



**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

LA QUALITA' DOVE STA?

«E' la dimostrazione dell'insegnante che fa la qualità della lezione»

A. Calvani (2021)



METODOO SINGAPORE PER LA MATEMATICA

- Curriculum (con testo e altri materiali)
- Formazione insegnanti (per uso del programma e per pianificare le lezioni)
- Manipolazione degli oggetti e visualizzazione grafica con modellamento e problem solving (dal concreto all'astratto simbolico)

A partire dagli anni '80 il Ministero dell'istruzione di Singapore ha avviato una revisione del curriculum matematico (primaria e secondaria) incentrato sul *problem solving*

Esempio: <https://www.youtube.com/watch?v=ZXJb7XCRfv0&t=62s>

ADATTAMENTO STATUNITENSE

- Valutazioni più frequenti (sia formative che sommative)
- Guida per gli insegnanti
- Componenti tecnologiche
- Risorse differenziate per il potenziamento e il recupero

OBIETTIVO DEL PROGRAMMA

- Dare un senso ai problemi e perseverare nel risolverli
- Ragionare in modo astratto e quantitativo
- Costruire argomenti validi e giudicare il ragionamento degli altri
- Modellare con la matematica
- Utilizzare strategicamente gli strumenti appropriati
- Portare attenzione alla precisione
- Individuare e utilizzare la struttura
- Cercare ed esprimere regolarità nei ragionamenti ripetuti

ELABORAZIONE DI INFORMAZIONI

- Enattiva (manipolatorio cinestetica; rappresento il mondo attraverso azioni)
- Iconico-pittorica (rappresento il mondo attraverso immagini)
- Simbolica (testo; rappresento il mondo attraverso un codice convenzionale astratto)

Bruner: dalla manipolazione alla rappresentazione iconica, quindi alla rappresentazione simbolica

LE CINQUE FASI

Progetto elaborato dal Prof. Trincherò (SAPIE) e altri

1. **Esplorazione:** coppie eterogenee e accesso alle risorse; viene presentato il problema di partenza, i materiali e gli accorgimenti (proposta di A. Calvani: avviare la fase esplorativa con un intervento dell'insegnante la cui spiegazione consente di far scattare la ristrutturazione cognitiva)
2. **Resoconto:** non ci si limita a trovare una soluzione ma si ragiona sulla soluzione; i bambini sono stimolati a verbalizzare
3. **Generalizzazione:** vengono utilizzati i materiali che l'insegnante ha in dotazione per esporre modelli ottimali di soluzione (metodo più esempio paradigmatico); entrano in gioco i pittogrammi
4. **Pratica guidata:** gli alunni lavorano singolarmente con la supervisione dell'insegnante
5. **Pratica indipendente:** contenuti progressivamente più difficili; gli alunni sviluppano e rafforzano processi metacognitivi

LE CINQUE FASI

Progetto elaborato dal Prof. Trincherò (SAPIE) e altri

1. Esplorazione:

- Lavoro a coppie
- Rilevazione delle pre-conoscenze e integrazione di queste con le nuove (ES=0,93)
- Feedback (ES=0,70)

1. Resoconto: strategie metacognitive (ES=0,70)

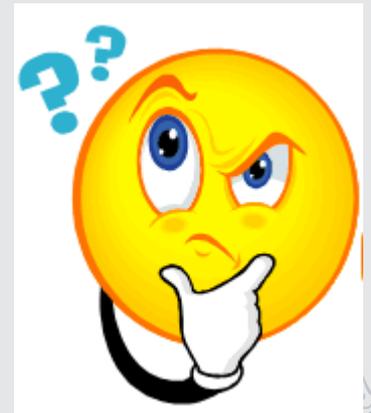
2. Generalizzazione: *problem solving teaching* (ES=0.68)

3. Pratica guidata: guida dell'insegnante (ES=0.79)

4. Pratica indipendente

DOMANDE

- ❑ Quanto ci soffermiamo a chiedere se ciò che stiamo dicendo è chiaro o se gli alunni hanno domande da porre?



