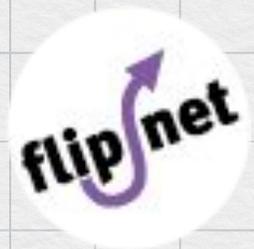


A tutto gas!

Le didattiche attive per il
coinvolgimento e la partecipazione

Grazia Paladino & Anna Ferrigno

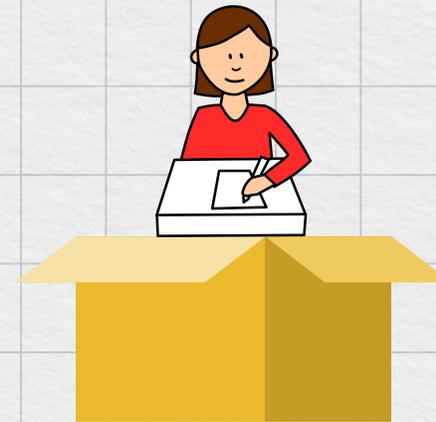


Indice



Le didattiche attive

01



La progettazione

03



Strumenti & Mezzi

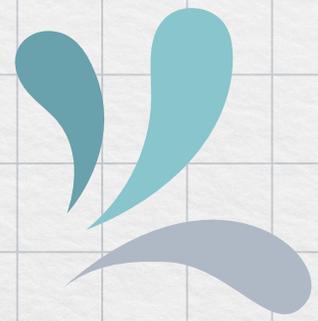
02



Esempi di percorsi
didattici

04





Cosa sono le didattiche attive?

01



Didattiche attive

La didattica attiva è percorso di apprendimento esperienziale, con attività analogiche e/o digitali, in cui i protagonisti sono gli alunni.

ESPERIENZA

PROTAGONISTA

ANALOGICO

DIGITALE



Metodologie didattiche attive

Apprendimento collaborativo



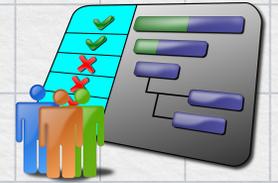
Storytelling



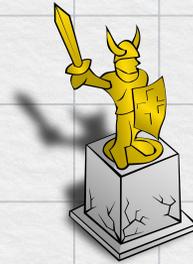
Flipped classroom



Project Based Learning



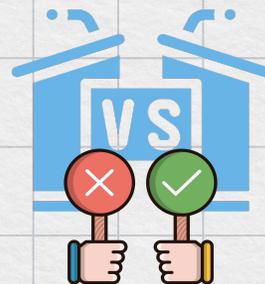
Role playing



Inquiry (IBSE)



Debate



Gamification



...

