

IIS Primo LEVI Vignola – LICEO GULLACE TALOTTA Roma  
ITE MELLONI - RETE LISACA Salerno

# STRATEGIE DIDATTICHE E UDA PER LE COMPETENZE TRASVERSALI NELL'EDUCAZIONE CIVICA

Marco Renzi

18 novembre 2020

# LA RI-SCOPERTA

## L'Educazione Civica

### Un percorso per formare cittadini responsabili

Da settembre 2020 l'Educazione Civica è una disciplina trasversale che interessa tutti i gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'Infanzia fino alla scuola secondaria di II grado.

L'insegnamento ruota intorno a **tre nuclei tematici principali**:

- 1 COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
- 2 SVILUPPO SOSTENIBILE**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
- 3 CITTADINANZA DIGITALE**

## COSA ABBIAMO VISTO NELLA PRIMA PARTE

Cos'è e come si  
struttura una UdA

Abbiamo un modello  
semplificato

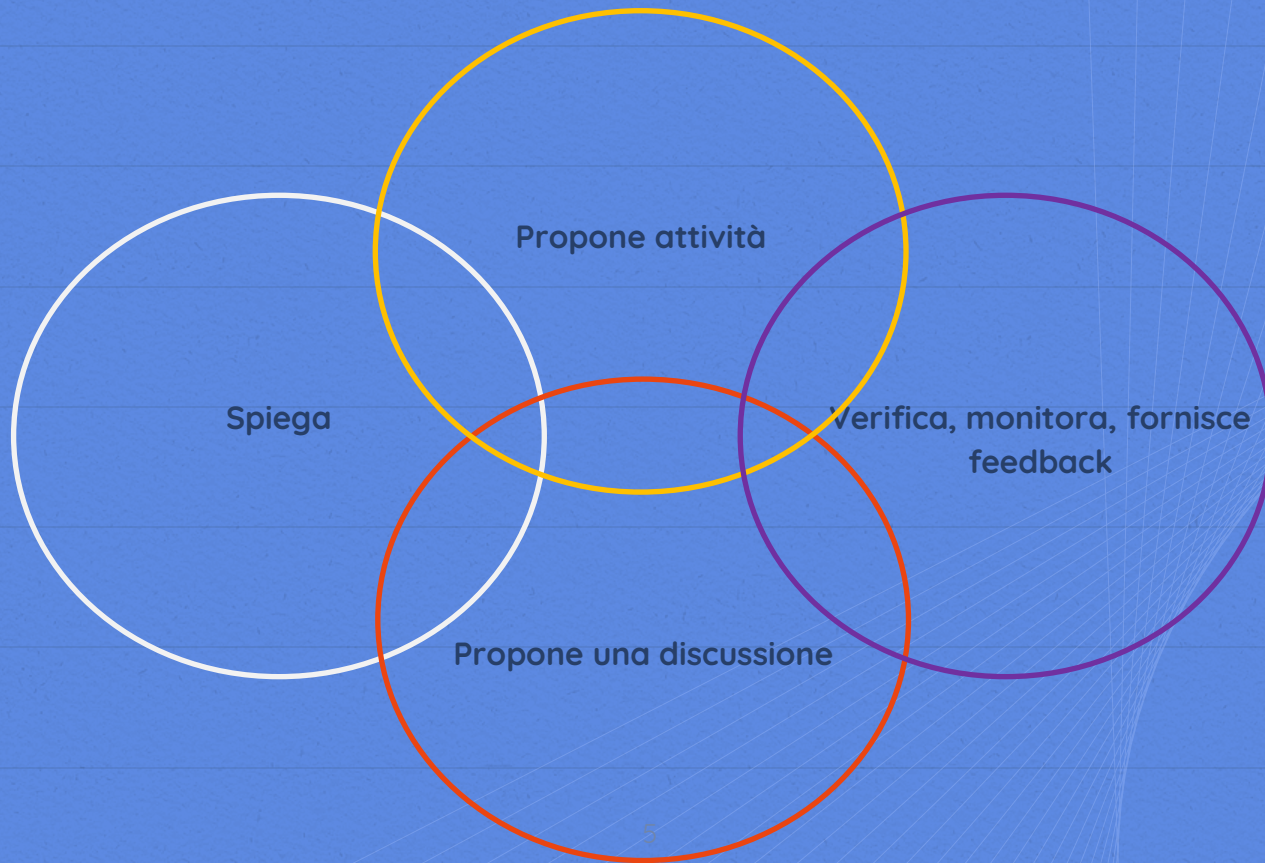
Attenzione alle  
competenze chiave,  
ai traguardi di  
competenze  
disciplinari e alle  
**strategie didattiche**

Modello Mix (semplificato)  
proposto nel presente  
corso

Titolo dell'Unità di Apprendimento	
Contestualizzazione	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore
Anno scolastico	
Scuola	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali
Classe	
Tempo complessivo richiesto	
Risorse	

