un'app gratuita inclusiva e particolarmente efficace per la produzione orale delle lingue.

Flipgrid consente ai docenti di:

- articolare consegne e condividere le istruzioni multidimensionali tramite video interattivi, link a infografiche e risorse;
- restituire feedback in forma testuale, video e 'social'.

Flipgrid consente agli studenti di:

- interagire e commentare i prodotti dei compagni con like, post e video.

Le istruzioni sono chiare, complete ed efficaci, abbinata a materiali di supporto, sono un fattore critico e determinante per valutare la qualità delle performance degli studenti e delle studentesse. Utilizzando una checklist di controllo il docente può inoltre:

- esercitare un controllo più efficace sul processo di redazione;
- migliorare la qualità delle informazioni condivise con gli studenti e le studentesse;
- riflettere criticamente sulla qualità del design.

### **Produrre check list di processo**

(per tutte e tutti gli studenti) a supporto della realizzazione del video richiesto. Check list, griglie, rubric, elenchi, liste e Q&A se opportunamente progettati e condivisi, stimolano la motivazione degli studenti e promuovono la partecipazione.

### **Creare una check list per il feedback reciproco**

(Peer Feedback o Review Feedback). Gli studenti e le studentesse vanno educati a commentare il lavoro altrui perché il feedback non diventi una 'caccia all'errore' bensì valorizzare del lavoro svolto e individuare le aree di miglioramento.

**La checklist va condivisa con tutte e tutti gli studenti già nella fase di consegna.**

### DURATA

90'

60'

60'

### RISORSE NECESSARIE

Esempio di checklist di controllo

App Flipgrid

Esempio di checklist di processo\_studenti

Piattaforma For All Rubric per la realizzazione grafica della check list

Esempio di checklist del Feedback Reciproco

App Genial.ly



PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
PROGETTARE  
LA VALUTAZIONE

CI PROVO ANCHE IO

**Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola a [questo link](#).



PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE  
LINEE  
GUIDA PER  
PROGETTARE  
LA VALUTAZIONE

È possibile vedere la **registrazione video del webinar** dedicato alla progettazione della valutazione e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/valutare-modelli-e-strumenti-per-una-valutazione-educativa/>

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
PROGETTARE  
LA VALUTAZIONE

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Strumenti

Canva <https://www.canva.com>

Genial.ly <https://www.genial.ly>

For All Rubric <https://www.forallrubrics.com>

## Sitografia

- DigComp 2.1 (ITA)  
[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)
- DigCompEdu (ITA)  
[http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu\\_ITA\\_FINAL\\_CNR-ITD.pdf](http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf)
- QCER delle lingue (volume complementare)  
<https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/index/>
- Nota MIUR prot.n.722 del 12 Maggio 2021 PNSD Misure di attuazione per l'anno 2021 . DM 30 Aprile 2021, n.147
- Sami Paavola - Kai Hakkarainen, "La metafora della creazione della conoscenza: un approccio epistemologico emergente all'apprendimento", Agosto 2005, Science and Education [https://www.researchgate.net/publication/227313126\\_The\\_Knowledge\\_Creation\\_Metaphor\\_-\\_An\\_Emergent\\_Epistemological\\_Approach\\_to\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/227313126_The_Knowledge_Creation_Metaphor_-_An_Emergent_Epistemological_Approach_to_Learning)





# PROGETTARE PER L'INNOVAZIONE

# LINEE GUIDA PER PROGETTARE LA DIDATTICA

**A cura di**

**Sara Airaghi**, docente di matematica e fisica presso il Liceo Statale Vasco Beccaria Govone di Mondovì - Cuneo, fellow del programma di Teach for Italy.

**Jona Londo**, docente di Lingua inglese e di sostegno presso il CIOFS-FP Piemonte - CFP Maria Mazzarello, fellow del programma di Teach for Italy.



## MI PREPARO

### Obiettivo di questa sezione:

Scoprire le basi della progettazione a ritroso, una metodologia utile per pianificare un'unità didattica e comprendere il ruolo della progettazione educativa nel processo di apprendimento attivo.

### La metodologia

La progettazione a ritroso (backward planning) vede come punto di partenza della pianificazione didattica la definizione degli obiettivi di apprendimento degli studenti e delle studentesse, da cui dipende la scelta della modalità di verifica, le metodologie e, per ultimo, i contenuti didattici.

### VISIONE

Il punto di partenza è la **visione**: si tratta della fase in cui, partendo dalla conoscenza dei nostri studenti e studentesse, scegliamo gli obiettivi e i risultati di apprendimento per l'unità didattica che stiamo progettando, sia di tipo curriculare che trasversale.



### AZIONE

La fase successiva, che possiamo definire **azione**, riguarda l'attuazione dell'unità didattica: avendo stabilito gli obiettivi e i risultati attesi, per definire la nostra programmazione seguiamo rispondendo alle domande guida: "Come verifico?", "Come lo facciamo?", "Cosa facciamo?".



## Il piano di lezione

La progettazione didattica a ritroso è scandita in fasi e orientata dalle domande guida.

## FASE 1 VISIONE

È importante partire dalla visione, e quindi rispondere alle domande:

### 1. Qual è il contesto? Chi sono i nostri studenti e le nostre studentesse?

Per rispondere a questa domanda, osserviamo sia l'identità scolastica delle nostre classi e le relative esigenze didattiche (es. classe quinta di Liceo Scientifico, prossima all'esame di Maturità), che le specificità relative al background dei singoli studenti e studentesse, alle loro esigenze personali e interpersonali (es. necessità di lavorare sulla cooperazione, enfatizzata dall'isolamento legato alla Didattica a Distanza).

### 2. Quali obiettivi e risultati di apprendimento abbiamo? Perché?

La definizione delle caratteristiche dei nostri studenti e delle nostre studentesse, del contesto in cui lavoriamo ci porta a fissare una serie di obiettivi e risultati di apprendimento attesi. È importante che nella fase di definizione degli obiettivi siano coinvolti anche gli studenti e le studentesse, in modo che si sentano parte attiva del processo di apprendimento. Tali obiettivi sono sia di natura curricolare, ossia specifici di ogni singola materia di insegnamento, che trasversali rispetto a tutte le materie, ad esempio riguardanti la metacognizione e la collaborazione tra pari.

## FASE 2 AZIONE

Una volta stabiliti gli obiettivi di apprendimento, sia curricolari che legati a competenze trasversali, si procede con i passi successivi rispondendo alle domande presentate qui di seguito, che delineano un piano operativo per concretizzare l'unità didattica.

### 1. Come verifichiamo il raggiungimento di obiettivi/risultati di apprendimento da parte dei nostri studenti?

La prima fase del processo operativo che ci conduce dall'ideazione all'attuazione dell'unità didattica è la definizione delle modalità di verifica. Stabilire un simile punto di partenza ci invita a domandarci quali siano le modalità tramite cui studenti e studentesse potranno dimostrare di aver raggiunto i risultati di apprendimento attesi e, allo stesso tempo, ci aiuta a pianificare le modalità e i contenuti di apprendimento che tutte e tutti gli studenti dovranno padroneggiare per prepararsi a questa fase.