3 BRAINSTORMING

**COMPITO
AUTENTICO**

4

Abilità

Competenze

VIDEO

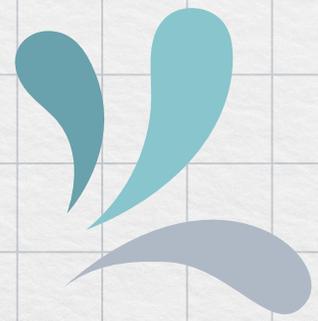
2

Conoscenze

PRESENTAZIONE

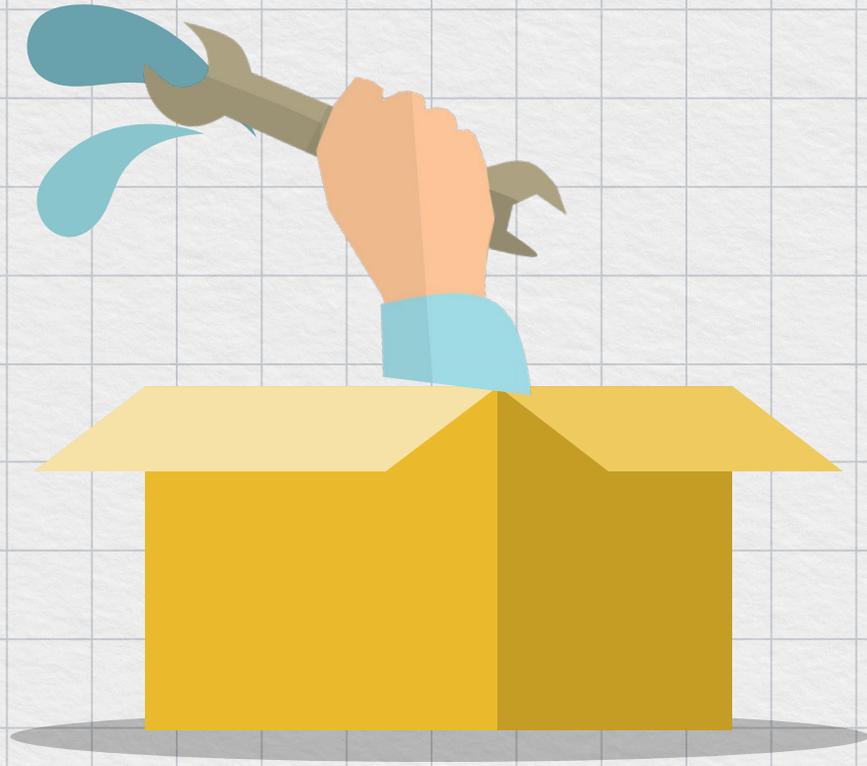
1





Strumenti & mezzi

02



Strumenti

Pc/Tablet/Smartphone/...



