







|  |  |
| --- | --- |
| INFORMAZIONI GENERALI | |
| Modulo | ***Modulo 2: Il quadro di riferimento di TINKER - principi dell’apprendimento autentico e guida pratica*** |
| Unità | 2.2:*L’apprendimento autentico nell’istruzione* |
| Gruppo target | Docenti della scuola primarie e secondarie |
| Durata | 90 minuti |
| Prerequisiti | Le e i discenti devono aver completato l’unità 2.1 |
| ECTS | 0,06 |

|  |  |
| --- | --- |
| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| 1 | Analizzare, giudicare in maniera critica e valutare l’efficacia dei compiti dell’apprendimento autentico esaminando i risultati e il *feedback* relativo ai casi di studio nelle classi di informatica della scuola secondaria. |
| 2 | Sviluppare e perfezionare un piano di lezione basato sull’apprendimento autentico, contenente almeno tre elementi del modello dell’apprendimento autentico. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | Un computer portatile, un proiettore, una connessione a Internet  Dispense per l’attività 2  Post-it di carta di grandi dimensioni per il lavoro di gruppo dell’attività 3  Penne, pennarelli, evidenziatori e fogli di carta Per le sessioni online, i gruppi possono scrivere su una lavagna digitale, ad es.: - [miro](https://miro.com/online-whiteboard/)  - [canva](https://www.canva.com/online-whiteboard/) |
| Risorse aggiuntive | / |

|  |  |
| --- | --- |
| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| Introduzione | Una breve panoramica dell’argomento e del contesto della lezione. Spiega perché l’argomento è importante e in che modo è legato alle conoscenze precedentemente acquisite. |
| Attività | 1. Attività rompighiaccio: Memory (10 minuti) Diapositiva 6:   * Dividi le e i discenti in piccoli gruppi e distribuisci a ciascuno un foglio di carta. Poi, imposta un timer di 2 minuti, durante i quali i gruppi dovranno scrivere tutti gli elementi (9) dell’apprendimento autentico che riescono a ricordare. Il gruppo che per primo completa l’attività sarà il vincitore di questo primo turno. * Secondo turno: i gruppi dovranno ricordare o elaborare esempi di applicazione per ciascun elemento legato all’ambito dell’informatica. Il gruppo che per primo raccoglie i nove esempi sarà il vincitore del turno. * Facoltativo: per rendere l’attività più stimolante tramite un elemento della *gamification*, porta in classe una campanella e incita il gruppo a terminare l’attività per correre a suonarla.   **Risultato**: ripassare i concetti appresi nell’unità 2.1 in maniera divertente e collaborativa. |
| 2. Individuare a turno l’apprendimento autentico nei casi studio (50 minuti) Diapositive 7-13:   * Chiedi alle e ai discenti di dividersi in gruppi da 3 o 4. Distribuisci loro copie dei cinque esempi di lezioni selezionati sviluppati nel WP2. ([LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1hhmi8kcD66GzQqc4i-4liHb9UmIEysFZ?usp=sharing)) * In gruppo, le e i discenti dovranno leggere i piani di lezione e individuare gli elementi dell’apprendimento autentico presenti. Serviti degli spunti per la discussione delle diapositive 8-12. * In seguito, ciascuno gruppo, a turno, avrà 7/8 minuti per esaminare ciascun caso studio. * Utilizza gli spunti sulla slide 13 per avviare una revisione dell’attività con la classe.   **Risultato**: le e i discenti in un esercizio di individuazione degli elementi dell’apprendimento autentico. |
| 3. Scrivere un’attività informatica basata sull’apprendimento autentico (30 minuti) Diapositiva 14:   * Chiedere alle e ai partecipanti di condividere l’argomento generale che desiderano trattare nel loro prossimo piano di lezione. Possono lavorare individualmente, oppure in gruppo in base all’argomento comune. Le e i partecipanti che non si sono preparati su un argomento da trattare possono riunirsi in uno stesso gruppo e stabilire un tema da esplorare insieme (massimo 3 persone per gruppo, per garantire una comunicazione e una collaborazione efficaci). Le e i partecipanti possono utilizzare il modello per i piani di lezioni di TINKER. * I gruppi dovranno sviluppare i seguenti elementi obbligatori dell’apprendimento autentico per la preparazione della loro lezione di informatica: * contesto autentico * compito autentico * La lezione deve, inoltre, integrare almeno altri tre elementi del modello dell’apprendimento autentico.   **Risultato**: un esercizio pratico in cui le e i discenti applicano la conoscenza acquisita in merito di apprendimento autentico a propri piani di lezione per l’educazione informatica. |
| 4. Revisione e riflessione (5 minuti)  * Guida le e i discenti seguendo gli spunti di riflessioni forniti dalla diapositiva 15. Se il tempo è sufficiente, avvia una discussione di classe.   **Risultato:** le e i discenti riflettono sulle attività e sui materiali dell’unità, ripassando quanto appreso. |
| Valutazione | L’attività 4 è preposta alla valutazione. |

|  |  |
| --- | --- |
| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| Riflessioni e conclusione | Le e i discenti dovranno riflettere su quanto appreso dall’unità durante l’attività 4 di revisione e riflessione. |
| Compiti aggiuntivi | / |