

Tra le pratiche didattiche innovative la nostra scuola adotta:

- **II METAPLAN** (una tra le “**metodologie partecipative**” utili in tutti i casi in cui è necessario sviluppare nuove conoscenze a supporto di decisioni, comprese, naturalmente, le attività di valutazione) è un metodo di facilitazione particolarmente attento alla gestione dei processi di comunicazione nei gruppi di lavoro, basato sulla raccolta di opinioni dei partecipanti e la loro successiva organizzazione in blocchi logici fino alla formulazione di piani di azione in cui sono evidenziate problematiche rilevate e possibili soluzioni.
- **PROBLEM BASED LEARNING:** Una tecnica pedagogica “rivoluzionaria” rispetto ai metodi classici, caratterizzata da forte **interattività** e basata sul **coinvolgimento attivo** dei discenti. Lo **studio di situazioni problematiche** risale all'antichità (si pensi all'approccio maieutico), ma la definizione del PBL quale vero e proprio metodo d'insegnamento è relativamente recente. La metodologia del Problem Based Learning considera, come punto di partenza dell'apprendimento, **un quesito che i discenti devono risolvere**. La situazione problematica è il **focus del processo di acquisizione del sapere** e, intorno a essa, vengono costruiti gli stimoli e gli strumenti per l'attività di risoluzione. L'apprendimento non si attua ascoltando, bensì facendo, ricercando autonomamente le soluzioni al “puzzle” proposto. Gli esercizi di PBL consentono quindi un **collegamento tra l'apprendimento teorico-cognitivo** (knowing that) e **quello tecnico-operativo** (knowing how), arricchendo notevolmente l'efficacia della lezione. Aspetti nodali delle esperienze di PBL proposte dalla piattaforma sono l'**analisi**, l'**indagine** e la **scoperta**, tappe fondamentali del processo di conoscenza. Gli studenti, davanti a un quesito da risolvere, sono chiamati ad attivare la capacità di **autoapprendimento**, a collegare una vasta quantità di informazioni e conoscenze per svilupparne di nuove.
- **LA PEER EDUCATION:** E' una strategia educativa flessibile e “rivoluzionaria”. In quanto sposta la centralità del ruolo pedagogico dall'esperto tradizionale, adulto e professionalizzato, al giovane . È dimostrato che, le prescrizioni imposte dall'alto possono rivelarsi ininfluenti o controproducenti. La Peer Education mette in gioco anche emozioni e competenze relazionali che consentono al messaggio informativo di pervenire al suo scopo. Il principio della sua efficacia risiede nell'attitudine, caratteristica degli adolescenti, ad orientare i propri comportamenti non soltanto sulla scorta delle informazioni ricevute, ma anche in base a ciò che fanno i coetanei e in particolare coloro che possono porsi come figure di riferimento. L'educatore coetaneo è una persona che più di qualsiasi esperto adulto, ha l'accesso e l'abilità di stabilire un rapporto di fiducia ed ascolto con i soggetti con cui entra in contatto. L'aspetto maggiormente positivo dell'educazione fra pari, riguarda la sua utilità nel concorrere a realizzare quello che da alcuni anni le stesse indicazioni ministeriali individuano come uno degli obiettivi fondamentali dell'educazione scolastica: costruire e rafforzare il senso di efficacia personale e collettiva dei ragazzi. Infatti le

competenze sociali ricoprono un ruolo centrale nella promozione della salute e del benessere degli adolescenti. Gli animatori adulti, sono chiamati a costruire lo sfondo sul quale si muoveranno autonomamente i ragazzi. L'adulto una volta che il processo si è avviato diviene un semplice osservatore, un assistente che i ragazzi possono interpellare per avere un parere, sapendo però che la responsabilità di ciò che si sta facendo appartiene soltanto a loro. È questo uno fra gli aspetti maggiormente qualificanti della Peer Education: il conduttore (docente) punta ad essere non il centro del gruppo ma il suo involucro esterno.