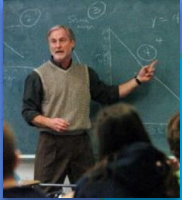
Tempo complessivo richiesto	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore															
Risorse	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali															
Preconoscenze/prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze</li> <li>- abilità</li> </ul>															
Competenze chiave di Cittadinanza	Competenze chiave euroee:  Competenze di cittadinanza (Allegato B linee guida competenze di cittadinanza)															
Descrizione sintetica operativa, eventuali prodotti finali																
Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)	Indicazioni Nazionali e Linee Guida															
- competenze ( <i>saper essere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente è in grado di:</li> </ul>															
- conoscenze ( <i>sapere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente conosce:</li> </ul>															
- abilità ( <i>saper fare</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente (+ verbi performativi): es. esegue, svolge, compie, opera, etc.</li> </ul>															
Discipline coinvolte	Collegamenti interdisciplinari															
Mediazione didattica	Strategie didattiche attuate: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td>Strategie recettive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie comportamentali</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie simulate</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie collaborative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie esplorative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie metacognitive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Altro</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Strategie recettive		Strategie comportamentali		Strategie simulate		Strategie collaborative		Strategie esplorative		Strategie metacognitive		Altro	
Strategie recettive																
Strategie comportamentali																
Strategie simulate																
Strategie collaborative																
Strategie esplorative																
Strategie metacognitive																
Altro																
Tecnologie utilizzate (TIC) e strumenti di lavoro																
Fasi di attuazione:	Attività	Tempo														
Strategie per la didattica inclusiva (BES)	Strumenti compensativi, misure dispensative, etc.															

# LE MOSSE DELL'INSEGNANTE



Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 28 63 44 3

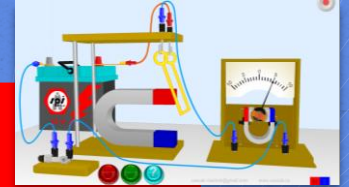
## STRATEGIE: ABBIAMO VISTO DI CHE SI TRATTA



Strategia classica



Strategia comportamentale



Strategia simulativa

Strategia collaborativa

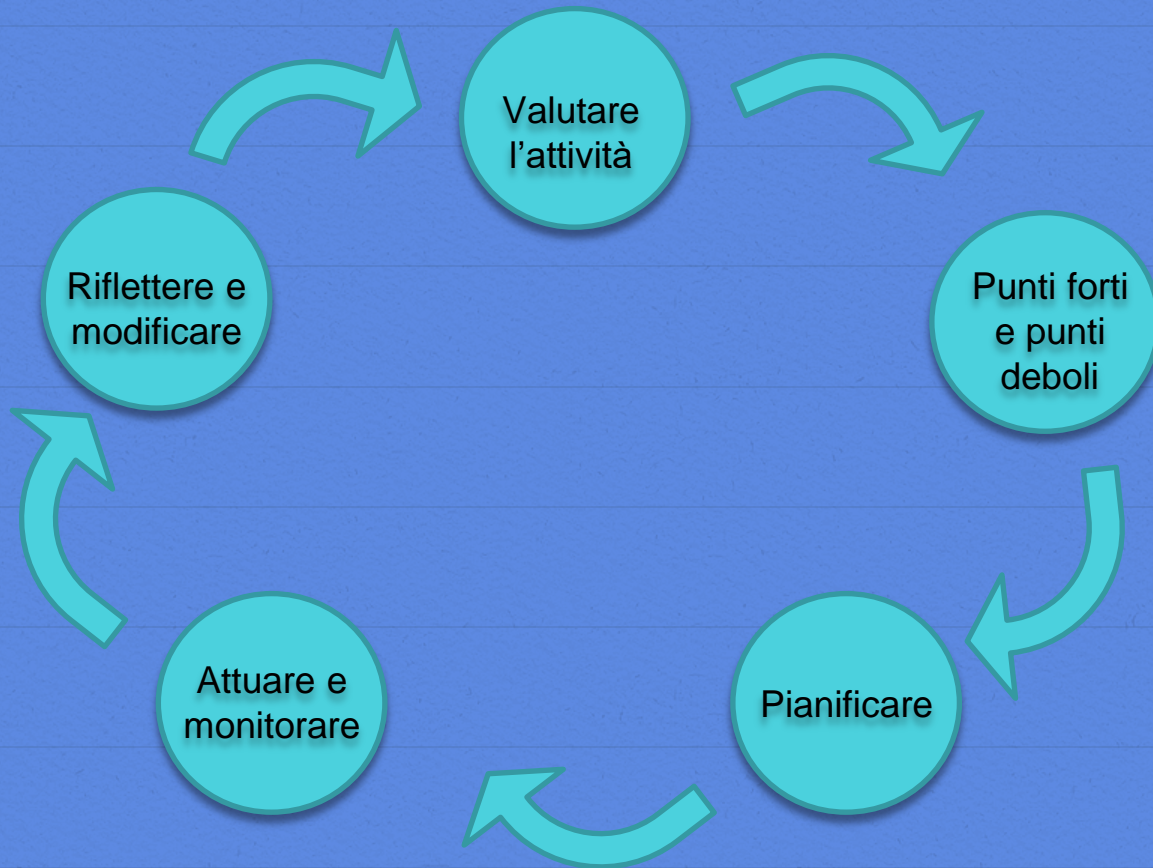


Strategia esplorativa



Strategia metacognitiva





## IL CRUSCOTTO DELLA METACOGNIZIONE

- ▣ La conoscenza metacognitiva
- ▣ I processi metacognitivi di controllo



Cosa sappiamo dei nostri processi metacognitivi

Come agiamo per eseguire un compito, per risolvere un problema, come pianifichiamo, come controlliamo le strategie che adottiamo, come valutiamo i risultati e i progressi e come trasferiamo le strategie in altri contesti (generalizzazione)



