



ISTITUTO COMPRENSIVO "Don Stefano Casadio"

Via Dante Alighieri, 8 - 48033 Cotignola (RA) - RAIC 81300N Tel: 0545/908814

C.F. 82003610399 e-mail: raic81300n@istruzione.it – iccotignola@gmail.com

PEC: raic81300n@pec.istruzione.it Sito web: iccotignola.edu.it

INNOVARE PER IL FUTURO

ANNO SCOLASTICO 2024/2025

L'espressione "innovazione didattica" ha assunto, nell'ultimo ventennio, diversi significati in riferimento a molteplici aspetti pur avendo sempre al centro il concetto di passaggio culturale e di conoscenza fondamentale, capace di incidere significativamente sui modelli didattici. Oggi, questa espressione si riferisce ad una didattica che si avvale delle nuove tecnologie a supporto dell'apprendimento, lungo tutto l'arco della vita (*life-long*) e in tutti contesti della vita, formali e non formali (*life-wide*), al fine di rendere la scuola uno spazio aperto per l'apprendimento e non solamente un luogo fisico e per mettere gli studenti nelle condizioni di sviluppare le competenze per la vita.

Le tecnologie coinvolgono tutti gli ambienti della scuola: classi, segreterie, spazi comuni, laboratori, spazi individuali e spazi informali.

L'innovazione didattica è certamente legata al digitale e alle tecnologie, ma è anche ricerca, sperimentazione di nuove prassi educative, adozione di metodologie attive e laboratoriali, è fatta di processi in continua evoluzione e si pone degli obiettivi come il miglioramento dei risultati di apprendimento, il miglioramento dell'esperienza didattica dello studente in generale e delle opportunità di sviluppo in termini di competenze trasversali.

Uno dei concetti primari di questo genere di innovazione è mettere gli studenti in condizione di sostenere l'apprendimento lungo l'arco della loro vita dando loro gli strumenti giusti non solo legati all'insegnamento delle materie scolastiche ma anche alla società in cui vivono. Le azioni didattiche in questa prospettiva mirano non solo al "saper fare" ma al "saper essere": riuscire a fare emergere le risorse ed i contenuti di ogni alunno.

Compito della scuola sarà anche dimostrare capacità di adattamento ai

cambiamenti storici e culturali della società che vertono sulle innovazioni tecnologiche, su nuovi media e metodi di comunicazione. Cambiamento e innovazione sono un imperativo per la scuola, che ha l'obbligo di riorganizzare gli spazi, di garantire nuovi supporti digitali, nuove metodologie e mettere in atto altre strategie didattiche che cancellino l'odioso appellativo di scuola anacronistica.

Nuovi Metodi per l' insegnamento

Gli insegnanti sono in grado di proporre nuove metodologie per catturare e affascinare l'allievo. Vediamone alcune:

- **Didattica Laboratoriale:** questo approccio si pone l'obiettivo di superare lo scollamento che c'è tra il "sapere scolastico" ottenibile tramite i materiali didattici e la vita reale. Le aule diventano laboratori, delle "officine" dove si fanno progetti con un approccio "cross-disciplinare". Grazie a questo metodo, lo studente ha una visione trasversale degli argomenti di studio e anche materie come matematica, scienze o geografia possono essere fonte di stimoli e creatività.
- **Cooperative Learning:** questo metodo, noto anche come apprendimento cooperativo, si pone l'obiettivo di insegnare a ragazzi e bambini a lavorare in gruppo in maniera armoniosa e produttiva. Questo approccio è fondamentale per l'organizzazione di piccoli team di apprendimento, che fungono da vere e proprie squadre. L'obiettivo comune da perseguire è lo sviluppo di competenze in ambito sociale.
- **Problem solving:** è un metodo che porge lo sguardo verso il futuro, con l'obiettivo di rendere bambini e ragazzi autonomi nella soluzione di varie situazioni. Nell'ambito della didattica, il problem solving può essere definito come un approccio educativo volto allo sviluppo di strategie e abilità di soluzione di problemi su tre diversi livelli: operativo, comportamentale e psicologico. Il problem solving stimola gli studenti a mettere in atto uno sforzo creativo volto a individuare strategie e soluzioni in grado di risolvere determinate questioni, procedendo per tentativi, seguendo l'intuito o mettendo in pratica nozioni già apprese in passato.
- **Flipped classroom:** questo metodo, che in lingua italiana possiamo tradurre come "classe capovolta", ha le sue origini nei primi anni 2000 negli Stati Uniti e prevede di rovesciare completamente le modalità di apprendimento. I ragazzi a scuola svolgono i compiti, con la collaborazione degli altri compagni e con il docente che assume il ruolo di guida. A casa fruiscono delle tradizionali lezioni. Questo approccio agevola i ragazzi al *problem solving* e al *decision making*.