- **INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO CAPOVOLTO:** Flip-teaching (capovolgi l'insegnamento), flip-learning (capovolgi l'apprendimento) o più semplicemente flip your classroom!, ovvero "capovolgi la classe!". I cicli continui di lezione e test di verifica limitano il tempo necessario per conoscere in profondità i propri studenti e capire i loro bisogni, in termini sia di apprendimento sia di relazioni. Con questo metodo si sposta il momento dell'acquisizione dei saperi di base, cioè della lezione tradizionale, oltre l'aula, responsabilizzando gli studenti, proponendo come "compito a casa" l'utilizzo di materiali digitali in autoistruzione. In questo modo si converte la didattica in screencast, ovvero brevi video digitali composti da audio e sequenze di immagini creati dai docenti. Il tempo in aula diventa disponibile per laboratori in piccoli gruppi e per seguire direttamente i singoli studenti attraverso un tutoraggio uno-a-uno. "Ribaltare la didattica" fornisce un quadro operativo per allineare le conoscenze e le competenze degli studenti e migliorare la relazione educativa attraverso la tecnologia e un'attenta ottimizzazione del tempo. Il modello pedagogico di riferimento è il consolidato Mastery Learning, l'apprendimento per la padronanza. Il Mastery Learning punta a far ottenere il massimo livello di padronanza al maggior numero di studenti, nel rispetto dei ritmi e degli stili di apprendimento dei soggetti. Il flipped learning in fondo ne rappresenta un'applicazione aggiornata ai tempi delle tecnologie digitali e dei social network. Il ribaltamento del tempo consiste semplicemente nello spostare a casa i momenti di istruzione che richiedono un'interattività limitata, attraverso lo studio in autonomia. In aula vengono invece valorizzati i compiti caratterizzati da una maggiore complessità e apertura problematica, che vanno affrontati attraverso il confronto critico con gli altri studenti e con il docente. sui contenuti di base, che saranno usati come elementi chiave per realizzare attività più stimolanti, di problem solving oppure produzioni originali individuali o in piccoli gruppi. Insomma, lo studente non svolge più i "compiti" a casa e in solitudine, invece, applica in modo attivo (in classe) i concetti appresi (a casa) e questo ne favorisce un "ancoraggio" più profondo, grazie al supporto diretto del proprio insegnante e del gruppo classe. Una flippedclass si basa dunque sullo spostamento del momento di acquisizione dei contenuti didattici. Ma ribaltare la didattica in aula significa sconvolgere anche ruoli e status consolidati dal punto di vista fisico. In una flipped-class, l'insegnante non sta in cattedra, cambia la propria posizione e gira continuamente tra i banchi, monitorando le attività e regolando l'interazione tra gli studenti. Per i sostenitori della flipped-school,

questo significa che assume il ruolo di regista della classe, più vicino alla figura del coach o del tutor che a quella del docente tradizionale. Un ruolo impegnativo, che in realtà prevede molte attività, tra le quali compare anche la classica spiegazione. Che però diventa parte di un lavoro fatto per lo più insieme ai ragazzi. Lo studente, da parte sua, è invece obbligato a essere attivo, perché in aula tutti si aspettano da lui che applichi e produca conoscenza, non che assorba informazioni. L'obiettivo è che l'aula diventi un luogo dove gli studenti siano incoraggiati a concentrarsi sulla sperimentazione diretta, ad apprendere criticamente e a collegare concetti potenzialmente astratti con l'esperienza concreta e quotidiana. Con il flipped learning il ciclo dell'apprendimento inizia a casa e non a scuola, dove lo studente utilizza brevi ed efficaci videolezioni (o altro materiale didattico appropriato) trovando da solo il ritmo di studio con il proprio computer, tablet, lettore mp3 o cellulare. L'obiettivo è che l'aula diventi un luogo dove gli studenti siano incoraggiati a concentrarsi sulla sperimentazione diretta, ad apprendere criticamente e a collegare concetti potenzialmente astratti con l'esperienza concreta e quotidiana. L'idea è che anche la percezione che gli studenti hanno del valore del tempo speso a scuola debba cambiare: le ore passate con il tutor e i compagni non si limitano più all'ascolto passivo, ma diventano lo stimolo per relazioni cooperative e competitive finalizzate a una progressione dell'autonomia e alla pubblica dimostrazione di padronanza delle materie. Anche la scuola nel suo complesso, attraverso l'adozione di questo modello potrebbe modificare la propria immagine, passando da luogo spesso vissuto come oppressivo perché caratterizzato da una didattica rigida e non centrata sulla persona, a uno spazio in cui il consumo degli stimoli informativi non sia mai superficiale e inconsapevole.

- **STORY TELLING:** La metodologia dello **storytelling** consiste nell'uso di procedure narrative al fine di promuovere meglio valori e idee. La narrazione ha un potenziale pedagogico e didattico che penetra in profondità nelle cause e nelle ragioni di eventi. Questa metodologia è una risorsa sia per l'educazione, sia per la formazione, promuove uno sviluppo generativo tra l'esperienza, l'osservazione della stessa e le intuizioni che ne derivano, l'idea di base nel suo utilizzo è lo sviluppo dell'apprendimento riflessivo (reflective learning). Il nocciolo dello storytelling infatti sta nella correlazione che si instaura nella rappresentazione narrativa della realtà tra i processi di interpretazione, quelli di proiezione e quelli di riflessione. I digital storytellers trasformano i propri pensieri, le idee, i sentimenti in video della durata di pochi minuti, aggiungendo la propria voce a immagini, titoli, effetti e transizioni che scorrono sullo schermo, a volte accompagnati da suoni o musica, divenendo sia strumento di comunicazione delle esperienze, sia strumento riflessivo per la costruzione di significati interpretativi della realtà.
- **DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA:** Per Didattica digitale integrata (DDI) si intende la metodologia innovativa di insegnamento- apprendimento, rivolta a tutti gli studenti della scuola secondari

a di II grado, come modalità didattica complementare che integra o, in condizioni di emergenza, sostituisce, la tradizionale esperienza di scuola in presenza con l'ausilio di piattaforme digitali e delle nuove tecnologie.

