

PREMESSA GENERALE METODOLOGICA

La scuola ha il compito di istruire, di educare ma soprattutto di favorire una crescita sana e armonica degli alunni nel rispetto dell'individualità di ciascuno, presentando concetti adeguati alle varie età.

Una scuola chiamata a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali nella prospettiva di valorizzare le diversità e le differenze, deve offrire agli studenti occasioni di apprendimento dei saperi e dei linguaggi culturali e favorire l'acquisizione di strumenti di pensiero necessari all'autonomia critica.

Come hanno affermato alcuni psicopedagogisti del '900, quali Dewey, Piaget, Vygotskij e Bruner, l'apprendimento si realizza se l'alunno è posto al centro del processo di costruzione della conoscenza, se è attivo sul piano cognitivo e se il processo di insegnamento-apprendimento tiene conto delle dinamiche relazionali che possono facilitare o ostacolare la costruzione del sapere.

Obiettivo della scuola è quello di far nascere il "tarlo" della curiosità e, come sosteneva Alberto Manzi, dobbiamo creare nell'alunno, inizialmente, una tensione cognitiva, poi far riconoscere le cose che l'alunno già sa, in seguito accumulare esperienza e sollecitare l'immaginazione, successivamente discutere e mettere in relazione quel che si dice con quel che si fa e infine arrivare alla formazione di un nuovo concetto attraverso l'esperienza e il linguaggio.

Il curriculum da noi elaborato ha come riferimento le competenze chiave europee:

- 1 Comunicazione nella madre lingua
- 2 Comunicazione nelle lingue straniere
- 3 Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia
- 4 Competenza digitale
- 5 Imparare a imparare
- 6 Competenze sociali e civiche
- 7 Spirito di iniziativa e intraprendenza
- 8 Consapevolezza ed espressione culturale

INFANZIA

Le scelte didattiche-metodologiche e le strategie educative sono incentrate sempre, indipendentemente dalla disciplina coinvolta, sulla:

- valorizzazione del GIOCO come risorsa privilegiata di apprendimenti e di relazioni;
- valorizzazione della relazione sociale ed

PRIMARIA

Le scelte didattiche-metodologiche e le strategie educative sono incentrate sempre, indipendentemente dalla disciplina coinvolta, sulle seguenti fasi:

1. fase dell'**apprendimento**
I bambini verranno stimolati a:
 - problematizzare la realtà

SECONDARIA

In tutte le discipline (anche in quelle più teoriche) si dovrebbero attivare metodi diversi per:

- sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.)
- garantire un'offerta formativa

affettiva.

Queste metodologie vanno messe in atto seguendo un percorso che parte dall':

- OSSERVAZIONE occasionale e sistematica appresa ed esercitata attraverso specifici itinerari formativi;
- a seguire poi la PROGETTAZIONE messa a punto costantemente (verifica in itinere) sui modi di essere, sui ritmi di sviluppo e sugli stimoli di apprendimento di ogni bambino o quantomeno di piccoli gruppi di livello;
- la VERIFICA utilizzata nella valutazione, nel raggiungimento degli obiettivi prefissati riguardanti i vari campi di esperienza (almeno il raggiungimento delle competenze minime fissati in base all'età);
- la DOCUMENTAZIONE attraverso la raccolta sistematica e continuativa di dati e materiali, relativi alle varie esperienze ed attività effettuate, offre l'opportunità al bambino, agli insegnanti, alle famiglie di rendersi conto dei risultati raggiunti nella prospettiva della continuità educativa.

- formulare ipotesi
 - confrontare i risultati
 - concettualizzare
2. fase di **consolidamento**
I bambini, attraverso attività individuali, a coppie o in piccolo gruppo, verranno guidati a:
- fissare le abilità e i concetti appresi
 - riutilizzare e rielaborare le abilità acquisite in contesti diversi (competenze)
 - utilizzare diverse procedure e verificare i risultati
3. fase della **verifica**
Al termine di ogni unità di apprendimento si proporranno attività di verifica individuale tali da consentire all'insegnante la valutazione del livello di raggiungimento degli obiettivi e il monitoraggio del percorso.
In questa fase si cercherà di guidare gli alunni a:
- essere consapevoli delle proprie capacità valorizzando ciò che sanno fare
 - accettare serenamente le eventuali difficoltà
 - considerare l'errore non in modo negativo, ma come uno stimolo ulteriore per l'apprendimento
 - comprendere le cause di eventuali insuccessi e trovare, con l'aiuto

personalizzabile (l'allievo che non impara con un metodo, può imparare con un altro)

- promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti (alla lunga ogni metodo annoia, soprattutto un adolescente).

