



**LA GESTIONE DELLA CLASSE  
ANCHE IN CONTESTI EMERGENZIALI E POST-  
EMERGENZIALI**

**Marco Renzi**

# IL PERCORSO

- Introduzione al corso e «strumenti del mestiere»: dagli obiettivi alla nuova valutazione
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Le strategie didattiche: dalla teoria alla pratica
- Modelli, esperienze, costruzione di lezioni efficaci

# I dispersi della Dad quei 200 mila ragazzi in fuga dalla scuola

La paura del contagio, le difficoltà di studiare online, la povertà e l'isolamento  
Allarme abbandono dopo due anni scolastici con il virus: dal 40% di Gela al 25% di Pavia

di Ilaria Venturi e Corrado Zunino

ROMA - Non uno di meno

## La scheda Il fenomeno in cifre

# 160.000

**Fino alle medie**  
Sono i bambini di elementari e medie che a settembre 2020 non sono tornati sui banchi secondo un sondaggio della Comunità di Sant'Egidio

# 34mila

**Alle superiori**  
Secondo uno studio Ipsos/Save the children, da settembre a dicembre nel 28% delle classi superiori almeno un ragazzo ha lasciato gli studi: in tutto 34mila

# 13,5%

**In Italia**  
Il tasso di abbandono nel 2019 era al 13,5%, in calo da anni ma sempre molto sopra la media europea del 10%.

# 0,6

**Gli anni persi**  
In assenza di interventi la perdita di apprendimenti equivarrà a 0,6 anni di scuola e aumenterà del 25% la quota di ragazzi delle medie sotto il livello minimo di competenze

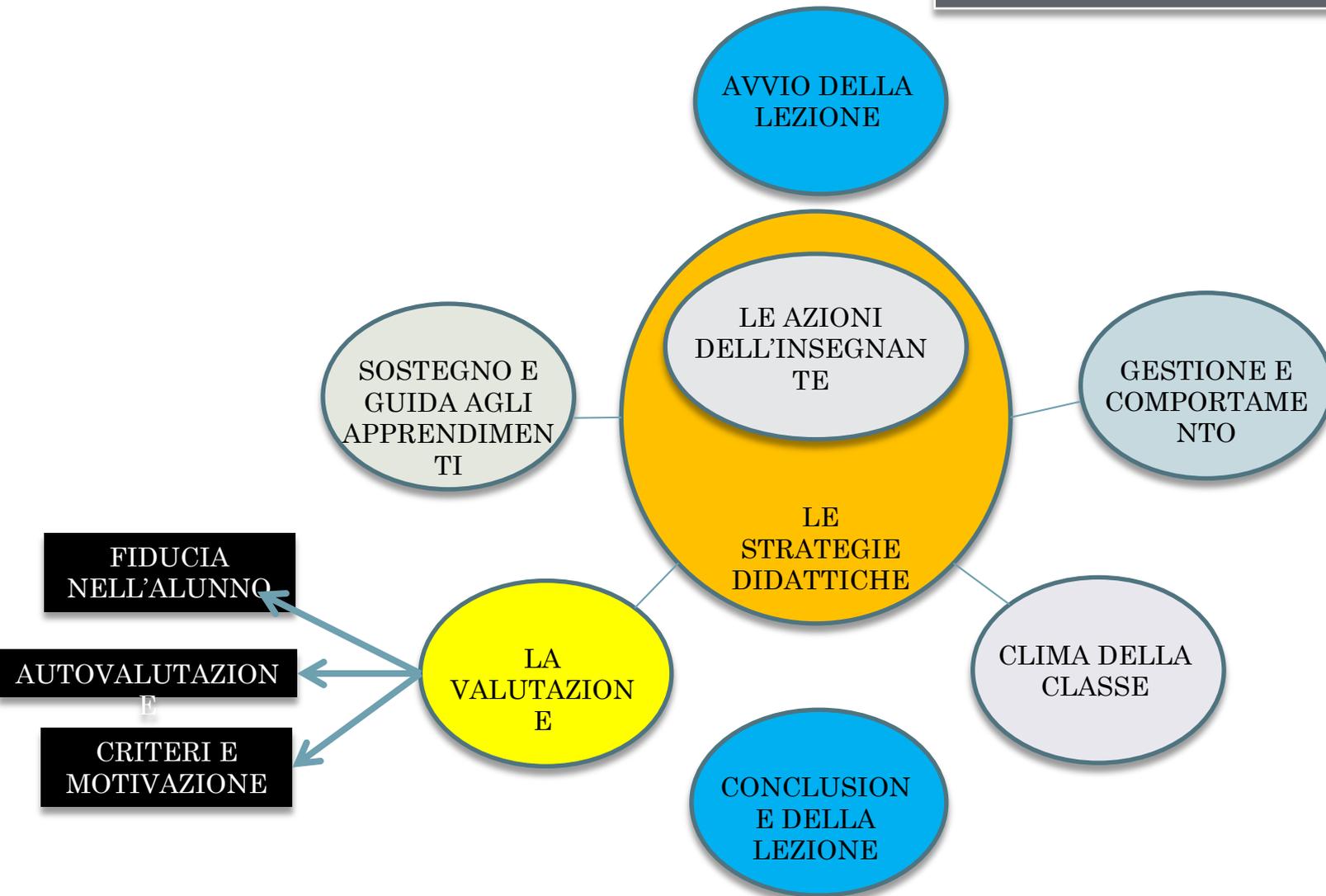
# I consigli (a latere) di Ruth C. Clark

- ✗ Le immagini accompagnate al testo contribuiscono a migliorare gli apprendimenti
- ✗ L'aggiunta di diagrammi aumenta la capacità di fare inferenze
- ✗ L'utilizzo di immagini troppo complesse, ad esempio fotografie, può non facilitare l'apprendimento
- ✗ Le parole che hanno un significato concreto si memorizzano più facilmente
- ✗ Quando il carico cognitivo intrinseco è importante, è necessario ridurre il carico cognitivo estraneo e promuovere il carico cognitivo pertinente
- ✗ Non tutti i giochi multimediali, pur essendo coinvolgenti, migliorano gli apprendimenti
- ✗ La lezione con intervalli di domande migliora l'apprendimento
- ✗ L'utilizzo di *clickers* è preferibile rispetto all'utilizzo di domande su carta (es. Kahoot)
- ✗ Il tutoraggio tra pari è efficace
- ✗ Il lavoro collaborativo ha efficacia nei compiti complessi. Nei lavori semplici si ottengono migliori risultati con il lavoro autonomo

# TASSONOMIA DI ANDERSON E KRATHWHOL



# Dentro la lezione



# GLI STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE IN ITINERE

L'osservazione

Compiti pratici aperti  
e/o compiti autentici

Il colloquio individuale

Prove di verifica

L'analisi delle interazioni  
verbali, delle argomentazioni

Elaborati scritti

Routine scolastiche

# Verifiche per tutti i gusti

**STIMOLO APERTO  
RISPOSTA APERTA**

Prove non strutturate:

**Temi**

**Relazioni su esperienze**

**Produzioni creative**

**Interrogazioni/colloqui a bassa  
strutturazione**

**STIMOLO CHIUSO  
RISPOSTA APERTA**

Prove semi-strutturate:

**Saggi brevi**

**Produzioni scritte con schemi  
o domande guida**

**Serie di domande a risposta  
aperta breve**

**Interrogazioni/colloqui  
strutturali**

**STIMOLO CHIUSO  
RISPOSTA CHIUSA**

Prove strutturate:

**Vero-Falso**

**Corrispondenza (matching)**

**Completamenti (cloze)**

**Scelta multipla**

**Risposta aperta univoca**

**STIMOLO APERTO  
RISPOSTA CHIUSA**

Pseudo prove:

**All'alunno viene chiesto se  
concorda o meno con  
l'affermazione fatta  
dall'insegnante**

# In itinere

giorno.  
Ancora  
SCARSO!  
Ma Samu,  
21/11  
21/11

che lo scorso  
abbiamo raccontato tutto alla mamma ed ~~gli~~ ~~è~~ ~~risultato~~  
Per legge  
"AD ALTA  
VOCE!!" e  
"ascoltat!!"  
Sei passato  
dalla 3<sup>a</sup> persona  
alla 1<sup>a</sup>!!  
Discreti+



# NOTA MI 2158 DEL 4/12/2020

Valutazioni in itinere:

“le loro modalità pratiche restano affidate agli insegnanti perché esse, e le relative prove, sono, per così dire, una parte del processo quotidiano di raccolta degli elementi che conducono alle valutazioni periodiche e finali. Sono **‘appunti di viaggio’**, per gli insegnanti, gli alunni, i genitori, che danno conto anzitutto del progresso degli apprendimenti, ma che consentono, altresì, agli stessi insegnanti di **rimodulare la propria attività e di progettare i momenti di individualizzazione e di personalizzazione** che sono strumenti preposti al successo formativo delle classi a loro affidate”.