## 2. Quali metodologie usiamo per arrivare agli obiettivi?

Le metodologie utilizzate nell'arco dell'unità didattica non sono arbitrarie, ma possono essere a loro volta funzionali al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. Per esempio, se uno degli obiettivi trasversali è incentivare la cooperazione all'interno della classe, tutte le metodologie legate al cooperative working giocheranno a nostro favore. La scelta delle metodologie è inoltre strettamente legata alle attività da svolgere per raggiungere lo specifico obiettivo finale.

## 3. Quali contenuti affrontiamo?

In ultimo definiamo gli argomenti da affrontare durante l'unità didattica. Per comprendere la decisione di porre i contenuti come ultimo passo nella progettazione, è necessario tenere a mente che i tre punti relativi alla fase di azione - definizione delle modalità di verifica, delle metodologie e dei contenuti di apprendimento - sono strettamente interconnessi. L'ordine delle domande guida il processo, mentre la scelta dei contenuti come ultimo passo della progettazione si configura anche come una **sfida al "paradigma della trasmissione della conoscenza"**. Quest'ultima, infatti, vede i contenuti, erogati dall'insegnante agli studenti, come punto di partenza nella programmazione didattica. La pianificazione a ritroso, al contrario, partendo dall'identificazione del contesto degli studenti e dal definire insieme gli obiettivi, opta per una visione più olistica dell'apprendimento e dell'insegnamento.

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
PROGETTARE  
LA DIDATTICA

## ESPLORO 2 ESEMPI

### Obiettivo di questa sezione:

Imparare a comprendere meglio la metodologia della pianificazione di un'unità didattica a ritroso attraverso due esempi di applicazione pratica.

**1**  
ESEMPIO **La pressione  
atmosferica**

**2**  
ESEMPIO **Class Wide  
Peer Tutoring**

## ESEMPIO 1

### La pressione atmosferica

#### FASE 1 VISIONE GUIDA DELL'UNITÀ DIDATTICA

**Contesto:**

- Chi sono gli studenti e le studentesse?
- Qual è il loro background?

Studenti e studentesse al 3° anno di Liceo Scienze Umane - opz ec. - sociale (16-18 anni);  
<< Alcuni non fanno mai la loro parte >>  
Confronto collettivo sui valori fondamentali in un'attività di gruppo.

**Obiettivi d'apprendimento:**

- A quali obiettivi d'apprendimento fa riferimento questa unità?
- Quali sono gli obiettivi trasversali previsti in questa unità?

Curriculari: Essere in grado di osservare, descrivere, analizzare i concetti legati alla pressione.  
Trasversali: Essere in grado di cooperare avendo fiducia reciproca, sviluppare competenze metacognitive.

**Motivazione:**

- Come motiverai tutte e tutti gli studenti a completare l'unità? Come comunicherai cosa impareranno a fare in un modo che li invogli?

Gli studenti e le studentesse verranno motivati attraverso il coinvolgimento nell'esperienza di laboratorio e attraverso la partecipazione in attività di gruppo.

Inoltre tramite ricorrenti riferimenti a fenomeni reali che trovano spiegazione nei contenuti affrontati.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Domande guida:**

- Che domande verranno rivolte alla classe per la durata dell'unità didattica per stimolare una riflessione critica sugli argomenti trattati?
- Quando e come verranno poste queste domande?

Durante l'attività di laboratorio: "Cosa succede ora secondo voi?" "Perché ci aspettiamo che accada ciò?" "Come possiamo spiegare questa situazione?" "Per quale altro fenomeno della realtà si possono fare queste considerazioni?"

Durante le attività in gruppo: "Come avete organizzato il vostro lavoro?" "Quali saranno i prossimi passi?" Di quali risorse avete bisogno per proseguire?"

Durante e dopo l'esposizione orale: domande sull'esperienza di laboratorio e domande di comprensione e analisi degli argomenti affrontati (vedi sezione "scelta contenuti").

## ESEMPIO 1

### La pressione atmosferica

#### FASE 2 PROGETTAZIONE

##### Verifica del raggiungimento di obiettivi e risultati di apprendimento da parte degli studenti e delle studentesse:

- Come verifichi il raggiungimento di obiettivi/risultati di apprendimento da parte di tutte e tutti gli studenti?  
Verifica in gruppi cooperativi:
  - osservazione e valutazione delle dinamiche di gruppo durante la preparazione dell'elaborato;
  - relazione di laboratorio individuale e di gruppo;
  - esposizione orale dell'elaborato.
- Attraverso quali criteri verrà valutato il raggiungimento o meno degli obiettivi di apprendimento?  
Griglia e criteri di valutazione condivisa con tutte e tutti gli studenti:  
Per ogni gruppo:
  - puntualità nelle consegne (max 1)
  - uso del tempo e rielaborazione delle informazioni ricevute/reperate (max 2)
  - completezza e chiarezza della relazione (max 2)
  - originalità della presentazione (max 1)Per ogni studente/studentessa:
  - esposizione e conoscenza dei contenuti, uso del linguaggio specifico (max 3)
  - organizzazione delle modalità di esposizione, cooperazione e collaborazione nel gruppo (max 1)
- In che modo studentesse e studenti si autovaluteranno?  
Autovalutazione durante le osservazioni di gruppo e dopo l'esposizione orale.

Obiettivi curriculari: durante l'esposizione, domande di comprensione dell'argomento esposto e degli argomenti di studio.

Obiettivi trasversali: domande di riflessione (es. : "Come ti sei trovato/a nel gruppo? "C'è stata collaborazione tra i vari componenti del gruppo?").

##### Metodologie e strategie:

- In che modo studentesse e studenti dimostreranno di aver raggiunto gli obiettivi di apprendimento?
  1. Gli studenti partecipano all'esperienza di laboratorio, completando una scheda di laboratorio individuale; si confrontano poi nei gruppi collaborativi elaborando insieme una scheda "di gruppo".
  2. Gli studenti collaborano nei gruppi nella preparazione di un elaborato per presentare uno tra gli esperimenti fatti in laboratorio.
  3. Gli studenti espongono il proprio elaborato in gruppi.
  4. L'esposizione si completa con interrogazioni individuali.
- In che modo verrà restituito il feedback a studentesse e studenti?  
Tramite un feedback sullo svolgimento dell'attività, durante le osservazioni di gruppo e dopo l'esposizione orale
- Quali metodologie usiamo per arrivare agli obiettivi?
  - Peer-tutoring
  - Produzione di ppt guidati
  - Feedback durante le osservazioni di gruppo e dopo l'esposizione (individuale e di gruppo)
- Quali metodi di valutazione (compiti in classe, quiz, ecc...) verranno impiegati per valutare?
  - Produzione di un elaborato
  - Esposizione del proprio lavoro
  - Interrogazione orale

##### Scelta dei contenuti:

- Scheda di laboratorio: struttura e stesura di una relazione di laboratorio
- Pressione (leggi e principi)
- Pressione atmosferica
- Esperimenti in laboratorio su esistenza ed effetti della pressione atmosferica





## ESEMPIO<sup>2</sup>

### At the beauty center

#### FASE 2 PROGETTAZIONE

##### Verifica del raggiungimento di obiettivi/risultati di apprendimento da parte degli studenti e delle studentesse:

- Come verifichi il raggiungimento di obiettivi/risultati di apprendimento da parte dei tuoi studenti?