Tratta da: A. Galvani, *La didattica in classe*

IL FEEDBACK CON GOOGLE MODULI

The screenshot displays the Google Forms editor for a form titled "Prova con feedback". The top navigation bar includes the form title, a folder icon, a star icon, a status message "Tutte le modifiche sono state salvate in Drive", and icons for help, preview, undo, redo, and a purple "Invia" button. Below the navigation bar are tabs for "Domande", "Risposte", and "Impostazioni".

The main content area shows the form title "Prova con feedback" and a subtitle "Descrizione modulo". Below this is a question editor for a multiple-choice question:

Cosa sappiamo sulle colline?  **Scelta multipla** 

- Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare 
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare 
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare 
- Aggiungi opzione o [aggiungi "Altro"](#)

On the right side, there is a vertical toolbar with icons for adding a new question, inserting a question image, adding a video, and a list view icon.

Trasforma in un quiz

Assegna i valori in punti, imposta le risposte e fornisci automaticamente feedback



PUBBLICA VOTI

- Subito dopo ogni invio
- Successivamente, dopo la revisione manuale
Attiva risposte → Raccogli indirizzi email

IMPOSTAZIONI DI CHI RISPONDE

Domande senza risposta

Chi risponde può vedere le domande con risposta errata



Risposte corrette

Chi risponde può vedere le risposte corrette dopo la pubblicazione dei voti



Valori in punti

Chi risponde può vedere i punti totali e i punti ricevuti per ogni domanda



VALORI PREDEFINITI QUIZ GLOBALI

Valore in punti predefinito per le domande

Valori in punti predefiniti per le domande

3 punti

Prova con feedback

Descrizione modulo

Scegli le risposte corrette:



Cosa sappiamo sulle colline?

3 punti

- Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare ✓

 [Aggiungi feedback sulla risposta](#)

Fine



✕ Aggiungi feedback

Risposte errate

Risposte corrette

Hai ricordato che cosa sono le colline, puoi passare alla domanda successiva



Annulla

Salva

3 punti

500 metri sul livello del mare

1000 metri sul livello del mare

600 metri sul livello del mare



Fine

Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare

Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare

Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare ✓

Feedback per le risposte corrette



Hai ricordato che cosa sono le colline, puoi passare alla domanda successiva

Feedback per le risposte errate



Ripassa guardando il video



Fine

Prova con feedback

Descrizione modulo

Cosa sappiamo sulle colline?



Caselle di controllo

- Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare ✕
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare ✕
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare ✓ ✕
- Aggiungi opzione o [aggiungi "Altro"](#)

Chiave di risposta (3 punti)



Obbligatorio



Prova con feedback

 r.maestro67@gmail.com (non condiviso) [Cambia account](#)

 Bozza salvata

*Campo obbligatorio

Cosa sappiamo sulle colline? *

3 punti

- Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare

Invia

[Cancella modulo](#)

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google. [Segnala una violazione](#) - [Termini di servizio](#) - [Norme sulla privacy](#)

✗ Cosa sappiamo sulle colline? *

0/3

- Hanno forme appuntite e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 600 e i 1000 metri sul livello del mare ✗
- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare

Risposta corretta

- Hanno forme arrotondate e si trovano tra i 200 e i 600 metri sul livello del mare