## IL DOCENTE CHE FAVORISCE LA METACOGNIZIONE

- ▣ No autoritarismo
- ▣ Sì approccio democratico-cooperativo
- ▣ Abile regista mediatore delle conoscenze
- ▣ Docente come facilitatore degli apprendimenti e non come dispensatore di sapere
- ▣ Essere critici, democratici, entusiasti, positivi









## QUINTO PASSAGGIO: RIFLETTERE SUL METODO E CORREGGERLO

- x Aggiustamenti raramente attuati













## PRIMO LIVELLO: UN ESEMPIO DI ATTIVITÀ (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)





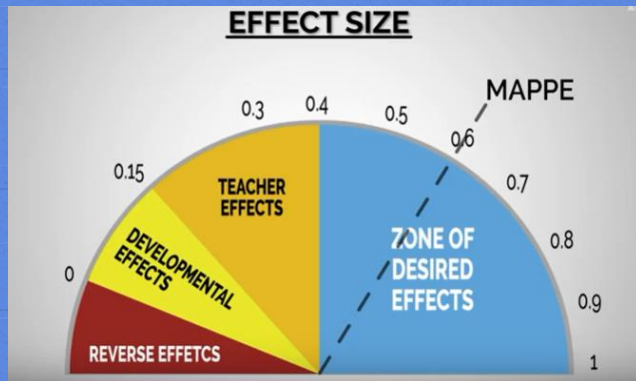
# EVIDENCE BASED EDUCATION

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

**Houston, abbiamo un problema!**

## Scarsi risultati

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



Efficacia degli interventi didattici

<i>Modelli d'istruzione</i>	<i>ES</i>	<i>Metodi</i>	<i>ES</i>	<i>Componenti elementari</i>	<i>ES</i>	<i>Tecniche</i>	<i>ES</i>	<i>Tecnologie</i>	<i>ES</i>
Istruzione diretta (e altre soluzioni simili)	0,6	Strategie metacognitive, strategie di studio, con autoverbalizzazione	0,6	Dimostrazioni	0,57	Mappe concettuali	0,57	Istruzione assistita da computer	0,37
<i>Mastery learning</i>	0,6	<i>Reciprocal teaching</i>	0,74	Feedback	0,73	Anticipatori	0,41	Apprendimento tramite web	0,18
Strategie che puntano agli obiettivi in genere	0,6	<i>Peer tutoring</i>	0,55	Valutazione formativa	0,90			Interactive video	0,52
		Apprendimento cooperativo	0,41	<i>Questioning</i>	0,5			Simulazioni	0,33
		<i>Inquiry based teaching</i>	0,31					Educazione a distanza	0,09
		<i>Problem-based learning</i>	0,15						

# QUANDO MIGLIORANO GLI APPRENDIMENTI CON L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE (EBE)

- ✗ 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



# L'UDA IN PRATICA INFANZIA E PRIMARIA



Modello Mix (semplificato)  
proposto nel presente  
corso

Titolo dell'Unità di Apprendimento	
Contestualizzazione	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore
Anno scolastico	
Scuola	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali
Classe	
Tempo complessivo richiesto	
Risorse	

Tempo complessivo richiesto	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore															
Risorse	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali															
Preconoscenze/prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze</li> <li>- abilità</li> </ul>															
Competenze chiave di Cittadinanza	Competenze chiave euroee:  Competenze di cittadinanza (Allegato B linee guida competenze di cittadinanza)															
Descrizione sintetica operativa, eventuali prodotti finali																
Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)	Indicazioni Nazionali e Linee Guida															
- competenze ( <i>saper essere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente è in grado di:</li> </ul>															
- conoscenze ( <i>sapere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente conosce:</li> </ul>															
- abilità ( <i>saper fare</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente (+ verbi performativi): es. esegue, svolge, compie, opera, etc.</li> </ul>															
Discipline coinvolte	Collegamenti interdisciplinari															
Mediazione didattica	Strategie didattiche attuate: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td>Strategie recettive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie comportamentali</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie simulate</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie collaborative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie esplorative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie metacognitive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Altro</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Strategie recettive		Strategie comportamentali		Strategie simulate		Strategie collaborative		Strategie esplorative		Strategie metacognitive		Altro	
Strategie recettive																
Strategie comportamentali																
Strategie simulate																
Strategie collaborative																
Strategie esplorative																
Strategie metacognitive																
Altro																
Tecnologie utilizzate (TIC) e strumenti di lavoro																
Fasi di attuazione:	Attività	Tempo														
Strategie per la didattica inclusiva (BES)	Strumenti compensativi, misure dispensative, etc.															

# IN PRATICA

Analisi delle pre-conoscenze e dei prerequisiti

Test diagnostico

Inventario concettuale (es. Kahoot!)