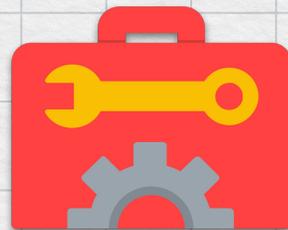
Archivio di videolezioni



Webapp didattiche



Cassetta degli
attrezzi



Mezzi

Setting dinamico



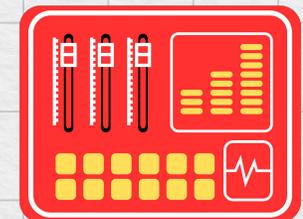
Mindset dinamico

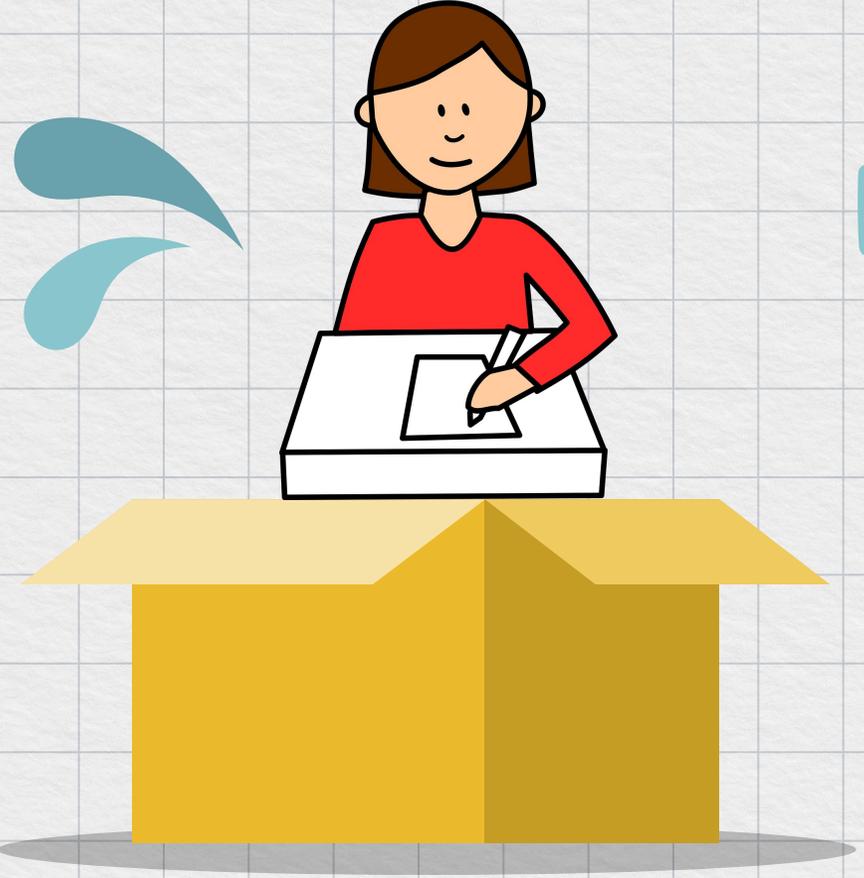


Regolamento



App gestionali





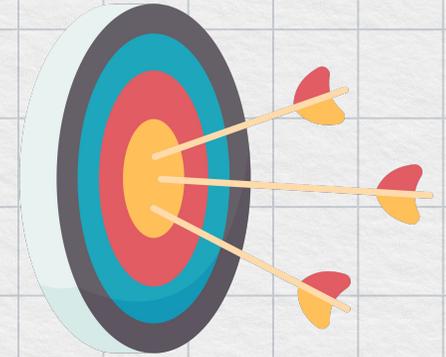
Progettazione

03

Le 4 "golden question"

1

Quali sono gli obiettivi del percorso?



2

Come capirò se sono stati raggiunti?

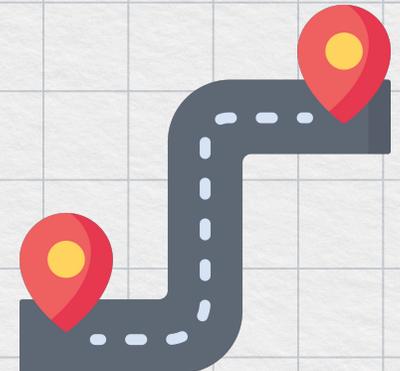
3

Con quali strumenti valuterò l'apprendimento?



4

In quali step suddividerò il percorso?



1 Obiettivi

Competenze



Traguardi disciplinari



Obiettivi educativi



Orientamento



2 Compito autentico

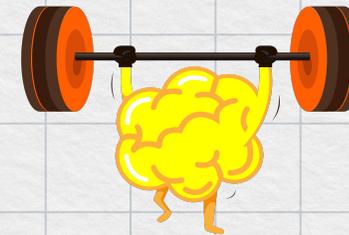
Coerenza



Significato



Sfida



Creatività



3 Valutazione

Diagnostica



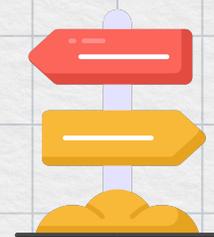
Formativa



Sommativa



Orientativa

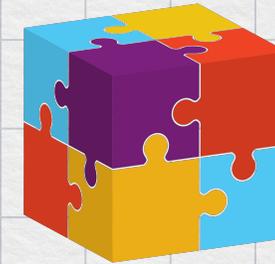


4 Percorso (step)

Obiettivi (1)



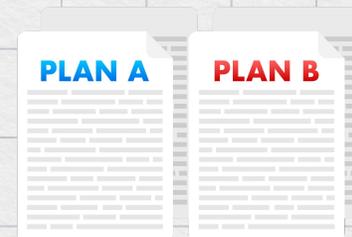
Esperienze
(F, I, NF)



