



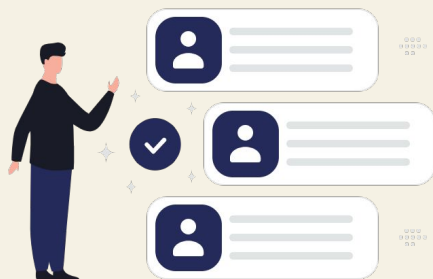
**M** MONDADORI  
EDUCATION

Rizzoli  
EDUCATION

**FORMAZIONE  
SU MISURA**

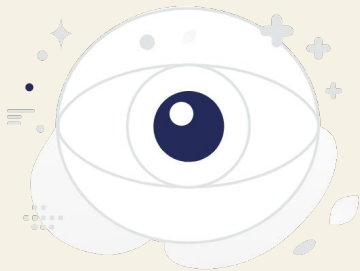
*for***YOU**

# Il superamento della lezione frontale



- Oggi le **nuove tecnologie** stanno rendendo superflua la lezione finalizzata all'esclusiva spiegazione di contenuti da parte dell'insegnante;
- La tradizionale lezione frontale è un **processo** che coinvolge indistintamente tutti gli studenti, obbligandoli a seguire un'esposizione condotta con **modalità e ritmi univoci**;
- Contenuto, forma, strategia comunicativa **non possono che essere gli stessi per tutti**, sebbene ogni studente abbia esigenze metodologiche e temporali personali e distinte.

# L'individualizzazione



- In aula ci sono studenti più intuitivi altri più riflessivi, certi analitici e altri sintetici e queste **differenze individuali** rendono necessarie delle attività differenziate e adeguate a ogni studente.
- Quando questo non avviene, **diventa difficile evitare quelle dinamiche di autoesclusione.**
- Comporta anche il rischio di un **ruolo prevalentemente passivo da parte dello studente**, che non produce un apprendimento significativo, ma una mera memorizzazione di nozioni.

# Apprendimenti a confronto...

APPRENDIMENTO FORMALE

APPRENDIMENTO INFORMALE

Mentre a scuola si sostiene un apprendimento individuale, con le **tecnologie digitali** l'apprendimento è **sociale**: viene promossa la partecipazione a progetti comuni in modo disinteressato, libero e favorito dalla **cultura della condivisione**.

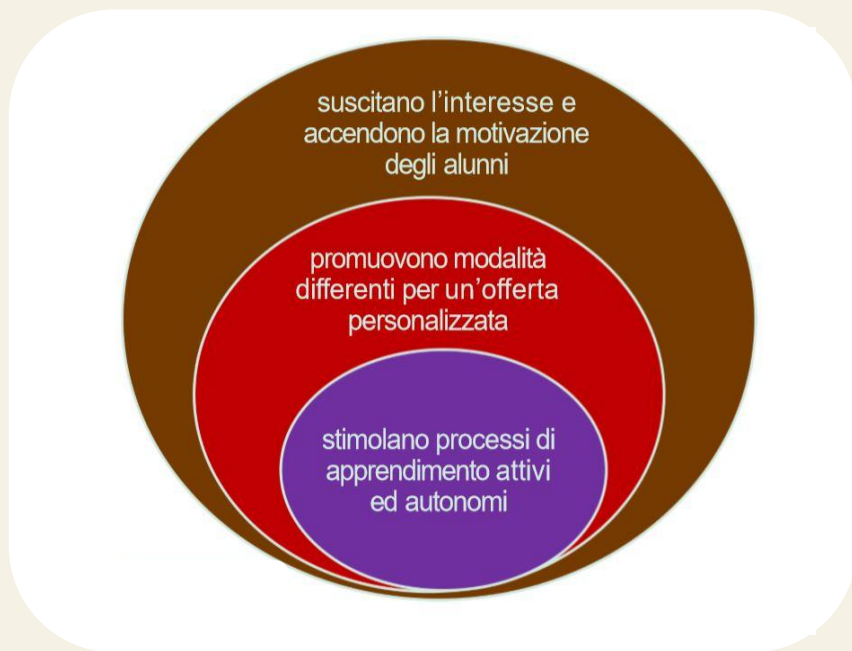
# Il ruolo della cooperazione nel processo di apprendimento

Su cosa si fonda  
la cooperazione?



Qual è il ruolo  
del docente?

# Cosa generano queste metodologie?



# Qualche esempio per voi...



**Tre esempi di metodologie cooperative**

# Il cooperative learning: i gruppi di lavoro

- Gruppi **eterogenei** per capacità, genere e status socio-economico.
- Creare **interdipendenza positiva**: all'interno del gruppo vanno individuati attività e ruoli definiti che permette di determinare "responsabilità individuali".