# COMPITI E COMPITI

## **Compiti routinari**

- Presentano una sola risposta esatta
- Possono essere eseguiti velocemente dal singolo alunno
- Richiedono un «basso» impegno cognitivo, metacognitivo, emotivo
- Prevedono la ripetizione mnemonica di procedure

## **Compiti concettuali**

- Prevedono più di una risposta corretta o più percorsi risolutivi
- Richiedono una varietà di abilità e di comportamenti
- Richiedono un impegno «alto» dal punto di vista cognitivo, metacognitivo, emotivo
- Coinvolgono più sensi
- Richiedono l'utilizzo di più codici comunicativi

# COMPITI DIVERSAMENTE VALUTATIVI

## **Compiti routinari**

- «L'Italia è una repubblica democratica fondata...sulle fotocopie»
- Ripeti le tabelline
- Trova gli articoli
- Evidenzia...

## **Compiti concettuali**

- Costruisci una mappa concettuale
- Leggi una carta topografica per attività di orienteering
- Organizza il tuo «negozio»
- Raccogli informazioni e sensibilizza sul tema...
- Valuta strategie risolutive diverse per un problema vero

# COMPITO ROUTINARIO

Completa le tabelle di addizione e sottrazione.

+	3	5	2	4	1
15					
11					
9					
12					
10					

-	2	3	4	10	8
24					
30					
27					
26					
19					

Scrivi il numero mancante.

$30 - \underline{\quad} = 27$

$30 - \underline{\quad} = 14$

$30 - \underline{\quad} = 5$

$30 - \underline{\quad} = 17$

$30 - \underline{\quad} = 24$

$30 - \underline{\quad} = 25$

Copia e risolvi sul quaderno. Segui la procedura dell'algoritmo studiato.

Problema

Nonna Mena aveva comperato 3 scatole di cioccolatini a forma di scheletrini. le aveva aperte e aveva messo su un vassoio tutti i cioccolatini: erano 27!

La sera di Halloween sono venuti a trovarla tanti bambini ai quali ha dato un po' di quei cioccolatini. Ora nonna mena li conta: sono rimasti 8 cioccolatini.

Quanti cioccolatini hanno mangiato i bambini?



Ora di fine

# COMPITO ROUTINARIO

Completa le tabelle di addizione e sottrazione.

+	3	5	2
15			
11			
9			
12			
10			

Scrivi il numero mancante

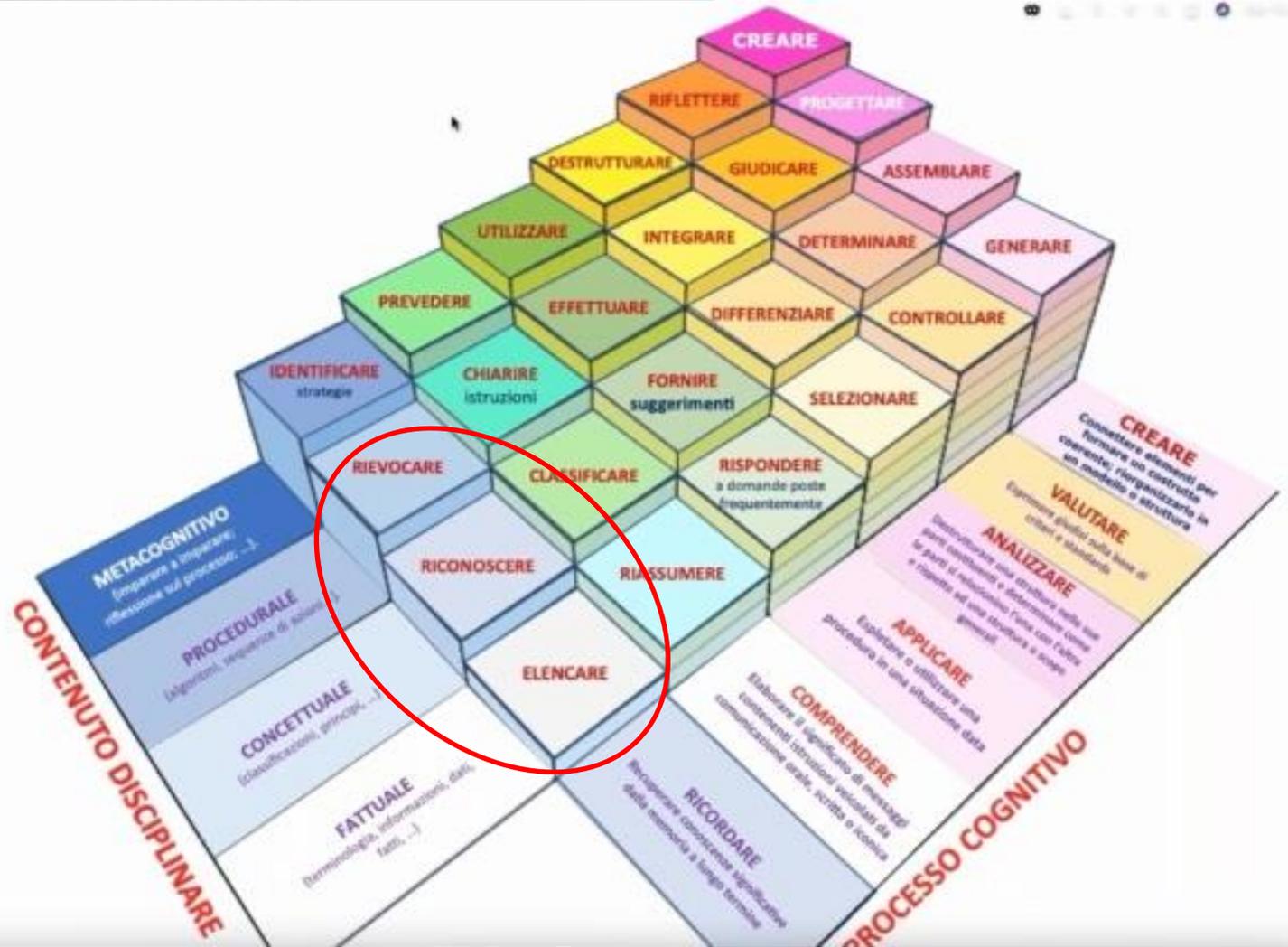
$$30 - \underline{\quad} = 27$$

$$30 - \underline{\quad} = 17$$

Copia e risolvi sul quaderno

Problema

Nonna Mena aveva comprato  
 le aveva aperte e aveva  
 La sera di Halloween sono  
 po' di quei cioccolatini.  
 Quanti cioccolatini hanno



# TRASFORMAZIONE DEL COMPITO ROUTINARIO

✍️ Copia e risolvi sul quaderno. Segui la procedura dell' algoritmo studiato.

Problema

Nonna Mena aveva comperato 3 scatole di cioccolatini a forma di scheletrino, le aveva aperte e aveva messo su un vassoio tutti i cioccolatini: erano 27!

La sera di Halloween sono venuti a trovarla tanti bambini ai quali ha dato un po' di quei cioccolatini. Ora nonna mena li conta: sono rimasti 8 cioccolatini.

Quanti cioccolatini hanno mangiato i bambini?



Ora di fine



Nonna mena aveva comperato 3 scatole di cioccolatini a forma di scheletrino, le aveva aperte e aveva messo su un vassoio tutti i cioccolatini: erano 27!

La sera di halloween sono venuti a trovarla tanti bambini ai quali ha dato un po' di quei cioccolatini. Ora nonna Mena li conta. Sono rimasti 8 cioccolatini.

**Formula tu la domanda!**

# TRASFORMAZIONE DEL COMPITO ROUTINARIO

Nonna mena aveva comperato 3 scatole di cioccolatini a forma di scheletrino, le aveva aperte e aveva messo su un vassoio tutti i cioccolatini: erano 27!

La sera di halloween sono venuti a trovarla tanti bambini ai quali ha dato un po' di quei cioccolatini. Ora nonna mena li conta: sono rimasti 8 cioccolatini.

