







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | 1. Panoramica del progetto TINKER e introduzione preliminare all’apprendimento autentico e alle pratiche inclusive di genere |
| Unità | 1.1: Apprendimento autentico per un’istruzione inclusiva di genere |
| Gruppo target | Personale docente/formatore della scuola primaria e secondaria di primo grado |
| Durata | 60 minuti |
| Prerequisiti | / |
| ECTS | 0,04 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | Comprendere gli obiettivi e il significato del **progetto TINKER** nel contesto dell’educazione all’informatica |
| 2 | Individuare ed elencare le principali **aree tematiche** dell’informatica delineate dalla coalizione Informatics4All |
| 3 | Fornire una definizione di **apprendimento autentico** e dei suoi **principi** chiave |
| 4 | Riconoscere l’importanza dell’apprendimento autentico nella promozione di un ambiente inclusivo di genere |
| 5 | Esaminare e attuare **metodi pratici** ai fini dell’integrazione di strategie per un apprendimento autentico e inclusivo di genere all’interno della classe |

| METODI DI INSEGNAMENTO | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | *Learnig by doing* | √ | Apprendimento tra pari |
|  | Apprendimento basato sui 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/> * Rapporto transnazionale disponibile al link: <https://tinker-project.eu/it/resources/transnational-report-on-state-of-the-art-and-needs/> * Quadro di riferimento di Informatics4All disponibile al link: <https://www.informaticsforall.org/the-informatics-reference-framework-for-school-online-it/> |
| Risorse aggiuntive | Qui di seguito elenchiamo una serie di risorse aggiuntive che trattano l’educazione all’informatica in Europa.   * Commissione europea. (2024). ICT specialists in employment. Eurostat. Visitato il 17 dicembre 2024, disponibile al link: <https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=ICT_specialists_in_employment> * Commissione europea, Direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, (2019). 2nd survey of schools : ICT in education : objective 1 : benchmark progress in ICT in schools, report finale, Ufficio delle pubblicazioni. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/23401> * Commissione europea, Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA), (2022). Informatics education at school in Europe, Ufficio delle pubblicazioni dell’Unione europea. <https://data.europa.eu/doi/10.2797/268406> |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | *Questa unità esplora le seguenti tematiche (diapositiva 6):*   * *introduzione al progetto TINKER, ai suoi obiettivi e al quadro TINKER* * *importanza dell’insegnamento dell’informatica mediante un approccio autentico e inclusivo di genere* |
| Attività | 1. Attività di benvenuto e rompighiaccio (10 minuti) Diapositiva 7  Scopo: questa attività rompighiaccio permette alle e ai docenti di valutare le proprie pratiche di insegnamento e getta le basi per l’autoriflessione.   * Comincia l’attività con la seguente consegna: “pensate a una lezione che avete tenuto di recente e riflettere sui vostri metodi di insegnamento principali (ad es., appunti, casi di studio, lezioni basate su progetti, ecc.). * Chiedi alle e ai partecipanti di condividere i propri punti di vista e inserirli su uno strumento collaborativo, ad es. Padlet. * Presenta le tematiche principali affrontate dall’unità e gli esiti attesi. |
| 2. Comprendere il progetto TINKER (10 minuti) Scopo: questa attività consente alle e agli docenti di approfondire la propria conoscenza del progetto TINKER e di comprendere l’importanza dell’educazione all’informatica secondo un approccio autentico e inclusivo dal punto di vista del genere  **2.1. Introduzione al progetto TINKER**   * Presenta il progetto (diapositive 8, 9)   **2.2. Perché l’approccio TINKER è necessario** (diapositive 10, 11)   * Spiega perché è necessario educare all’informatica mediante un approccio basato sui dati UE e sui risultati delle ricerche sul campo e a tavolino condotte a Cipro, in Grecia, nei Paesi Bassi, in Irlanda, in Italia e in Croazia.   **2.3. Il quadro TINKER** (diapositiva 12)   * Introduci brevemente gli elementi principali del quadro TINKER (diapositiva 12): * Competenze e aree tematiche dell’informatica (diapositiva 13) * Apprendimento autentico (diapositiva 14) * Pratiche inclusive di genere (diapositiva 15)   **2.4 Attività 1: spunti per l’autoriflessione** (diapositiva 16)   * Chiedi alle e ai discenti di pensare a una lezione tenuta di recente. * Dovranno poi rispondere alle seguenti domande condividendo le proprie idee in merito agli strumenti collaborativi come Padlet: * qual era l’obiettivo della lezione? * Quale metodo di insegnamento avete adottato? * La lezione ha coinvolto tutte le e tutti gli studenti, indipendentemente dal genere? * Avete utilizzato esempi reali? * Potresti poi raggruppare le somiglianze e/o le differenze, enfatizzando i concetti chiave (ad es., “osservando le risposte su Padlet, vedo che molte e molti di voi si sono concentrati su …)   **Risultato**: le e i docenti iniziano a riconoscere le lacune dei propri processi di insegnamento attuali. |