Discussioni guidate

Brainstorming

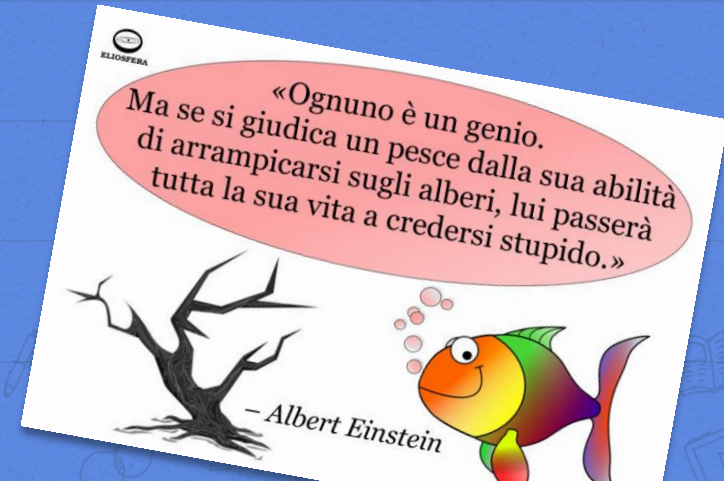
Contestualizzazione

Connessione dell'UdA con il curriculum

Possibili collegamenti interdisciplinari

Presentazione agli alunni

**Individualizzare e personalizzare**



Modello Mix (semplificato)  
proposto nel presente  
corso

Titolo dell'Unità di Apprendimento	
Contestualizzazione Anno scolastico Scuola Classe	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore
Tempo complessivo richiesto	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali
Risorse	

Tempo complessivo richiesto	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore															
Risorse	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali															
Preconoscenze/prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze</li> <li>- abilità</li> </ul>															
Competenze chiave di Cittadinanza	Competenze chiave euroee:  Competenze di cittadinanza (Allegato B linee guida competenze di cittadinanza)															
Descrizione sintetica operativa, eventuali prodotti finali																
Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)	Indicazioni Nazionali e Linee Guida															
- competenze ( <i>saper essere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente è in grado di:</li> </ul>															
- conoscenze ( <i>sapere</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente conosce:</li> </ul>															
- abilità ( <i>saper fare</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La studentessa / lo studente (i verbi performativi): es. esegue, svolge, compie, opera, etc.</li> </ul>															
Discipline coinvolte	Collegamenti interdisciplinari															
Mediazione didattica	Strategie didattiche attuate: <table border="1"> <tbody> <tr><td>Strategie recettive</td><td></td></tr> <tr><td>Strategie comportamentali</td><td></td></tr> <tr><td>Strategie simulate</td><td></td></tr> <tr><td>Strategie collaborative</td><td></td></tr> <tr><td>Strategie esplorative</td><td></td></tr> <tr><td>Strategie metacognitive</td><td></td></tr> <tr><td>Altro</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Strategie recettive		Strategie comportamentali		Strategie simulate		Strategie collaborative		Strategie esplorative		Strategie metacognitive		Altro	
Strategie recettive																
Strategie comportamentali																
Strategie simulate																
Strategie collaborative																
Strategie esplorative																
Strategie metacognitive																
Altro																
Tecnologie utilizzate (TIC) e strumenti di lavoro																
Fasi di attuazione:	Attività	Tempo														
Strategie per la didattica inclusiva (BE5)	Strumenti compensativi, misure dispensative, etc.															

# SEMPRE IN PRATICA

## **Attività e compito unitario di apprendimento**

Tempi, fasi, procedure, strumenti

Prodotto/compito che gli alunni devono realizzare

Comito autentico

## **Obiettivi specifici di apprendimento**

Riferimento alle Indicazioni Nazionali

Metodologie didattiche funzionali



**Armonizzare lo stile di insegnamento e lo stile di apprendimento**

# MATRICE VALORIALE TRASVERSALE, COMPETENZE, TRAGUARDI E OBIETTIVI SPECIFICI

## Scuola dell'Infanzia

«Iniziativa di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile»

Campi di esperienza

Sviluppo della identità personale

Percezione delle altrui identità

Maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali

## Scuola Primaria

Comprensione dei concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente

Consapevolezza dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità

Comprensione del concetto di Stato, Regione...

## IL CAMPO DI ESPERIENZA IL SÉ E L'ALTRO

"Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa **scoprire l'altro da sé** e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire **regole condivise**; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla **reciprocità dell'ascolto**, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di **diritti e doveri uguali per tutti**; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura."

## PROCESSI DI SENSIBILIZZAZIONE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

«Attraverso la mediazione del **gioco**, delle **attività educative e didattiche** e delle attività di **routine** i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare **atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni**. Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato anche alla **inizializzazione virtuosa** ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza».



