

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

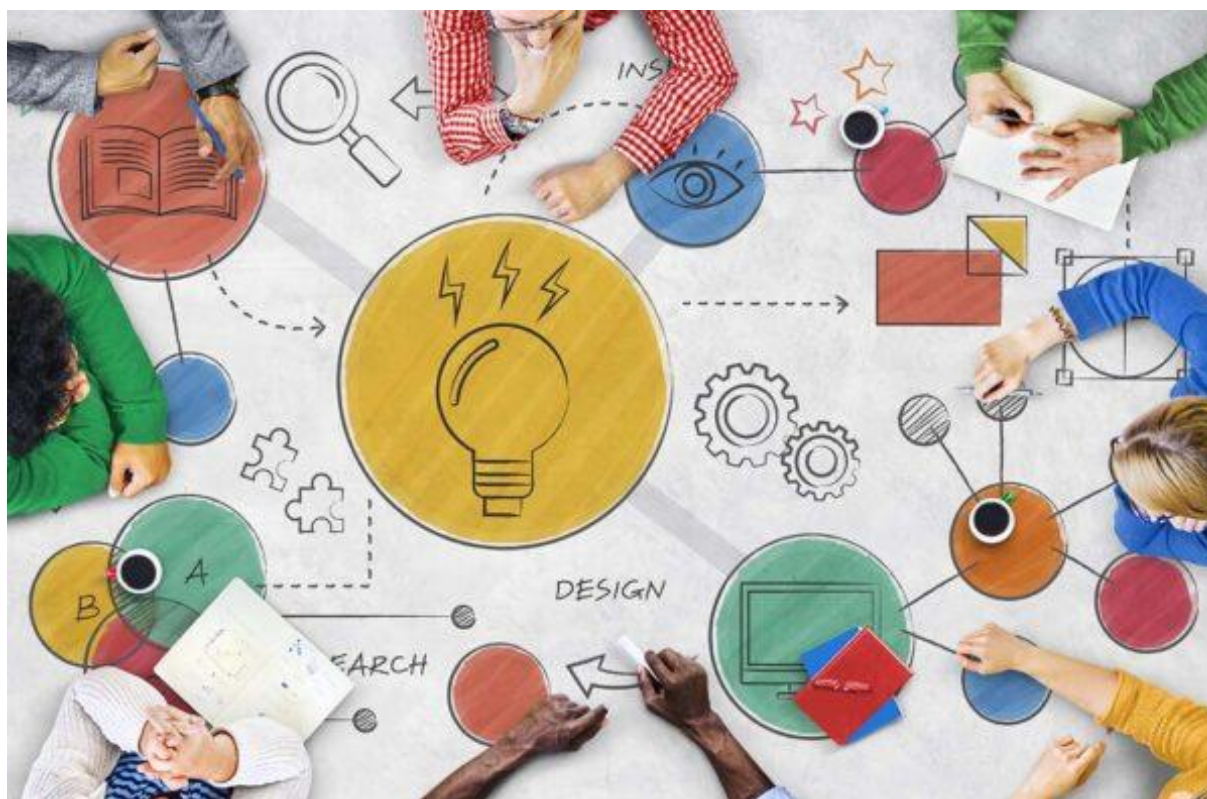
METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE PER IL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE

*Manuale pratico operativo a supporto alla progettazione didattica
realizzato nell'ambito del PNRR - Investimento 3.2 “Scuola 4.0”*

Azione 1 – Next Generation Classrooms

Azione 2 – Next Generation Labs

*A cura di Stefania Ciaffiu e Manuela Menta
(Gruppo di Lavoro Next Generation Classrooms e Labs)*



ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Indice	pag. 2
Premessa “Nuove metodologie didattiche e campi di applicazione”	pag. 3
Metodologie didattiche e loro applicazione	pag. 5
❖ Problem-based learning (PBL)	pag. 6
❖ Inquiry based learning (IBL)	pag. 7
❖ Tinkering	pag. 9
❖ Debate	pag. 11
❖ Team work	pag. 14
❖ Storytelling	pag. 16
❖ Role playing	pag. 17
❖ Learning by doing	pag. 19
❖ Cooperative learning	pag. 20
❖ Problem solving	pag. 21
❖ Hackathon	pag. 23
La valutazione	pag. 24
<i>Allegati:</i>	
❖ Griglia di valutazione lavoro di gruppo	pag. 25
❖ Scheda individuale di assegnazione punteggi	pag. 26
❖ Scheda generica di classifica finale con assegnazione punteggi	pag. 27
❖ Griglia di osservazione per il cooperative learning	pag. 28
❖ Rubrica di valutazione	pag. 29