TECNICHE ATTIVE. Sono le attività procedurali che coinvolgono attivamente lo studente nel processo di apprendimento. Le tecniche utilizzate nelle attività didattiche proposte si caratterizzano per:

- la partecipazione "vissuta" degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell'allievo);
- il controllo costante e ricorsivo (feedback) sull'apprendimento e l'autovalutazione;
- la formazione in situazione;
- la formazione in gruppo;
- Consolidamento e recupero.

	<p>dell'insegnante, soluzioni.</p> <p>4. fase del recupero</p> <p>In base all'esito delle verifiche in itinere e sommative, verranno strutturate le attività di recupero mediante le seguenti modalità organizzative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • attività a livello individuale • attività a livello di piccolo gruppo • attività all'interno della classe. 	
--	---	--

METODOLOGIE/TECNICHE	
FLIPPED CLASSROOM	<p>Il punto di partenza è un lavoro di anticipazione da parte degli alunni tramite la visione di un video o registrato dall'insegnante o reperito in rete su YouTube, EDU, BIGnomi, Repetita, Treccani, OilProject. I ragazzi lavorano a casa ascoltando un video sull'argomento indicato dall'insegnante, consultando il libro di testo e ricercando le fonti. Segnano ciò che non chiaro; la lezione successiva l'insegnante introduce l'argomento ad una classe che già ne è a conoscenza</p>
APPRENDIMENTO COOPERATIVO (COOPERATIVE LEARNING)	<p>L'apprendimento cooperativo (Cooperative Learning, CL) è un metodo che coinvolge gli studenti nel lavoro di gruppo per raggiungere un fine comune. Perché il lavoro di gruppo si qualifichi come CL devono essere presenti i seguenti elementi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Positiva interdipendenza b) Responsabilità individuale c) Interazione faccia a faccia d) Uso appropriato delle abilità nella collaborazione e) Valutazione del lavoro
PROBLEM SOLVING	<p>Il problem solving è l'insieme di tutti i metodi e le tecniche di soluzione dei problemi e delle relative strategie da mettere in atto. Per problema (dal greco problema, da proballo = metto avanti, propongo) intendiamo:</p>

	<p>a)una questione da risolvere partendo da elementi noti mediante il ragionamento;</p> <p>b)una questione, situazione difficile o complessa di cui si cerca la soluzione (circolare in auto è un problema);</p> <p>La prima è sintetizzata nell'acronimo F.A.R.E. (Focalizzare; Analizzare; Risolvere; Eseguire); la seconda altrettanto famosa risale a Lasswell ed era usata fin dagli anni 30 nel giornalismo si basa su cinque W che schematizzano i passi necessari per affrontare la soluzione di un problema: Who – chi è il referente o il committente, a chi ci si rivolge What – che cosa si deve fare (progetto) Where – dove si deve intervenire When – quando va fatto Why – perché si fa (obiettivo).</p>
<p>PROBLEM SOLVING METACOGNITIVO IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Il problem solving, nell' ottica interdisciplinare, vuol dire uso corretto dell'abilità di classificazione di situazioni problematiche e capacità di risolvere problemi-tipo. Il metodo dei problemi, del quale il problem solving è una sfaccettatura, pone come nucleo operativo la scoperta ed il dominio di situazioni problematiche in generale, al fine di sviluppare le potenzialità dell'allievo e le sue abilità di valutazione e di giudizio obiettivo.</p> <p>L'ipotesi di lavoro intende porre come punto di partenza privilegiato per percorsi di didattica metacognitiva, proprio il processo di problem solving, che viene a sviluppare, in modo sempre più consapevole, abilità metacognitive di controllo esecutivo del compito, monitoraggio delle componenti cognitive e quindi autoregolazione cognitiva.</p>
<p>GIOCHI DI RUOLO (ROLE PLAY)</p>	<p>Tecnica di drammatizzazione di comportamenti di ruolo sociali od organizzativi espressa attraverso una simulazione di situazioni reali, nella quale non vengono analizzati, se non indirettamente, aspetti personali e soggettivi. È una metodologia didattica mirata all'acquisizione di competenze relazionali (saper essere). Nel Role Playing sono proposte delle situazioni di apprendimento con un fine di formazione o di presa di coscienza dei problemi. Non c'è un protagonista, ma solo un'occasione di "messa in azione", un tema iniziale che dovrà tradursi in azione scenica. La messa in scena prevede la presenza di un conduttore/formatore, di uno o più attori e di altre persone che fungono da osservatori.</p>
<p>BRAIN STORMING</p>	<p>E' un mediatore didattico attraverso il quale il gruppo classe, possibilmente disposto a semicerchio per favorire la comunicazione, viene sollecitato dall'insegnante, che deve esporre con chiarezza il problema e i relativi obiettivi che si vogliono raggiungere con quella attività, a comunicare le idee che lo stimolo provoca.</p> <p>L'intera fase del brainstorming si articola in due momenti: produzione delle idee; analisi delle idee prodotte.</p>
<p>CLASS WIDE TUTORING</p>	<p>Si tratta di una variante di istruzioni peer -mediata che è stato utilizzato in elementari, scuole</p>