# CRESCE LA CITTADINANZA

## LA CURA DEGLI SPAZI:

OSTACOLI, SALITE, RESILIENZA, EQUILIBRIO,  
AIUTO

Scoprire l'altro da sé  
Diritti e doveri uguali per tutti



**COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale),  
legalità e solidarietà

Esempi tratti da Marina Baretta,  
pedagogista, Dirigente tecnico USR  
Toscana



## REGOLIAMO INSIEME CON IL METODO A T

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ «Regoliamo»

1. **Attività didattica a distanza, compito asincrono.**

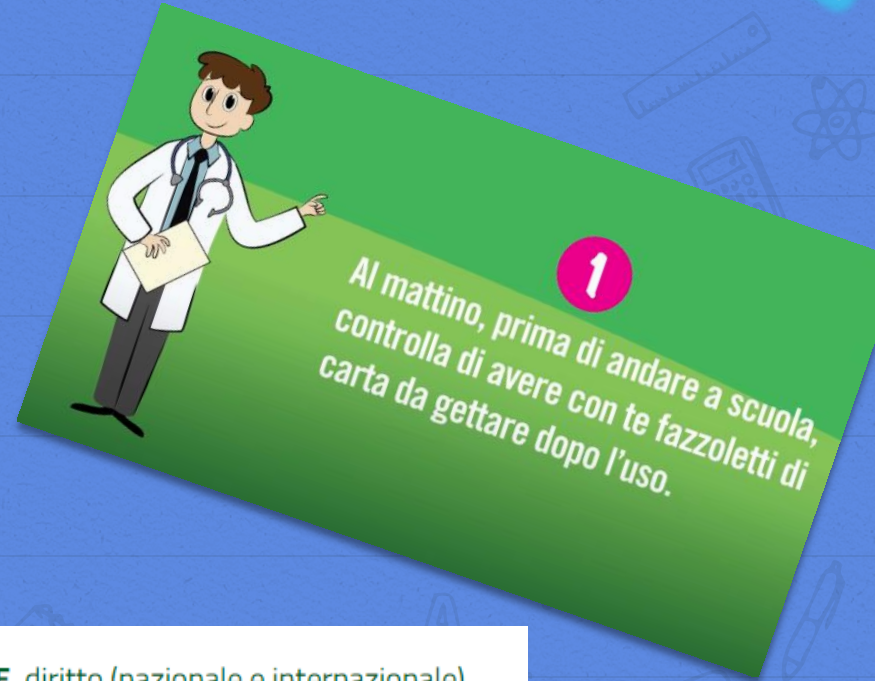
Guardate tutto il breve video sulle 7 regole per tener lontano il Coronavirus:

[https://www.youtube.com/watch?v=OVkrU7g6b-](https://www.youtube.com/watch?v=OVkrU7g6b-4&feature=emb_logo)

4&feature=emb\_logo 2. **Attività in plenum.** Discussione sulle regole spiegate dal pediatra.

3. **Attività in plenum.** Costruiamo insieme le nostre regole per quando torneremo...a mensa!

4. **Attività in plenum.** Scriviamo insieme le cose da dire e le cose da fare sotto la grande T (LA MAESTRA CONDIVIDE LO SCHERMO E MOSTRA UNA GRANDE T)



**COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

# IL METODO A T

Scuola primaria

COSE DA DIRE	COSE DA FARE

# CRESCE LA CITTADINANZA L'ESPERIENZA CON IL TEMPO:



C'È UN TEMPO PER FARE, UN TEMPO PER NON  
FARE, UN TEMPO PER MANGIARE, UN TEMPO  
PER GIOCARE, UN TEMPO PER DARSÌ LA MANO,  
UN TEMPO PER GUARDARSI DA LONTANO...

Tratto da Marina Baretta,  
pedagogista, Dirigente tecnico USR  
Toscana

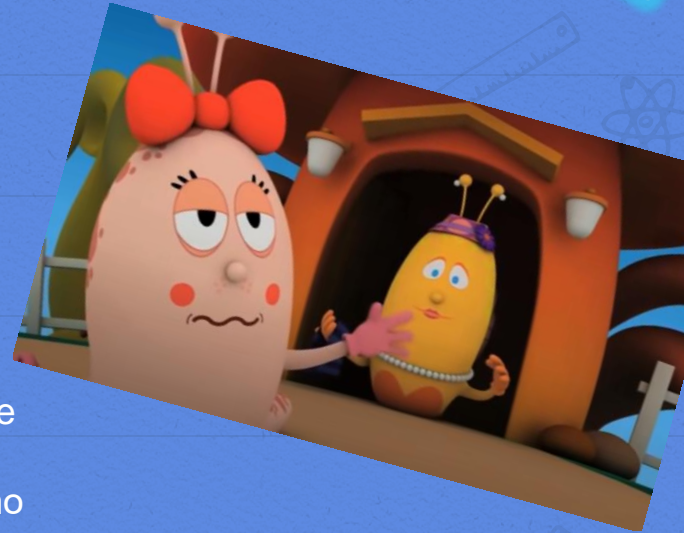
**1** **COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale),  
legalità e solidarietà

## ESEMPI DI ATTIVITÀ: «LA LUMACA ELISABETTA»

### Discussione e mutuo insegnamento

#### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

1. **Attività in coppie.** Guardate la prima parte del video senza la musica. La protagonista è Elisabetta, una lumaca. Ha un problema con la sua mamma? Qual è secondo voi?
2. **Attività in plenum.** Condividete coi vostri compagni le vostre ipotesi. Siete tutti d'accordo o avete idee diverse?
3. **Attività in coppie.** Guardate tutto il video, questa volta con la musica e le parole. Siete ancora d'accordo con la vostra ipotesi?
4. **Attività in plenum.** Perché, secondo la canzone, "le buone regole sono da rispettare"? Che cosa succede se non lo fai? Discutetene in classe.
5. **Attività in coppia.** Guardate le immagini. Rappresentano due regole che la lumaca Elisabetta ha imparato. Quali sono queste regole? Scrivi una frase per descriverle.