Verifica in gruppi cooperativi che prevede i seguenti tasks:

- stesura di un dialogo estetista-cliente per compilare una scheda cliente;
- compilazione di una scheda cliente;
- role-play, lettura interpretata del dialogo;
- autovalutazione del lavoro in gruppi cooperativi.

- Attraverso quali criteri verrà valutato il raggiungimento o meno degli obiettivi di apprendimento?  
Punteggio da 30 a 100

Max 35 punti: stesura e lettura del dialogo, valutata sulla base dei seguenti parametri (1-7 punti per parametro):

**completezza, correttezza grammaticale, formule di cortesia, intonazione, interpretazione.**

Max 15 punti: scheda cliente compilata in modo corretto e accurato.

Max 10 punti: rispetto delle tempistiche e dei ruoli all'interno dei gruppi cooperativi.

Max 10 punti: partecipazione e consegna degli assignment nell'arco delle lezioni.

- In che modo studentesse e studenti si auto-valuteranno?  
Le studentesse hanno a disposizione la griglia di valutazione del dialogo e conoscono i punteggi attribuiti a ogni task.

##### Metodologie e strategie:

- In che modo studentesse e studenti dimostreranno di aver raggiunto gli obiettivi di apprendimento? Quali metodi di valutazione (compiti in classe, quiz...) verranno impiegati per valutare?  
Le studentesse dovranno dimostrare di saper riprodurre un dialogo con un/a cliente per chiedere tutte le informazioni necessarie per compilare la relativa scheda cliente. Nel farlo, dovranno dimostrare di saper lavorare in gruppi collaborativi, rispettando i ruoli assegnati:  
**Facilitatrice:** verifica che ognuna capisca il compito, partecipi, svolga il proprio ruolo e non lavori in modo isolato dal gruppo; fa da portavoce del gruppo con l'insegnante.  
**Responsabile del materiale e del tempo:** si assicura che tutte abbiano i materiali necessari e consegnino i lavori in tempo.  
**Consulente digitale:** trova soluzioni per risolvere problemi con la tecnologia.  
**Consulente linguistica:** controlla la correttezza linguistica dei lavori svolti; può chiedere aiuto linguistico all'insegnante.
- Quali metodologie usiamo per arrivare agli obiettivi?
  - Peer-tutoring, role-play
  - Produzione di slide guidate
  - Valutazione reciproca e autovalutazione
- In che modo verrà restituito il feedback a studentesse e studenti?  
Le studentesse riceveranno sia un feedback individuale sulla propria partecipazione nell'arco dell'unità, che di gruppo al termine della verifica in gruppi collaborativi. Quest'ultima restituzione avverrà tramite un commento dialogico per gruppi delle griglie di valutazione.

##### Scelta dei contenuti:

- Scheda cliente: struttura e contenuti
- Domande e risposte per completare una scheda cliente
- Formule di saluto e di cortesia per accogliere la/il cliente e rivolgersi a lui/lei in modo appropriato.

# PROGETTARE PER L'INNOVAZIONE

## LINEE GUIDA PER PROGETTARE LA DIDATTICA

### CI PROVO ANCHE IO

#### **Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Ricconnessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Ricconnessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Ricconnessioni, caricandola a [questo link](#).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE  
LINEE  
GUIDA PER  
PROGETTARE  
LA DIDATTICA

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato alla progettazione didattica e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconnessioni.it/webinar/progettare-insegnare-e-apprendere-con-l%E2%80%99utilizzo-delle-tecnologie-digitali/>

A thick red diagonal line runs from the top-left corner towards the middle-right of the page, ending in a dark blue circle.

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
COLLABORARE  
TRA DOCENTI

**A cura di Silvia Fontana**  
Docente Liceo Attilio Bertolucci di Parma



## MI PREPARO

### Obiettivo di questa sezione:

- esplorare come lavorare in piccoli gruppi in grandi organizzazioni scolastiche;
- scoprire come rafforzare collaborazione e leadership condivisa;
- progettare e realizzare il piano delle Didattica Digitale Integrata;
- organizzare la formazione interna del personale scolastico;
- sperimentare l'efficacia di procedure di lavoro come la SWOT analysis.

**Durata** = 1,5 ore

**Risorse necessarie** = Piattaforma Google, team di docenti qualificati

Questa esperienza del Liceo Attilio Bertolucci di Parma si basa su tre elementi: la stesura del **documento della Didattica Digitale Integrata (DDI), il lavoro in team, la leadership condivisa**. Il documento della DDI sarebbe stato inserito nel PTOF di istituto e avrebbe regolamentato l'organizzazione, la didattica, le variabili Spazio Tempo (setting aule, orario), l'inclusione, la valutazione, la disciplina dell'intera scuola, integrando o, in condizioni di emergenza, sostituendo, la tradizionale esperienza di scuola in presenza con la scuola a distanza, mediante l'ausilio di piattaforme digitali e delle nuove tecnologie.

Nel Liceo Bertolucci la **leadership condivisa** è elemento vitale. Il Dirigente Scolastico, avendo una visione chiara della mission della scuola, la condivide con la squadra, cogliendo e valorizzando le spinte verso l'innovazione proprie di ciascun docente, armonizzandole in modo coerente con le linee guida dell'organizzazione. Ciascun docente si sente così un tassello fondamentale della propria scuola e a sua volta guida e promotore di comportamenti e iniziative che vanno a costruire un'identità condivisa.

### FASE 1

Presentazione del progetto e creazione del team

### FASE 2

Prima convocazione del team

### FASE 3

Realizzazione della bozza del documento a distanza

### FASE 4

Seconda riunione collegiale del team in presenza

### FASE 5

Verifica del dirigente scolastico

### FASE 6

Approvazione del collegio docenti e consiglio di istituto

### FASE 7

Comunicazione del documento alle famiglie





# MI PREPARO

## FASE 3

### **Realizzazione della bozza del documento a distanza**

Ogni docente o sottogruppo scrive a distanza il paragrafo assegnato. La condivisione del documento permette di inserire commenti, inferenze, suggerimenti anche alle parti scritte dai colleghi.