**Formula tu la domanda!**

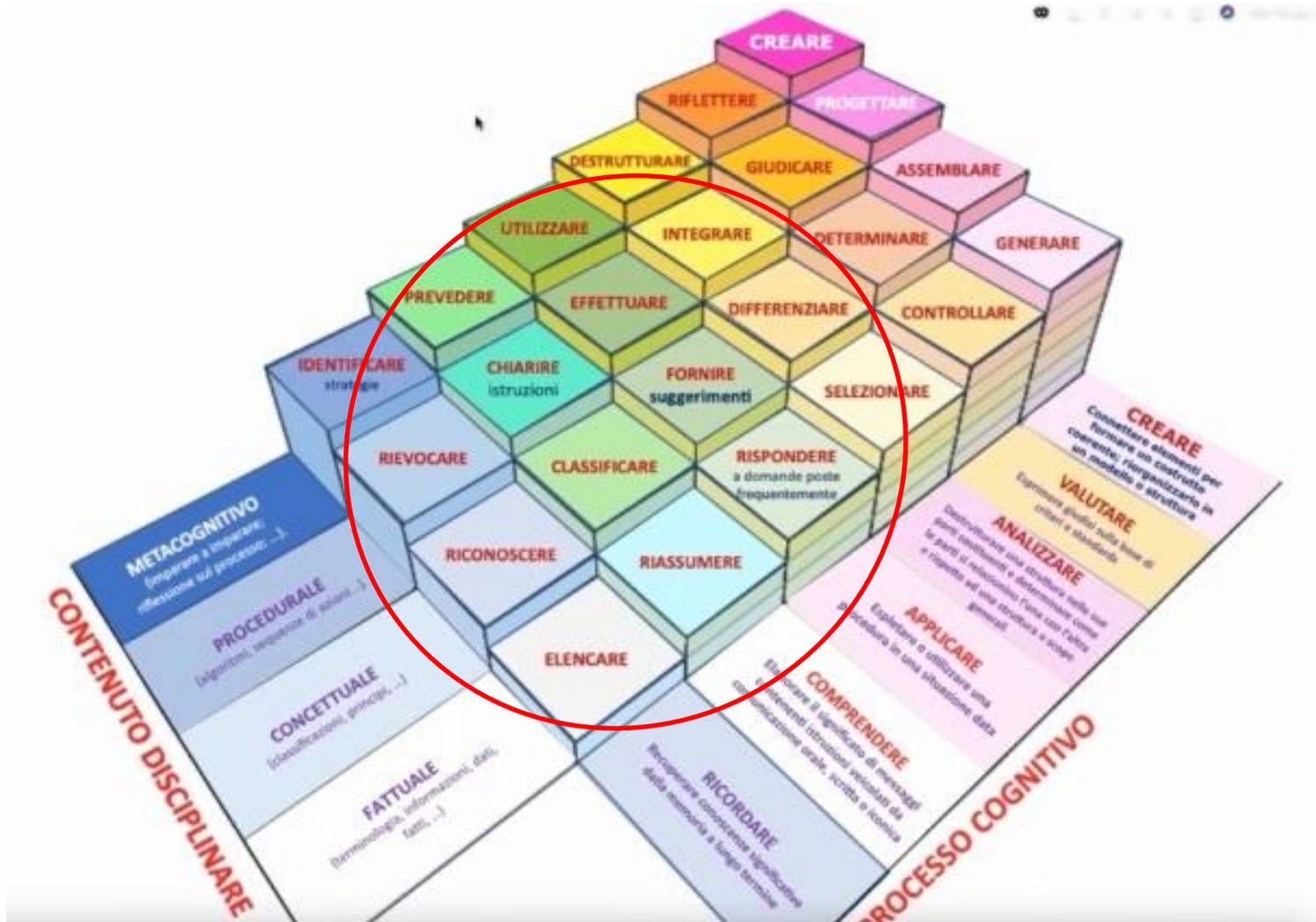
Traguardi	Obiettivi
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo</p> <p>Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p>

# DAL COMPITO ROUTINARIO AL COMPITO CONCETTUALE

La scuola organizza una escursione al Sasso di Simone per tutte le classi e ciascun alunno avrà in dotazione un block-notes per prendere appunti (block-notes costruiti dalla classe II). Non tutti i bambini hanno ritirato la liberatoria che devono firmare i genitori e sul tavolo rimangono ancora 12 fotocopie.

Quanti block-notes occorre preparare?

# COMPITO CONCETTUALE



# ESEMPIO TRATTO DA SONIA SORGATO

Lunedì 1 Marzo 2021

Letture del testo il Mostro Meduso

Obiettivo: leggere e comprendere testi di diversa tipologia individuandone le informazioni principali.

## IL MOSTRO MEDUSO

### 1 Leggi il testo con attenzione.

Meduso era un mostro sfortunato. Era nato nella dispensa di una cucina: il suo corpo era una pagnotta bella croccante, la faccia una piadina gialla e saporita, i capelli erano spaghetti al sugo di pomodoro; le gambe e le braccia poi erano cannelloni che mettevano appetito solo a vederli; mani e piedi, invece, erano brioche e cornetti di quelli che si mangiano per colazione.

# ESEMPIO TRATTO DA SONIA SORGATO

disciplina <b>MATEMATICA/TECNOLOGIA</b>					
obiettivo: <b>CODING + METACOGNIZIONE</b> <i>20/4</i> <i>risolvere i problemi</i> <i>scrivere diagrammi di flusso se come si</i>					
SITUAZIONE NOTA <input type="checkbox"/>		SITUAZIONE NON NOTA <input checked="" type="checkbox"/>			
nome alunni	AUTONOMIA	CONTINUITÀ	RISORSE FORNITE DAL DOCENTE	RISORSE REPERITE ALTROVE	APPRENDIMENTO/ELABORAZIONE DEI CONTENUTI
	SI	BUONA METACOGN.	SI		EFFIC.
	QUC IMBOCCATA		,		medio SOSTANZ
	con un po' di aiuto	queste volte non la pigliate	,		ESSENZIALI
	SI		,		EFFICACE
					
	CON TANTO AIUTO	anche queste volte male	,		PARTIALI
					
	SI		,	HA PRESO IL VECCHIO QUAD.	molto bene PENAM&SIC&APP
	DA SOLA	Abb. BENE come sempre	,		BUONA EFFICACE

# A SCUOLA POETANDO

Ieri sera a cena...»

Descrizione  
dell'ambiente e dei  
personaggi

Correttezza  
ortografica

Efficacia  
comunicativa  
(struttura, uso della  
punteggiatura)

Risorse

# Cosa sappiamo sulla didattica che funziona

Posizione	Fattore di influenza	Effect Size
1	<b>Autovalutazione/aspettative degli studenti</b>	1,44
2	Programmi piagetiani	1,28
3	Risposta all'intervento	1,07
4	Credibilità dell'insegnante	0,90
5	<b>Valutazione formativa</b>	0,90
6	Micro-insegnamento	0,88
7	Discussione in classe	0,82
8	Interventi inclusivi per studenti disabili	0,77
9	Chiarezza dell'insegnante	0,75
10	<b>Feedback</b>	0,75
11	Reciprocal teaching	0,74
12	Relazione positiva insegnante/studenti	0,72
13	Strategie metacognitive	0,69

# Cosa sappiamo sulla didattica che funziona

<b>Posizione</b>	<b>Fattore di influenza</b>	<b>Effect Size</b>
14	Sviluppo professionale	0,62
15	Insegnare con il problem solving	0,61
16	Assenza di etichettatura degli studenti	0,61
17	Insegnamento fonemico	0,6
18	Strategie di insegnamento	0,6
19	Strategie cooperative	0,59
20	Abilità di studio	0,59
21	Istruzione diretta	0,59
22	Programmi di simulazione tattile	0,58
23	Programmi per la comprensione del testo	0,58
24	Mastery learning	0,58
25	Esempi pratici	0,57
26	Didattica in ambiente domestico	0,57

# I DUE PILASTRI DELLA VALUTAZIONE IN ITINERE

## Feedback

Quando e come è utile il feedback?

1. Quando è tempestivo, continuo, accurato e specifico
2. Quando contiene informazioni sulla qualità dei risultati ottenuti nella performance
3. Quando indica i passi da compiere per migliorare l'utilizzo delle risorse e le strategie da seguire
4. Quando spiega «perché» è stato raggiunto un determinato risultato e «come»
5. Quando usa un linguaggio chiaro e descrittivo

## Autovalutazione

Quando e come è utile l'autovalutazione?

1. Quando si è giunti al termine di una attività/performance
2. Quando è necessario avviare percorsi metacognitivi
3. Quando gli alunni hanno la possibilità di condividere criteri di valutazione
4. Quando l'errore è considerato un normale «inciampo» lungo la strada degli apprendimenti
5. Quando si affrontano temi e situazioni note e non note

# Esempio di griglia di auto-valutazione scuola Primaria (R.Viglino)

RUBRICA DI VALUTAZIONE ASCOLTO ATTIVO alunno _____		Classe II
PRINCIPIANTE	BUON ASCOLTATORE	ESPERTO ASCOLTATORE
OHo qualche difficoltà a controllare la posizione del mio corpo	OQuasi sempre riesco a controllare la posizione del mio corpo	OControllo in modo continuativo la posizione del mio corpo
OFaccio fatica a mantenere il silenzio quando qualcuno parla	OIn generale mantengo il silenzio quando qualcuno parla	OMantengo sempre il silenzio quando qualcuno parla
OSpesso interrompo chi parla o mi sovrappongo	OIn generale rispetto abbastanza il turno di parola	ORispetto sempre il turno di parola
OSolo qualche volta riesco a guardare per un tempo adeguato chi parla	ORiesco spesso a guardare per un tempo adeguato chi parla	OGuardo sempre chi parla per tutto il tempo
ONon sempre ascolto ciò che viene detto	OAscolto ciò che viene detto in modo discontinuo	OAscolto con attenzione ciò che viene detto
ONon sempre manifesto il mio interesse per ciò che viene detto con lo sguardo e i gesti	OSpesso manifesto con lo sguardo e i gesti interesse per ciò che viene detto	OManifesto sempre con lo sguardo e i gesti interesse per ciò che viene detto
OSpesso non comprendo ciò che viene detto	OComprendo gli elementi essenziali di ciò che viene detto	OComprendo in modo completo ciò che viene detto
OSpesso le mie domande non sono pertinenti	OPongo spesso domande pertinenti	OPongo sempre domande pertinenti
OSpesso le mie domande non sono complete e ben organizzate	OGeneralmente le mie domande non sono complete e ben organizzate	OLe mie domande sono complete e ben organizzate
OHo difficoltà a rielaborare l'ascoltato	ORielaboro l'ascoltato in modo essenziale	ORielaboro l'ascoltato in modo completo



# Una valutazione diversamente valutativa: il feedback

Quando e come è utile il feedback?