# IL NOSTRO LIBRO

## Strategia collaborativa in presenza e a distanza

1. **Attività individuale.** Chiedete alla mamma di farvi una foto mentre svolgete un lavoretto o mentre state giocando
2. **Attività in plenum.** Leggiamo il nostro libro



# LA GERARCHIA DEL BRANCO

## Strategia collaborativa e comportamentale

Saper intervenire in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza e in modo efficace, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri;  
comprendere un testo scritto;  
Saper riordinare delle immagini secondo criteri assegnati;  
Saper rispondere ad un questionario;  
Saper lavorare in modo collaborativo.

Dal sito «Sulle Regole Scuola», curato da Gherardo Colombo



## I corners di Kagan

Nella gestione della classe quale dei seguenti valori collochi al primo posto come importanza?

\_\_\_ Rispetto      \_\_\_\_\_ → (angolo n.1)

\_\_\_ Creatività      \_\_\_\_\_ → (angolo n.2)

\_\_\_ Ordine      \_\_\_\_\_ → (angolo n.3)

\_\_\_ Autonomia      \_\_\_\_\_ → (angolo n.4)

# LICENZA E NON LICENZA POETICA

## Strategia collaborativa

Saper leggere un testo poetico cogliendone le caratteristiche formali più evidenti e comprendendo l'intenzione comunicativa dell'autore.

Saper scrivere una poesia breve, rispettando alcune regole formali.

Saper lavorare in gruppo.



**COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

Dal sito «Sulle Regole Scuola», curato da Gherardo Colombo

### *Il cielo è di tutti*

(di Gianni Rodari)

Qualcuno che la sa lunga  
mi spieghi questo mistero:  
il cielo è di tutti gli occhi  
di ogni occhio è il cielo intero.

È mio, quando lo guardo.  
È del vecchio, del bambino,  
del re, dell'ortolano,  
del poeta, dello spazzino.

Non c'è povero tanto povero  
che non ne sia il padrone.  
Il coniglio spaurito  
ne ha quanto il leone.

Il cielo è di tutti gli occhi,  
ed ogni occhio, se vuole,  
si prende la luna intera,  
le stelle comete, il sole.

Ogni occhio si prende ogni cosa  
e non manca mai niente:  
chi guarda il cielo per ultimo  
non lo trova meno splendente.

Spiegatevi voi dunque,  
in prosa od in versetti,  
perché il cielo è uno solo  
e la terra è tutta a pezzetti.

primaria



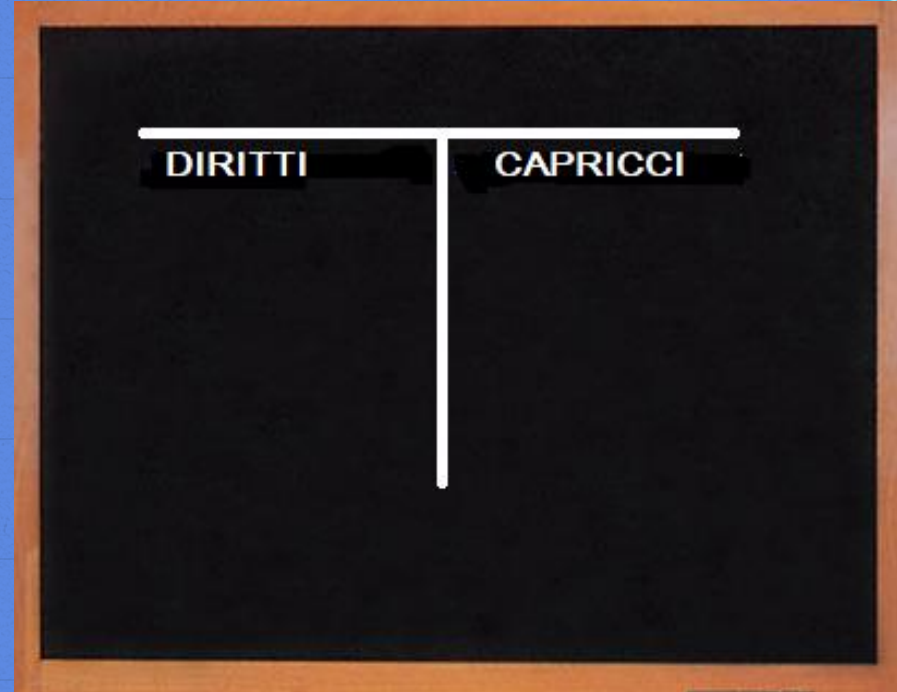
# LICENZA E NON LICENZA POETICA

## Strategia collaborativa

Saper leggere un testo poetico cogliendone le caratteristiche formali più evidenti e comprendendo l'intenzione comunicativa dell'autore.

Saper scrivere una poesia breve, rispettando alcune regole formali.

Saper lavorare in gruppo.



