

# Docenti in anno di formazione e prova

AMBITO 14 TREVISO EST

*PROF. EMANUELE POLI*

**Macro  
Argomento**  
SCUOLA SECONDARIA  
SECONDO GRADO

**Innovazione della didattica delle discipline**

**Buone pratiche metodologiche**

**Valutazione didattica degli apprendimenti**

**Finalizzati alla motivazione ad apprendere**

I CONCETTI

DISCIPLINE DIDATTICA

SCUOLA

APPRENDERE

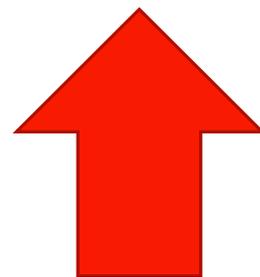
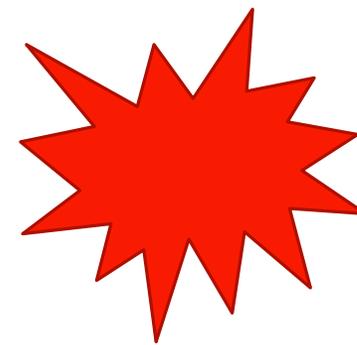
MOTIVAZIONE

BUONE PRATICHE

ALUNNO

VALUTAZIONE

METODOLOGIA



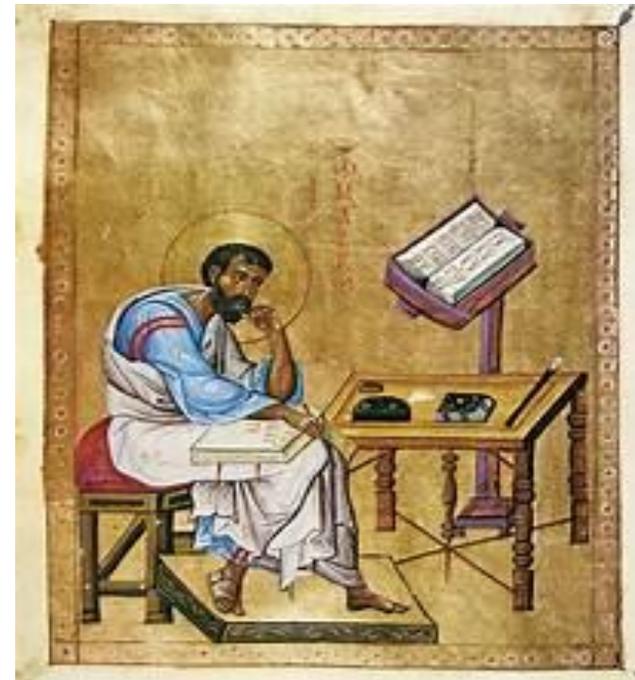
Didattica  
delle  
discipline

**Che cosa sono le discipline**

**L'oggetto della Didattica**

**Didattica disciplinare**

**Didattica orientativa**





➤ ALUNNO CONTENITORE DI CONOSCENZE

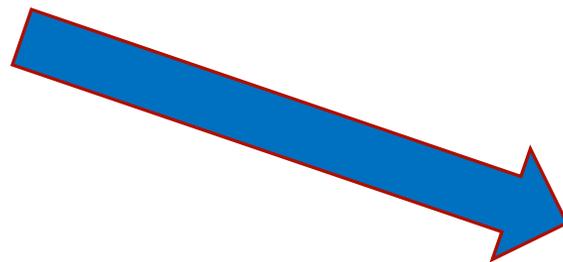
CONOSCE CIO' CHE GLI E' STATO TRASMESSO

➤ ALUNNO COMPETENTE ED AUTONOMO

SA METTERE IN PRATICA CIO' CHE HA APPRESO

E' MOTIVATO AD APPRENDERE ANCORA

# Innovazione della didattica



**Vuol dire usare le nuove tecnologie per insegnare le discipline?**



## Innovazione della didattica

### **Didattica trasmissiva**

**Lezione frontale**

**Si trasferiscono contenuti**

**Docente relatore**

**Alunno contenitore di nozioni**

**Valutazione sommativa**

### **Didattica innovativa**

**Lezione centrata sullo studente**

**Si sviluppano competenze e abilità**

**Docente facilitatore, tutor**

**Alunno protagonista del proprio apprendimento**

**Valutazione formativa**

# La lezione frontale

- La lezione frontale trasmissiva di contenuti è
  - PUNTI DI FORZA presentare molte informazioni in tempo breve; introdurre un argomento per un lavoro da avviare;
  - PUNTI DI DEBOLEZZA: favorisce la passività e la dipendenza dal docente; difficile da mantenere l'attenzione per lungo tempo; il docente fa tutto il lavoro e l'allievo deve solo assorbire; si rischia nella stessa lezione di trasmettere più informazioni di quante l'alunno possa trattenere.
- 
- E' il metodo trasmissivo della didattica tradizionale.
  - Il docente, lo può padroneggiare senza particolari competenze didattiche e metodologiche

# Sviluppare competenze

## La competenza è:

- Combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto
- Saper utilizzare le conoscenze per attivare nuovo apprendimento, per risolvere problemi, per affrontare sfide e criticità

## Apprendimento per competenze

- **Imparare in modo significativo, autonomo e responsabile,**
- Imparare a fare ricerca, essere curiosi, fare ipotesi, collaborare, affrontare e risolvere problemi insieme, progettare in modo autonomo.