## FASE 4

### **Seconda riunione collegiale del team in presenza**

Si discute il documento, si verificano condizioni di fattibilità.

## FASE 5

### **Verifica del dirigente scolastico**

La coordinatrice sottopone il documento alla verifica del Dirigente Scolastico che offre la sua consulenza scientifica, ne verifica la coerenza con il PTOF e i documenti fondamentali dell'istituto, fa uno studio fattibilità a partire dalle risorse economiche ed umane in collaborazione con la DSGA.

## FASE 6

### **Approvazione del collegio docenti e consiglio di istituto**

Il documento viene prima condiviso con l'intero corpo docente via mail, poi discusso e approvato nel collegio di ottobre e all'interno del consiglio di istituto. Segue la pubblicazione dell'atto formale.

## FASE 7

### **Comunicazione del documento alle famiglie**

Il documento è condiviso alle famiglie attraverso il sito della scuola e il registro elettronico.

## ESPLORO UN ESEMPIO

### Obiettivo di questa sezione:

- esplorare un esempio di concretizzazione delle azioni previste nel documento della DDI;
- comprendere come gli interventi sono attuati secondo due direttrici, quella organizzativa e quella didattica;
- osservare come gli interventi sono condivisi e valutati.

**Durata** = Un anno scolastico

**Risorse necessarie** = Google Documenti, Google Fogli, Google Classroom, registro elettronico, calendario di istituto, rubriche di valutazione.

## FASE 1

### Presentazione del progetto e creazione team

Da un punto di vista organizzativo entra in gioco un altro team: il Consiglio Di Classe con il suo coordinatore.

La situazione di emergenza pandemica, con le sue variabili (frequenza degli studenti al 100%? 75%? 50%? Totale DAD?), spesso comunicate dal Ministero dell'Istruzione nottetempo, esige massima collaborazione nel:

1. PROGRAMMARE l'orario e la tipologia di lezione in tutti i casi;
2. BILANCIARE I CARICHI DI LAVORO per tutte e tutti gli studenti;
3. MONITORARE le attività curriculari.

Di seguito affrontiamo il caso estremo di TOTALE DIDATTICA A DISTANZA (tutte e tutti gli studenti seguono connessi da casa).

#### 1) PROGRAMMARE IL PALINSESTO BILANCIATO

Il Coordinatore crea Online su Google Documenti un calendario settimanale completo di orario (indicando le discipline previste nei giorni della settimana) e lo condivide con i colleghi del Consiglio di Classe.

Ogni docente, nelle caselle della sua disciplina, indica che tipo di lezione intende erogare.

Le attività possono essere:

- attività sincrona video conferenza (S-VC);
- attività sincrona classroom o simili (S-CR);
- attività sincrona di verifica o restituzione verifiche o simili a cui si chiede la partecipazione di tutta la classe (S-V);
- attività asincrona (A).

Il Consiglio di Classe, nel completare questa tabella, deve fare attenzione che non venga superato il limite giornaliero delle tre ore in videoconferenza. Questa scelta è prevista dal documento della DDI per salvaguardare la salute dei ragazzi e delle ragazze, tenendo conto dei tempi di concentrazione e della soglia di attenzione degli stessi.

#### 2) BILANCIARE I CARICHI DI LAVORO DEGLI STUDENTI E DELLE STUDENTESSE

Il peso complessivo è visibile attraverso l'agenda del registro elettronico, condivisa da tutto il Consiglio di Classe, dove ogni insegnante annota i compiti assegnati quotidianamente, segna gli studenti sottoposti a verifica orale o scritta, le verifiche programmate.



### FASE 3 Condivisone

È necessario condividere con i docenti, le famiglie, gli studenti e le studentesse non solo le procedure e le metodologie didattiche necessarie per fare funzionare la scuola durante l'emergenza pandemica, ma anche l'**idea di scuola e di insegnamento e apprendimento** che resterà alla base del PTOF anche in futuro e verrà portata a sistema.

#### **Come condividere le procedure, le metodologie didattiche e l'idea di scuola, di insegnamento e apprendimento?**

- Pubblicare i documenti formali sul sito e sul registro elettronico
- Mantenere un dialogo costante tra docenti e studenti e famiglie
- Mantenere una comunicazione scuola - famiglia da parte del Dirigente Scolastico attraverso circolari "calde", che esprimono pensiero, visione, strategia
- Pubblicare e "celebrare" ogni buona pratica didattica, progetto o iniziativa sui canali social dell'istituto e sul Magazine di istituto, anche tramite la collaborazione con le testate locali

### FASE 4 Valutazione

Nella DDI a tutte e tutti gli studenti sono richieste competenze trasversali (soft skills) quando si relazionano con la scuola e con i docenti, quando svolgono attività o compiti assegnati. Per questo è opportuno privilegiare la **valutazione di tipo formativo**, considerare il livello di conseguimento dei singoli obiettivi, ma anche:

- la partecipazione alle diverse proposte di didattica a distanza sincrone e asincrone;
- il rispetto delle regole e puntualità durante tali attività;
- la valutazione delle competenze disciplinari;
- la considerazione che una valutazione negativa dovrà rientrare in un percorso di supporto e miglioramento del proprio percorso.

#### **Come integrare la tradizionale valutazione delle discipline con la valutazione delle competenze trasversali?**

1. Selezionare e adottare rubriche di valutazione focalizzate sulle competenze trasversali.
2. Condividere le rubriche scelte in presenza della classe o attraverso video conferenza, sul registro elettronico e su classroom, in un'ottica di trasparenza e consapevolezza.

# PROGETTARE PER L'INNOVAZIONE

## LINEE GUIDA PER COLLABORARE TRA DOCENTI

### CI PROVO ANCHE IO

#### Obiettivo di questa sezione:

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola a [questo link](#).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE  
LINEE  
GUIDA PER  
COLLABORARE  
TRA DOCENTI

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato alla collaborazione tra docenti e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/collaborare-il-confronto-come-strumento-di-crescita-professionale/>

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
COLLABORARE  
TRA DOCENTI

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Strumenti

- Google workspace
- Edpuzzle
- Screen cast o matic

## Sitografia

- Si consiglia il blog di LUIGI PARISI, fra la via emilia e il web. Digitale, Didattica, Inclusione, Musica e Fotografia  
<https://www.luigiparisi.com/blog/>
- A. Tosolini, Onlife school. Didattica, innovazione e scuola al bivio: una proposta per non sprecare un'occasione irripetibile  
<http://www.gesetticolorati.it/dibattito/2020/07/30/onlife-school-didattica-innovazione-e-scuola-al-bivio-una-proposta-per-non-sprecare-unoccasione-irripetibile/>
- Intervista al Dirigente Scolastico (Link video intervista di Saverio Tomasi – Fan Page)  
<https://www.youtube.com/watch?v=gGdb9pUzvZI>
- IIS Pertini di Lucca, Liceo Attilio Bertolucci Linee guida per la valutazione nella didattica a distanza  
<https://liceoattiliobertolucci.edu.it/wp-content/uploads/2020/03/1-Linee-Guida-Pertini-Bertolucci-versione.0-3.pdf.pdf>
- RUBRICHE DI VALUTAZIONE  
<https://liceoattiliobertolucci.edu.it/wp-content/uploads/2020/03/2-ALLEGATI-A-B-C-D-Rubriche-di-valutazione.pdf.pdf>