1. Quando è tempestivo, continuo, accurato e specifico
2. Quando contiene informazioni sulla qualità dei risultati ottenuti nella performance
3. Quando indica i passi da compiere per migliorare l'utilizzo delle risorse e le strategie da seguire
4. Quando spiega «perché» è stato raggiunto un determinato risultato e «come»
5. Quando usa un linguaggio chiaro e descrittivo

# Da evitare

- **Fare confronti**
- **Dare voti generali**
- **Dare feedback scoraggianti o che minano l'autostima**
- **Interrompere i bambini mentre stanno eseguendo un lavoro**

# Il feedback giusto

**Bravo Michele!  
Beh, non era un  
compito difficile.**

**Hai fatto un testo  
orribile, Maria, sei  
una pasticciona!**

**Mario, il tuo  
esercizio è il  
migliore della  
classe**

**Feedback di  
controllo e  
feedback  
informativo-  
formativo**

**Loredana, come  
mai questa volta  
hai avuto difficoltà  
ad individuare le  
parole chiave?**

**Lucia, ti stai  
sforzando di  
scrivere con una  
calligrafia leggibile  
e si vede**

**Luca, hai fatto  
progressi, ora  
cerca di rivedere  
l'uso del  
congiuntivo**

# Feedback di controllo e feedback informativo-formativo

## Feedback di controllo

- È casuale
- È generico
- È globale
- È basato su impressioni e inferenze
- È focalizzato sulla persona
- È giudicante
- Considera la prestazione come isolata e definitiva
- Favorisce la valutazione sommativa
- Non riconosce il significato della realizzazione del compito per il singolo
- Sottolinea l'abilità personale o cause esterne (es. la fortuna, la facilità, ecc.)
- Stimola il confronto con gli altri (valutazione basata sulla norma, o media)

## Feedback informativo-formativo

- È sistematico
- È specifico
- È dettagliato
- È basato su osservazioni concrete
- È focalizzato sul compito
- È descrittivo
- Considera la prestazione come 'lavoro in corso'
- Favorisce la valutazione formativa
- Valorizza il successo di ogni singolo studente
- Sottolinea, oltre all'abilità, lo sforzo e l'impegno personale
- Stimola il confronto con precedenti prestazioni (valutazione per criteri)

Un presupposto educativo errato (ma molto radicato...), che confonde «voto» e «feedback» ...

## Senza voti

— **Giocheremo** alla scuola — dice Enrica alla sua bambola. — Io sarò la maestra e tu la **scolar**a. Se sbaglierai il dettato io ti metterò quattro.

— Cosa c'entra il quattro? — chiede la bambola.

— C'entra sì. Una volta a scuola la maestra metteva dieci a chi faceva bene e quattro a chi faceva male.

— Perché?

— Perché così gli scolari imparavano.

— Mi fai ridere! Sai andare in **bicicletta**?

— **Certo**.

— E quando stavi imparando e cadevi, la mamma ti dava un quattro o ti metteva un cerotto? Quando imparavi a camminare e facevi un capitombolo, ti scriveva forse un quattro sul sedere?

— **No**.

— Ma a camminare hai imparato lo stesso. E hai imparato a parlare, a mangiare, ad allacciarti le scarpe, ad abbottonarti il grembiule, a usare il telefono, a distinguere un frigorifero da un portacenere. Tutto senza voti, nè belli nè brutti.

G. Rodari (1973), *La bambola a transistor*, in *Novelle fatte a macchina*, Torino: Einaudi.

# Cosa fa l'insegnante in classe





# IL MODELLO DI JAKOB KOUNIN

- × La presenza efficace (Withitness)
- × Slancio e scorrevolezza
- × Condurre più attività contemporaneamente
- × Didattica differenziata
- × Effetto onda



# IL MODELLO DI LEE CANTER

Si fonda sul rispetto dei diritti reciproci

- ✘ L'insegnante formula consegne e usa un linguaggio puntuale
- ✘ Assume un ruolo autorevole
- ✘ Stabilisce norme e direttive
- ✘ Promuove comportamenti collaborativi e tolleranti
- ✘ E' intransigente verso le condotte scorrette
- ✘ Guida il percorso formativo
- ✘ Favorisce l'instaurarsi di un clima pacato e sereno
- ✘ Sprona alla collaborazione e al sostegno reciproco

# IL MODELLO DI FREDRIC JONES

*«Gli insegnanti prendono ogni giorno circa cinquecento decisioni di conduzione della realtà di classe, che rende il loro lavoro secondo solo come complessità e stress a quello dei controllori di volo del traffico aereo» (1987)*

- ✘ Precisa organizzazione della classe
- ✘ Importanza del linguaggio corporeo: prossimità, contatto oculare, espressioni facciali, postura, segnali e gesti, respirazione, tono della voce
- ✘ Per chi è in difficoltà: positiva interazione di supporto (lodare, suggerire, allontanarsi) piuttosto che «aiuto universale»
- ✘ Sistema corretto di incentivi (attività gratificanti piuttosto che voti e note di merito)

# Le scelte strategiche



# Dentro la lezione

- × Preparazione
- × Avvio
- × Svolgimento
- × Conclusione



## La classe come ambiente fisico e sociale (D'Alonzo)

- × Multidimensionalità
- × Simultaneità
- × Immediatezza
- × Imprevedibilità
- × Dominio pubblico
- × Storicità

## **Le condotte scorrette dell'alunno (D'Alonzo)**

- × Parlare senza permesso
- × Non ascoltare l'insegnante mentre parla o spiega un esercizio
- × Alzarsi senza permesso
- × Disturbare un compagno
- × Stare «sulle nuvole»

## **L'insegnante sostiene i bisogni emotivi degli alunni/studenti**

Bisogni emotivi: ricerca di attenzione, rassicurazione, ricerca di conferma da parte dell'insegnante.

L'insegnante sostiene l'autostima e rinforza la percezione di efficacia dei singoli e del gruppo



# DOMANDE

- ❑ **L'insegnante si accorge dello stato emotivo di uno studente che sembra pensieroso, cerca di non dare peso alla situazione e continua la lezione rivolgendo attenzione a tutta la classe.**



# DOMANDE

- **Uno studente chiede all'insegnante se sta svolgendo bene il compito. L'insegnante risponde: «Non ti preoccupare, verifichiamo al termine del lavoro».**



# DOMANDE

- **Prima di proporre un compito alla classe, l'insegnante, rivolgendosi a tutti, precisa: «Oggi faremo un esercizio un po' più difficile rispetto a quelli che abbiamo fatto fino ad ora, ma sono sicura che lo svolgerete al meglio».**



## Alfabetizzazione emotiva: due piani di lavoro

- ❖ Coscienza di sé
- ❖ Capacità di gestirsi
- ❖ Consapevolezza sociale
- ❖ Abilità relazionale
- ❖ Capacità di prendere decisioni responsabili

tristezza

gioia

rabbia

paura

disgusto

*La parte emotiva come alleata di un'efficace attività di pensiero, soprattutto quando i propri e gli altrui vissuti affettivi sono riconosciuti e gestiti*

## George Lucas intervistato da Daniel Goleman

**Goleman:** «*La relazione umana è quindi ancora più essenziale quando gli allievi stanno imparando ad usare il computer?»*»

**Lucas:** «*Sì, e quello è anche il momento in cui entra in gioco l'intelligenza emotiva perché, se stai lavorando in gruppi, devi veramente **imparare ad argomentare, a presentare i fatti, a dimostrare la legittimità del tuo punto di vista** e non soltanto pretenderla, aggredire gli altri o fermarti alle apparenze. Devi imparare ad abbandonare le tue convinzioni quando si dimostrano errate e a non lasciare che il tuo orgoglio o altri fattori diventino di ostacolo. Devi essere in grado di ammettere che ti sei sbagliato, che le informazioni che hai raccolto sono scorrette ed essere disposto a utilizzarne di migliori insieme agli altri...»*»

# Strategie classica

**Rigidamente  
recettiva**

Impostazione  
asimmetrica

Gestione del tempo

**Multimodale**

Impostazione  
asimmetrica

Utilizzo di strumenti  
multimediali,  
organizzatori grafici,  
più codici comunicativi