- **Tinkering:** la nostra struttura didattica nazionale è stata per anni definita come molto teorica e poco pratica. Con l'approccio *tinkering*, invece, si apre un nuovo ciclo perché l'apprendimento avviene attraverso il fare. Questo metodo innovativo incoraggia l'alunno alla sperimentazione e alla risoluzione dei problemi. Durante questo approccio, il docente divide la classe in gruppi e lancia una sfida alle varie squadre. Lo scopo è quello di creare oggetti con dei materiali di recupero.
- **Metodo euristico partecipativo:** è un orientamento disciplinare che si basa sull'organizzazione di gruppi di studio che pone al centro il processo di apprendimento. All'interno di questo "*social lab*" si sperimentano attività e si elaborano progetti. Questa metodologia innovativa potenzia abilità relazionali e comunicative.
- **E-learning:** metodologia didattica relativamente recente per la realtà italiana. L'*e-learning* consiste nella possibilità di intraprendere percorsi formativi e pratiche educative attraverso l'uso delle più avanzate tecnologie digitali, eliminando il vincolo imposto dalla vicinanza geografica e dalla compresenza fisica in aula di docenti e alunni. Il connubio vincente tra tecnologie di rete e formazione a distanza ha dato vita all'e-learning, che comprende tutte quelle modalità didattiche e formative che si avvalgono dell'uso di internet, dei sistemi di comunicazione multimediale e delle reti telematiche.
- **Role playing:** il *role playing* consiste nella simulazione a scopi formativi di situazioni nuove e non gestibili con le consuete modalità già apprese e conosciute. Si tratta di una tecnica volta a indagare i comportamenti degli alunni nelle relazioni interpersonali in determinate situazioni, per scoprire come possono reagire. L'insegnante assegna a due o più alunni un determinato ruolo, e ci si aspetta che gli stessi agiscano come pensano che si comporterebbero davvero se si trovassero in tali circostanze. La tecnica del role playing mira a far acquisire la capacità di calarsi in una specifica parte, comprendere ciò che la stessa richiede e fare fronte alle varie esigenze che si incontrano nella gestione di tale situazione.
- **Brainstorming:** modalità didattica di apprendimento collaborativo presa in prestito dal settore business, il *brainstorming* è un metodo in cui soluzioni, scelte e decisioni sono prese mediante sedute intensive di confronto e dibattito tra i partecipanti. Con questa tecnica, gli studenti vengono coinvolti attivamente nelle sessioni, si sentono legittimati e motivati, senza timore di fallire o di essere criticati o giudicati, a esprimere le proprie idee, conoscenze, pensieri e proposte, agevolando il processo di apprendimento e migliorando la collaborazione e il rispetto tra i compagni.
- **Learning by doing:** il cosiddetto *learning by doing* è una forma di apprendimento in cui, come si evince dal nome, si impara facendo. Questa tecnica incoraggia a sperimentare, osservare, testare,

analizzare e realizzare azioni pratiche basandosi su nozioni teoriche. Si tratta di una strategia didattica che, nella sua semplicità, aiuta a comprendere efficacemente i concetti, le nozioni e i meccanismi, oltre a memorizzarli.

- **IBSE:** l'educazione scientifica basata sull'investigazione (IBSE) è un approccio induttivo all'insegnamento delle scienze che mette al centro dell'apprendimento l'esperienza diretta. Le attività coinvolgono attivamente gli studenti nell'identificazione di evidenze rilevanti, nel ragionamento critico e logico sulle evidenze raccolte e nella riflessione sulla loro interpretazione. Gli studenti imparano a condurre investigazioni ma comprendono anche i processi che gli scienziati usano per sviluppare conoscenza. Efficace a tutti i livelli di scuola, aumenta l'interesse e i livelli di prestazione degli studenti e sviluppa le competenze fondamentali per prepararsi ad affrontare il mondo oltre la scuola.
- **Debate:** il *debate* è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, a matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato". È una metodologia che prevede, in una fase che precede lo svolgimento del dibattito, l'attivazione del *cooperative Learning* e della *peer education*. Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data, ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).
- **Peer education:** la metodologia della *peer education*, o educazione tra pari, 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. Una strategia educativa che si basa su un processo di trasmissione di esperienze e conoscenze tra i membri di un gruppo di pari, all'interno di un piano che prevede obiettivi, tempi, modi, ruoli e materiali strutturati.