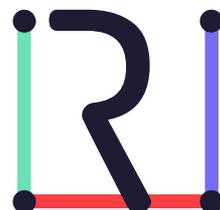


# PROGETTARE PER L'INNOVAZIONE

# LINEE GUIDA PER STIMOLARE LA CREATIVITÀ IN CLASSE

**A cura di Caterina D'Amico**

Storyteller, linguista, insegnante di lettere presso l'Istituto Comprensivo Ugo Foscolo di Torino, youtuber. Ha lavorato in editoria e pubblicità, traduce videogiochi e ama lavorare con i ragazzi, portando nella scuola la sua passione per le storie, le lingue antiche e moderne e l'apprendimento attivo e creativo. Cura il canale YouTube Red Classroom sulla didattica attiva e creativa.





## LE FASI DEL PROCESSO CREATIVO

### FASE 1

Individua lo spunto narrativo nell'argomento che stai trattando e scegli il format da realizzare attingendo agli esempi elencati nel paragrafo successivo (la lista non è esaustiva).

Per esempio, se stai trattando un argomento storico, puoi decidere di far realizzare un telegiornale storico oppure un talk show in cui i ragazzi intervisteranno i protagonisti degli eventi; oppure, se stai trattando un argomento di scienze, puoi far realizzare un fumetto o un filmato animato per raccontare e illustrare il fenomeno in questione.

### FASE 2

Fornisci a tutte e tutti gli studenti una scheda con le indicazioni di lavoro: informazioni da reperire, format richiesto, modalità di realizzazione, checklist di autovalutazione (**Template**).

### FASE 3

Gli studenti e le studentesse reperiscono dati e informazioni necessari alla realizzazione del prodotto.

### FASE 4

Gli studenti e le studentesse realizzano la narrazione digitale sotto la supervisione del docente.

### FASE 5

Feedback e metacognizione sui lavori realizzati.

## POSSIBILI FORMAT DI NARRAZIONE DIGITALE

### Video

- Interviste a personaggi storici e letterari, autori, artisti, scienziati ecc.
- Cortometraggi
- Telegiornali storici
- Documentari stile Quark o Ulisse (argomento scientifico o umanistico)
- Cartoni animati

### Blog e siti web

blog d'autore, diari di esperimenti scientifici, diari di viaggio, siti tematici ecc.

### E-book o fumetti

### Grafica

- Brochure di mostre (tema artistico o scientifico), viaggi e gite
- Poster e infografiche su fenomeni storici, artistici, letterari o scientifici

### Giochi e quiz

### Percorsi interattivi

- Linee del tempo
- Itinerari di viaggio ecc.

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

# LINEE GUIDA PER STIMOLARE LA CREATIVITÀ IN CLASSE

## CI PROVO ANCHE IO

### Obiettivo di questa sezione:

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola a [questo link](#).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
STIMOLARE  
LA CREATIVITÀ  
IN CLASSE

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato alla creatività in classe e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/risorse-digitali-per-stimolare-la-creativita-negli-studenti/>

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
STIMOLARE  
LA CREATIVITÀ  
IN CLASSE

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## **App per storytelling digitale**

1. Creazione e montaggio video:
  - Spark - Screencastomatic - Inshot - Video Show
  - iMovie e Clips per iOS (iPad)
  - Software professionali (disponibilità licenze Education): Final Cut (iOS) - Premiere Pro - Camtasia
2. Video animati: Videoscribe o Powtoon (scrittura a mano)
3. Presentazioni (anche animate): Powerpoint/Keynote - Google - Prezi - Canva - Powtoon (video animati)
4. Giochi e quiz: Kahoot, Quizizz, Learningapps, Classcraft
5. Time line: Visme - Keynote/Powerpoint/Prezi per time line interattive - Padlet
6. Fumetti: Pixton - Captions - StoryboardThat
7. E-book: BookCreator
8. Grafica (brochure, infografiche, poster ecc.): Piktochart / Canva / Visme
9. Percorsi interattivi: Thinglink / Genial.ly
10. Itinerari di viaggio: Google Earth
11. Aggregazione contenuti: Blendspace / Rai Scuola / Wakelet (collezioni online)



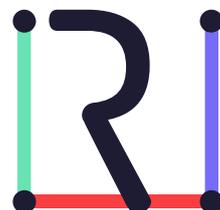


PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
VALORIZZARE  
LE POTENZIALITÀ  
IN CLASSE

**A cura di Valentina Calcò**

Docente di Italiano e Storia presso l'Istituto Professionale  
"Dalmazio Birago" di Torino, fellow del programma di Teach for  
Italy, laureata in Filologia, letterature e storia dell'antichità.



## MI PREPARO

### Obiettivo di questa sezione:

Comprendere in che cosa consiste:

- un obiettivo smart;
- il modeling;
- il teatro forum.

### In che cosa consiste un obiettivo SMART e perché è utile in contesto scolastico?

Fissare obiettivi SMART in contesto scolastico è una strategia utile per coinvolgere la classe, accompagnare studenti e studentesse nell'individuazione di obiettivi (scolastici e non) urgenti per la loro crescita personale, monitorare periodicamente il raggiungimento di tali obiettivi.

### SMART è l'acronimo che indica le 5 qualità di tali obiettivi:

- **s**pecifico
- **m**isurabile
- raggiungibile (in inglese **a**chievable)
- **r**ilevante
- basato sul **t**empo

### In che cosa consiste il modeling e perché è utile in contesto scolastico?

Il modeling è una strategia di insegnamento nota anche come "**I do, we do, you do**" ovvero "Lo faccio, lo facciamo, lo fai". Questa strategia è utile per rappresentare in modo chiaro un nuovo contenuto, stabilendo in modo evidente cosa ci si aspetta dagli studenti e dalle studentesse.

Ma non solo: il modeling è efficace anche per coinvolgere le studentesse e gli studenti meno sicuri di sé.

Se si chiede alla classe di realizzare un compito solo a partire da una consegna data, molti degli studenti e delle studentesse possono evitare di provarci per paura di sbagliare e fallire. Quando invece i docenti e le docenti spiegano il da farsi, mettendosi in gioco prima della classe, possiamo notare molta più partecipazione e meno rimostranze da parte degli studenti e delle studentesse a fare lo stesso a loro volta.