LEARNIGN BY DOING

PROGETTARE, CREARE, REALIZZARE , RISOLVERE

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

APPRENDERE PER COMPITI SIGNIFICATIVI

PERSONALIZZARE L'APPRENDIMENTO

## Le strategie della didattica innovativa

la **didattica** metacognitiva, che mira alla consapevolezza degli studenti e delle studentesse.

la **didattica per** competenze, il sapere in azione.

la **didattica** incentrate sul gioco.

la **peer education** concentra sul confronto interno fra alunni ed alunne.

La **didattica inclusiva** per valorizzare le esperienze degli studenti

La **didattica dei progetti** promuove il pensiero critico, la collaborazione e la soluzione dei problemi



Didattica innovativa  
Peer to peer



Didattica innovativa

La Didattica per progetti

Project based learning

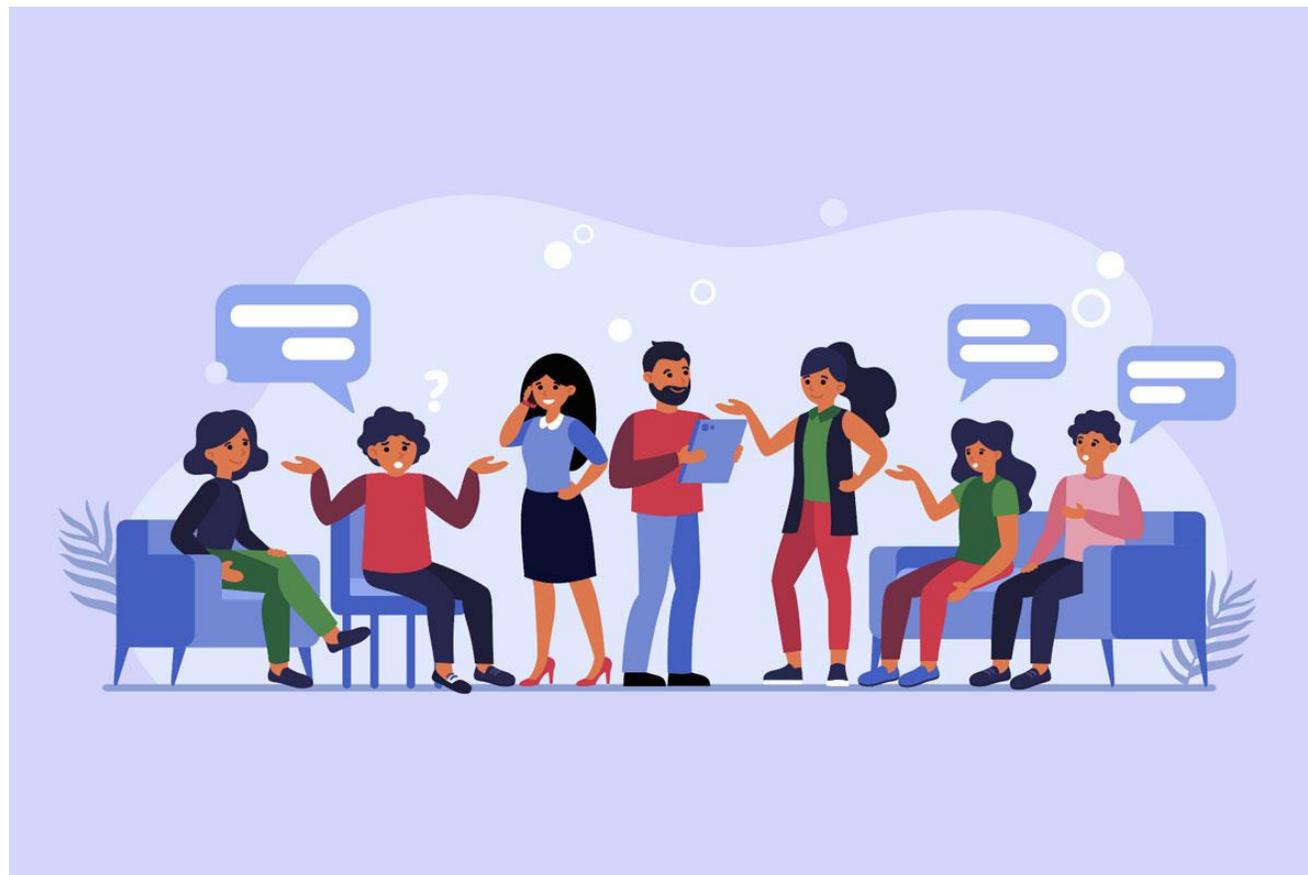


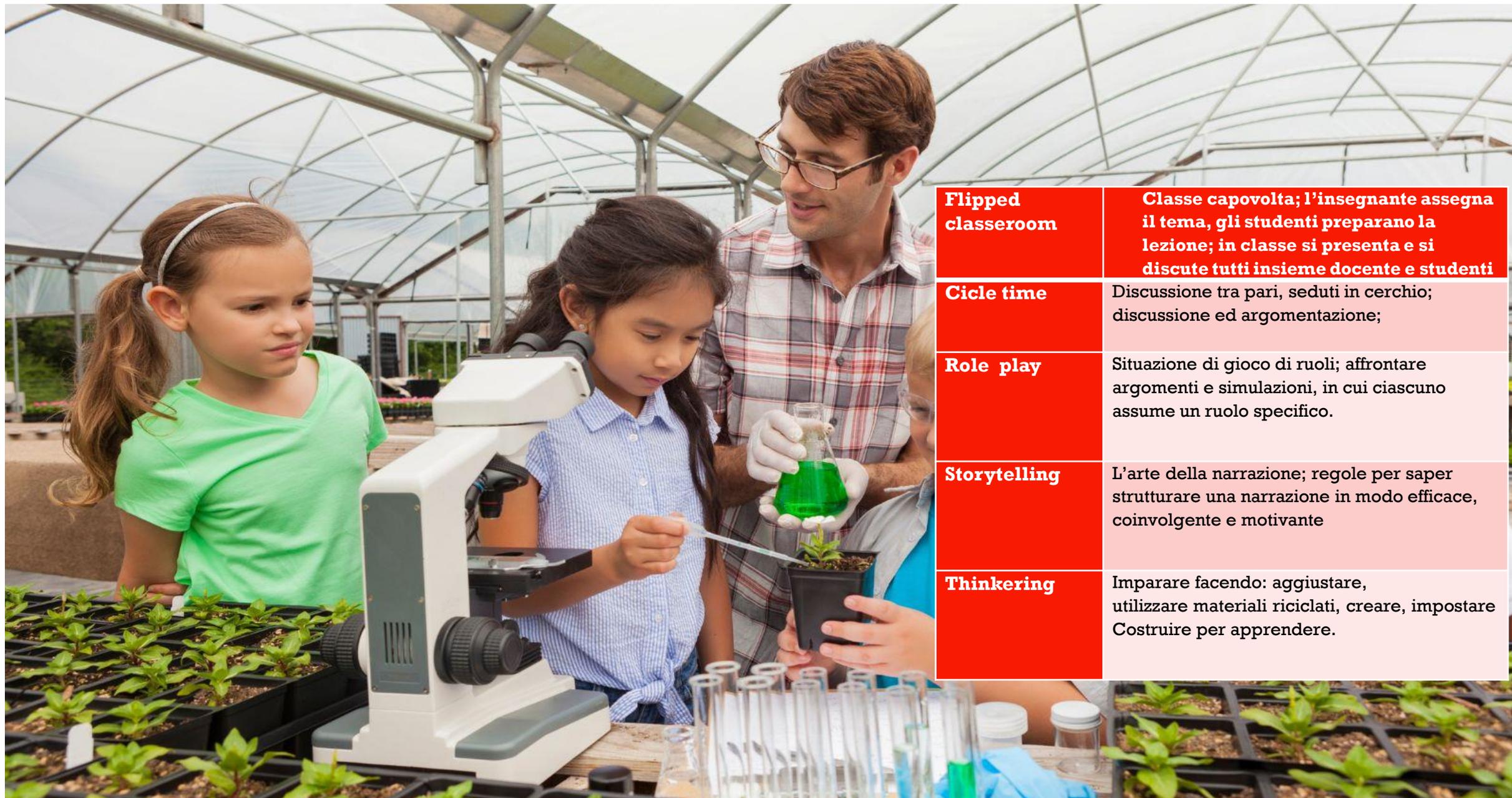
Didattica innovativa  
La didattica incentrata  
sul gioco



Didattica innovativa

DEBATE





<b>Flipped classroom</b>	<b>Classe capovolta; l'insegnante assegna il tema, gli studenti preparano la lezione; in classe si presenta e si discute tutti insieme docente e studenti</b>
<b>Cicle time</b>	Discussione tra pari, seduti in cerchio; discussione ed argomentazione;
<b>Role play</b>	Situazione di gioco di ruoli; affrontare argomenti e simulazioni, in cui ciascuno assume un ruolo specifico.
<b>Storytelling</b>	L'arte della narrazione; regole per saper strutturare una narrazione in modo efficace, coinvolgente e motivante
<b>Thinkering</b>	Imparare facendo: aggiustare, utilizzare materiali riciclati, creare, impostare Costruire per apprendere.

# Team Work

Scegli un argomento ed organizza la lezione secondo una metodologia innovativa, che possa motivare gli studenti a seguire con interesse, mobilitando competenze ed attività.

Didattica e metodologia innovativa:

**Didattica per progetti**

**Gamification**  
**Debate**  
**Storytelling**

- Le forme geometriche
- Le guerre del Risorgimento
- Dalla frazione al numero decimale
- La poetica di Pascoli / Carducci
- Individuare e riconoscere le principali convenzioni ortografiche, morfologiche e sintattiche di base.
- Altro del programma