# Strategia classica

## **Punti di forza**

Trasmissione  
di contenuti e  
di conoscenze

Sviluppo delle  
capacità di  
ascolto

## **Punti di debolezza**

Rischio di  
essere prolissi

Rischio di  
perdere per  
strada una  
parte della  
classe

# Strategia comportamentale

## **Punti di forza**

Irrobustisce

l'autostima

E' supportata

da evidenze

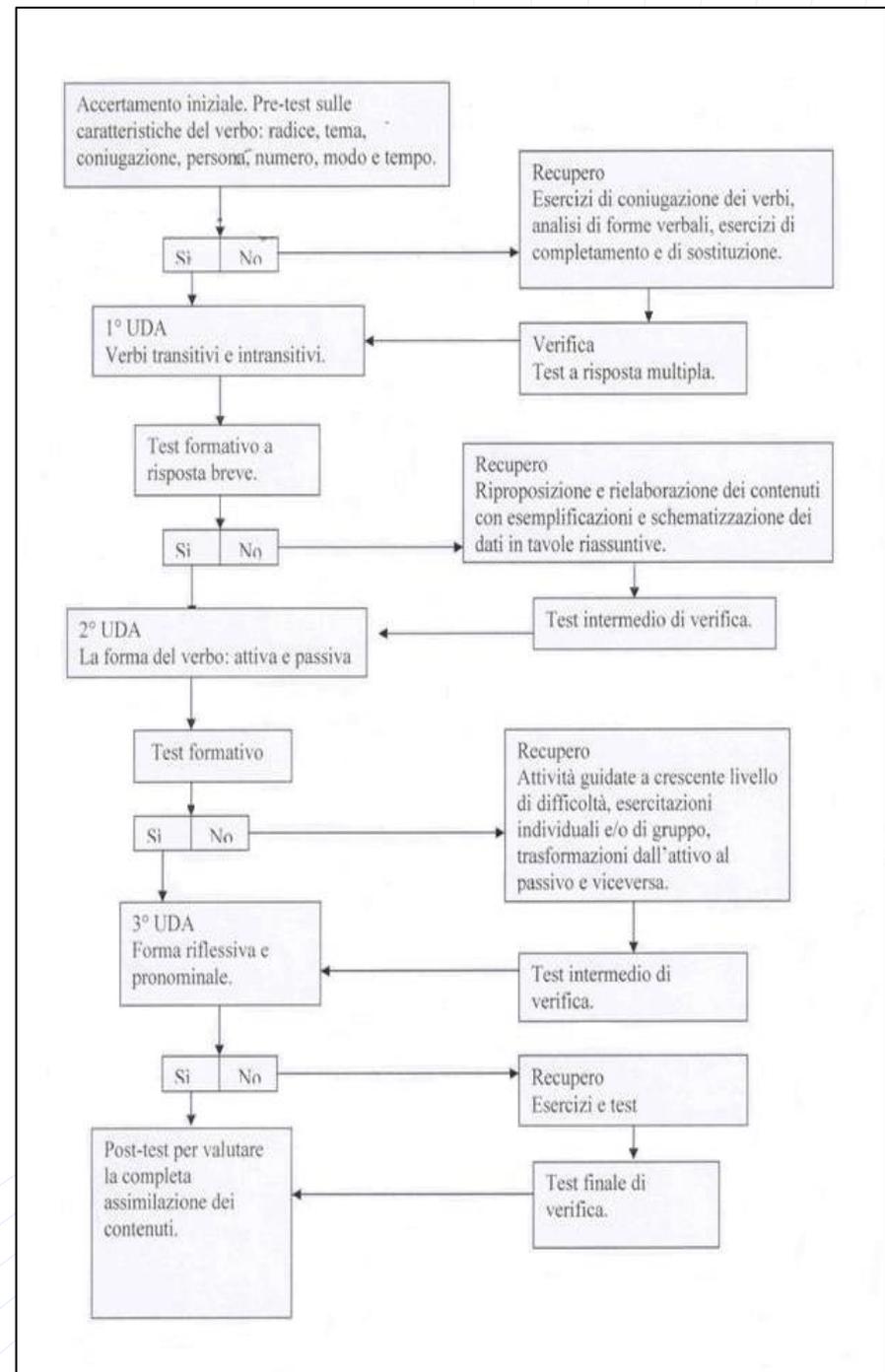
sperimentali

## **Punti di debolezza**

Aumento del  
carico di lavoro  
per il docente

Può sconfinare  
nell'addestram  
ento

# MASTERY LEARNING



## La teoria del carico cognitivo

- 1- fare attenzione agli elementi distrattivi
- 2 – usare con parsimonia le doppie e le triple negazioni
- 3 – non utilizzare troppe slide (se si usano)
- 4 – no interruzioni e divagazioni
- 5 – focalizzare gli sforzi e utilizzare il feedback articolato

# Strategie simulative

## Simulazione simbolica

Ricostruzione di eventi o fatti in ambito artificiale in classe o in laboratorio



## Game Based learning

Utilizzo di software

## Studio di caso

Brani di testi  
Diari  
Ecc

## Drammatizzazione

Immedesimazione in ruoli e personaggi



# Strategie simulative

## **Punti di forza**

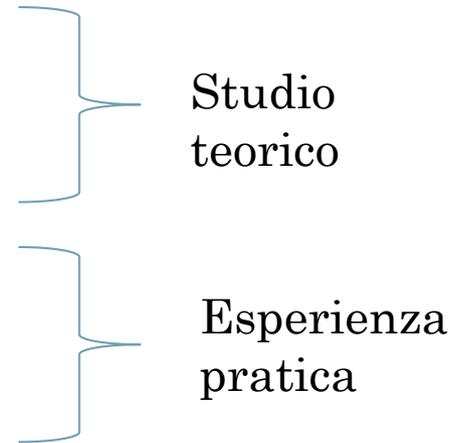
Forte  
coinvolgimento

## **Punti di debolezza**

Complessità di  
realizzazione

# Strategia simulativa

- Studio di caso
- Simulazione simbolica
- *Game Based Learning*
- Drammatizzazione



Nella DAD:

- Ricerche on-line
- Prodotti multimediali
- Realizzazione di video-clip

# Strategia simulativa

Studi di caso

Analisi e comprensione di fenomeni complessi  
promuovono **riflessività**, **pensiero critico** attitudine  
al **problem solving**

## Strategia simulativa

Esempio di studio di caso

**L'acqua che beviamo è adatta ai bambini?**

*Le acque migliori per bambini risultano essere quelle con residuo fisso inferiore a 500 mg/l*

Contenuto Minerale mg/l	Residuo Fisso a 180°C (mg/l)	Magnesio	Sodio	Calcio
Amorosa	20,2	0,6	4,0	0,9
Fabia	441	4,1	17,0	137,5
Ferrarelle	1245	20	48	377
Gaudianello	1125	52	129	152
Lete	915	17,5	5,1	321
Levissima	75,5	1,7	1,8	19,5
Mangiatorella	68,2	1,6	9,8	6,2
Rocchetta	117,07	3,5	4,6	57,1
Panna	144	6,9	6,5	30,2
San Benedetto	274,8	29,4	6,9	48,2
Sangemini	988	15,2	19,6	325,1
Santa Croce	170,4	4,6	1,2	48,1
Santagata	1083	20	49	280
S. Pellegrino	952	52,5	35	185,6
Uliveto	850	33,5	89,2	190,1
Vera	160	12,8	2	36,1

# Strategia simulativa

## *Game Based Learning*



The screenshot shows a game interface on a dark background. At the top left, the time is 6:04. At the top center, there are navigation arrows and the text "7 / 10". At the top right, there is a checkmark and the number "17".

The main content area is divided into two sections. On the left, there is a dashed-line box containing several colored labels: "persona" (green), "animale" (yellow), "singolare" (pink), "femminile" (blue), "maschile" (yellow), "plurale" (pink), and "proprio" (green). On the right, the text "finestre è un nome" is written in white. Below it, the word "di" is followed by a dashed box containing the word "cosa" in green, and two more empty dashed boxes. To the right of "finestre è un nome", there is a dashed box containing the word "comune" in blue.

At the bottom left, there is a menu icon (three horizontal lines). At the bottom center, there is a button labeled "Invia Risposte". At the bottom right, there are four arrows pointing outwards. Below the screenshot, the text "Analisi di nomi" is visible on the left, and a "Condividi" button with a share icon is on the right.

# L'apprendimento multimediale

- ▣ Il principio della coerenza
- ▣ Il principio della segnalazione
- ▣ Il principio della ridondanza
- ▣ Il principio della contiguità spaziale
- ▣ Il principio della contiguità temporale
- ▣ Il principio della segmentazione
- ▣ Il principio dell'istruzione propedeutica
- ▣ Il principio della modalità
- ▣ Il principio della multimedialità
- ▣ Il principio della personalizzazione
- ▣ Il principio della voce
- ▣ Il principio dell'immagine

# Strategie collaborative

**Mutuo insegnamento**

*Peer tutoring*

*Reciprocal teaching*

Ecc.

