







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | 1. Panoramica del progetto TINKER e introduzione preliminare all’apprendimento autentico e alle pratiche inclusive di genere |
| Unità | 1.2:  *Introduzione all’approccio dell’apprendimento autentico e all’inclusione di genere nell’educazione informatica* |
| Gruppo target | Personale docente/formatore della scuola primaria e secondaria di primo grado |
| Durata | 60 minuti |
| Prerequisiti | / |
| ECTS | 0,04 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | Definire e illustrare i concetti principali dell’apprendimento autentico necessari alla creazione di un ambiente di apprendimento autentico |
| 2 | Fornire esempi di pratiche dell’apprendimento autentico all’interno di scenari di classe reali |
| 3 | Comprendere in che modo i concetti dell’apprendimento autentico sono in grado di accrescere l’inclusività di genere |
| 4 | Individuare i pregiudizi di genere nell’educazione informatica e discuterne l’impatto |
| 5 | Sviluppare un’attività di apprendimento autentico che enfatizzi l'inclusione di genere |
| 6 | Riflettere sulle proprie pratiche di apprendimento ed esplorare i modi per mettere in pratica i principi dell’apprendimento autentico e ridurre i pregiudizi di genere nell’educazione informatica |

| METODI DI INSEGNAMENTO | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | *Learning by doing* | √ | Apprendimento tra pari |
|  | Apprendimento basato su progetti | √ | Apprendimento pratico |
| √ | Strategie di apprendimento attivo | √ | Apprendimento collaborativo |
|  | Apprendimento ibrido |  |  |

| MATERIALE DIDATTICO | |
| --- | --- |
| Occorrente | * Presentazione PowerPoint * Risorse TINKER: * Quadro di riferimento e Toolkit disponibili al link: <https://tinker-project.eu/it/resources/framework-and-toolkit/> |
| Risorse aggiuntive | Qui di seguito elenchiamo una serie di risorse aggiuntive che trattano l’apprendimento autentico e l’inclusione di genere:   * sulle pratiche di apprendimento autentico disponibili al link: <https://www.youtube.com/@JanH119/videos> * Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, *48*(3), 23-48. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02319856> * Approfondimenti per una pedagogia sensibili alle questioni di genere: * <https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2018/11/Hawah-Nabbuye-FOR-WEBSITE.pdf> |