# LICENZA E NON LICENZA POETICA

Strategia collaborativa e  
interdipendenza positiva

- 1 – il controllore delle sillabe
- 2 – il controllore delle rime
- 3 – lo scrittore
- 4 – il controllore del tempo
- 5 – il portavoce



# LA FILASTROCCA DEI DIRITTI E DEI DOVERI

## Strategia comportamentale

Mix di canzoni tratte da:

<https://www.youtube.com/watch?v=b5LI1fuRWFE>

v=b5LI1fuRWFE

Saper intervenire in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza e in modo efficace, attraverso modalità dialogiche rispettose delle idee degli altri;  
saper leggere ed interpretare i fumetti;  
saper spiegare diritti e doveri anche attraverso esempi concreti;  
saper scrivere una filastrocca e abbinarvi delle immagini.



**COSTITUZIONE**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà



# IL METODO A T

Scuola primaria

COSE DA DIRE	COSE DA FARE

# Gettoni parlanti o il gioco delle cartucce



# EDUCAZIONE AL BELLO E AL PATRIMONIO



**SVILUPPO SOSTENIBILE**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

## Episodi di apprendimento situato

Saper cogliere gli aspetti salienti nella spiegazione della visita ad un museo.  
Saper individuare le arole chiave di un discorso.

Rispettare le regole in attività giocosa.  
Sviluppare l'espressività nei gesti, nell'utilizzo del tono della voce e nelle azioni.

Saper lavorare con gli altri per un fine comune.



Dal progetto «Latina: educazione al bello e al patrimonio», curato dalla maestra Ornella Donzelli

# EDUCAZIONE AL BELLO E AL PATRIMONIO

## Episodi di apprendimento situato

### Temi sviluppati e attività:

La storia archeologica di Latina e del suo territorio.

Dalla palude alla trasformazione agraria.

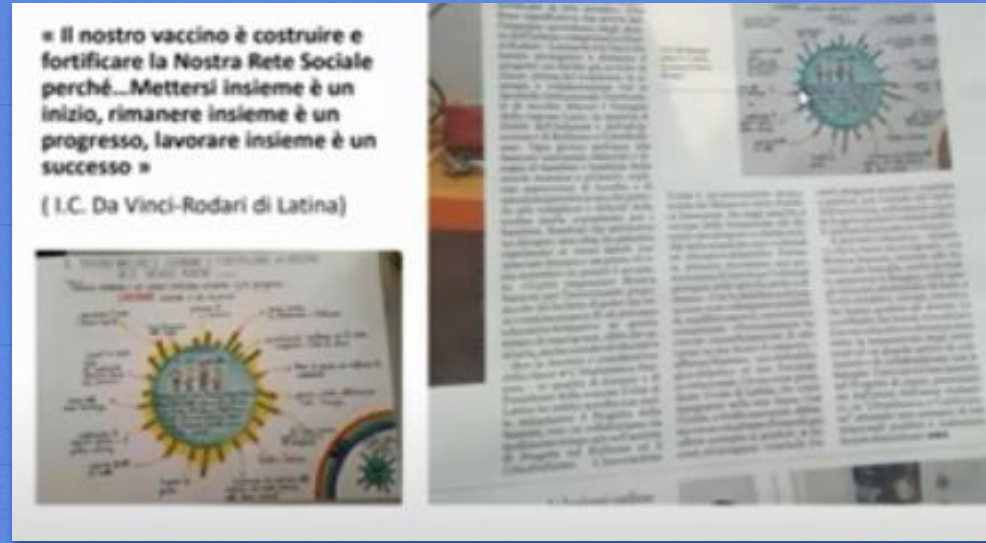
La casa colonica.

I giochi d'epoca (il salto della corda).

La capanna dei pipistrelli.

Il mondo delle api e le loro regole.

Attività teatrale e mostra degli elaborati degli alunni.



# Gallery tour



colore - affetto  
L'arte  
mugno gnomoni  
Chelcast Basie per la Antropologia  
scritto. lavoro Pfr (P  
L'arte gnomoni è visibile anche in  
un'opera d'arte d'arte  
L'arte H  
L'arte di Rousseau da Rousseau  
L'arte di Rousseau dalla opera  
L'arte di Rousseau è un'opera  
speciale nel futuro  
L'arte di Rousseau è un'opera  
speciale nel futuro  
L'arte di Rousseau è un'opera  
speciale nel futuro





**SVILUPPO SOSTENIBILE**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

Primo ciclo

# UN PROGETTO PER LA «DEA MINERVA»

## Episodi di apprendimento situato

- Sviluppare il senso di responsabilità del territorio intervenendo sulla raccolta differenziata.
- Conoscere i temi della sostenibilità ambientale.
- Conoscere le imprese del territorio e l'importanza della collaborazione per il recupero di alcuni materiali: materiale plastico, carta, cartone, lattine in alluminio.
- Conoscere i benefici del riciclo per trasformare il «rifiuto» in «dono» alla comunità



(Provincia di Modena)

Comune Savignano sul Panaro

Istituto Comprensivo Savignano sul Panaro

### Progetto Didattico «Dea Minerva»

Un'esperienza, collettiva e di cooperazione, a favore delle scuole, dell'ambiente e del territorio.