**Apprendimento cooperativo**

Interdipendenza positiva al centro

**Discussione**

*Brainstorming*

e ruolo del docente

# Strategie collaborative

## Punti di forza

Possibilità di utilizzare l'»energia» del gruppo

Efficacia confermata dalle evidenze

## Punti di debolezza

Non funziona con compiti troppo complessi

Non funziona con compiti troppo semplici

## Competenze di educazione civica

Ad es. **Sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. È consapevole dei principi di solidarietà e di uguaglianza. Conosce i principi fondamentali della Costituzione. Collaborare e perseguire una meta comune.**

## Eterogeneità delle classi: ostacolo o risorsa?

Oggi abbiamo classi con persone:

a - non autoregolate

b - spesso scarsamente motivate

c - estraniare

Da ciò nasce l'esigenza di conseguire obiettivi di tipo comportamentale prima di quelli cognitivi

## Mario Comoglio e l'apprendimento cooperativo

Per Comoglio gli obiettivi sono di natura complessa e non possono essere conseguiti con l'approccio metodologico comportamentista dei piccoli passi (dal semplice al complesso) o con quello della rigida sequenzialità della procedura che si ispira al cognitivismo ma con una scuola **“centrata sullo studente”** che educa alla **“costruzione della propria conoscenza”**

# Costruttivismo

La conoscenza è il prodotto di una costruzione attiva del soggetto

Ha carattere “situato”, ancorato nel contesto concreto

Si svolge attraverso particolari forme di collaborazione e negoziazione sociale

Jonassen, 1994



## Prime cose da fare

Preparare il terreno:

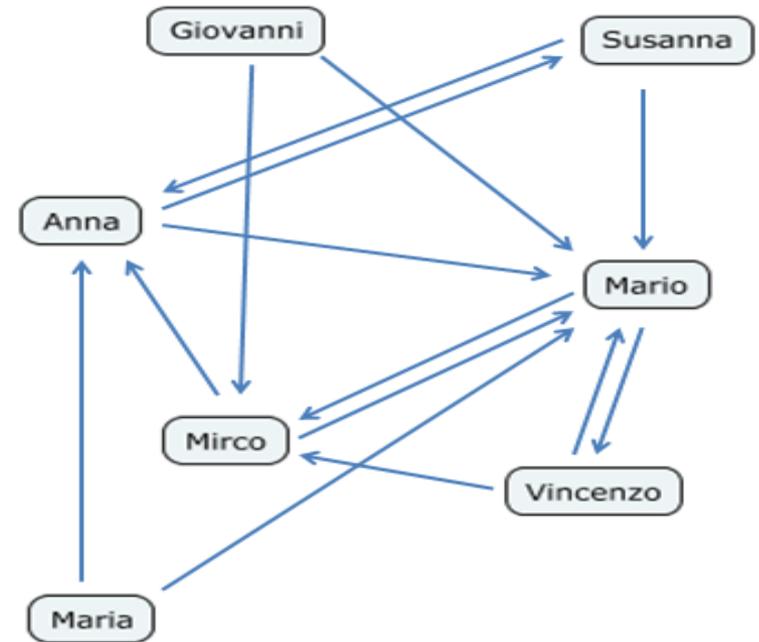
- favorire le amicizie tra alunni - “Se vuoi migliorare il rendimento scolastico di ogni studente, dagli un amico” (Roseth, Fang, Johnson e Johnson)
- insegnare le abilità sociali (prestare aiuto agli altri, come chiederlo e come gestire un rifiuto interpersonale)

Attività:

- giochi di ruolo
- drammatizzazione
- la mappa delle amicizie



# Il sociogramma



	Michael	Samantha	Giuseppe	Nicole	Ennio	Marco	Lucia	Beatrice	Elena	Marta
Michael	-		✓			✓				
Samantha		-							✓	✓
Giuseppe	✓		-				✓			
Nicole				-				✓	✓	
Ennio	✓		✓		-					
Marco	✓					-			✓	
Lucia				✓			-		✓	
Beatrice							✓	-	✓	
Elena		✓					✓		-	
Marta		✓							✓	-
Scelte ricevute	3	2	2	1	0	1	3	1	6	1

## *Paired reading*

- Gli alunni, divisi in coppie, leggono in autonomia un testo fornito dall'insegnante
- Elaborazione di sintesi scritta
- Scambio dei lavori prodotti
- Produzione di abstract del lavoro prodotto dal compagno
- Tutte le fasi di lavoro devono essere condotte in silenzio, sino all'ultima fase che prevede confronto e discussione su come sono state elaborate le sintesi.

### **Attenzione!**

**Il *peer tutoring* è più efficace per ripassare contenuti già visionati, piuttosto che per insegnare abilità e conoscenze partendo da zero.**

## ALCUNE RIFLESSIONI

- × I gruppi omogenei accentuano le differenze di rendimento
- × Nell'apprendimento cooperativo ci sono tre rischi: di essere ignorati all'interno del gruppo, essere rifiutati, essere aiutati eccessivamente
- × Convinzioni di efficacia personale

Convinzioni sul contesto	Convinzioni sulle proprie capacità		
	Forti	Moderate	Deboli
Positive	Resistente	Modesto	Fragile
Neutre	Tenace	Vulnerabile	insicuro
Negative	Passivo o antagonista	Scoraggiato	Disperato

# Strategie esplorative

Esploriamo

Progettiamo

impariamo

## ***Problem Based Learning***

Partiamo da problemi reali



## ***Project Based Learning***

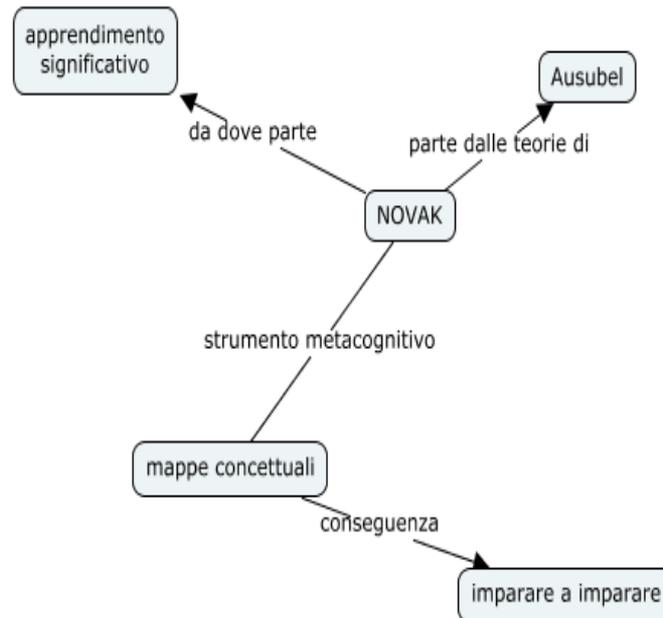
Realizziamo un progetto concreto

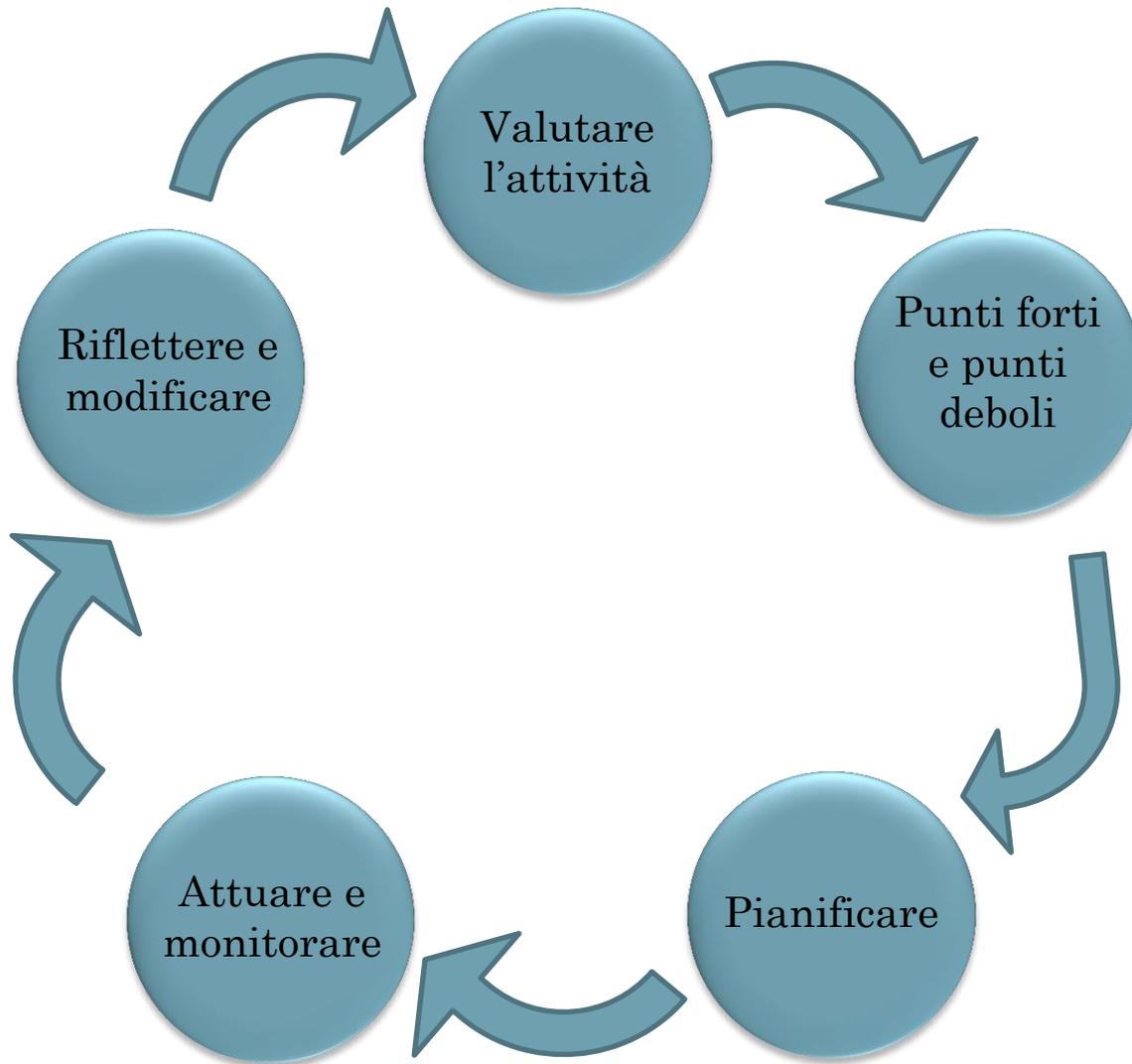
# Strategie metacognitive

Riflettiamo

Autoregoliamo

impariamo





# Il docente che favorisce la metacognizione

- ▣ No autoritarismo
- ▣ Sì approccio democratico-cooperativo
- ▣ Abile regista mediatore delle conoscenze

## L'importanza dei bilanci post-verifica

- × Superamento dei bilanci voto-centrici
- × Identificare i punti forti e i punti deboli
- × Riflettere sulla quantità di tempo impiegato nello studio e sul metodo adottato
- × Esaminare il tipo di errori commessi

## Robinson e il metodo PQ4R

**P** preview (anteprima veloce) – scorrere e guardare grafici e figure (se ci sono)

**Q** question (domande) – porsi delle domande sull'essenza del testo

**R1** read (leggere attentamente);

**R2** reflect (riflettere facendo esempi);

**R3** recite (ripetere cercando di non guardare il testo)

**R4** review – (ripassare)

Coniugabile con il *reciprocal teaching*. ES 0,81!