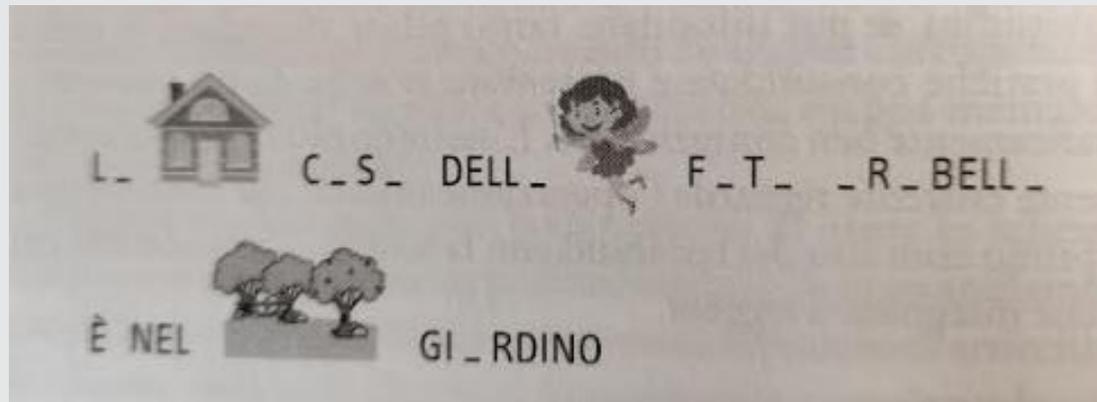
Commenti

Ripassa guardando il video



MITI DA SFATARE

«Nessuno dovrebbe ignorare il fatto che alcune questioni sono definitivamente risolte. Così oggi sappiamo che i metodi globali o ideovisivi non funzionano: tutti i bambini, di qualunque origine sociale, beneficiano di un apprendimento esplicito e più precoce imparando le corrispondenze tra lettere e suoni del linguaggio. Ritornare ancora su questo punto con il pretesto di sperimentare o esercitare la propria libertà di insegnamento sarebbe criminale». (S.Dehaene 2009)



MIGLIORARE LA CAPACITA' DI NARRAZIONE EMPATICA

← → ↻ 🏠 🔒 youtube.com/watch?v=A1dnO3QI-ZY

☰ YouTube ✕



Prima di tutto, il nostro personaggio ha tre nomi...

▶ ⏩ 🔊 1:14 / 7:40 ⏪ ⏸ ⚙️ 📺 🖥️ 🗉

The image shows a man sitting on the floor in a classroom, reading to a group of children. The children are sitting in a circle around him, listening attentively. The classroom is filled with books and educational materials. The video player interface is visible at the bottom, showing the title 'Prima di tutto, il nostro personaggio ha tre nomi...' and the progress bar at 1:14 / 7:40.

LA CREATIVITA'