Materiali



Piano B



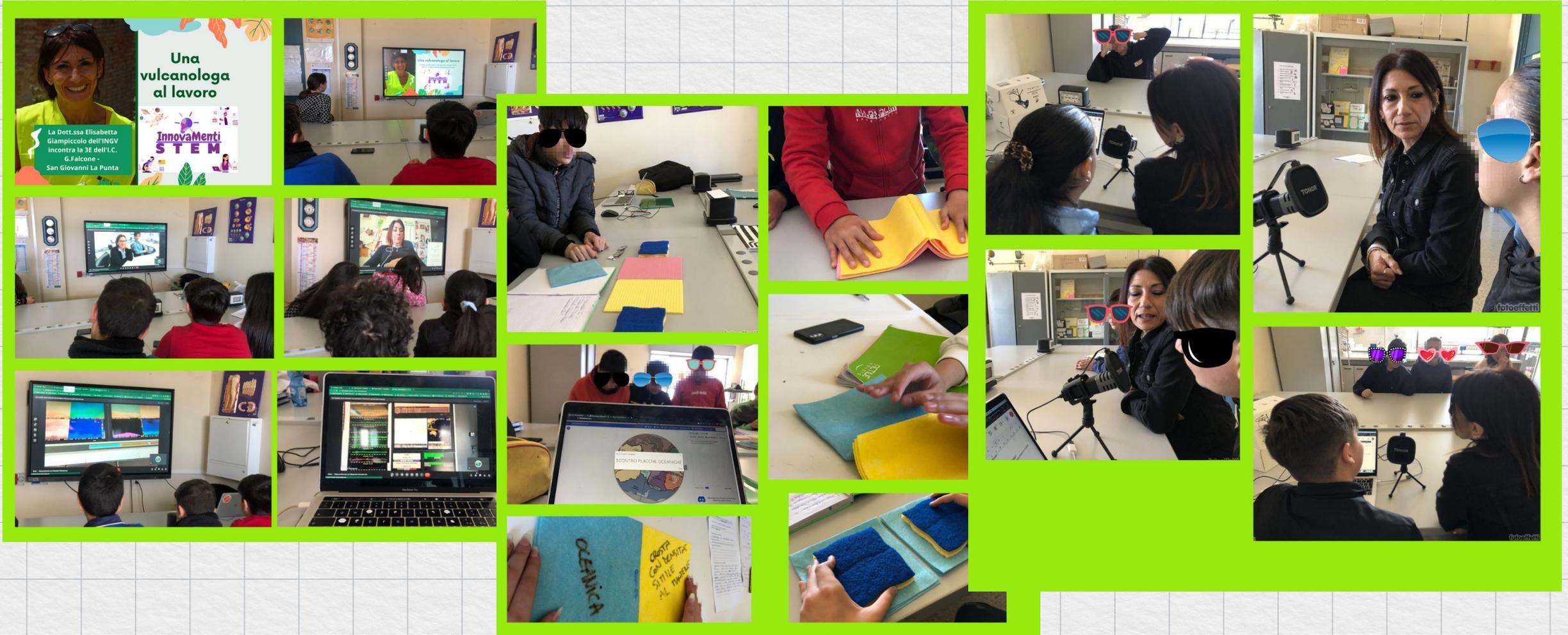
Esempi di percorsi didattici

04



Una vulcanologa al lavoro III sec. Igr (Grazia Paladino)

Percorso in Flipped classroom e digital storytelling presentato nel progetto Innovamenti STEM del MI



Video lezione: <https://youtu.be/lXdCgFxFhLE?si=M78sYLDGMcY39Lak>

Prodotto finale:

<https://open.spotify.com/episode/6Y3fOtqcLQojlVEwVbHeJj?si=b6eb8bb9011e448f>

Senza Plastica si può? Il sec. Igr (Grazia Paladino)

Percorso Debate con studio in flipped classroom a casa e studio guidato in classe

- Progettazione annuale di scienze classe II/sec I grado (UdA Ecologia)
- Studio anticipato della plastica come materiale, produzione, impiego
- Video-interviste di due esperti (Pro e Contro l'impiego di plastica)
- Sitografia suggerita dal docente ed implementata in classe
- Selezione dei gruppi (eterogenei) in modo casuale
- Studio in gruppi cooperativi di tutte le fonti (sia Pro che Contro)
- Realizzazione di mappe ed appunti
- Prodotto finale Debate



La lettera di cambio I sec. di I gr Disciplina: Storia

- Prof.ssa Valeria Pancucci

Modalità di lavoro: Flipped Lesson, apprendimento cooperativo, role play



Fase 1: visione a casa di un breve video relativo alla ripresa del commercio dopo l'anno 1000;

Fase 2: brainstorming in classe per ricapitolare alcuni concetti chiave.

Fase 3: attività cooperativa di role play, gli alunni sono stati divisi in tre gruppi: mercanti, venditori e cambiavalute hanno realizzato in carta e cartoncino monete, oggetti da vendere e lettere di cambio.

Fase 4: ogni gruppo ha svolto il ruolo assegnato, spostandosi dalla propria area di lavoro: i mercanti con il proprio denaro andavano dai cambiavalute per farsi rilasciare lettere di cambio, quindi facevano acquisti dai commercianti.