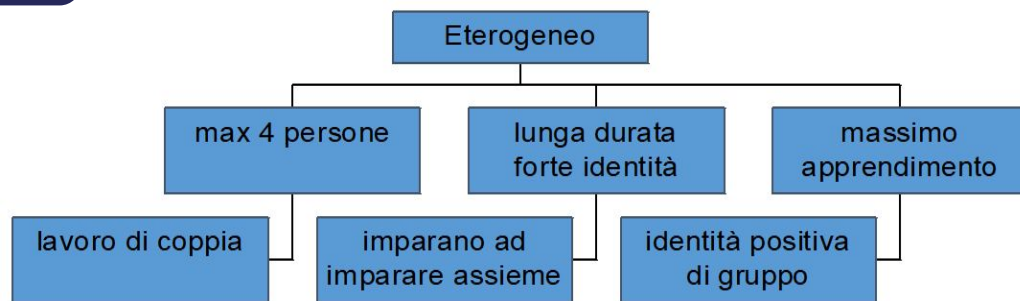


L'integrazione tra **interdipendenza positiva** e **responsabilità** individuale costituisce l'essenza dell'apprendimento cooperativo.



# Struttura e informazioni

## Struttura



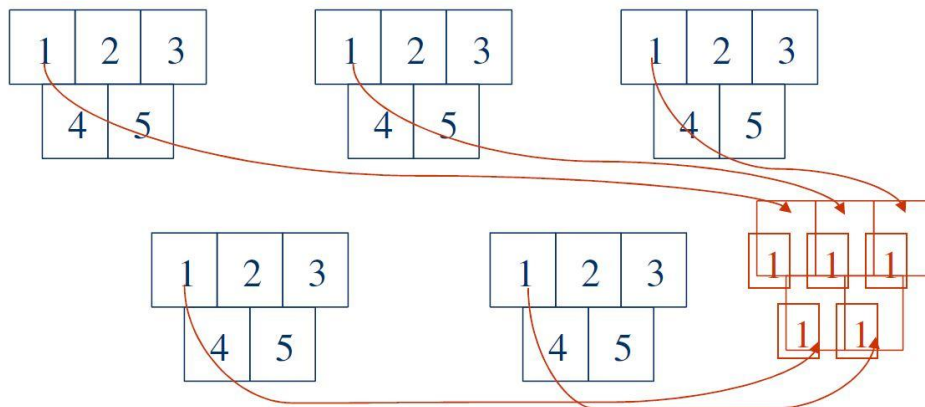
# Il Jigsaw

- Metodologia didattica che **si basa sui vantaggi del cooperative learning**, ma la sua struttura e pianificazione sono più “s sofisticate”.
- Richiede una **grande progettazione** da parte del docente e un macro-argomento che può essere “frammentato”.
- Si presta a **tutte le discipline**.
- È funzionale soprattutto al **I** e al **II ciclo di istruzione**.



# Il Jigsaw: com'è organizzato?

La classe viene organizzata in due tipologie di gruppi: i **gruppi casa** e i **gruppi esperti**.



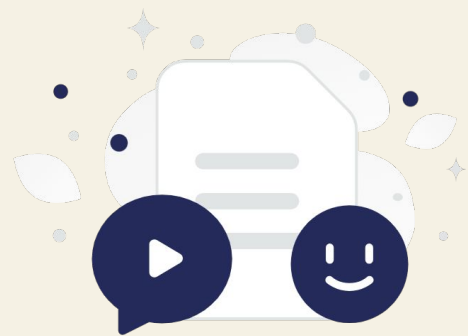
# Il Jigsaw: vantaggi

- Co-costruzione di conoscenza.
- Innesco del Cooperative Learning e del Peer Tutoring.
- Interdipendenza positiva.
- Consolidamento delle competenze relazionali, sociali e comunicative.
- Rielaborazione pragmatica di quanto appreso e studiato.
- Possibilità di valutazione in itinere e formativa da parte del docente.
- Possibilità di osservare i processi sociali e interazionali all'interno del gruppo classe.
- Il docente non è dispensatore di sapere ma mediatore e regista dei processi di apprendimento.
- Attivismo e costruttivismo.



# Flipped classroom

- Metodologia didattica che **“capovolge” e modifica la struttura della lezione frontale**. Ossia, le attività di studio, approfondimento, ricerca ed elaborazione delle conoscenze dal “contesto casa” si spostano nel “contesto scuola”.
- Richiede una progettazione curata delle diverse fasi che la costituiscono, una **sceita mirata degli strumenti e dei contenuti**.
- È una metodologia didattica che trova attuazione nei **differenti percorsi disciplinari** del I e II ciclo di istruzione.



# Flipped classroom: la struttura

La classe viene organizzata in gruppi eterogenei composti preferibilmente da 3/4 studenti. Presenta **4 momenti fondamentali**.

