

**PIANO DI LEZIONE**

*WP3: Formazione del personale docente per una didattica dell’informatica autentica e inclusiva in termini di genere*



|  |  |
| --- | --- |
| INFORMAZIONI GENERALI | |
| Modulo | ***Modulo 7 – Ricerca-azione: il personale docente come co-creatore di soluzioni*** |
| Unità | 7.1 - Identificare le sfide della classe e formulare le domande di ricerca |
| Gruppo target | Docenti delle scuole primarie e secondarie |
| Durata | 60 minuti (escluso il tempo dedicato allo studio autonomo) |
| Prerequisiti | / |
| ECTS | 0,04 |

|  |  |
| --- | --- |
| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| 1 | **Identificare le fasi della *ricerca-azione*,** tra cui l'identificazione del problema e la pianificazione e attuazione degli interventi. |
| 2 | **Identificare e documentare un problema in classe per la *ricerca-azione*** al fine di migliorare le pratiche didattiche e raggiungere gli obbiettivi desiderati. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | Ai fini dello svolgimento del corso occorrono:   * PowerPoint, post-it o equivalenti digitali (Miro, FigJam), timer |
| Risorse aggiuntive | * Mertler, C. A. (2019). *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators* (6th ed.). SAGE. <https://books.google.it/books?id=_KahDwAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. * Teachers Network Leadership Institute. *How to do action research in your classroom.* Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/pubs/How%20to%20do%20Action%20Research.pdf>. * National Foundation for Educational Research (NFER). (n.d.). *How to run an action research project: A "do-it-yourself" guide.* Retrieved from <https://www.nfer.ac.uk/media/texbxexa/how_to_run_action_research_do_it_yourself.pdf>. * Efron, S. E., & Ravid, R. (2019). *Action research in education: A practical guide* (2nd ed.). Guilford Press. Retrieved from <https://www.daneshnamehicsa.ir/userfiles/files/1/9-%20Action%20Research%20in%20Education_%20A%20Practical%20Guide.pdf>. |

|  |  |
| --- | --- |
| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| Attività | 1. Introduzione: che cos'è la ricerca-azione? (15 min) **Diapositiva 5 - Attività 1: descrivi una tua esperienza di intervento in classe (10 minuti)**   * **Riflessione su un’esperienza pregressa:** il personale docente riflette su un problema affrontato in classe in passato e lo riassume con parole chiave.   + *Esempio:* "Le ragazze evitavano gli esercizi di debug → ho chiesto loro di lavorare in coppie → ho notato un maggiore impegno". * **Confronto in coppia:** il personale docente condivide le esperienze in coppia utilizzando le seguenti domande:   + *Come avete identificato il problema?*   + *Che cosa avete cambiato?*   + *Come avete capito se ha funzionato o meno?* * **Definizione collaborativa:** categorizza i temi ed elabora una definizione insieme al gruppo.   **Diapositive da 6 a 10 (5 minuti)**  **Diapositiva 6 - Definizione**   * **Panoramica:** spiega che la *ricerca-azione* è un processo riflessivo e iterativo in cui il personale docente analizza le sfide della classe, attua delle soluzioni e ne valuta l'impatto. * **Citazione chiave:** "Ricerca fatta ***dal*** personale docente ***per*** la classe". * **Perché la *ricerca-azione* è importante?**   + Collega la teoria alla pratica.   + Consente di affrontare le lacune in termini di equità (es. disparità di genere nell'informatica).   **Diapositiva 7 - Panoramica storica**   * **Contesto storico:** cita brevemente i contributi di Kurt Lewin, Paulo Freire e Bridget Somekh.   **Diapositiva 8 – Video: *What is action research*?**   * **Video esplicativo su YouTube: *What is action research?***   **Diapositiva 9 – Le 5 fasi della *ricerca-azione***   * **Infografica:** presenta le 5 fasi della *ricerca-azione.*   **Diapositiva 10 - In che modo la *ricerca-azione* consente di creare una didattica informatica autentica e inclusiva in termini di genere?**   * Sottolinea brevemente i vantaggi della *ricerca-azione* per le classi:   + Soluzioni basate sull'evidenza e specifiche per il contesto;   + Inclusive e centrate sulla/o discente;   + Miglioramento iterativo. |
| 2. Identificare le sfide affrontate in classe (40 min) **Diapositiva 11 - Che cos'è una sfida e come si identifica? (5 min)**   * Introduci il concetto di “sfida” nel contesto di insegnamento e apprendimento e spiega i passi per identificarla.   **Diapositiva 12 - Attività 2: brainstorming delle sfide (10 minuti)**  *(Diapositiva PPT: Identificare le sfide affrontate in classe)*   * **Brainstorming individuale:** il personale docente elenca 2-3 sfide su dei post-it basandosi su queste domande:   + *Quali lacune di genere riscontri nell’insegnamento dell'informatica?*   + *Quali argomenti escludono alcune/i discenti?*   + *Quali barriere sistemiche hai notato?* * **Sintesi di gruppo:** raggruppa le sfide simili.   **Diapositiva 13 - Attività 3: riflessione sulle sfide identificate (15 minuti)** *(Diapositiva PPT: Identificare le sfide affrontate in classe)*   * **Esercizio di riflessione**: il personale docente riflette sulle sfide emerse nell’attività precedente e, per ogni sfida, risponde alle seguenti domande: * RILEVANZA: perché questa sfida è importante? * FONTE: qual è la causa alla radice? * ESPERIENZE PREGRESSE: quale approccio hai già provato per cambiare la situazione? Cosa è stato utile o inutile? * ADATTAMENTO: puoi risolvere il problema modificando l’approccio o l’intera strategia didattica? * INTERSEZIONALITÀ: questa sfida ha un impatto negativo solo su alcuni gruppi in base all'intersezione delle loro caratteristiche identitarie specifiche (in altre parole, il problema colpisce in modo sproporzionato i gruppi emarginati)? * IPOTESI: quali sono le tue ipotesi?   Il personale docente conserva gli appunti per l’attività successiva.  **Diapositive 14-16 - Attività 4: formulazione della domanda finale per la *ricerca-azione* (10 minuti)**   * **Bozza della domanda**: il personale docente elabora una prima bozza della domanda finale (ad esempio: *"Perché le ragazze non sono interessate alla programmazione?"*). * **Feedback delle e dei colleghi:** il personale docente affina le domande utilizzando i seguenti criteri:   + *Specifica, perseguibile, misurabile.*   + *Esempio: “In che modo lo storytelling può rendere gli algoritmi più coinvolgenti per le ragazze?”.* |

|  |  |
| --- | --- |
| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| Riflessioni e conclusione | **Diapositiva 17 - Riflessioni e conclusione (5 minuti)**  **Conclusione**   * **Feedback:** richiedi un feedback e un commento sulla lezione. * **Rivedi i punti chiave:** riassumi brevemente il contenuto dell'unità. * **Passi successivi:** Unità 7.2 – *Ricerca-azione collaborativa: progettare interventi* |
| Compiti aggiuntivi | / |