Fase 5: riflessione condivisa sui meccanismi della lettera di cambio e relazione individuale

Futuro circolare

Il sec. Igr (Anna Ferrigno & Chiara Riso)

Partecipazione al concorso Bioeconomy4YOU 2021-22

- Progettazione annuale di ed. civica (Agenda2030)
- Progettazione annuale di scienze (Ecologia - Alimentazione)
- Modello organizzativo: Flipped Classroom
- Metodologie didattiche: Project based learning, Role playing, Circle-time, Cooperative learning, ...
- Studio dei materiali anticipatori
- Realizzazione di mappe collaborative
- Laboratori
- Incontro con ricercatori universitari
- Attività di economia domestica
- Prodotto finale: https://www.instagram.com/futuro_circolare/

Agenda 2030



Bioeconomia casalinga



Ricercatori "di classe"



Bioeconomy4YOU

1a Edizione – A.S. 2021/2022

Istituto Comprensivo Erasmo da Rotterdam

Classe 2A

2° Classificato
Categoria 2:

Scuole Secondarie di I° Grado



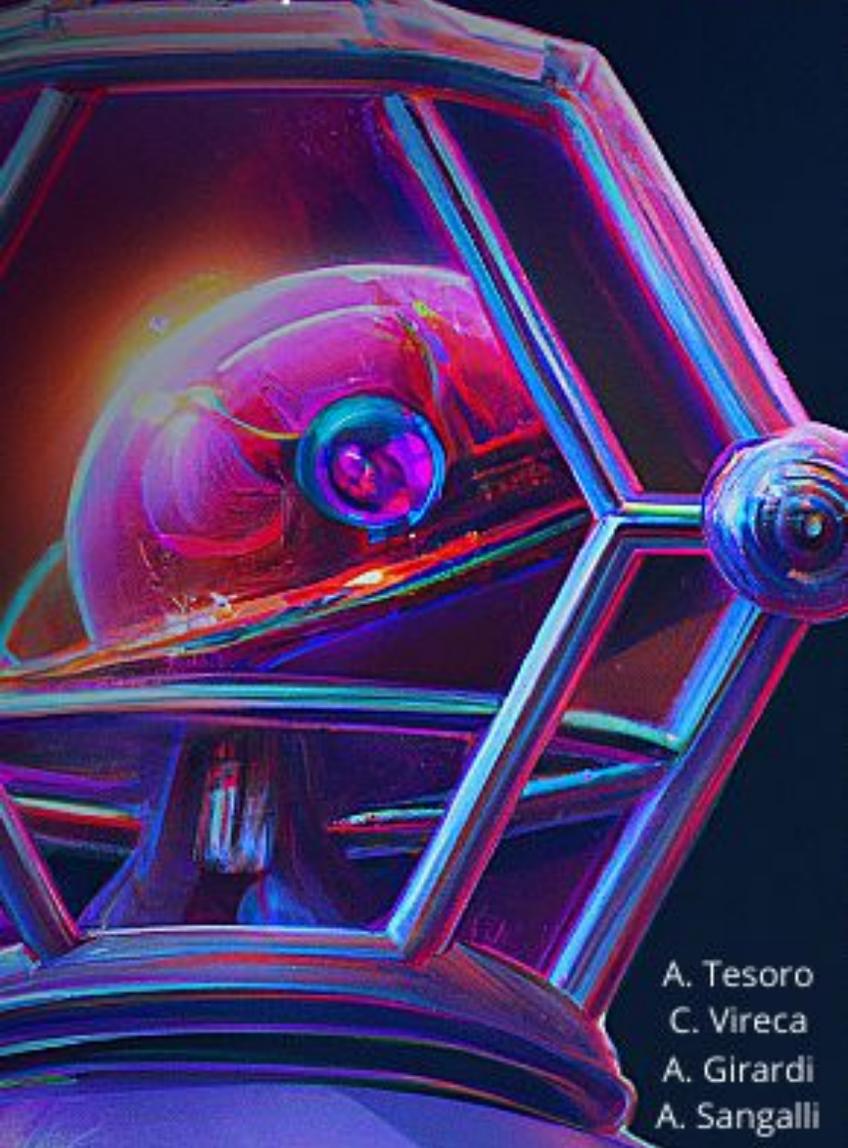
Ritorno al futuro

III sec. Igr (Anna Ferrigno & Federica Gherzi)