## 1. PRESENTAZIONE DELL'ARGOMENTO (casa)

- Introduzione al percorso di apprendimento attraverso un primo approccio globale alla tematica oggetto di indagine che avviene in forma individuale a casa, mediante l'assegnazione delle risorse, precedentemente selezionate dal docente (materiale cartaceo e digitale).

## 2. LANCIO DELLA SFIDA (scuola)

- Presentazione della situazione-problema.
- Comprensione della situazione problema/consegna.
- Progettazione dell'artefatto/elaborato.
- Individuazione delle elementi (dati informativi, conoscenze necessarie per la fase di elaborazione...).
- Ricerca, studio e indagine, utilizzando le risorse predisposte dall'insegnante e/o individuate dagli studenti.

# Flipped classroom: la struttura

## 3. CONDUZIONE DELLA SFIDA (scuola/casa)

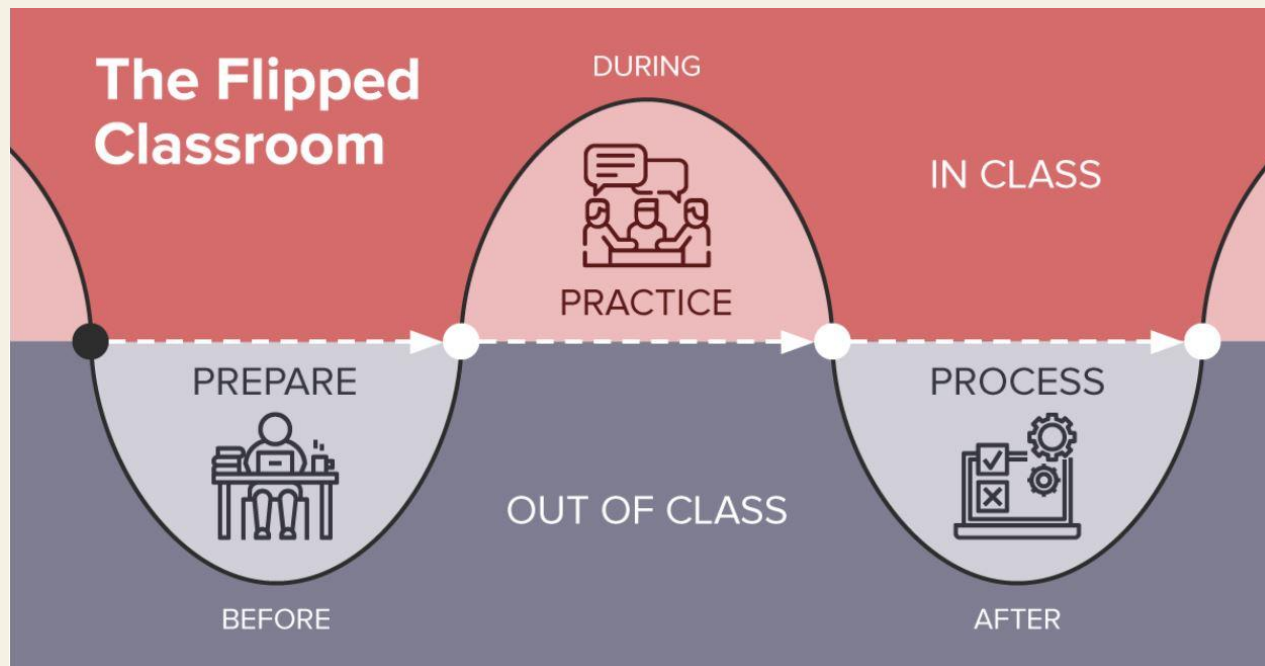
- Attività di costruzione collaborativa delle conoscenze attraverso l'elaborazione del prodotto da parte del gruppo; supporto e guida da parte del docente, che assume un ruolo da regista/tutor.
- I veri protagonisti sono gli studenti.

## 4. CHIUSURA DELLA SFIDA (scuola)

- Condivisione nel contesto classe dell'artefatto da parte del portavoce di ciascun gruppo con relativo momento valutativo e/o autovalutativo secondo criteri stabiliti e resi noti al momento del lancio della sfida.



# Un focus sulla struttura...





# Flipped classroom: vantaggi

- Co-costruzione collettiva di conoscenza (dati informativi, conoscenze fattuali, procedurali ecc.).
- Implementazione del metodo di ricerca e di studio.
- Consolidamento delle competenze relazionali, sociali, comunicative e digitali.
- Attivismo e costruttivismo.
- Autovalutazione e autoregolazione.



# Formazione su Misura *for*YOU

Una formazione **online on demand**,  
che si adatta alle **esigenze** e ai **ritmi**  
degli insegnanti.

**SCOPRI I CORSI**

[www.formazioneSUMISURA.it](http://www.formazioneSUMISURA.it)