	<p>medie, e le aule delle scuole superiori. In CWPT studenti formano coppie e, a turno, nei ruoli di tutor e studenti. Gli studenti guadagnano punti per le loro squadre, partecipando al tutoraggio e la squadra vincente è riconosciuto. I ricercatori hanno studiato l'efficacia di CWPT in diversi settori accademici differenti.</p>
PODCAST A SCUOLA	<p>L'uso didattico della registrazione audio risulta estremamente versatile. Disporre di una radio via web, reperibile dai supporti presenti nelle aule, offre un canale di trasmissione di informazioni di qualsiasi genere.</p> <p>Tutto ciò che si può fare con la voce, in italiano, si può fare con la Web Radio che risulta uno strumento capace di adattarsi a molteplici scenari didattici, quali ad esempio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Storytelling: racconto, intervista, intervista impossibile, cronaca immaginaria, dialoghi immaginari, alterazione di opere (prologhi, finali alternativi e spin off). 2. Radiocronaca: di eventi, esperienze, uscite didattiche, attività formative (laboratorio, lavori gruppo), documentazione viaggi istruzione. 3. Recitazione: poesie, audio libri, canti, radio dramma, auto e pseudo biografia. 4. Giornalismo: reportage, inchiesta, intervista, radio talk, giornale radio.
JIGSAW	<p>Il Jigsaw (letteralmente gioco ad incastro, puzzle) è una tecnica utilizzata dall'insegnamento cooperativo (o cooperative learning). L'idea base è molto semplice: gli studenti in classe spesso vivono una situazione di insofferenza perché non si sentono integrati.</p> <p>Come intervenire allora? con un gioco ad incastro! Ad ogni allievo viene assegnato un compito che è essenziale al gruppo, senza il quale il gruppo intero ne soffre e viene penalizzato, quindi ogni allievo si sente responsabilizzato a partecipare attivamente.</p>
DIDATTICA LABORATORIALE	<p>Si basa sullo scambio intersoggettivo tra studente e docente in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione per far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.</p>
CLIL (CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING)	<p>Incoraggia lo studio dei contenuti appartenenti a specifiche aree disciplinari attraverso il veicolo della lingua straniera. La lingua non è più vista come "oggetto" di studio, ma come "strumento" per impossessarsi dei saperi appartenenti ad altre discipline.</p>

<p style="text-align: center;">TPR (TOTAL PHYSICAL RESPONSE)</p>	<p>Attraverso un percorso didattico graduale, intende stimolare tutte le intelligenze multiple del bambino coinvolgendone la sfera intellettuale in sinergia con quella affettiva, fisica e sensoriale.</p>
<p style="text-align: center;">LEZIONE INTERATTIVA DIALOGICA</p>	<p>L'insegnante alterna brevi esposizioni a domande o a frasi non completate coinvolgendo gli studenti che non sono ascoltatori passivi ma, cooperando con il docente che fa da moderatore nella lezione, prendono parte alla formulazione delle ipotesi e alla costruzione delle conoscenze e competenze.</p>
<p style="text-align: center;">UTILIZZO DI MAPPE MENTALI E CONCETTUALI</p>	<p>Consente di sviluppare competenze di sintesi e di collegamento logico e di recuperare e rielaborare le informazioni.</p>
<p style="text-align: center;">SVILUPPO DELLE CAPACITÀ METACOGNITIVE</p>	<p>Si ottiene sia facendo assumere ai ragazzi il ruolo di tutor nel lavoro a coppie o in piccolo gruppo nell'ottica dell'apprendimento peer to peer per favorire il senso di responsabilità, di autostima e di identità personale, sia attraverso la riflessione sui propri percorsi di acquisizione delle competenze sperimentandone in prima persona l'aspetto dinamico per accrescere la motivazione ad apprendere ancora.</p>
<p style="text-align: center;">DEBATE</p>	<p>Consiste in un dibattito, svolto con tempi e regole prestabiliti, nel quale due squadre (di solito composte ciascuna da tre studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento assegnato dall'insegnante, ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).</p>
<p style="text-align: center;">SCENARI DIDATTICI</p>	<p>La Learning Story è un documento di progettazione didattica in forma narrativa, scritto dal docente stesso a partire da un dato Scenario e nel rispetto delle indicazioni provenienti dalle Learning Activities relative allo Scenario stesso. Con la Learning Story il docente "fa suo" lo Scenario e supporta i ragazzi nella costruzione di un prodotto finale, multimediale, che sarà sottoposto all'analisi di un terzo destinatario il quale evidenzierà eventuali punti di debolezza.</p>