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

**NUOVE METODOLOGIE DIDATTICHE
E CAMPI DI APPLICAZIONE****Premessa**

Il presente lavoro, elaborato nell'ambito dell'Investimento 3.2 “Scuola 4.0” Azione 1 – Next Generation Classrooms e Azione 2 – Next Generation Labs del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), si pone l'obiettivo di supportare i Consigli di Classe nella trasformazione degli ambienti di apprendimento tradizionali in ambienti di apprendimento innovativi, che si contraddistinguono sia per l'utilizzo integrato dell'analogico con il digitale sia per l'introduzione di metodologie didattiche, prevalentemente di tipo collaborativo e laboratoriale, desunte dalle nuove pedagogie innovative, volte a favorire nelle studentesse e negli studenti l'apprendimento significativo e il sapere.

Le **Linee guida per gli Istituti Tecnici** intendono il sapere come *“un laboratorio di costruzione del futuro, capace di trasmettere ai giovani la curiosità, il fascino dell'immaginazione e il gusto della ricerca, del costruire insieme dei prodotti, di progettare nel futuro il proprio impegno professionale per una piena realizzazione sul piano culturale, umano e sociale”*.

È, dunque, ben chiara la necessità della collaborazione tra i diversi saperi, la contaminazione tra la formazione scientifica e quella umanistica, dal momento che *“le discipline non vanno presentate come territori da proteggere definendo confini rigidi, ma come chiavi interpretative disponibili ad ogni possibile utilizzazione”*.

L'unitarietà del sapere ha, altresì, come riferimento il profilo educativo, culturale e professionale (**PECUP**), per il secondo ciclo di istruzione e formazione, definito dal decreto legislativo 17 ottobre 2005, n. 226, allegato A).

Esso prevede, a conclusione del percorso quinquennale:

- a) la crescita educativa, culturale e professionale dei giovani, per trasformare la molteplicità dei saperi in un sapere unitario, dotato di senso, ricco di motivazioni;
- b) lo sviluppo dell'autonoma capacità di giudizio;
- c) l'esercizio della responsabilità personale e sociale.

Il Profilo sottolinea, inoltre, in continuità con il primo ciclo, la dimensione trasversale, evidenziando che *le conoscenze disciplinari e interdisciplinari (il sapere) e le abilità operative apprese (il fare consapevole), nonché l'insieme delle azioni e delle relazioni interpersonali intessute (l'agire) siano la condizione per maturare le competenze che arricchiscono la personalità dello studente e lo rendono autonomo costruttore di se stesso in tutti i campi della esperienza umana, sociale e professionale*.

L'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla combinazione tra teoria e pratica, deve costituire, dunque, il fulcro del processo d'insegnamento/apprendimento delle discipline, affinché le studentesse e gli studenti possano sviluppare conoscenze e competenze tecniche e creative, necessarie al giorno d'oggi in una società sempre più tecnologica e innovativa.

La scuola necessita, pertanto, di superare i modelli trasmissivi e adottare una didattica attiva che pone le studentesse e gli studenti in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni, fornendo opportunità per l'autovalutazione, la pianificazione individuale e la scelta di attività di apprendimento, in base anche ai propri interessi e preferenze.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

La scuola ha, quindi, il compito di incoraggiare le studentesse e gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali, come la gestione del tempo e la ricerca indipendente, ricorrendo anche alle Nuove Tecnologie, il cui utilizzo non deve essere, però, subito, ma orientato e mirato ad incentivare lo sviluppo del pensiero critico per poter diventare cittadini responsabili e consapevoli anche in ambito digitale.

Il presente lavoro, rivolto ai colleghi dell'ITCT “Dionigi Panedda”, consta, a titolo esemplificativo e non esaustivo, di un set di metodologie didattiche innovative adottabili, ad integrazione di quelle già in uso nell'Istituto, per sviluppare nelle studentesse e negli studenti la curiosità e la partecipazione attiva nel proprio processo di apprendimento, per poter sia sviluppare competenze e conoscenze legate ai diversi ambiti disciplinari nella loro dimensione multidimensionale che affrontare le sfide della società contemporanea.