Questa strategia si può applicare a qualsiasi nuovo contenuto: dal lavoro sul metodo di studio, alla spiegazione delle equazioni, all'analisi logica.



## ESPLORO 3 ESEMPI

### Obiettivo di questa sezione:

Attraverso l'analisi di tre esempi di esperienze realmente sperimentate in classe possiamo comprendere come:

- coinvolgere, promuovendo una mentalità di crescita, attraverso obiettivi SMART;
- rappresentare, facendo modeling;
- far agire ed esprimere gli studenti, attraverso il teatro forum.

### ESEMPIO **1** Obiettivo SMART

### ESEMPIO **2** Modelling

### ESEMPIO **3** Teatro forum

## ESEMPIO **1**

### Obiettivo SMART

Durata totale = 3 ore

#### RISORSE NECESSARIE

- **ALLEGATO 1** > [https://docs.google.com/document/d/1U\\_u6HJE-0GUNp-cZJ-kMbwuYsgyF37t4/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1U_u6HJE-0GUNp-cZJ-kMbwuYsgyF37t4/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true)
- **ALLEGATO 2** > <https://docs.google.com/document/d/17beR-rhxJPyS4vm0xFarvHnycp9loOgq/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true>
- **ALLEGATO 3** > <https://docs.google.com/document/d/1iatkrWAgjzduINihjqO9Ucsq4sdYaWCW/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true>

## ESPLORO 3 ESEMPI

In questo esempio osserviamo una strategia didattica che si può adottare in classe affinché studentesse e studenti siano in grado di:

- trasformare frasi negative relative al proprio apprendimento in frasi positive;
- autovalutare la loro padronanza rispetto alle competenze che si prevede acquisiscano entro la fine dell'anno;
- fissare e monitorare un obiettivo SMART da raggiungere entro l'anno scolastico.

### **Come puoi coinvolgere la classe e promuovere una mentalità di crescita?**

1. Assegna a ogni studente un'affermazione negativa che hai sentito dire almeno una volta a uno dei tuoi studenti e delle tue studentesse (Allegato 1).
2. Chiedi a ciascuno di loro di trasformarla in una frase positiva, cambiandola il meno possibile.
3. Facilita un momento di riflessione in cui tutti possono pensare al significato dell'attività, facendo domande del tipo: "Perché abbiamo fatto questo esercizio secondo voi?", "Che impatto hanno le parole che ci diciamo sulla nostra crescita?"
4. Assegna a tutti una scheda (Allegato 2) in cui possono autovalutarsi rispetto alle competenze e alle conoscenze che dovranno acquisire entro la fine dell'anno con un punteggio da 1 a 5. Illustra il materiale e chiedi di completarlo in 15 min.
5. A seguire, introduci cos'è un obiettivo SMART.
6. Condividi un esempio di obiettivo SMART. Chiedi agli studenti e alle studentesse di trovare altri esempi, per verificare se hanno compreso.
7. Per l'esempio che porti, spiega le azioni e le risorse che serviranno per realizzarlo. Chiedi a studenti e studentesse di trovare azioni e risorse per gli obiettivi che hanno indicato precedentemente, per verificare se hanno compreso.
8. Per l'esempio che porti, indica quali saranno le azioni che dovrai aver realizzato a metà del percorso, per raggiungere l'obiettivo finale. Chiedi agli studenti e alle studentesse di fare altrettanto per gli obiettivi che hanno indicato precedentemente, per verificare se hanno compreso.
9. Per l'esempio che porti, condividi le tue paure e come ti potresti sentire durante il processo. Chiedi agli studenti e alle studentesse di fare altrettanto per gli obiettivi che hanno indicato precedentemente, per verificare se hanno compreso.
10. Infine, fornisci a ciascuno una scheda per il lavoro individuale (Allegato 3). Chiedi a ciascuno di scrivere sulla scheda fornita:
  - il proprio obiettivo SMART;
  - le azioni e le risorse di cui avrà bisogno per raggiungerlo;
  - cosa dovrà aver realizzato a metà del percorso;
  - quali sono le emozioni che potrà attraversare durante il percorso.
11. Durante l'attività, insieme ad eventuali colleghi di sostegno e potenziamento, circola tra i banchi e aiuta chi è in difficoltà.
12. A metà percorso (es. inizio del secondo quadrimestre), prevedi un colloquio individuale con ciascun studente e studentessa per monitorare insieme il raggiungimento dell'obiettivo scelto.
13. A fine anno, chiedi a tutte e tutti gli studenti di riflettere sull'obiettivo che si erano prefissati, sul percorso affrontato durante l'anno e sulle mete che hanno raggiunto. Alla luce di quello che hanno imparato, chiedi loro di scrivere una lettera motivazionale al loro "sé" del futuro.

## ESEMPIO 2

### Modelling

Durata totale = Variabile

#### RISORSE NECESSARIE

- **ALLEGATO 4** > <https://docs.google.com/document/d/17CDcuv5b1R7tKA6kD0Bla7HeuyrjBQCW/edit?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true>
- **ALLEGATO 5** > <https://drive.google.com/file/d/1VDf7ccuiVY7g9BcxTgQGpil7iyawZgvW/view?usp=sharing>
- **ALLEGATO 6** > [https://docs.google.com/document/d/1LSG56XYGeH75qaR\\_UsWyRqDWNcfjgug/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1LSG56XYGeH75qaR_UsWyRqDWNcfjgug/t?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true)
- **ALLEGATO 7** > <https://docs.google.com/document/d/1NXLc-lmip-yTzIXoZqxswmGXmrfvJFvF/it?usp=sharing&oid=108239768120638872222&rtpof=true&sd=true>
- **ALLEGATO 8** > [https://drive.google.com/file/d/1nfRC64z384ya\\_hg3SlubeqfREhgPak8p/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1nfRC64z384ya_hg3SlubeqfREhgPak8p/view?usp=sharing)

Il modeling è una strategia di insegnamento che si può applicare a qualsiasi nuovo contenuto: dal lavoro sul metodo di studio, alla spiegazione dell'equazioni, all'analisi logica.

Per praticità, nel seguente esempio, illustriamo come tutti gli studenti e le studentesse di una classe di prima superiore professionale siano riusciti a scrivere un tema espositivo, elaborando prima una mappa concettuale e strutturando poi il testo in introduzione, svolgimento e conclusione.

Grazie a questa esperienza studentesse e studenti possono:

- comprendere cosa ci si aspetta da loro e realizzare il compito in maniera autonoma;
- scrivere un tema espositivo, rispettando la consegna, elaborando una mappa concettuale preliminare e poi scrivendo il testo, strutturato in introduzione, svolgimento e conclusione.