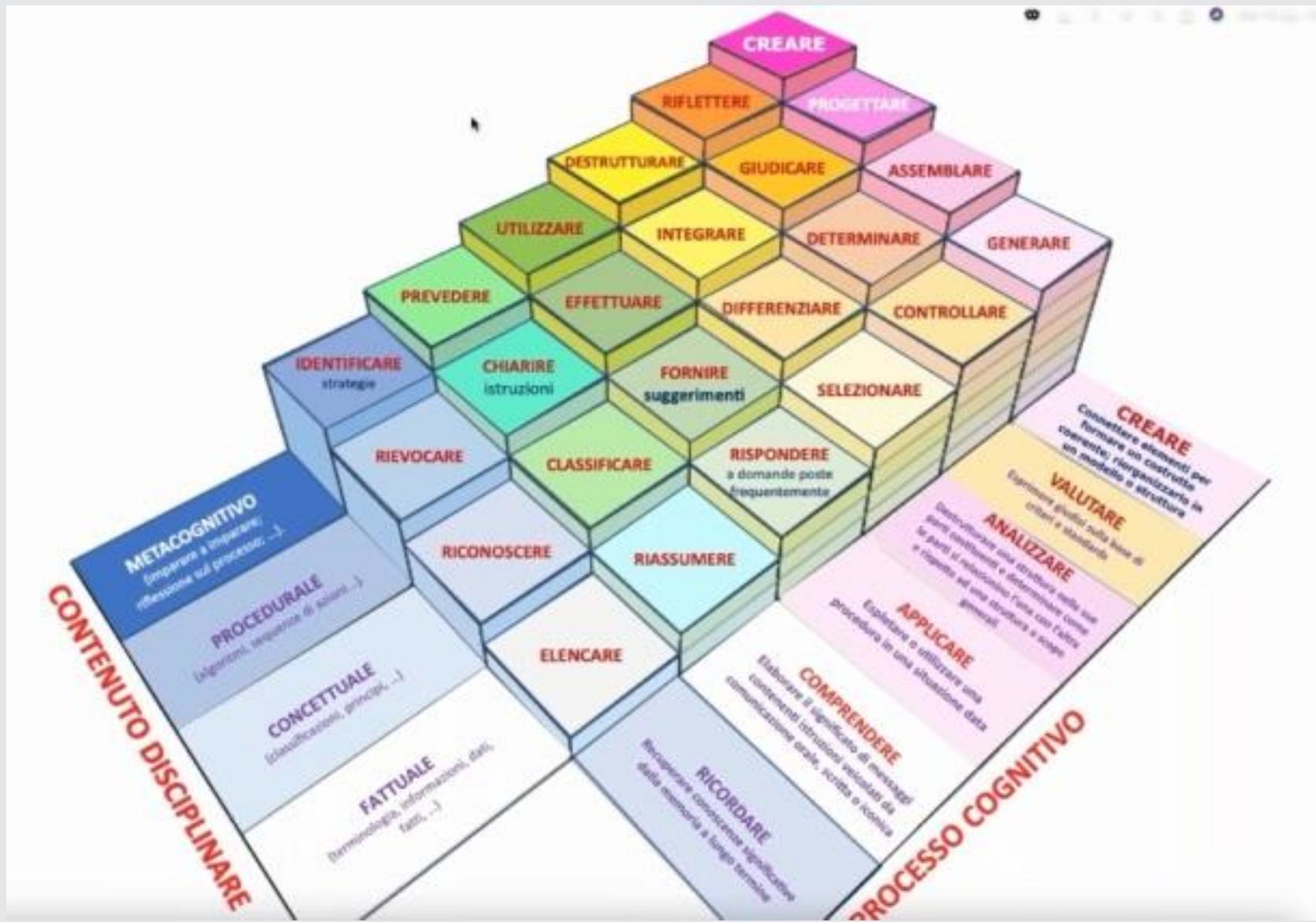
Costrutto multidimensionale

- **Capacità potenziale**
- **Comportamento**

Insight!



DENTRO GLI APPRENDIMENTI



COS'E' IL PENSIERO CREATIVO

- **Fluidità**
- **Flessibilità**
- **Originalità**



CREATIVITA' ACCIDENTALE

- «Gli egiziani seppellivano i morti nei frigoriferi» (cl. IV)
- «Il Pontefice è uno che se casca 'mazza ma tutti» (cl. IV)
- «Il faraone... TutanTelekom!» (cl. IV)
- «In gita all'Italia in miniatura sono salita sul draghetto e stavo tutta schiaccia» (cl. III)
- «Io da grande voio fare il macanico e gonfiare le palle» (cl. II)
- ...

(Errori ingenui segnalati da maestre della scuola primaria)

ATTIVITA' PER LO SVILUPPO DELLA CREATIVITA'

Training «le coppie creative» (B.Munari)

- Coppie complementari (ossimori)
- Moltiplicazione
- Spaesamento
- Cambio di colore
- Cambio di materia
- Cambio di funzione e uso
- Cambio di velocità e di moto
- Cambio di dimensione
- Cambio di peso
- Affinità di parole
- Fusione di elementi diversi
- Relazioni tra relazioni
- Minestrone di storie
- Somma



REGGIO EMILIA: UNA SCUOLA «FUORICLASSE»

«Niente senza gioia»

- Grande attenzione ai primi accenni della loro curiosità
- Nessuna imposizione di attività ma si arte dai bisogni e dagli interessi dei bambini
- Soddisfazione sociale derivante dalla collaborazione a uno sforzo collettivo
- Fondamentale l'atmosfera, il clima che le maestre riescono a infondere
- Programma costruito non tanto sulle materie ma su progetti che meritano uno sforzo collettivo di proposte e di creatività