# Studiare in maniera autoregolata anche senza il ruolo di facilitatore del docente

## Flipped classroom

Dalla lezione frontale al laboratorio in classe e alla ristrutturazione

## EAS (Episodi di Apprendimento Situato)

Fase preparatoria

Fase operatoria

Fase ristrutturativa



# I quattro livelli della didattica metacognitiva (Silvia A.Miato)

- 1 - Conoscenze sul funzionamento cognitivo in generale
- 2 – Autoconsapevolezza del proprio funzionamento cognitivo (stili cognitivi)
- 3 – Uso generalizzato di strategie di autoregolazione cognitiva
- 4 – Variabili psicologiche di mediazione: stile attributivo, *focus of control*, autoefficacia, autostima, ansia...

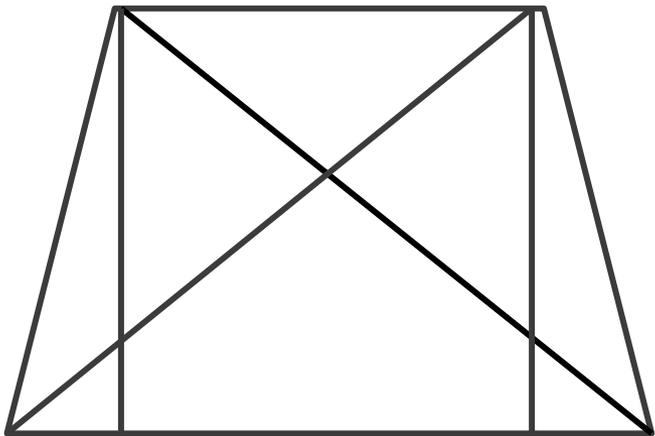
# Un esempio di attività per il primo livello (Cornoldi e Caponi)

- 1 – Dividere il gruppo in due sottogruppi
- 2 – Leggere tutti insieme le parole della prima riga del testo (la prima ad alta voce, la seconda a bassa voce, la terza ad alta voce)
- 3 – Leggere ora le parole della seconda riga: la prima in fretta, la seconda lentamente, la terza ancora in fretta
- 4 – Ora il primo gruppo leggerà la prima parola della terza riga, il secondo la seconda, e così via
- 5 – Ciascun alunno scriverà in un foglio tutte le parole che ricorda (memoria accidentale)
- 6 – Si ripropone lo stesso esercizio ma con l'intento specifico di «dover ricordare» (memoria intenzionale)



# Autoregolazione (terzo livello) e altre strategie utili

**Calcola il numero dei triangoli!**



**Il planning degli impegni settimanali**

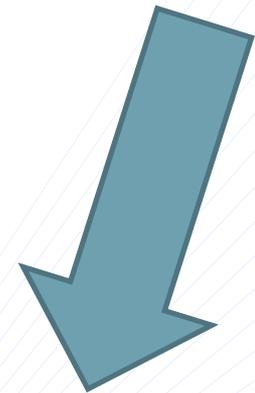
**La preparazione dello zaino**

**L'uso del diario**

# *Evidence Based Education*

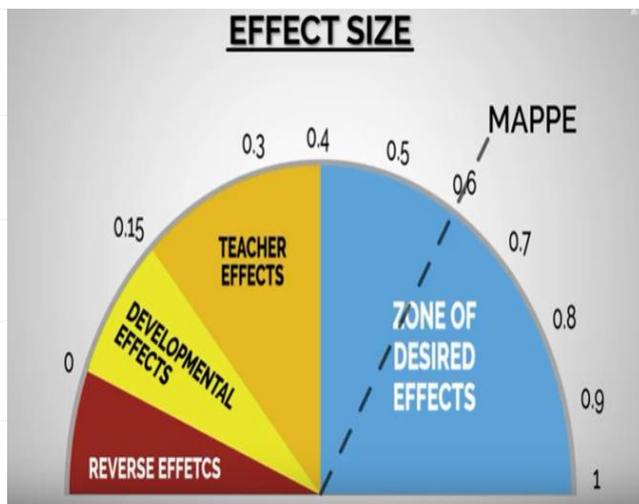
**Houston,  
abbiamo un  
problema**

- **Obiettivi chiari e condivisi con l'allievo ES 0,6**
- **Strategie metacognitive ES 0,6**
- **Feedback e valutazione formativa ES 0,7-0,9**



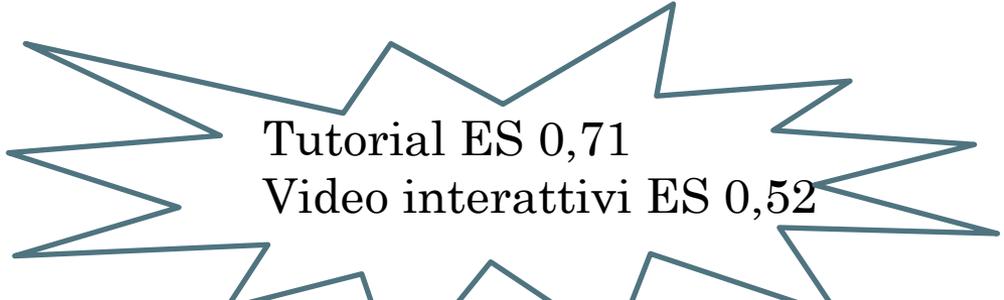
## **Scarsi risultati**

- **Metodi basati sull'indagine**
- **Metodi basati sul *problem solving***
- **Tecnologia con istruzione assistita da computer**
- **Educazione a distanza**
- **Apprendimento su Web**



# Quando migliorano i risultati con l'utilizzo delle tecnologie

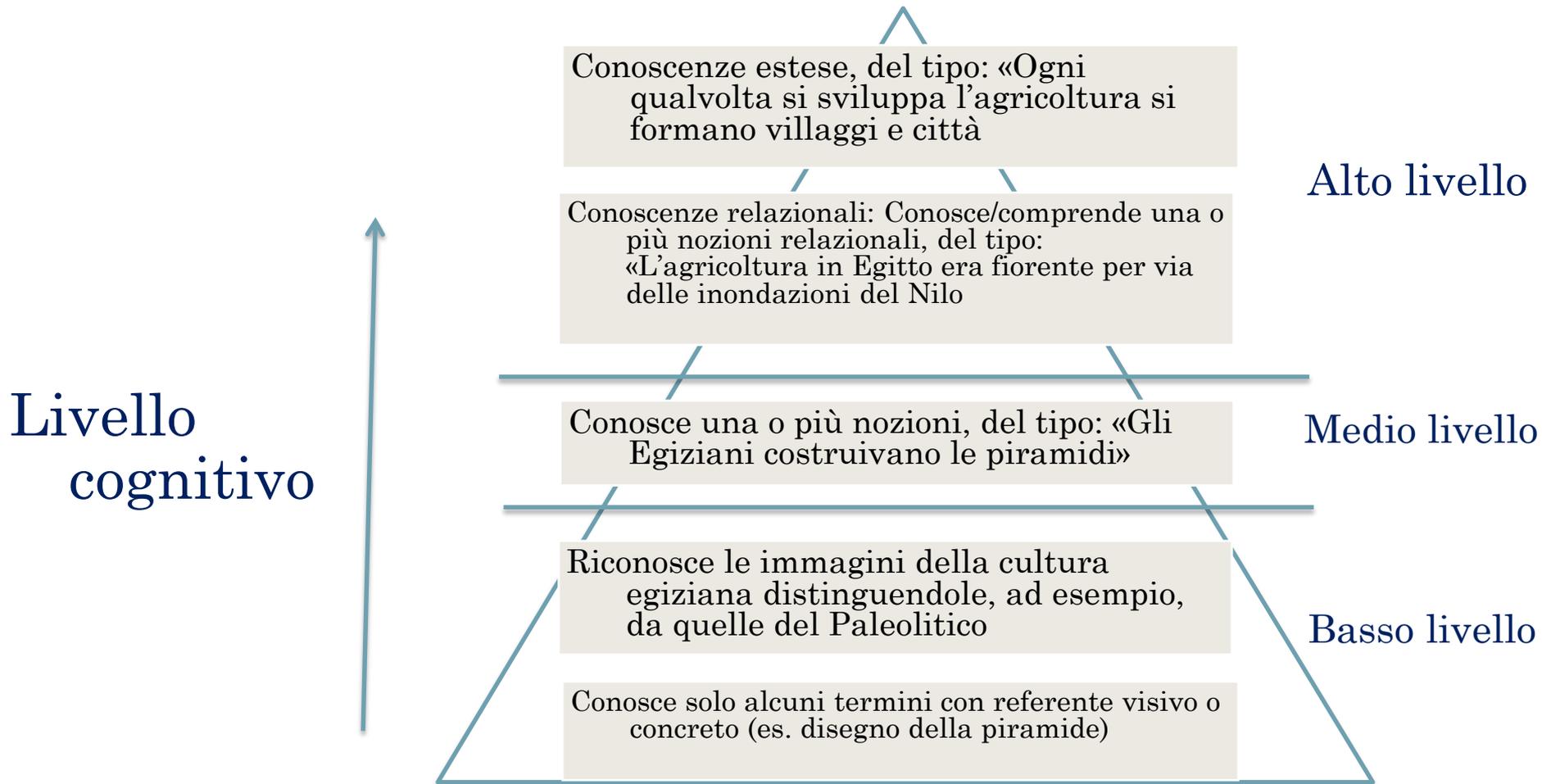
- Quando sono utilizzate in funzione supplementare rispetto all'insegnamento tradizionale
- Quando se ne fa un uso collaborativo a coppie o in piccoli gruppi
- Quando si utilizzano in ambito matematico e scientifico (meno per il *problem solving*)
- Quando sono utilizzate in programmi limitati nel tempo
- Quando lo studente ha il controllo nel processo di apprendimento