Si riportano, di seguito, coerentemente con le proposte progettuali di cui all'Azione 1 e all'Azione 2 dell'Investimento 3.2 “Scuola 4.0”, alcune delle metodologie didattiche, desunte dalle pedagogie innovative, applicabili in ambienti di apprendimento ibridi e nei laboratori per le professioni digitali del futuro dell'Istituto.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo**

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

**METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE:
ESEMPI DI ATTIVAZIONE/APPLICAZIONE**

**IN AMBIENTI DI APPRENDIMENTO IBRIDI E
NEI LABORATORI PER LE PROFESSIONI DIGITALI DEL FUTURO**

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)

L'**apprendimento basato sui problemi**, in inglese *Problem-based learning*, spesso indicato con l'abbreviazione **PBL**, è un approccio pedagogico centrato sullo studente, che utilizza l'analisi di un dato problema quale scenario di partenza per l'acquisizione di nuove conoscenze.

Con il suo lavoro di supporto, il docente aiuta gli studenti a costruire un senso di comunità e di appartenenza, grazie alla comune necessità di raggiungere un obiettivo condiviso, a cui ciascuno contribuisce in modo collaborativo.

Esempio di attivazione della metodologia**1. CHIARIRE IL TESTO DEL CASO:**

Gli studenti devono comprendere i contenuti del testo; è necessario spiegare i termini ed i concetti di dubbio significato.

2. DEFINIRE IL PROBLEMA:

Il gruppo deve condividere il tema da affrontare e la tipologia dell'incarico (spiegazione, discussione, studio, elaborazione di una strategia e applicazione pratica della strategia).

3. ANALIZZARE IL PROBLEMA:

Mediante il "brainstorming" lo studente attiva o riattiva le conoscenze in precedenza acquisite da altre fonti o dall'esperienza (background culturale) ed espone al gruppo ciò che pensa di quell'argomento. Gli studenti si confrontano senza confutare le idee altrui.

4. RIORGANIZZARE IL PROBLEMA DOPO LA DISCUSSIONE:

Si esegue una classificazione ed organizzazione delle idee emerse durante il "brainstorming" per evitare confusione.

5. FORMULARE GLI OBIETTIVI DI STUDIO**6. EFFETTUARE LO STUDIO INDIVIDUALE:**

Lo studente ricerca, individualmente, le informazioni necessarie per raggiungere gli obiettivi di studio, guidato dalla bibliografia/sitografia scelta dal docente: studia su testi, va alla ricerca di altra bibliografia, consulta il dizionario, fa ricerca su internet, ecc.

7. DISCUTERE DEI RISULTATI:

In questa fase gli studenti si scambiano le conoscenze acquisite durante lo studio autogestito. La discussione ha lo scopo di chiarire i contenuti, porli in relazione con le conoscenze già acquisite e consolidare l'apprendimento.

8. VALUTARE LA COMPLETEZZA DELL'ANALISI:

Se il tema non è stato approfondito sufficientemente possono emergere nuovi obiettivi di studio.

9. VALUTARE IL LAVORO DI SQUADRA:

Il gruppo valuta il gruppo, relativamente al metodo, ai contenuti, alle difficoltà incontrate.

10. EFFETTUARE L'AUTOVALUTAZIONE:

L'autovalutazione deve essere effettuata sotto forma di critica costruttiva per tutti.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
 codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
 mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
 www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

INQUIRY-BASED LEARNING (IBL)

L'**Inquiry-Based Learning** o **IBL**, inteso come apprendimento basato sull'indagine, nasce nella pedagogia dell'apprendimento esperienziale di John Dewey ed è una metodologia didattica che, basandosi sull'investigazione, incoraggia nelle studentesse e negli studenti il problem solving e l'apprendimento esperienziale. L'Inquiry Based Learning stimola, dunque, il discente a formulare domande, mettere in atto azioni utili a risolvere problemi e comprendere i fenomeni presentati.

La metodologia può essere definita flessibile, dinamica e promotrice della *student centered education*: gli studenti, coinvolti in prima persona, vengono infatti orientati verso attività di indagine sotto la guida del docente, attraverso la fase di concettualizzazione.

La **fase di concettualizzazione** comprende lo sviluppo di domande e la creazione di ipotesi; successivamente gli studenti vengono sostenuti nella fase di investigazione, che è costituita dall'esplorazione, dalla sperimentazione e dall'interpretazione dei dati emersi dall'indagine.