Realizzazione di un racconto fantascientifico

- Discipline coinvolte:
scienze (astronomia), storia (totalitarismi), italiano (genere fantascientifico)
- Modello organizzativo:
Flipped Classroom
- Metodologie didattiche:
Jigsaw, Problem solving, Brainstorming, Cooperative learning, ...
- Studio dei materiali anticipatori
- Realizzazione di mappe collaborative
- Laboratori di scrittura
- Sperimentazione dell'utilizzo di OpenAI (ChatGPT - Dalle)
- Prodotto finale: ebook

SATURNO, LA SECONDA TERRA



A. Tesoro
C. Vireca
A. Girardi
A. Sangalli

S. FILOSI, E. DASSISTI, G. MATTA,
M. GRIMALDI

UN ALTRO GIORNO SU GIOVE



S. Fiorella
V. Bruto
A. Orlandi

1349



La civiltà egizia

scuola primaria classe IV (Di Modica Veronica)

Percorso di storia in flipped classroom trasversale Storia-Italiano

Materiali anticipatori



Obiettivi

STORIA

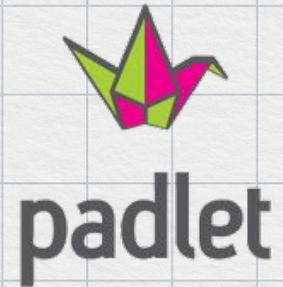
- Ricerca e analizzare fonti di tipo diverso ponendosi domande
- Confrontare evidenziando relazioni fra passato e passato e fra passato e presente
- Esprimersi oralmente e per iscritto

ITALIANO

- Saper comunicare un testo ascoltato e cogliere le informazioni principali
- Possedere la strumentalità della lettura
- Saper comunicare un contenuto con coerenza espositiva
- Saper produrre testi rispettando le convenzioni ortografiche e morfosintattiche.

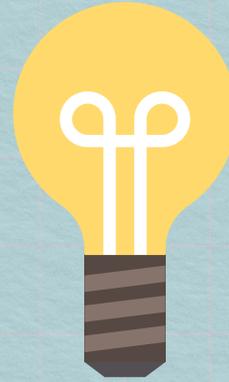
Prodotto dei gruppi collaborativi

Realizzazione di un Padlet (uno a gruppo) su diversi aspetti culturali/politici/religiosi della civiltà egizia

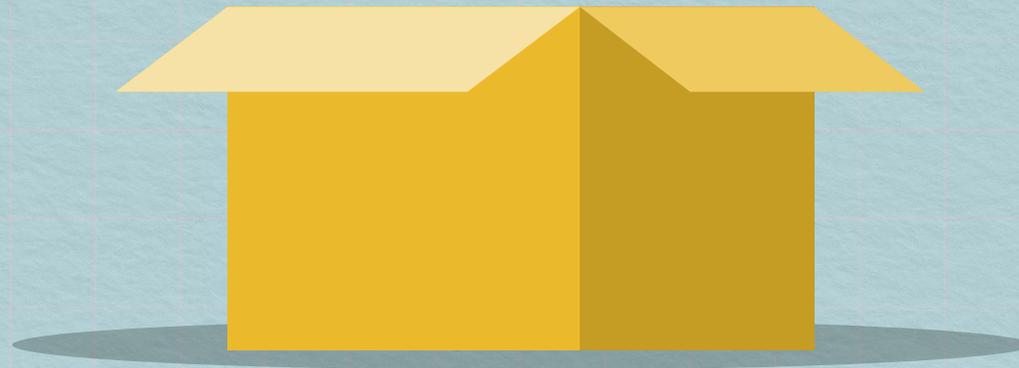


Fasi di lavoro

1. Studio collaborativo (consultazione) del materiale a disposizione (avete 30 minuti di tempo)
2. Realizzazione del padlet (avete 1 ora di tempo)
3. Esposizione del lavoro alla classe (ogni gruppo ha 10 minuti di tempo)



The role of the teacher is to create the conditions for invention rather than provide ready-made knowledge.



Seymour Papert



flipnet.it



facebook.com/Flipnet.it



instagram.com/flipnetformazione/

Grazie!!!



graziamp@gmail.com

anna.flipnet@gmail.com

