







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | ***Modulo 6: Pianificazione dell’attività didattica nella scuola secondaria di primo grado sulla base del quadro di riferimento di TINKER*** |
| Unità | *6.1: Progettare delle attività didattiche in linea con il quadro di riferimento di TINKER* |
| Gruppo target | Insegnanti della scuola primaria |
| Durata | 90 minuti (incluso il tempo dedicato allo studio autonomo) |
| Prerequisiti | Concetti legati all’apprendimento autentico e inclusivo |
| ECTS | 0,06 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | **Valutare e adattare un modello di lezione:** analizzare i modelli di lezione forniti e adattarli alla propria classe, aggiungendo almeno una nuova attività e una valutazione formativa in linea con i principi di TINKER |
| 2 | **Progettare una lezione in linea con il quadro di riferimento di TINKER:** creare un piano per una lezione di 45 minuti inserendo degli elementi collaborativi, creativi e inclusivi e almeno due risultati di apprendimento e una valutazione formativa. |
| 3 | **Allineare i risultati di apprendimento, le attività svolte e le valutazioni ai principi di TINKER:** garantisci che ogni componente segua il quadro di TINKER per l’apprendimento autentico e inclusivo. |
| 4 | **Adottare delle strategie collaborative e inclusive in termini di genere:** svolgere delle attività didattiche che promuovono l’inclusione e l’impegno. |

| 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 | * PowerPoint sul quadro di riferimento di TINKER (ad es., diapositive 5, 7, 12) * Scheda con il modello del piano di lezione (indirizzo: <https://docs.google.com/document/d/1tKqgPpUfjoxfxDQbKOxs2Lhn_aVmNj4G/edit?usp=drive_link&ouid=110976805246476538365&rtpof=true&sd=true> ) * Esempi di casi studio di piani per le lezioni di informatica * Linee guida di TINKER (<https://tinker-project.eu/>) * Strumenti per la collaborazione online (ad es., Google Docs, Jamboard o Padlet) |
| Risorse aggiuntive | * [Articoli](https://drive.google.com/drive/folders/1LJlB6BHgQYejo3ChWw8UOA7_aMnnHHnj?usp=drive_link) su una didattica inclusiva e attenta alle specificità di genere * Il quadro di riferimento e gli [scenari](https://tinker-project.eu/wp-content/uploads/2025/02/TINKER_WP2_Toolkit_Learning-Scenarios_EN_FV.pdf) di apprendimento disponibili sul sito del progetto. |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | Questa unità è incentrata sulla creazione di attività didattiche efficaci ed inclusive ricorrendo al quadro di riferimento di TINKER che pone l’accento sulla collaborazione, la creatività e l’inclusione nell’insegnamento. La didattica dell’informatica si sta evolvendo rapidamente e chiede al personale docente di integrare approcci coinvolgenti, incentrati sugli studenti che promuovano processi di risoluzione dei problemi e la collaborazione. Allineando i piani di lezione ai principi di TINKER, le e gli insegnanti possono creare delle esperienze di apprendimento che promuovono sia l’acquisizione di competenze digitali sia l’inclusione.  Questa lezione si basa sulle conoscenze delle e degli insegnanti riguardo alla programmazione didattica, aiutandoli ad analizzare esempi di lezioni di riuscite, adattarli inserendo delle attività collaborative e delle valutazioni formative e, infine permette loro di ideare dei piani di lezione in linea con i principi di TINKER. Grazie alle attività le e i partecipanti svilupperanno delle strategie che renderanno la didattica dell’informatica più coinvolgente, equa ed efficace. |
| Attività | 1. Introduzione (5 minuti)  * **Diapositive:** Usa le diapositive 5-10 della presentazione a tua disposizione. * Fornisci una breve panoramica del quadro di riferimento di TINKER e della sua importanza ai fini della progettazione di esperienze di apprendimento collaborative e inclusive. * Crea dei collegamenti tra il quadro di riferimento di TINKER e le conoscenze pregresse delle e dei partecipanti, sottolineando quanto TINKER sia in linea con il programma esistente. |
| 2. Analizzare delle lezioni riuscite (20 minuti)  * **Diapositive:** Usa le diapositive 11-13 della presentazione a tua disposizione. * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Discussione di gruppo (5 minuti):** Presenta 2 lezioni in linea con il quadro di riferimento di TINKER .   2. **Analisi collaborativa (10 minuti):** all’interno di gruppi, le e gli insegnanti individuano negli esempi degli aspetti collegati alla collaborazione, alla creatività e all’inclusione.   3. **Condivisione dei risultati (5 minuti):** ogni gruppo riporta un aspetto riuscito e un altro da migliorare. |
| 3. Adattare una lezione al quadro di riferimento di TINKER (30 minuti)  * **Diapositive:** Usa le diapositive 14 -15. * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Panoramica del modello (5 minuti):** rivedi il piano della lezione e lavora insieme alle e ai partecipanti per individuare le principali componenti del modello. Illustra gli elementi del modello per la preparazione delle lezioni.   2. **Analisi collaborativa (15 minuti):** Ogni gruppo (composto da 4-5 partecipanti) adatta uno degli esempi di lezioni aggiungendo:      + una nuova attività collaborativa;      + un’attività di valutazione;      + un risultato di apprendimento legato al quadro di riferimento di TINKER.   3. **Presentazione (10 minuti):** i gruppi mostrano le lezioni che hanno adattato sulla bacheca digitale (ad es., Padlet). |
| 4. Progettare una nuova lezione in linea con il quadro di riferimento di TINKER (25 minuti)  * **Diapositive:** Usa la diapositiva 16. * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Attività individuale (15 minuti):** le e gli insegnanti preparano un piano per una lezione di 45 minuti che comprende:      + **due risultati di apprendimento** in linea con il quadro di TINKER;      + **un’attività collaborativa** (ad es., un esercizio di programmazione da svolgere a coppie);      + **un’attività di valutazione** (ad es., un modello ai fini della valutazione tra pari)   2. **Valutazione tra pari (5 minuti):** invita le e gli insegnanti a scambiarsi i piani di lezione e ad esprimere delle indicazioni utilizzando gli spunti forniti.   3. **Riflessione condivisa (5 minuti):** una breve discussione di gruppo riguardo alle sfide e agli spunti presi in esame. |
| Valutazione | * Raccogli e rivedi i piani di lezione nuovi e adattati. * Discussione su Moodle basata sui seguenti due quesiti:  1. Qual è stata la difficoltà maggiore che avete incontrato nell’allineare la vostra lezione ai principi del progetto TINKER? 2. Che cosa potete fare per garantire l’inclusione di genere nella creazione delle prossime lezioni? |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | * **Riepilogo:** Individua le componenti chiave di un piano di lezione in linea con i principi di TINKER. * **Spunti di riflessione:**  1. Qual è stata la difficoltà maggiore che avete incontrato nell’allineare la vostra lezione ai principi del progetto TINKER? 2. Che cosa potete fare per garantire l’inclusione di genere nella creazione delle prossime lezioni? |
| Compiti aggiuntivi | * **Creazione di un piano di lezione dettagliato:** usando il modello fornito, pianifica una lezione di 45 minuti. Carica il piano di lezione sul forum. * **Letture di approfondimento:** Rileggi il quadro di riferimento di TINKER per consultare altri esempi e [risorse](https://drive.google.com/drive/folders/1LJlB6BHgQYejo3ChWw8UOA7_aMnnHHnj?usp=drive_link). |