

METODOLOGIE INNOVATIVE

- Area letteraria-artistica

Partendo dalla premessa che il contatto diretto con testi, documenti, opere e forme laboratoriali d'interazione, come il laboratorio di scrittura creativa, possano e debbano costituire lo sfondo su cui costruire le azioni di una didattica per competenze, sul piano metodologico verranno privilegiati gli approcci che favoriscano la crescita di modelli di razionalità controllata e controllabile e che, nello stesso tempo, lascino spazio a forme di creatività, caratterizzate da un grado il più ampio possibile di scambio dialogico e fondate sul rigoroso riconoscimento di regole comuni di comportamento e di interazione comunicativa e interpretativa.

Di conseguenza, se da un lato sarà considerato fondamentale l'approccio individualizzato, particolare rilevanza sarà data alle metodologie basate su: *cooperative learning*; coinvolgimento attivo della classe; strutturazione in piccoli gruppi e suddivisione del lavoro; coordinamento operativo; qualità della relazione fra il docente e il gruppo e fra gli alunni stessi. Più che una classe di individualità, la cooperazione per apprendere è basata sulla capacità di condivisione e sulla responsabilità del compito, nonché sul valore della conquista e, non ultimo, dell'inclusione. Tutti questi elementi sollecitano la dimensione motivazionale del singolo e permettono di condividere la responsabilità di quanto accade in classe, sviluppando anche le competenze di cittadinanza attiva e le *life skills*.

A questi principi generali si ispirano le **metodologie didattiche** e le **strategie organizzative** che sosterranno le azioni didattiche, e comprenderanno sia attività tradizionalmente intese, di applicazione e produzione (scritta, orale grafica e/o multimediale), sia attività da impostarsi attraverso la progettazione di percorsi e procedure guidati, da effettuarsi in classe o a casa. Si richiamano le azioni didattiche in una tabella riepilogativa ed esemplificativa:

Individuale	Applicazione e/o produzione (ad es., esercizio di comprensione, analisi testuale, sintesi, interpretazione e contestualizzazione), in classe o a casa, per il singolo studente.
<i>Cooperative learning</i> (lavoro cooperativo)	Applicazione e/o produzione (ad es., esercizio di comprensione, analisi testuale, sintesi, interpretazione e contestualizzazione, ricerca e documentazione), in classe o a casa, per gruppi di due o più studenti.
<i>Flipped classroom</i> (classe capovolta)	Progettazione di attività guidate da effettuarsi a casa (ad es., mediante precise consegne o <i>check-list</i> o con l'aiuto di <i>tutorial video</i> realizzati dal docente) e di <i>performances</i> (sotto forma di attività di applicazione e/o di esposizione orale) da effettuarsi in classe.
<i>Debate</i> (dibattito critico)	Discussione regolamentata attraverso cui gli studenti argomentano su una tesi, concentrandosi su punti precisi e sostenendo affermazioni sempre motivate. In seguito ad un lavoro di preparazione, si sviluppa in classe e in più fasi: un prologo finalizzato alla presentazione del problema e delle tesi da sostenere; due brevi interventi per ognuno dei due gruppi di studenti, scanditi in una prima e in una seconda argomentazione; il "dialogo socratico", ovvero un confronto diretto, più libero

	e dinamico, fra le due parti; l'epilogo. La valutazione, fondata su indicatori precisi (capacità logiche, argomentative, comunicativo-retoriche, relazionali), potrà essere affidata anche ad altri docenti o ad un altro gruppo di studenti.
Ricerca-azione	Attività di ricerca e documentazione, strutturata attraverso un lavoro da effettuarsi in aula o a casa e finalizzata ad un risultato atteso in termini di prestazione misurabile e “prodotto” (es. <i>power point</i> , video, rappresentazione grafica e/o scenica, creazione di blog, ecc.). Si prevede la stesura, da parte degli studenti, di un “diario di bordo” attraverso cui documentare ogni fase dell'esperienza formativa.
Jigsaw (abbreviazione di J.puzzle)	In un'unica strategia didattica si coniuga impegno individuale e apprendimento cooperativo. Gli studenti vengono suddivisi in piccoli gruppi; il materiale didattico verrà frazionato in parti interdipendenti. Nel gruppo, ogni studente riceve solo una delle parti in cui è suddiviso il materiale; ciascun studente apprende la sezione di contenuti che gli è stata assegnata. In seguito, si formano i gruppi di esperti (composti dagli studenti provenienti da gruppi differenti aventi la stessa sezione di contenuti) dai quali viene discussa la sezione specifica di contenuti e ciascun studente apprende dal confronto con gli altri. Successivamente si ricostituiscono i gruppi originali composti dagli studenti provenienti dai gruppi di esperti. In ultimo, gli alunni vengono sottoposti a un test e valutati singolarmente.
Role playing (gioco di ruolo)	Simulazione e drammatizzazione di comportamenti e atteggiamenti della vita reale. Ciascun studente deve comportarsi come si comporterebbe concretamente nella situazione data, presente o passata. Tale tecnica didattica, intesa a far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere ciò che il ruolo richiede, coniuga conoscenze teoriche ed esperienza pratica, attiva la memoria motoria ed affettiva, stimola la creatività e l'intelligenza emotiva. Come ogni strategia di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, deve avere delle sequenze strutturate (warming up, azione, cooling off, analisi) e deve concludersi con una verifica degli apprendimenti da parte del docente.

Le azioni didattiche potranno avvalersi, a seconda dei contesti e delle finalità da perseguire, di altre **metodologie didattiche** e **strategie organizzative** quali: *peer to peer education*; *learning games*; *problem solving*; *group investigation*; compiti di realtà; didattica per scenari dentro/fuori la scuola.