«La creatività è come una fantasia in continua evoluzione, e uno non sa quando un bambino la afferrerà»

Loris Malaguzzi

REGGIO EMILIA: UNA SCUOLA «FUORICLASSE»

**Esempio di progetto raccontato da Tiziana Filippini
(Goleman, Kaufman, Ray «Lo spirito creativo»)**

- **Una bambina porta a scuola un mazzo di sgargianti papaveri rossi**
- **Attività di gruppo: da dove vengono? Come fanno a crescere?**
- **Organizzazione di uscita nelle colline di Reggio Emilia**
- **Gioco libero nei prati e foto-racconto**
- **A scuola, proiezione delle immagini e gioco «entra nell'immagine»**
- **Realizzazione di un grande «affresco puzzle» (attività individuale, dialogo e attività cooperativa)**

COME SI UCCIDE LA CREATIVITA'

La dottoressa Annibale racconta in «Lo spirito creativo» di Goleman, Kaufman, Ray

- 1) Sorveglianza
- 2) Valutazione
- 3) Ricompense
- 4) Competizione
- 5) Eccessivo controllo
- 6) Limitare le scelte
- 7) Pressione
- 8) Il tempo!

SULL'INCLUSIONE

- Come si può migliorare la collaborazione tra insegnante di classe e insegnante di sostegno?
- Con quali criteri si dovrebbero decidere le attività da condurre fuori e dentro la classe?

NORMALE COMPLESSITA'

Due maestre. Classe composta da 24 bambini, tra cui Luigi, con disabilità intellettiva medio-grave e qualche tratto che potrebbe richiamare caratteristiche dell'autismo, ma nessuna diagnosi è presente al momento. Luigi tende ad allontanarsi facilmente dal banco e ad assentarsi. Una maestra, quando è in compresenza, è formalmente assegnata a lui; poi vi è un bambino con dislessia, due bambini con modeste carenze intellettive, due-tre bambini con scarso autocontrollo, sempre pronti a fare confusione e a parlare ad alta voce. Quest'anno si sono aggiunti un bambino e una bambina extracomunitari che conoscono solo qualche parola in italiano. All'estremo opposto abbiamo due bambini con un profilo superiore alla media che potrebbero affrontare percorsi di apprendimento a ritmi e modalità differenziati.

COSA FARE

- Affiatamento e superamento della tradizionale suddivisione dei ruoli
- Lezioni diversificate in classe (lezione frontale multimodale)
- ...
- Pianificare, a livello di scuola, una maggiore presenza di ore nelle classi con casi difficili e richiedere, se necessario, l'aggiunta di un educatore socio-pedagogico
- Corsi paralleli di italiano per i bambini stranieri
- Creazione e valorizzazione di aree attrezzate limitrofe alle classi

Leggere forte!

Scuola dell'infanzia
e primaria

- Favorisce lo sviluppo delle funzioni cognitive fondamentali (attenzione, pianificazione, ecc.)
- Facilita lo sviluppo delle capacità di riconoscere le proprie e altrui emozioni
- Facilita lo sviluppo di abilità relazionali
- Incrementa notevolmente il numero di parole conosciute
- Aiuta nella costruzione della propria identità
- Favorisce lo sviluppo del pensiero critico
- Favorisce l'autonomia di pensiero



In pratica in digitale

Infanzia e
primaria

Costruire libri cooperativi con Book Creator

Il libro di tutti

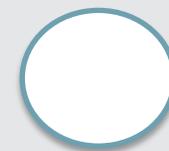
- **Obiettivi relazionali:**
cooperare rispettando i ruoli
affidati dall'insegnante
- Per la scuola dell'infanzia le
attività cooperative
avvengono in sezione con le
attività creative che
diventeranno poi le immagini
e il racconto del libro



