| **INFORMAZIONI GENERALI** | |
| --- | --- |
| **Modulo** | Modulo 8: Laboratorio: co-progettazione e valutazione degli scenari di apprendimento per l’insegnamento e la valutazione dell’informatica nella scuola primaria in base al quadro di TINKER |
| **Unità** | Unità 8.1: Creazione collaborativa di scenari di apprendimento efficaci |
| **Gruppo target** | Docenti, formatrici e formatori della scuola primaria |
| **Durata** | 90 minuti |
| **Prerequisiti** | Conoscenze di base legate alla pianificazione delle lezioni |
| **ECTS** | 0,04 |

| **RISULTATI DI APPRENDIMENTO** | |
| --- | --- |
| **1** | Applicare tecniche collaborative strutturate per progettare degli scenari di apprendimento per l’insegnamento dell’informatica. |
| **2** | Attuare strategie come il brainstorming e la costruzione del consenso per generare idee su lezioni inclusive. |
| **3** | Integrare l’apprendimento autentico e i principi dell’inclusione di genere nella pianificazione collaborativa. |

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

| **MATERIALE DIDATTICO** | |
| --- | --- |
| **Occorrente** |  |
| **Risorse aggiuntive** | <https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts>, Il metodo Jigsaw  <https://www.youtube.com/watch?v=tMBu5XZs-LA> , La tecnica Round Robin |

| **CONTENUTI DELL’UNITÀ** | |
| --- | --- |
| **Introduzione** | Questa Unità è incentrata sulle strategie collaborative per la progettazione di scenari di apprendimento efficaci per l’insegnamento dell’informatica. Le e i docenti impareranno a progettare scenari inclusivi rispetto al genere e autentici utilizzando strategie collaborative basate su dati concreti, sul costruttivismo sociale e sulla pedagogia inclusiva. Nello specifico, l’Unità adotta il metodo “JIGSAW”, la tecnica di *brainstorming* “Round-Robin” e lo scambio di FEEDBACK TRA PARI. Inoltre, l’Unità introduce la teoria alla base dei rispettivi metodi collaborativi e fornisce esempi di come questi metodi possano essere applicati. Allo stesso tempo, l’Unità evidenzia le sfide e gli ostacoli relativi all’uso delle strategie collaborative, offrendo soluzioni per superare tali avversità. |
| **Attività** | **Attività 1: L’importanza di collaborare (slide 6)**  **Finalità:** evidenziare come l’importanza della collaborazione nella progettazione degli scenari di apprendimento sia supportata da teorie come il costruttivismo sociale (Vygotsky, 1978), secondo cui l’apprendimento è un’attività di per sé sociale.  **Istruzioni:**  Discuti i contenuti riportati nella slide 6 (4 min.)  **Attività 2: Presentare il metodo “JIGSAW” (slide 7-10)**  **Finalità:** co-progettare scenari utilizzando il metodo Jigsaw.  Istruzioni:   * Guarda il video (7 min.) * Discuti i contenuti riportati nella slide 8 (5 min.) * Discuti i vantaggi (slide 9) (2 min.) * Svela il processo graduale (slide 10) (10 min.) * Metti in pratica l’esempio (slide 10) (15 min.)   **Attività 3: Presentare la tecnica di brainstorming "Round Robin” (slide 11-14)**  **Finalità:** co-progettare scenari utilizzando la tecnica Round Robin.  Istruzioni:   * Guarda il video (6 minutes) * Discuti le informazioni e i principi teorici (slide 12) (2 min.) * Discuti i vantaggi (slide 13) (2 min.) * Svela il processo graduale (slide 14) (10 min.) * Metti in pratica l’esempio (slide 14) (15 min.)   **Attività 4: Discutere le sfide legate all’attuazione del metodo Jigsaw e della tecnica Round Robin (slide 15-16)**  **Finalità:** superare le difficoltà e le sfide che possono presentarsi quando si mettono in atto strategie collaborative (come il metodo Jigsaw e la tecnica Round Robin)  Istruzioni:   * Discuti sfide e soluzioni (metodo Jigsaw) (4 min.) * Discuti sfide e soluzioni (tecnica Round Robin) (4 min.)   **Attività 5: Riflessione e conclusioni (slide 17, 18)**  **Finalità:** riassumere e riflettere  Istruzioni:   * Riassumi i contenuti affrontati (slide 17) (2 min.) * Assegna i compiti da svolgere a casa (slide 18) (2 min.) |
|  |  |

| **INSEGNAMENTI CHIAVE** | |
| --- | --- |
| **Riflessioni e conclusione** | Riassumere i punti principali:  . Il ricorso alle strategie collaborative migliora la condivisione delle conoscenze e competenze, promuove l’uguaglianza e migliora il controllo della qualità  . Il metodo “Jigsaw” dipende in larga parte dall’efficace integrazione delle idee dei gruppi, mentre la tecnica di brainstorming “Round Robin” si basa sulla condivisione di feedback positivi a rotazione. |
| **Compiti aggiuntivi** | Utilizza il metodo “Jigsaw” o la tecnica “Round Robin” per co-progettare uno scenario di apprendimento sugli algoritmi nei social media, impegnandoti per garantire l’autenticità e l’inclusione di genere. |
|  |  |

| **RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI** |
| --- |
| Aronson, E., & Patnoe, S. (2011). The Jigsaw Classroom. Sage.  Bambino, D. (2002). Critical friends. Educational Leadership, 59(6), 25-27.  Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1999). Learning Together and Alone. Allyn & Bacon.  Koch, M., et al. (2020). Gender-inclusive design in CS education. ACM SIGCSE, 51(1), 12-18.  Margolis, J., & Fisher, A. (2002). Unlocking the Clubhouse. MIT Press. | |