| CONTENUTO DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | *Questa unità esplora le seguenti tematiche:*   * *l’esigenza di un approccio autentico e inclusivo di genere che punti a individuare i pregiudizi di genere, nonché i loro effetti, nell’istruzione e nell’informatica* * *esempi di pratiche dell’apprendimento autentico e inclusive di genere* |
| Attività | 1. Attività di benvenuto e rompighiaccio (10 minuti) Diapositiva 7  Scopo: questa attività rompighiaccio permette alle e ai docenti di ripassare i concetti relativi all’apprendimento autentico appresi nell’Unità 1.1.   * Da’ un caldo benvenuto alle e ai discenti. * Comincia l’attività con la seguente consegna: “pensate a quanto appreso finora riguardo all’apprendimento autentico e riflettete sui metodi principali per metterlo in pratica nella vostra classe”. * Chiedi alle e ai partecipanti di condividere i propri punti di vista registrandoli su uno strumento collaborativo come Padlet. * Enfatizza brevemente gli insegnamenti chiave (“in base a Padlet, possiamo vedere che le tematiche principali di cui abbiamo parlato sono …”). * Illustra i concetti principali dell’unità e gli obiettivi attesi. |
| 2. Comprendere i principi dell’apprendimento autentico e il modo in cui possono contribuire all’inclusione di genere (20 minuti) Diapositiva 8  Scopo: questa attività permette alle e ai docenti di comprendere meglio i principi dell’apprendimento autentico e il modo in cui applicarli ai contesti di classe, al fine di ridurre i pregiudizi di genere.  **2.1. Introduzione ai principi chiave dell’apprendimento autentico (diapositive 8, 9, 10, 11, 12, 13)**   * Illustra i concetti principali associati all’apprendimento autentico. * Fornisci esempi di come ciascun principio può contribuire a una maggiore inclusività di genere. * Coinvolgi le e i partecipanti durante la presentazione di ciascun principio. * A tale scopo, poni **domande a risposta aperta** e serviti di **strategie per l’autoriflessione**. * Esempio diapositiva 8: “leggete questa definizione di *contesto autentico*, cosa vi viene subito in mente che riguardi le vostre esperienze di insegnamento?” oppure “pensate a una volta in cui avete appreso concetti più facilmente perché avevano rilevanza nel mondo reale. Cos’ha reso quell’esperienza autentica, per voi?”. * Esempio diapositiva 9: “il testo afferma che le pratiche autentiche permettono di *costruire fiducia in sé stesse e stessi*. Per quale gruppo di genere ciò potrebbe risultare particolarmente significativo nella tua materia e perché?” oppure “quando incoraggiamo le e gli studenti a pensare e ad agire come professioniste e professionisti, quali tipi di modelli di riferimento possiamo presentare alla classe (virtualmente o fisicamente) in modo da renderli accessibili a tutti i generi?” * Spiega l’esigenza di applicare pratiche di apprendimento autentico all’educazione informatica.   **2.1 Attività 1: attività di gruppo (slide 14)**   * Dividi le e i partecipanti in gruppi. * Sulla base degli esempi presentati, ciascun gruppo riceverà una carta scenario e dovrà provare a spiegare le strategie per un’integrazione iniziale delle esperienze di apprendimento autentico nell’educazione informatica, rendendo così l’apprendimento più coinvolgente e significativo. * Per facilitare una discussione di gruppo più ampia, le e i partecipanti si divideranno in gruppi nuovi e diversi, in modo da garantire la presenza di una o un portavoce di ogni gruppo originale, allo scopo di condividere e discutere gli esempi di principi dell’apprendimento autentico. Ciascun gruppo condivide un esempio su uno strumento collaborativo (es. Padlet).   **Risultato**: il personale docente inizia a comprendere i principi dell’apprendimento autentico e il modo in cui metterli in pratica. |
| **3. Comprendere i pregiudizi sull’inclusione di genere (20 minuti)**  Scopo: questa attività permette alle e ai docenti di comprendere meglio l’inclusione e i pregiudizi di genere nell’educazione.  **3.1. Introduzione ai pregiudizi di genere nell’educazione**   * Presenta i principi dell’inclusione di genere e i pregiudizi legati al genere, spiegando come affrontarli (diapositive **15**, **16**). * Mostra i pregiudizi di genere più comuni nel contesto dell’educazione all’informatica (diapositiva **17**). * Presenta alcune strategie iniziali per contrastare i pregiudizi di genere nell’educazione all’informatica (diapositiva **18**).   **3.2. Attività 2: spunti per l’autoriflessione** (diapositiva **19**)   * Dividi le e i partecipanti in piccoli gruppi. * Fornisci loro i seguenti spunti per avviare una discussione di gruppo: * avete mai messo in pratica strategie per l’inclusione di genere nella vostra classe? * Secondo voi, quali sono i maggiori ostacoli all’inclusione di genere in classe e come possono essere superati? * Chiedi ai gruppi di condividere le proprie risposte registrandole su uno strumento collaborativo (es. Padlet). |
| **4. Riflessione e conclusione (10 min)**  Diapositiva 20  Le e i partecipanti devono riflettere sulle proprie pratiche educative e stabilire se queste sono in linea con le pratiche di apprendimento autentico e inclusivo di genere. |
| Valutazione | Valuta la comprensione mediante le discussioni di gruppo e di classe durante la lezione. Al termine dell’attività, le e i partecipanti abbozzano un piano su come migliorare le proprie lezioni tramite i principi dell’apprendimento autentico e l’attuazione di pratiche inclusive di genere, per poterlo mettere in pratica a partire dalla lezione successiva. |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | In questa lezione, abbiamo approfondito le conoscenze relative all’**apprendimento autentico** e al suo ruolo nella promozione di un’**educazione all’informatica inclusiva di genere** e, attraverso gli **esempi** presentati, ne abbiamo osservato le applicazioni pratiche.  Riflettete su come gli approcci dell’apprendimento **autentico** possono migliorare le vostre pratiche educative, ponendovi domande quali: **le attività formative che propongo sono rilevanti e coinvolgenti per tutte e tutti gli studenti? In che modo posso garantire l’inclusività di genere nella mia classe?** Utilizzate il quadro per l’**autoriflessione** fornito dal quadro TINKER per un’autovalutazione guidata.  Al fine di consolidare il vostro apprendimento, mettete in pratica un approccio autentico nella vostra classe e valutatene l’impatto. Condividete la vostra esperienza e le sfide affrontate nelle discussioni future. Ricordate: l’integrazione delle **pratiche** **inclusive** e **autentiche** è un processo continuo. |
| Compiti aggiuntivi | / |