Le azioni fondate sulla didattica per competenze saranno finalizzate anche alla preparazione per le prove Invalsi e per la prima prova scritta del nuovo Esame di Stato, secondo le direttive ministeriali. Saranno previsti, in casi particolari (es. studenti impossibilitati alla frequenza per motivi di salute opportunamente documentati) e con l'ausilio delle nuove tecnologie, formazione a distanza e l'*e-learning* integrato.

La didattica per competenze, di per sé ispirata a modelli non trasmissivi, prevede inoltre la valorizzazione delle risorse TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e l'utilizzo sia dei linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare, sia degli spazi laboratoriali dell'Istituto. Saranno riconnessi i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza: la società contemporanea, grazie anche alla diffusione della Rete e alla fluidità dei processi comunicativi innescati dalle TIC, valorizza nuove competenze che spesso non riguardano una disciplina in particolare e il cui sviluppo è legato a una modalità di apprendere e operare in stretta connessione con la realtà circostante. Saranno pertanto costituiti e/o valorizzati nuovi ambienti per l'apprendimento: aule laboratorio disciplinari; spazio flessibile (aula 4.0); *bring your own device*; integrazione cd/libri di testo.

- Area di Matematica e Fisica

L'approccio metodologico è interdisciplinare, con l'obiettivo di fornire una chiave di lettura unitaria del sapere attraverso esperienze disciplinari che si intreccino e si completino. È privilegiata la didattica basata sul *cooperative learning* per lo sviluppo integrato di competenze operative e relazionali basato su attività laboratoriali organizzate prevalentemente attraverso il *problem solving*. A seconda del tipo di attività proposta, il docente può creare gruppi che potranno essere di livello, di compito, elettivi, misti, oppure lasciare gli studenti liberi di unirsi in gruppo. Si utilizzano i seguenti strumenti: software grafici, materiali da mat@label, materiali delle prove Invalsi, biblioteche digitali e non, e-book reader, calcolatrice grafica. La *flipped classroom* consente di potenziare l'apprendimento dell'allievo a casa che avviene attraverso l'utilizzo di devices, video e risorse e-learning, sfruttando le competenze e le attitudini dei nativi digitali che costituiscono le nuove generazioni di studenti; di fatto la classe si fonde con tutto l'ambiente mediatico digitale a portata degli studenti migliorandone il rendimento scolastico. Inoltre il laboratorio, inteso nel suo senso più ampio, cioè come un ambiente in cui misurare, sperimentare, verificare e imparare-facendo, rappresenta un contesto naturale per stimolare l'attività di investigazione, la curiosità, il tentativo di formulare delle spiegazioni scientifiche dei fenomeni osservati.

- Area delle Scienze naturali

Nell'area delle Scienze naturali, l'Istituto intende valorizzare gli interessi degli alunni, rendendoli protagonisti del processo educativo. I docenti avranno cura di sviluppare il proprio rapporto con gli alunni basandolo sul dialogo, lo scambio e la valorizzazione delle peculiarità e della diversità di ciascuno, adottando metodologie che pongano al centro del processo di insegnamento-apprendimento lo studente con i suoi bisogni e le sue risorse e privilegiando il metodo euristico e problematico. Vengono utilizzate le seguenti metodologie didattiche:

- Project Based Learning: i progetti sono compiti complessi, basati su domande stimolanti o problemi, che coinvolgono collaborativamente, per periodi piuttosto lunghi di tempo, gli studenti nella progettazione, nella risoluzione di problemi, nel processo decisionale o in attività di ricerca. Mediante i progetti gli allievi acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano competenze e applicano conoscenze, apprendendo in modo significativo. I progetti culminano con la realizzazione di prodotti autentici.
- Problem solving: I problemi, piccoli e grandi, costituiscono la quotidianità nella vita di tutti noi e siamo pertanto tutti abituati a doverli affrontare. Ma non tutti siamo efficaci nello stesso modo

nel risolvere situazioni, ci sono persone più reattive, altre più riflessive; persone che sono capaci di aguzzare l'ingegno e altre che vedono i problemi, ma faticano a razionalizzare una soluzione. Ci sono problemi ricorrenti per i quali automatizziamo la soluzione e problemi più complessi, per la cui soluzione serve un approccio out-of-the-box.

- **Brainstorming:** è uno strumento utile per generare idee o trovare soluzioni ad un problema in classe, qualunque sia l'età dei tuoi alunni e qualunque sia la disciplina. Queste "sessioni di brainstorming" esplorano ed ampliano la capacità di uno studente di pensare in modo critico. Man mano che gli studenti vengono coinvolti attivamente, le sessioni aiutano il processo di apprendimento e migliorano il rendimento scolastico.
- **Peer Education:** comporta un radicale cambio di prospettiva nel processo di apprendimento, ponendo gli studenti al centro del sistema educativo. Il focus è sul gruppo dei pari, che costituisce una sorta di laboratorio sociale, in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare, condividere, migliorando l'autostima e le abilità relazionali e comunicative. La peer education consente di veicolare con maggiore efficacia l'insegnamento delle life skills, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo da parte di ogni studente.
- **Cooperative Learning:** gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli alunni, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.
- **Didattica laboratoriale:** questo approccio rivoluziona il modo di fare didattica curriculare di tipo verticale, favorendo la condivisione dei saperi. Gli studenti partecipano attivamente al percorso di apprendimento, valorizzando le diverse abilità e competenze sociali. Agevola l'inserimento degli studenti stranieri neoarrivati, favorisce l'inclusione e l'inserimento in corso d'anno di allievi e docenti. Tutti questi elementi di positività servono agli studenti per credere nelle loro capacità, nella creatività che possono esprimere, nella comunicazione di quello che riescono a realizzare.