# ESEMPIO 3

## Teatro forum

Durata totale = 2-3 ore

### RISORSE NECESSARIE

- **ALLEGATO 9** > <https://drive.google.com/file/d/1hlfhGPocVtH5QlwcQShU9rj5EoMnDJZJ/view?usp=sharing>
- **ALLEGATO 10** > [https://drive.google.com/file/d/1j\\_eOr-k9liz2Hh9o4HLRe7FnYals6pd0/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1j_eOr-k9liz2Hh9o4HLRe7FnYals6pd0/view?usp=sharing)

In questo esempio osserviamo una strategia didattica che si può adottare in classe affinché studentesse e studenti siano in grado di agire in modo responsabile e impegnarsi al cambiamento, attraverso il teatro forum, e trovare soluzioni liberatorie e pacifiche agli atti di oppressione messi in scena.

### Come fare agire ed esprimere gli studenti e le studentesse, attraverso il teatro forum?

1. Per prima cosa, spiega a studenti e studentesse cos'è il teatro forum e fai un esempio di situazione di oppressione che si può mettere in scena (Allegato 9).
2. A questo punto, chiedi l'aiuto di alcuni volontari e volontarie, tanti quanti sono i personaggi previsti dalla situazione scelta. La scena iniziale non può avere un lieto fine.
3. Ripeti la scena e chiedi agli studenti e alle studentesse che non partecipano alla rappresentazione di interromperla dicendo "stop" e di sostituirsi a una delle vittime o dei testimoni. Nessuno può sostituire gli oppressori. Sostituendosi, gli studenti devono trovare un modo per risolvere pacificamente la situazione violenta.
4. Alla fine dell'intervento, manda tutti ai posti e chiedi di riflettere sulla soluzione adottata: "È stata efficace? Cosa poteva essere fatto diversamente?". Se qualcuno propone soluzioni alternative, chiedi di intervenire per mostrare la sua soluzione nella pratica. Così replicate la scena e alla fine potete discutere di questo nuovo intervento.
5. Alla fine chiudi la lezione chiedendo agli studenti e alle studentesse di fare un giro di commenti. Chiedi di condividere cosa hanno imparato, commentare cosa li ha colpiti e come hanno trovato l'attività. La riflessione finale è molto importante perché è il momento in cui si esce dalla finzione teatrale e si pensa a come ciò che si studia in aula può impattare la vita di tutti i giorni.
6. Dopo aver sperimentato questa tecnica con la classe e aver riscontrato interesse, puoi ripetere l'esercizio, strutturando l'attività in una forma più complessa. Per esempio puoi suddividere la classe in squadre omogenee e assegnare a ciascuna un tema differente (bullismo, molestie, razzismo, body shaming). Le squadre si possono sfidare, scrivendo e rappresentando performance realistiche, trovando per esse soluzioni liberatorie. Insieme ai docenti di sostegno e potenziamento, puoi assegnare dei punti sulla base di tre parametri: collaborazione e performance; interesse della storia; capacità di intervento.

Per una spiegazione più dettagliata è possibile analizzare lo schema della lezione sperimentata (Allegato 10).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

# LINEE GUIDA PER VALORIZZARE LE POTENZIALITÀ IN CLASSE

## CI PROVO ANCHE IO

### Obiettivo di questa sezione:

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola a [questo link](#).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
VALORIZZARE  
LE POTENZIALITÀ  
IN CLASSE

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato alla valorizzazione delle potenzialità della classe e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/valorizzare-le-potenzialita-degli-studenti-inclusione-personalizzazione-partecipazione/>

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
VALORIZZARE  
LE POTENZIALITÀ  
IN CLASSE

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Sitografia per diventare esperti

UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

- <https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-udl>
- <https://goalbookapp.com/toolkit/v/strategies>

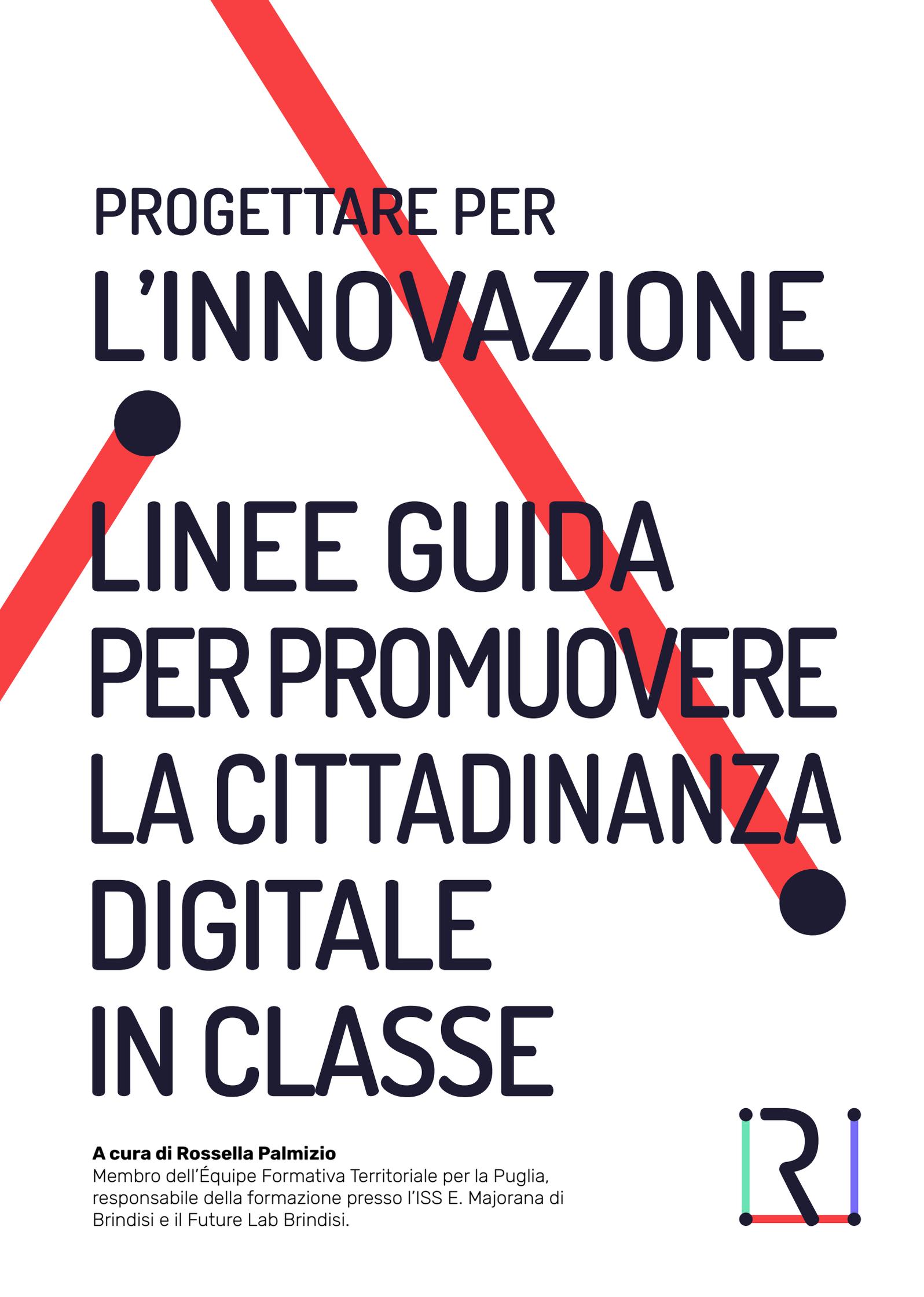
MENTALITÀ DI CRESCITA E OBIETTIVI SMART

- <https://www.edutopia.org/blog/smart-goal-setting-with-students-maurice-elias>
- <https://www.edutopia.org/article/framework-student-goal-setting>