L'**IBL** può essere applicato secondo 4 tipi di indagini:

- **Indagine confermativa**
L'oggetto dell'indagine è già stato esplorato in ogni sua caratteristica e, quindi, si cerca un'ulteriore conferma.
- **Indagine strutturata**
Consiste nell'indagine su un problema parzialmente conosciuto dagli studenti; il compito del docente sarà quello di suggerire un procedimento adatto per arrivare alle conclusioni corrette
- **Indagine guidata/esplorativa**
Si tratta di un'indagine su un problema totalmente nuovo per gli studenti che richiede sia la strutturazione dell'indagine che la metodologia da adottare. Il docente svolgerà il ruolo di tutor
- **Indagine aperta o project work**
Gli studenti scelgono sia il problema che il metodo d'indagine

Queste indagini si differenziano principalmente rispetto alla presenza o meno della domanda di ricerca dalla quale partire, dalla specificazione del procedimento esecutivo e dalla relativa presenza dei risultati ottenuti.

Esempio di attivazione della metodologia

TIPOLOGIA DI INDAGINE	DOMANDA DI RICERCA/PROBLEMA	PROCEDIMENTO /METODI	RISULTATI /SOLUZIONI
INDAGINE CONFERMATIVA	DEFINITA	DEFINITO	DEFINITI
INDAGINE STRUTTURATA	DEFINITA	DEFINITO	INDAGATI
INDAGINE GUIDATA	DEFINITA	PROGETTATO	INDAGATI
INDAGINE APERTA O PROJECT WORK	STRUTTURATA DAL DISCENTE	PROGETTATO DAL DISCENTE	INDAGATI DAL DISCENTE

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Per progettare un IBL è necessario svolgere i seguenti passaggi:

- Individuare gli obiettivi formativi di riferimento
- Progettare l'attività IBL in base al livello formativo dei discenti
- Applicare la metodologia in aula/laboratorio
- Progettare/fornire occasioni di valutazione formativa, discussione e autovalutazione del discente
- Valutare il discente in maniera formativa e/o certificativa.

Occorre inoltre tenere sempre a mente i **5 indicatori** della metodologia:

- **ENGAGEMENT:**
introduzione alla metodologia e prima osservazione di un fenomeno o di un'esperienza, un problema dato volto ad essere indagato
- **EXPLORATION:**
fase sperimentale di manipolazione e applicazione delle conoscenze (ricerca bibliografica, prima esperienza concreta di apprendimento, esplorazione di domande e ipotesi)
- **EXPLANATION:**
discussione dei primi dati emersi, con l'introduzione di un framework teorico di riferimento che permetta di contestualizzare ciò che è apparso dalle ricerche preliminari (leggi, teorie ecc.)
- **ELABORATION:**
elaborazione delle conoscenze appena acquisite e successiva sperimentazione attiva delle stesse
- **EVALUATION:**
predisposizione di momenti di feedback formativi, occasioni di autovalutazione e predisposizione di momenti/attività di valutazione formativa e/o certificativa.

Dal punto di vista pratico per poter applicare l'IBL è necessario:

- dividere gli studenti in isole di banche omogenee;
- proporre l'attività di IBL secondo il livello di indagine prescelto;
- assumere il ruolo del facilitatore dell'apprendimento, mediante la supervisione del lavoro svolto da ciascun gruppo al fine di sostenere il processo di indagine;
- predisporre momenti di discussione al termine di ogni fase di indagine;
- verificare i risultati dell'attività laboratoriale.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

TINKERING

Il **tinkering** nasce sulla base delle esperienze e delle ricerche svolte dal M.I.T. di Boston. Il nome deriva dall'inglese “*To tinker*”, che significa “*armeggiare*”, “*provare ad aggiustare*”. Lo scopo è insegnare a “pensare con le mani” e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali.

L'approccio ai problemi è di tipo “bottom-up”: si giunge alla soluzione degli stessi operando direttamente sugli oggetti, materiali o virtuali, i quali vengono percepiti come reali.

Questo approccio permette agli studenti di sperimentare ed esplorare in modo creativo le loro conoscenze e di trovare una soluzione originale ad un dato problema. L'aspetto interessante di questo approccio consiste nel fatto che il compito non viene percepito come imposto dall'esterno, ma come proprio; saranno, infatti, gli studenti stessi a trovare la “loro” soluzione in modo graduale.

Fare **tinkering** significa, quindi, essere in grado di trasformare una fase iniziale di esplorazione in un'attività finalizzata. Con le attività di tinkering si costruiscono oggetti che, pur non essendo programmabili, interagiscono con l'ambiente circostante, sfruttandone le caratteristiche. Nel caso in cui occorranno conoscenze minime di elettronica, le stesse verranno acquisite direttamente dagli studenti mediante il “fare”.