In pratica in digitale

Infanzia e
primaria

Costruire libri cooperativi con Story Jumper



Il libro che parla

- **Obiettivi relazionali:
cooperare rispettando i ruoli
affidati dall'insegnante**



LA STRAORDINARIA OCCASIONE DEL DEBATE

- × Stile
- × Contenuto
- × Strategia



Preparare il terreno

Giochi per lo sviluppo del contenuto

- ✘ Il vicolo del *debate*
- ✘ Se governassi il mondo
- ✘ Il gioco del perché

Giochi per lo sviluppo dello stile

- ✘ Il Raccontastorie
- ✘ Sopra le righe

Sviluppo della strategia

Pratica di confutazione

- ✘ 1-2 minuti per avviare un discorso e 5-6 alunni intervengono a turno per confutare. L'ultimo argomenta raccogliendo i contenuti degli interventi precedenti

Il Signore dei punti (resistere alle sollecitazioni)

- ✘ Ripetute richieste di informazione

Sviluppo delle abilità oratorie

Terrore al telefono (pensiero multitasking)

- ✘ Es. :La madre è chiamata dalla figlioletta che vuole il gelato/la Presidente la informa che è convocata urgentemente**

Impromptu (pensiero creativo)

3 minuti per parlare:

- Internet**
- Nero**
- Gite scolastiche**
- Figure storiche**

Discussione pazza (argomentare)

- ✘ Navi, ruota, Internet, pizze, cucchiai di plastica, paralumi, aerei, caffè, romanzi gialli, scale, arte moderna, architetti, quotidiani, collane, bianco, calze, minigonne, bandiere, tabelle...**