Un'esperienza «concreta e continuativa» di contrasto alla «cultura dello scarto», di promozione della conoscenza e della consapevolezza che: «un rifiuto è una risorsa messa nel posto sbagliato» (cit. Materia Rinnovabile – Magazine)



Tratta da: «Le avventure di PET & TEP - Il tesoro di Savignano» di Enzo Perriello, disegni e colorazione di Clod

Progetto didattico di attività anno 2016

Savignano sul Panaro, gennaio 2017

Progetto in collaborazione tra Comune di Savignano sul Panaro e Istituto Comprensivo Savignano sul Panaro

# UN PROGETTO CHE MERITA L'OSCAR DELLA CITTADINANZA ATTIVA

Episodi di apprendimento  
situato



## PER CONCLUDERE: ARTICOLO 21 DELLA COSTITUZIONE

«Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione»



# 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 DEL **CONTENUTO**

## Il vicolo del *debate*

- ✗ Vietare l'accesso agli animali al Parco
- ✗ Aumentare di 1 Euro il costo della Metro
- ✗ Vietare i nickname nei social

## Il gioco del «perché?»

- ✗ Vietare i giardini zoologici

**Se governassi il mondo**

# SVILUPPO DELLO STILE

## Il Raccontastorie

- × Noia
- × Un commentatore sportivo
- × Un sermone
- × Un annuncio pubblicitario
- × Un insegnante che fa lezione
- × ...

## Sopra le righe (modulare il tono)

- × «Ieri Mario ha giocato a carte con un cammello»





# SVILUPPO DELLA STRATEGIA

## Pratica di confutazione

- ✗ 1-2 minuti per avviare un discorso e 5-6 studenti 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 Preside 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, cucchiari di plastica, paralumi, aerei, caffè, romanzi gialli, scale, arte moderna, architetti, quotidiani, collane, bianco, calze, minigonne, bandiere, tabelle...

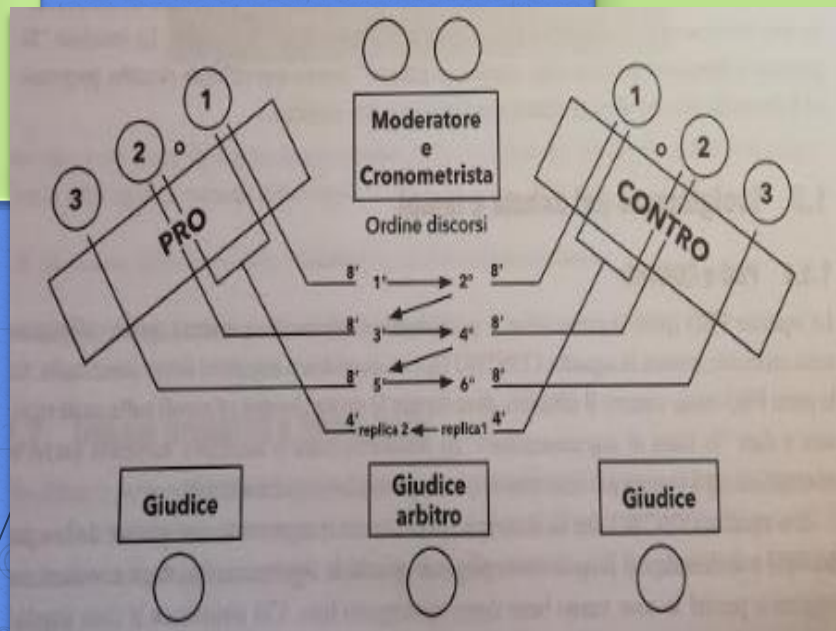
# SVOLGIMENTO DEBATE

Pro

argomentazione

Contro

confutazione



# GLI 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**

# PER CONCLUDERE VERAMENTE: ARTICOLO 30 DELLA COSTITUZIONE

«E' dovere e diritto dei genitori mantenere,  
istruire ed educare i figli...

Nei casi di incapacità dei genitori, la legge  
provvede a che siano assolti i loro compiti»

# CONSIGLI DALLE NEUROSCIENZE

- ❑ Non sottovalutiamo i bambini
- ❑ Approfittiamo dei periodi sensibili
- ❑ Arricchiamo l'ambiente
- ❑ Non è vero che i bambini sono tutti diversi
- ❑ Prestiamo attenzione all'attenzione
- ❑ Facciamo in modo che il bambino si attivo, curioso, coinvolto, autonomo
- ❑ Facciamo in modo che ogni giorno di scuola sia un piacere
- ❑ Incoraggiamo gli sforzi
- ❑ Aiutiamo i bambini e gli studenti ad approfondire il loro pensiero
- ❑ Fissiamo degli obiettivi chiari per l'apprendimento
- ❑ Accettiamo e correggiamo gli errori
- ❑ Ripassiamo in continuazione
- ❑ Lasciamo che i bambini dormano

SCUOLA DELL'INFANZIA



SCUOLA PRIMARIA  
I-II



SCUOLA PRIMARIA  
III-IV-V



**Kahoot!**

Marco Renzi

## RIFLESSI DI SCUOLA

Guida per insegnanti efficaci  
con griglia per osservare e osservarsi



**tecnodid**  
EDITRICE

# GRAZIE E A PRESTO!

[r.maestro67@gmail.com](mailto:r.maestro67@gmail.com)