MODELING, SCAFFOLDING E PRATICA GUIDATA

- [https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab\\_channel=TeachforLife](https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab_channel=TeachforLife)
- [https://www.teachermagazine.com/au\\_en/articles/the-importance-of-instructional-scaffolding](https://www.teachermagazine.com/au_en/articles/the-importance-of-instructional-scaffolding)
- <https://www.edutopia.org/article/5-effective-modeling-strategies-english-learners>
- <https://www.edutopia.org/article/way-increase-students-independence-learning>
- [https://reading.ecb.org/downloads/itb\\_GradualRelease.pdf](https://reading.ecb.org/downloads/itb_GradualRelease.pdf)
- <https://goalbookapp.com/toolkit/v/strategy/gradual-release-model>
- <https://www.edutopia.org/blog/promoting-a-culture-of-learning-terry-heick>





PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE GUIDA  
PER PROMUOVERE  
LA CITTADINANZA  
DIGITALE  
IN CLASSE

**A cura di Rossella Palmizio**

Membro dell'Équipe Formativa Territoriale per la Puglia,  
responsabile della formazione presso l'ISS E. Majorana di  
Brindisi e il Future Lab Brindisi.



## MI PREPARO

**Obiettivo di questa sezione:**

- Riconoscere scenari metodologici e ambienti stimolanti, favorevoli all'apprendimento;
- Progettare uno scenario metodologico WebQuest.

Il WebQuest nasce nel 1995 formalizzato dal professor Bernie Dodge. È una strategia didattica imperniata sul problem solving, che focalizza l'attenzione sull'uso dell'informazione, sull'analisi, sulla sintesi e sulla valutazione. Lascia spazio alla creatività di chi impara.

Per impostare l'esperienza didattica secondo la strategia didattica WebQuest i docenti e le docenti compiono queste azioni preparatorie:

- scegliere l'argomento;
- ricercare le informazioni per avviare l'argomento e per guidare la ricerca delle risorse da parte degli studenti e delle studentesse;
- progettare il compito da assegnare in modo che possa stimolare una riflessione;
- pianificare come innescare una discussione a partire dai compiti conclusi e consegnati.

## ESPLORO UN ESEMPIO

**Obiettivo di questa sezione:**

- Esplorare due esempi per comprendere le componenti di un'unità didattica proposta secondo la metodologia WebQuest;
- Comprendere una strategia didattica utile a rendere protagonisti dell'apprendimento studenti e studentesse;
- Seguire le fasi del WebQuest;
- Individuare piattaforme utili per monitorare la realizzazione di attività WebQuest.



PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

# LINEE GUIDA PER PROMUOVERE LA CITTADINANZA IN CLASSE

**CI PROVO ANCHE IO**

**Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare l'esperienza presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni a [questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola a [questo link](#).

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE  
LINEE  
GUIDA PER  
PROMUOVERE  
LA CITTADINANZA  
IN CLASSE

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato alla valorizzazione delle potenzialità della classe e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

**VAI AL WEBINAR**



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/cittadinanza-digitale-quali-competenze/>

PROGETTARE PER  
L'INNOVAZIONE

LINEE  
GUIDA PER  
PROMUOVERE  
LA CITTADINANZA  
IN CLASSE

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## **Strumenti per diventare esperti**

<https://www.createwebquest.com>

<https://www.bookwidgets.com>

## **Alcuni esempi**

[Chimica e ambiente](#)

[La struttura dell'atomo](#)

## **Sitografia per diventare esperti**

[http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu\\_ITA\\_FINAL\\_CNR-ITD.pdf](http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf)

[http://forum.indire.it/repository\\_cms/working/export/6057/3.html](http://forum.indire.it/repository_cms/working/export/6057/3.html)

<https://libguides.sdsu.edu/c.php?g=448000&p=3057162>

[https://web.archive.org/web/20050623222307/http://bestwebquests.com/what\\_webquests\\_are.asp](https://web.archive.org/web/20050623222307/http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp)

<https://web.archive.org/web/20050623151944/http://bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>

[http://www.bibliolab.it/webquest\\_task/WebQuest%20Rubric.htm](http://www.bibliolab.it/webquest_task/WebQuest%20Rubric.htm)

<https://www.infotoday.com/MMSchools/nov00/march.htm>

[https://www.hubscuola.it/didatticaadistanza/buonepratiche/6\\_web\\_quest.pdf](https://www.hubscuola.it/didatticaadistanza/buonepratiche/6_web_quest.pdf)

## **Bibliografia per diventare esperti**

*New WebQuest. Apprendimento cooperative, comunità creative di ricerca e complex learning nella scuola di oggi*, F. Bearzi, S. Colazzo, Franco Angeli, 2017



# PROGETTARE PER L'INNOVAZIONE - LINEE GUIDA PER DOCENTI DI SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

*è regolamentato dalla licenza Creative Commons Attribuzione  
- Non commerciale 4.0 Internazionale*

Il testo completo di questa licenza è disponibile qui:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.it>

Con questa licenza è possibile:

**Condividere** – riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

**Modificare** – remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere

Alle seguenti condizioni:

**Attribuzione** – Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata come definito qui sotto in “Attribuzione Riconessioni”, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

**Non Commerciale** – Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali. Divieto di restrizioni aggiuntive – Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

## **Attribuzione di Riconessioni:**

Riconessioni è un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo, realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola.

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)



# PROGETTARE PER L'INCLUSIONE

LINEE GUIDA PER DOCENTI  
DI SCUOLA SECONDARIA  
DI SECONDO GRADO



**Scopri Riconessioni**

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

**Seguici su Facebook**

[www.facebook.com/Riconessioni/](http://www.facebook.com/Riconessioni/)

**Iscriviti alla Newsletter**

[www.riconessioni.it/newsletter](http://www.riconessioni.it/newsletter)

**RICONNESSIONI**  
educazione al futuro

Un modello di Fondazione  
Compagnia di San Paolo  
realizzato a Torino  
da Fondazione per la Scuola



Fondazione  
Compagnia  
di San Paolo



Fondazione  
per la  
Scuola