







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | ***Modulo 5: Valutazione dei metodi di insegnamento e di apprendimento nelle lezioni di informatica della scuola secondaria di primo grado*** |
| Unità | *5.3: Misurare l’impatto dell’apprendimento autentico in classe* |
| Gruppo target | Insegnanti della scuola secondaria di primo grado |
| Durata | 30 minuti (incluso il tempo dedicato allo studio autonomo) |
| Prerequisiti | Concetti legati all’apprendimento autentico e inclusivo |
| ECTS | 0,02 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | Analizzare i casi studio che sottolineano l’impatto dell’apprendimento autentico sui risultati di apprendimento delle e degli studenti |
| 2 | Sviluppare una riflessione sul ricorso all’apprendimento autentico, condividendo esempi di attività efficaci e non con le proprie colleghe e i propri colleghi |

| 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 | * Diapositive * Modello Scenario A * Modello Scenario B |
| Risorse aggiuntive | / |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | L’apprendimento autentico, che aiuta le e gli studenti ad entrare in contatto con problemi reali, punti di vista diversi e a collaborare, costituisce un elemento chiave del quadro di riferimento di TINKER. La sessione prende in esame e analizza **due scenari** che mirano a illustrare il potere dell’apprendimento autentico e ciò che, invece, può inficiarne l’impatto, attraverso un processo di analisi e discussione.  Saranno, inoltre, presentati degli **strumenti quantitativi e qualitativi** che aiutano a carpire e in maniera più efficace il grado di coinvolgimento delle e degli studenti, andando al di là di parametri come i voti o le presenze. Questi strumenti consentono di vedere ciò che le e gli studenti pensano e sentono nel corso del processo di apprendimento.  Tutto questo si basa sul lavoro svolto in precedenza sugli **strumenti di valutazione dell’attività didattica.** |
| Attività | 1. Presentazione e saluti (2 minuti)  * Saluta le e i partecipanti e di’ loro: “Questa lezione è incentrata sulla valutazione dell’**impatto** **dell’apprendimento autentico**, in particolare sul **coinvolgimento** e sui **risultati di apprendimento** delle e degli studenti mediante l’analisi di due scenari.” * Domanda introduttiva: “Pensate a una lezione che avete tenuto di recente in cui le e gli studenti vi sono parsi particolarmente coinvolti – da cosa avete dedotto il loro coinvolgimento? Che cosa avete visto, udito o sentito?” Raccogli 2-3 risposte. |
|
|
| 2. Attività di gruppo sullo scenario (25 minuti)  * Distribuisci lo [**scenario A**](https://docs.google.com/document/d/1zNMqd6_qOAfmVsnlafNurMduZN_sNaUV/edit) e lo [**scenario B**](https://docs.google.com/document/d/1QuATDYHaEbITXAD97Eidw_p3lQxzrt4c/edit) ai gruppi (composti da 2-3 partecipanti). Ciascun gruppo dovrà lavorare prima sullo scenario A e poi su quello B. Le e i partecipanti dovranno:   + individuare almeno **4 opportunità mancate o sfide** che limitano il processo di apprendimento, l’inclusione o il coinvolgimento delle e degli studenti;   + **collegare** ciascun problema a un **principio dell’apprendimento autentico o della didattica inclusiva** in termini di genere, a partire dal quadro di riferimento di TINKER;   + proporre almeno **3 strategie** che potrebbero **migliorare la lezione** utilizzando il quadro di riferimento di TINKER (richiami al mondo reale, punto di vista delle e degli studenti, *scaffolding,* strumenti di valutazione);   + elaborare delle strategie volte a **misurare** il grado di coinvolgimento delle e degli studenti nel corso dell’attività. |
| 3. Riflessioni e conclusioni (3 minuti)  * Ecco alcuni **spunti di riflessione**:   + “Quali sono gli insegnamenti che avete tratto alla luce dell’analisi dei due scenari?”   + “Quali strumenti o strategie presentate nel corso della lezione di oggi porterete con voi?” |
| Valutazione | Valutazione formativa (nel corso della lezione)  * L’intera lezione costituisce una sorta di valutazione pratica dei contenuti delle prime due sessioni. Le e gli insegnanti sono incoraggiati ad analizzare in maniera critica e a condividere le proprie opinioni su come migliorare gli scenari A e B – sulla base delle conoscenze acquisite nel corso delle lezioni precedenti o delle loro esperienze di apprendimento. |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | Questa lezione ha un carattere puramente pratico ed è incentrata su due esempi di lezioni di informatica che non sfruttano appieno le potenzialità dell’apprendimento autentico e inclusivo. Gli scenari presentano l’opportunità di riconoscere e applicare concetti introdotti in questo modulo e nelle lezioni precedenti. Sono progettati per incoraggiare le e gli insegnanti a prendere in considerazione la possibilità di utilizzare gli strumenti presentati nel corso delle lezioni. |
| Compiti aggiuntivi | / |