Scopo del progetto

La Funzione strumentale Innovazione perseguirà i seguenti obiettivi:

- Promuovere innovazione didattica e tecnologica.
- Progettare ambienti di apprendimento coerenti con il curricolo di istituto.
- Promuovere progettazione (e valutazione) per competenze nella pratica didattica e nel sistema.
- Promuovere l'utilizzo delle tecnologie con finalità inclusiva.
- Promuovere competenza digitale.
- Promuovere cittadinanza digitale.
- Svolgere attività di consulenza, in diretta collaborazione con il Dirigente Scolastico, per l'elaborazione e l'aggiornamento della mission dell'istituzione.
- Affiancare le referenti della formazione nell'elaborazione del piano di formazione docenti in coerenza con i punti precedenti.
- Informare durante l'anno scolastico il dirigente scolastico delle azioni messe in atto.

Attività previste a.s. 2024-2025

Didattica laboratoriale: La didattica laboratoriale rappresenta un'opportunità preziosa per innovare l'approccio educativo e rendere l'apprendimento più coinvolgente e pratico.

Ogni disciplina offre spunti interessanti per sviluppare attività laboratoriali, che consentono agli studenti di mettere in pratica ciò che hanno appreso e acquisire competenze pratiche. Attraverso lavori di gruppo, esperimenti, simulazioni e progetti pratici, gli studenti possono sviluppare il pensiero critico, il *problem-solving* e le capacità di collaborazione. Questo tipo di approccio attivo e partecipativo non solo rende le lezioni più stimolanti ed

entusiasmanti, ma favorisce anche un apprendimento più significativo, in cui gli studenti possono applicare le conoscenze in situazioni reali. Inoltre, la collaborazione e il lavoro di gruppo promuovono la socializzazione, l'apprendimento cooperativo e la capacità di lavorare in team, competenze fondamentali per il mondo del lavoro e la vita quotidiana. È pertanto auspicabile che vengano destinate almeno 10 ore di didattica laboratoriale per ogni materia, al fine di garantire un'educazione completa e di qualità che prepari gli studenti per le sfide del futuro.

Setting per attività laboratoriali: Grazie alle strumentazioni STEM acquistate dal nostro Istituto (vedi allegato), si sta procedendo alla realizzazione di aule provviste di apparecchiature specifiche per attività laboratoriali.

Collaborazioni con attività o enti del territorio: Continua la collaborazione con il Vivaio Savini.

Pausa attive: Le Pause Attive sono un intervento evidence-based per promuovere l'attività fisica e ridurre la sedentarietà degli allievi durante il trascorrere della giornata scolastica, come è organizzata nella maggior parte degli istituti scolastici italiani, a partire dalla scuola primaria.

Per Pause Attive si intende brevi sessioni di attività fisica da moderata a vigorosa, programmate ogni giorno o da una a tre volte nel corso della settimana a scuola, di durata variabile, circa 5/10 minuti.

Prevedono una prima parte di riscaldamento, una parte centrale di attivazione e qualche minuto finale di rilassamento.

Diversi docenti sia della scuola primaria che secondaria stanno iniziando ad utilizzare gli interventi evidence-based durante le ore di lezione.

Tali attività sono state inserite all'interno del PTOF come strategie per generalizzarne l'utilizzo.

Laboratori settimanali di scienze nella secondaria: Per potenziare la didattica laboratoriale nella scuola secondaria di primo grado, si suggerisce di fissare un'ora a settimana in laboratorio per le attività di scienze di tutto

l'anno.

Formazione specifica: L'impegno sarà quello di promuovere corsi formativi che possano approfondire nuove metodologie didattiche.

In quest'anno scolastico, per promuovere attività laboratoriali, sono stati organizzati corsi rivolti agli insegnanti:

- Aula innovativa web radio podcast
- Didattica e documentazione con Canva
- Robotica educativa nella scuola primaria
- Uso del digitale nella didattica: Digital Board - magia digitale
- Stampante 3D e incisore laser per la didattica
- Robotica e coding nella scuola dell'infanzia
- Utilizzo applicativi nella didattica
- Workspace (sites, moduli, fogli)

In collaborazione con il gruppo di lavoro PNRR e le referenti della formazione.

Tempi di attuazione

Il tempo di attuazione di questo progetto dipende da vari fattori, come la disponibilità di risorse, il coinvolgimento dei docenti e la pianificazione delle attività. Una volta completata la formazione, i docenti potranno iniziare a progettare e implementare le attività laboratoriali nelle loro materie.

Durante tutto il processo, sarà importante monitorare e valutare l'efficacia delle attività laboratoriali e apportare eventuali modifiche o miglioramenti.

Responsabile del Progetto

Federica Bianchedi

Simona Ranieri