Tutorial ES 0,71

Video interattivi ES 0,52

# Trattamento cognitivo dei contenuti



## Conoscenze

Per esempio Storia alla Primaria, nomadismo e sedentarietà con l'avvento dell'agricoltura

conoscenze di superficie: nomadismo, sedentarietà, agricoltura... (dove, chi, quando)

conoscenze approfondite: la lavorazione del terreno richiede la permanenza, l'agricoltura consente l'accumulo di scorte, alimentazione più regolare, aumento della popolazione

conoscenze generative: con la produzione aumenta la durata media della vita, la concentrazione della popolazione richiede regole...

# La scuola siamo noi

«Nessun sistema scolastico può essere migliore della qualità dei suoi insegnanti»

Documento Miur “Sviluppo, professionalità e qualità della formazione in servizio” (16 aprile 2018):

- insegnamento pianificato e strutturato per l'apprendimento, padronanza delle strategie didattiche; capacità di gestire risorse digitali e strumenti (es. libri di testo), costruzione di ambienti di apprendimento, metodologie innovative,
- **strategie didattiche per sostenere l'apprendimento (di tutti gli studenti),**
- **metodi e strategie di valutazione per promuovere l'apprendimento,**
- gestione delle relazioni e dei comportamenti in classe per favorire l'apprendimento, capacità relazionali come capacità di costruire relazioni positive con gli allievi, di ascolto, comunicazione, feedback.

## Gestione della classe

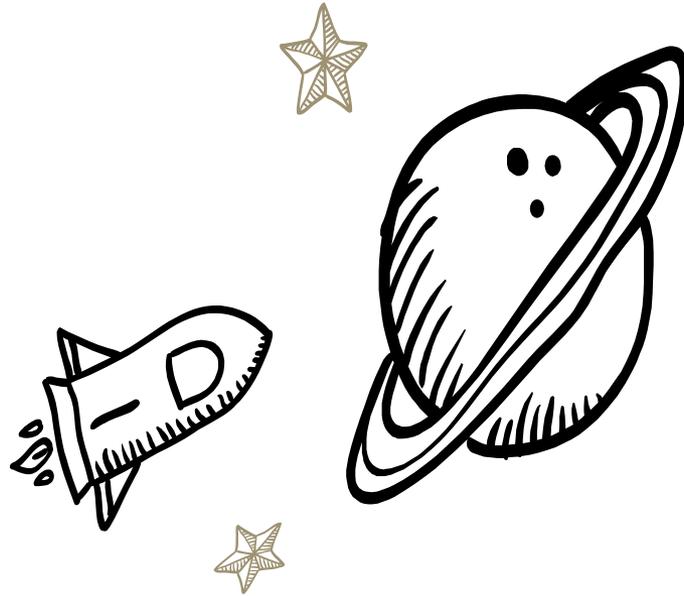
Gestione e comportamento degli studenti	B1 gestione del tempo	1	2	3	4
		5	6	7	8
	B2 momenti di passaggio	1	2	3	4
		5	6	7	8
	B3 regole	1	2	3	4
		5	6	7	8

Sostegno  
, guida e  
supporto

sostegno guida supporto	C1 adatta le attività	1	2	3	4
		5	6	7	8
	C2 bisogni emotivi	1	2	3	4
		5	6	7	8
	C3 compiti adattati BES	1	2	3	4
		5	6	7	8
	C4 mostra attenzione BES	1	2	3	4
		5	6	7	8

## Clima di apprendimento

clima della classe	D1 impegno classe	1	2	3	4
		5	6	7	8
	D2 partecipazione BES	1	2	3	4
		5	6	7	8
	D3 rapporti docente discenti	1	2	3	4
		5	6	7	8



# AUTOREVOLEZZA E CAPACITÀ COMUNICATIVE

**stile dominante**  
**stile drammatico**  
**stile polemico**  
**stile rilassato**  
**stile animato**  
**stile attento**  
**stile amichevole**  
**stile aperto**  
**stile d'impatto**  
**stile preciso**



# Lo stile comunicativo secondo recenti indagini

**stile amichevole/aperto: non predomina la lezione frontale**

**stile attento: il docente agisce e ascolta**

**stile animato/d'impatto: predittore dell'insegnamento efficace**

**stile drammatico: ha successo nell'ascolto**

**stile rilassato: è a suo agio nella classe e non urla**

**stile preciso: sa i contenuti e li sa spiegare**



**Le variabili di stile comunicativo determinano buona parte dell'efficacia dell'insegnamento!**

## **I consigli di R.Trincherò**

- 1. Proporre agli studenti momenti strutturati di autovalutazione per sviluppare la riflessione sul proprio percorso di apprendimento**
- 2. Proporre attività di valutazione partecipata**
- 3. Co-costruire criteri di valutazione delle prestazioni che dovranno mettere in atto**
- 4. Proporre momenti di valutazione tra pari**



## I consigli di R.Trincherò

**A proposito di programmi piagetiani (ES=1,28)**

**Sono azioni didattiche/valutative che richiamano momenti di esperienza concreta, invitando gli studenti ad astrarre principi per applicarli in contesti diversi.**

**Si lavora sul trasferimento:**

- ***Near transfer*** (applicazione dei contenuti appresi in situazioni già conosciute)
- ***Far transfer*** (adattare i contenuti appresi a situazioni nuove)





## *Evidence Based Education*

**Non basta aumentare quantitativamente la presenza di tecnologie in classe. Le tecnologie promuovono apprendimento quando sono poste al servizio della valutazione.**

**Servono a potenziare le capacità riflessive e autovalutative.**

**(ES=1,44 efficacia altissima!)**



# Le neuroscienze a scuola – riflessioni a margine di S. Della Sala

1. I **test** possono servire a valutare, a migliorare l'apprendimento e il ricordo del materiale
2. La **prova di valutazione** migliora la prestazione a distanza di un po' di tempo
3. La **pratica distanziata** è più efficace di una pratica concentrata (un argomento, poi un altro, così via)
4. «Gli studenti che imparano a scrivere non dovrebbero necessariamente scrivere per 25 volte la A, poi 25 volte la B e così via. **La pratica massiva accelera l'apprendimento, ma accelera anche l'oblio!**»
5. La dieta, le esperienze extra-scolastiche e i programmi motori provocano scarsi effetti.
6. **L'autovalutazione, i programmi piagetiani e la valutazione formativa** provocano effetti positivi sugli apprendimenti.

# Programmi piagetiani

**Compiere** esperienze attivando e facendo emergere rappresentazioni mentali, inventando soluzioni a problemi o spiegazioni;

**Condividere** le soluzioni con l'insegnante e con la classe;

**Focalizzare** l'attenzione sui principi-chiave dalle esperienze compiute;

**Trasferire** i principi a nuovi problemi o situazioni.

Posizione	Fattore di influenza	Effect Size
1	Autovalutazione/aspettative degli studenti	1,44
2	Programmi piagetiani	1,28
3	Risposta all'intervento	1,07
4	Credibilità dell'insegnante	0,90
5	Valutazione formativa	0,90

A black and white photograph of a rocky stream. The water flows over numerous dark, jagged rocks, creating white foam and rapids. In the lower-left foreground, a small waterfall cascades over a ledge. The overall scene is dynamic and textured.

Grazie per  
l'attenzione e buon  
lavoro!