| **3. Esplorare l’apprendimento autentico (15 minuti)**  Diapositiva 17  Scopo: questa attività permette alle e ai docenti di approfondire il concetto di apprendimento autentico.  **3.1. Introduzione all’apprendimento autentico** (diapositive 17, 18, 19)   * Fornisci una definizione del concetto e delle caratteristiche dell’apprendimento autentico.   **3.2. Attività 2: spunti per l’autoriflessione** (diapositiva 20)   * Dividi le e i partecipanti in piccoli gruppi. * Chiedi loro di riflettere sulla domanda seguente: * in che modo avete attuato l’apprendimento autentico in classe? * Chiedi al gruppo di condividere le proprie idee registrandole su uno strumento collaborativo (ad es. Padlet). |
| 4. Comprendere in che modo l’apprendimento autentico può contribuire all’istruzione inclusiva di genere (15 min) Diapositiva 21  Scopo: questa attività presenta alle e ai partecipanti il concetto di inclusione di genere.  **4.1. Introduzione all’inclusione di genere**   * Presenta dati sulla disuguaglianza di genere in ambito informatico (diapositive 22, 23). * Mostra il legame tra apprendimento autentico e inclusione di genere (diapositive 24, 25, 26 e 27)   **4.2. Attività 2: *brainstorming*** (diapositiva 28)   * Dividi le e i partecipanti in piccoli gruppi. * Chiedi loro di riflettere sulla domanda seguente: * quali strategie di apprendimento autentico potreste adottare per contrastare i pregiudizi di genere negli ambienti educativi? * Sulla base della discussione, chiedi loro di scrivere su Padlet o su un altro strumento collaborativo (ad es., documenti Word condivisi online) alcune parole chiave relative alle strategie di insegnamento da loro adottate. |
| 5. Riflessione e conclusione (10 min) Diapositiva 29  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.  Dovranno, inoltre, rispondere alla domanda seguente:   * quali aspetti della lezione avete trovato più illuminanti?   Riassumi poi le idee chiave ricavate e incoraggia il personale docente a integrare le riflessioni sorte all’interno delle proprie pratiche di insegnamento. |
| Valutazione | Per valutare le competenze acquisite, al termine della lezione, le e i partecipanti dovranno discutere tra loro le seguenti domande:   1. perché l’insegnamento tramite pratiche autentiche e inclusive di genere è importante e come può supportare le e gli studenti? 2. riflettete su come le colleghe e i colleghi si servono di pratiche autentiche e inclusive di genere. Esistono pratiche specifiche per le materie da loro insegnate? Esistono pratiche che condividete tutte e tutti insieme? |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | Nel corso di questa lezione, abbiamo esplorato il **progetto TINKER**, i suoi obiettivi e il suo ruolo nell’**educazione all’informatica**, insieme all’**importanza dell’apprendimento autentico** per la promozione di un **ambiente inclusivo di genere**. Abbiamo, inoltre, esaminato le aree tematiche principali dell’informatica, delineate da Informatics4All, e discusso le strategie adatte a rendere le esperienze di apprendimento più inclusive e coinvolgenti.  I punti chiave della lezione riguardano l’importanza di una **comprensione preliminare dell’apprendimento autentico**, dei suoi principi e del modo in cui può essere sfruttato per **promuovere l’istruzione inclusiva di genere**.  Valutate come questi approcci possano migliorare i vostri metodi di insegnamento. Riflettete su domande come: **i miei metodi attuali sono inclusivi e coinvolgenti? Sono in linea con gli obiettivi formativi? In che modo posso integrare le strategie di apprendimento in maniera più efficiente?**  Infine, al fine di consolidare quanto osservato oggi, pensate a **metodi di apprendimento autentico** attuati in un **contesto di classe reale** o **simulato**, esaminandone i risultati. Condividete, se ne sentite il bisogno, ulteriori dubbi o difficoltà . |
| Compiti aggiuntivi | 1. Le e i discenti dovrebbero prepararsi sull’Unità 1.2, individuando e approfondendo una tematica specifica che desiderano trattare nella loro classe mediante approcci di apprendimento autentico. 2. Consigliamo, inoltre, di guardare i video al link <https://www.youtube.com/@JanH119/videos> per familiarizzare con le pratiche di apprendimento autentico. |