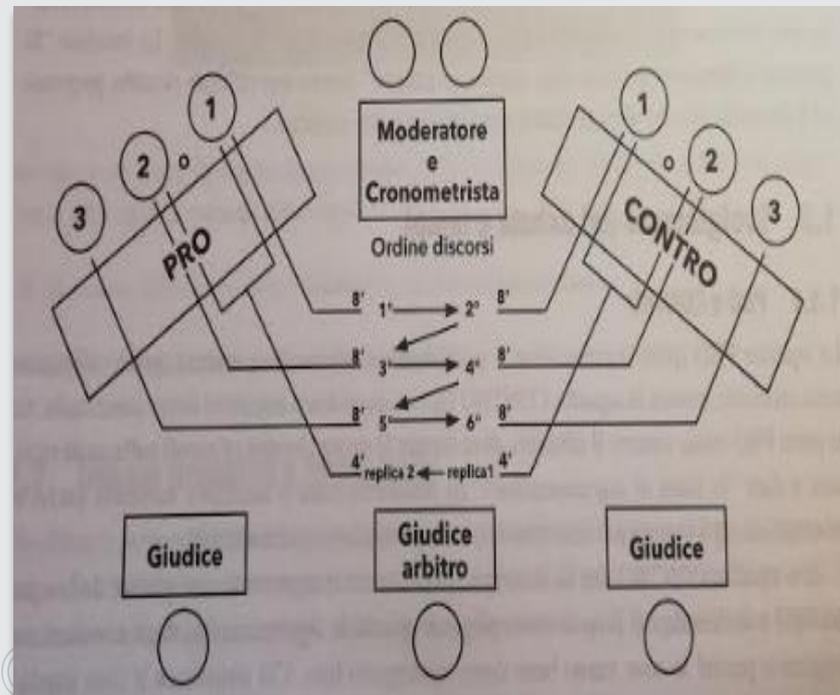
Svolgimento Debate

Pro

Contro

argomentazione

confutazione

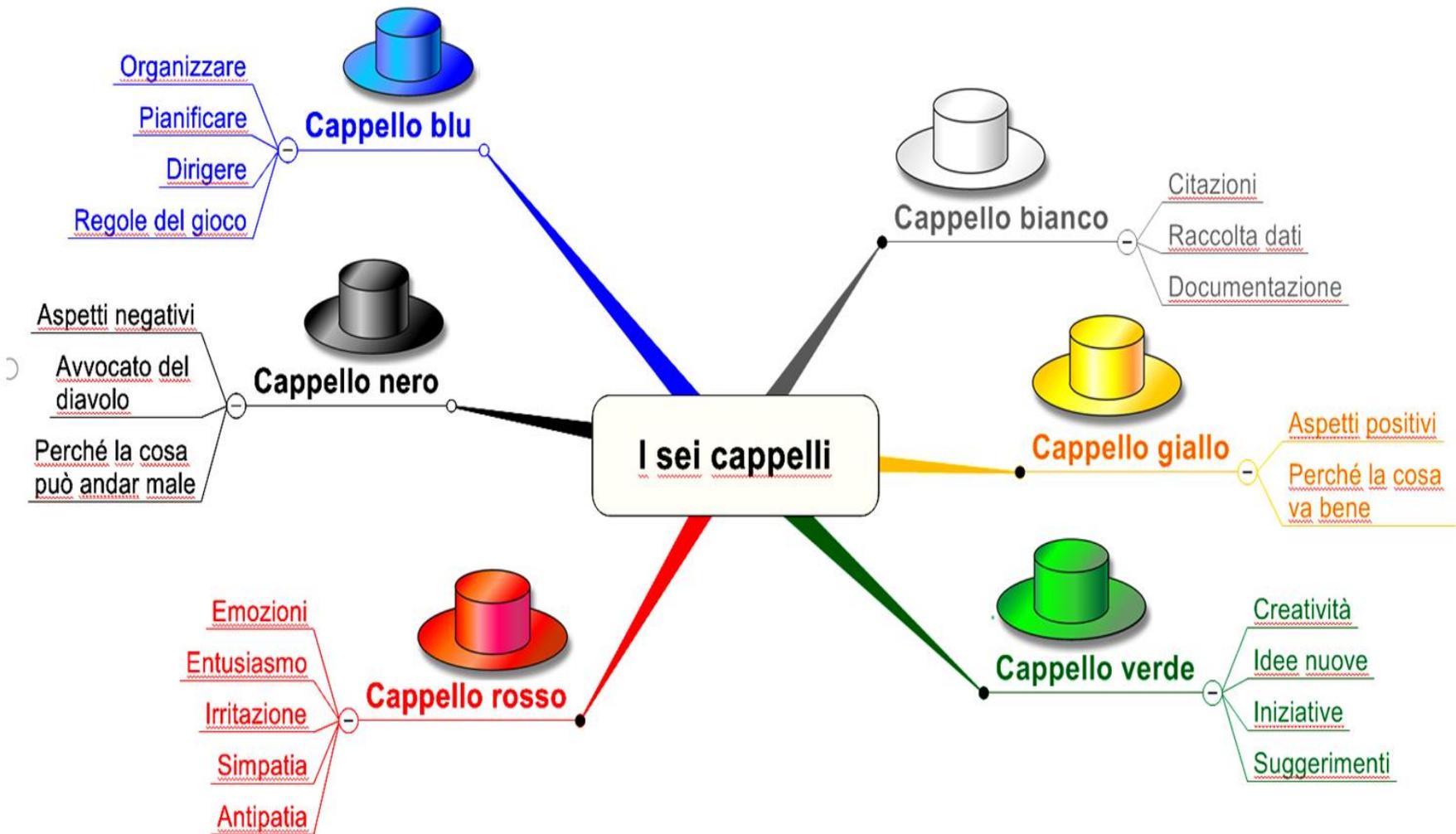


Strumenti del Debate

- ✗ **Mozione**
- ✗ **POIs – richieste di informazioni**
- ✗ **Discorsi di replica**
- ✗ **Valutazione**
- ✗ **I *debater* (3 pro e 3 contro)**
- ✗ **il moderatore**
- ✗ **Il cronometrista**
- ✗ **I giudici**
- ✗ **Il coach**
- ✗ **Il pubblico**