- **DEBATE**

Il **Dibattito argomentativo**, o **Debate** nel mondo anglosassone, è un dispositivo didattico orientato specificatamente allo sviluppo di molte competenze essenziali per il benessere psicofisico. Si tratta di un **dispositivo didattico fortemente strutturato** e che per questo non può essere assimilato al confronto che può prodursi spontaneamente in classe fra due studenti e nemmeno ad un evento che un docente improvvisa sulle esigenze del momento. Affinché possa esprimere il suo reale potenziale educativo occorre progettare con cura e per tempo, andando a definire i molteplici elementi che lo connotano e occorre poi condurlo con altrettanto rigore. Solo in questo modo infatti è possibile garantire l'**aspetto essenziale** che lo contraddistingue, cioè **il confronto fra due parti in opposizione** che si fronteggino ad armi pari sostenendo posizioni che hanno entrambe fondamento e autorevolezza.

È necessario quindi definire :

- **un tema che ammetta due posizioni contrapposte** di pari dignità, regole precise che stabiliscano gli stessi diritti nel sostenere le diverse posizioni
- e **modalità di valutazione** del Dibattito il più rigorose possibile per giungere a decretare un "vincitore", che non sarà chi "ha ragione" ma colui che ha meglio argomentato la propria posizione.

Il primo elemento che occorre definire nella progettazione del Dibattito è il **Tema, o Topic**. La scelta di un buon tema è un passo fondamentale per il successo del Dibattito. La migliore strategia consiste nello scegliere **una controversia che sia durata nel tempo**, una questione che contrappone due posizioni distinte di non facile conciliazione.

**I temi di dibattito** vengono suddivisi in **tre categorie** (Snider & Schnurer, 2006):

1. **Fatti (Fact)**: si dibatte se una affermazione sia vera o meno. Un esempio : *"L'energia nucleare è più dannosa che utile per l'umanità"*.
2. **Valori (Value)**: ci si confronta sulla validità o sul valore di una posizione o un comportamento. Un esempio : *"L'omicidio non è mai giustificabile."*
3. **Piani d'azione (Policy)** : si cerca di stabilire se e quanto una decisione sia valida. Un esempio : *"L'ex area industriale dovrebbe diventare un parco per il quartiere."*

Sono stati sviluppati numerosi protocolli che si distinguono per caratteristiche adatte a soddisfare i diversi obiettivi formativi che ci si prefigge di raggiungere Il protocollo è **l'insieme delle regole con le quali si conduce un Dibattito**

- SERVICE LEARNING:** Il Service Learning è una proposta di fare scuola che può spargere i semi del cambiamento. Non è qualcosa che si aggiunge alle normali pratiche didattiche né un nuovo metodo di insegnamento, è molto di più: si tratta di un approccio pedagogico che porta a ripensare i contenuti ed i metodi secondo la logica della trasformazione migliorativa della realtà, unendo il Learning, l'apprendimento, al Service, l'impegno costruttivo per la comunità. Gli studenti hanno la possibilità di rivestire un ruolo attivo, da protagonisti, in tutte le fasi del progetto, dalla sua ideazione alla sua valutazione fino alla realizzazione di attività solidali riferite ad un bisogno presente nella comunità, tramite un impegno partecipato per lo sviluppo di soluzioni possibili e significative. Il Service Learning, inoltre, per quanto sopra detto, consente allo studente di esprimere e riconoscere in modo compiuto le proprie inclinazioni e capacità, in un percorso che acquista la valenza di orientamento formativo. Attraverso il Service Learning gli studenti hanno l'opportunità di muoversi all'interno del loro normale curriculum o orientandolo alla ricerca di utili soluzioni, mettendo conoscenze e abilità alla prova della realtà e al servizio della comunità, misurandosi con problemi autentici, sviluppando competenze e facendo crescere il senso di identità e di appartenenza ad un territorio. Il centro dell'interesse rimane l'apprendere ma in una dinamica di servizio alla comunità, di partecipazione e di reciprocità, in una dimensione interdisciplinare. Nella sua essenza il Service-Learning è una proposta pedagogica che unisce il *Service* (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il *Learning* (lo sviluppo di competenze tanto sociali quanto, e soprattutto, disciplinari) affinché gli allievi possano sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio solidale alla comunità. È quindi un approccio pedagogico che integra, in un unico progetto ben articolato, i processi di insegnamento/apprendimento e l'intervento nella realtà, con un doppio scopo: dare risposta a bisogni o problemi presenti nella comunità e permettere agli studenti di imparare mettendo in pratica, e nel contempo apprendendo, conoscenze e competenze curricolari.