

## Modulo 6 Unità 1

## Modello per la pianificazione della lezione

|  |  |
| --- | --- |
| **Informazioni sullo scenario di apprendimento** | |
| **Titolo** | Dare un **breve titolo** (fino a un massimo di 50 caratteri) che rifletta il tema della lezione. |
| **Età** | Indicare la **fascia d’età** per la quale è pensata l’attività. |
| **Durata** | Indicare la **durata** stimata dell’attività (ad es., 45 minuti). |
| **Temi di informatica** | Indicare **gli argomenti di informatica** su cui si basa l’attività, facendo riferimento alle linee guida di TINKER e Informatics4All (ad es.,, “Algoritmi,” “Programmazione,” “Simulazione”, ecc.) |
| **Discipline coinvolte** | Indicare le **materie scolastiche** a cui l’attività di apprendimento può essere collegata, in base ai programmi nazionali (ad es., matematica, scienze, tecnologia, ecc.). |
| **Obiettivi di apprendimento** | **Elencare 2-4 obiettivi dello scenario di apprendimento**. Per elaborare gli obiettivi di apprendimento occorre descrivere in maniera specifica le abilità che le e gli studenti acquisiranno prendendo parte alla lezione. È possibile ricorrere alla tassonomia di Bloom. Bisogna concentrarsi su ciò che le e i partecipanti saranno in grado di fare, non semplicemente sulle loro conoscenze.  Ad es., *Al termine dell’attività le e gli studenti saranno in grado di:*   * applicare questo metodo … * confrontare questo aspetto con … * fare degli esempi riguardo a … |
| **Descrizione dello scenario** | |
| **Contesto** | **Descrivere il contesto creando una storia.** Lo scenario deve sempre essere collegato ad almeno un obiettivo di apprendimento, **essere incentrato su problemi** che le e gli insegnanti possono incontrare davvero nella loro vita quotidiana.   * Dare delle indicazioni contestuali (chi sono i soggetti coinvolti, dove, qual è il problema)   + Riferirsi direttamente alle e agli insegnanti (seconda persona singolare o plurale).   + È importante dare delle indicazioni su come le e gli insegnanti devono comportarsi. |
| **Strumenti (digitali)** | Elencare tutti gli strumenti necessari ai fini della lezione. Occorre essere specifici e inserire anche i materiali non digitali. |
| **Attività** | * Preparare almeno un’attività di **20-45 minuti.** * Fornire alle e agli insegnanti delle **indicazioni specifiche,** sottolineando **la procedura che dovranno seguire** per svolgere l’attività. * I vari passaggi dell’attività devono essere sempre in linea con **gli obiettivi di apprendimento dello scenario.** * Occorre fornire solamente **le informazioni necessarie** affinché l’insegnante possa tenere la lezione. * Inserire delle attività da svolgere online e non:   + **Attività online:** prevedono il ricorso a strumenti digitali come Bee Bot, Lego WeDo 2.0, Minecraft, ecc.   + **Attività offline:** inserire giochi, sfide, storie, attività cinestetiche e artistiche allo scopo di facilitare l’apprendimento senza ricorrere alla tecnologia. * Creare delle **frasi e dei paragrafi brevi** per facilitare la lettura. * Evitare il **linguaggio accademico.** |
| **Ruolo di studenti e insegnanti** | Definire il ruolo di studenti e insegnanti nel corso dell’attività. Fornire delle indicazioni specifiche riguardo ai comportamenti che devono adottare le e gli insegnanti per guidare la classe e stabilire le responsabilità delle e degli studenti. Ad esempio:   * insegnanti, “Facilitare le discussioni e fornire sostegno nel corso delle attività.”; * studenti, “Partecipare all’attività di gruppo e presentare i risultati raggiunti.” |
| **Valutazione** | Descrivere in che modo sarà **valutato l’apprendimento delle e degli studenti** nel corso dell’attività. È possibile utilizzare metodi diversi come osservare la partecipazione e la collaborazione, oppure ricorrere a quiz, presentazioni o griglie di valutazione con criteri specifici. |