DAI SEI CAPPELLI AL PENSIERO LATERALE







OBIETTIVO DEI SEI CAPPELLI

1. Esecuzione della mappa
2. Scelta di un percorso sulla mappa

ESEMPIO DI MAPPA

- bianco
- verde
- giallo
- nero
- rosso

CONTA IL RISULTATO PIUTTOSTO CHE LA PROPRIA OPINIONE

- Risparmio del tempo
- Limite ai conflitti
- Prendere decisioni
- Creatività
- Soluzione di problemi

TRE ORIGINI DEI CAPPELLI

- Pensiero neutro/pensiero emotivo (bianco/rosso)
- Vantaggi/svantaggi (giallo/nero)
- Divergente/convergente (verde/blu)

AL CENTRO IL PENSIERO

Pensiero intenzionale (due direzioni: dialogo e dialettica, ovvero la ricerca di affermare la propria posizione, il proprio pensiero, oppure il pensiero esplorativo: mappa e percorso), pensiero operativo (che presuppone intenzionalità e progettazione)

Pensiero di reazione (pensiero pratico, non distaccato, reagisce a stimoli)

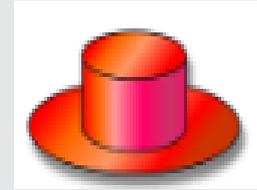
PENSIERO OPERATIVO

Iniziativa

Progettualità

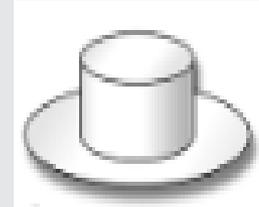
Capacità d'azione

IL CAPPELLO ROSSO



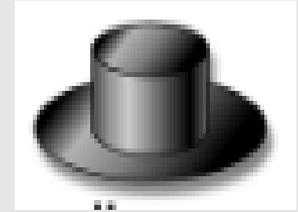
- Legittima le emozioni che vengono canalizzate sia positive che negative
- Irrazionale e istintivo, anche con un'interpretazione estetica
- Non si giustificano le emozioni
- il “sentire” non è una imposizione alla discussione

IL CAPPELLO BIANCO



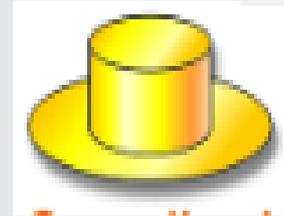
- pensiero oggettivo
- mancanza di emozioni e opinioni
- fatti e cifre
- obiettività (non adatta ai politici)
- dati controllati e dati non controllati
- solo opinioni in veste di citazioni

IL CAPPELLO NERO



- avvocato del diavolo
- logica pessimista, negativa
- verifica gli svantaggi e i rischi del futuro agganciandosi al passato
- realizzabilità, difetti e rischi
- più facile distruggere che costruire
- premessa e conseguenza della discussione sono corrette?

IL CAPPELLO GIALLO



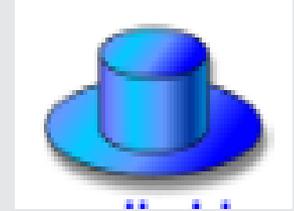
- ipotesi positive, logica positiva
- vantaggi, opportunità, guadagni
- costruttivo e ottimista (speculatore)
- migliorare l'idea
- non vantaggi propri ma un logico neutrale dal punto di vista emotivo

IL CAPPELLO VERDE



- il creativo in azione
- divergenza
- approcci alternativi al problema, utilizzando il pensiero laterale
- idee illogiche
- non utilizza l'esperienza del passato e si sospende il giudizio

IL CAPPELLO BLU



- visione panoramica
- pensiero convergente (direttore d'orchestra)
- stabilisce l'ordine dei cappelli
- distacco e autocontrollo
- fa domande e gestisce tempi e dati
- conclusioni finali
- impone la disciplina nel gruppo

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 background shows a steep, rocky bank. The overall scene is dynamic and natural.

Grazie per
l'attenzione e buon
lavoro!