Alcuni esempi di attività sono:

- costruire oggetti che volano, girano, disegnano, si illuminano;
- smontare e reinventare apparati tecnologici;
- creare meccanismi e sistemi che funzionano;
- riusare cose e materiali per nuovi scopi;
- cambiare le idee e le proprie conoscenze a partire dall'esperienza diretta e costruirne di nuove su quelle precedenti;
- intraprendere un progetto personale.

Esempio di attivazione della metodologia

Le attività di *Tinkering* sono concepite come giochi di gruppo, che coinvolgono la costruzione, la scomposizione di oggetti, la progettazione di macchine, l'esplorazione di materiali ed elementi meccanici, la creazione di artefatti originali e reazioni a catena.

Gli **elementi chiave caratterizzanti il tinkering** sono la creatività, la sostenibilità e l'uso di materiali di recupero, facilmente reperibili in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli “ingredienti” che servono per mettersi all'opera.

Un esempio pratico può essere la creazione di ambienti geografici. Ai fini applicativi e procedurali, la classe:

- a) viene coinvolta nella creazione di diorami raffiguranti vari ambienti geografici come il mare, la montagna, la collina e la città. (Il diorama è la riproduzione in scala ridotta di una scenografia che ricrea diverse ambientazioni: habitat, momenti storici, scene di vita quotidiana, eventi mitologici e fiabeschi);
- b) viene divisa in “isole” formate da quattro gruppi di studenti, ognuna con un compito: creare il proprio diorama. Al centro di ogni isola, viene messo a disposizione il materiale: avanzi di carta, plastica, colori, tempere, materiali vari da riciclo;

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo**

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

- c) ad ogni gruppo viene affidata la realizzazione del diorama di uno specifico ambiente. La prima fase del lavoro consta nella pianificazione e progettazione, a cui farà seguito quella di costruzione, partendo da una base sulla quale saranno inseriti i dettagli.

Questo approccio permette agli studenti di esplorare la geografia in modo pratico, sviluppando al contempo abilità sociali e cognitive. Inoltre, offre l'opportunità di apprendere in modo pratico, rispondendo alle diverse esigenze formative e modalità/stili di apprendimento.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

DEBATE**(ARGOMENTARE E DIBATTERE)**

Il **debate** è una metodologia didattica utilizzata per favorire negli studenti l'acquisizione di competenze trasversali (life skill o soft skills), grazie all'uso integrato del cooperative learning e della peer education.

Il **debate** consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento assegnato dal docente, ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO).

Il tema individuato è tra quelli poco affrontati e dibattuti in aula nella tradizionale attività didattica. Dal tema scelto prende il via il dibattito, ovvero, una discussione formale, dettata da regole e da tempi precisi prestabiliti, preparata con attività propedeutiche di documentazione ed elaborazione critica dei contenuti attinenti al tema. Il debate stimola gli studenti a cercare e selezionare le fonti, con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di *public speaking* e di ascolto attivo, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima. Il debate, inoltre, allena la mente, sviluppa il pensiero critico, arricchisce il bagaglio di competenze e conoscenze. Durante il debate non è consentito alle due squadre l'ausilio di strumenti tecnologici.

Per avviare le studentesse e gli studenti al **debate** è fondamentale seguire un processo graduale e naturale, perché si possa impostare un vero e proprio percorso di sviluppo. Non si può, infatti, pensare di proporre il dibattito argomentativo solo una o due volte nel corso dell'anno scolastico, ma deve diventare una pratica costante, in grado di rivoluzionare il modo di fare didattica.

Fin dall'avvio delle attività funzionali al debate, l'insegnante crea le condizioni per favorire il coinvolgimento attivo di tutti gli studenti, la comunicazione tra pari e l'espressione delle proprie idee. Al termine del debate, il docente valuta la prestazione delle squadre in termini di competenze raggiunte.

È necessario partire dal presupposto fondamentale che tutto può essere oggetto di discussione; anche le situazioni che si verificano nel corso della giornata scolastica possono essere un pretesto per argomentare e dibattere.

Esempio di attivazione della metodologia**Fase 1 (Plenaria) – Scelta dell'argomento**

L'insegnante concorda con la classe l'argomento da discutere durante il dibattito, chiedendo alla classe di votare a maggioranza il tema qualora non ci fosse unanimità.

Fase 2 (Individuale) – Ricerca del materiale

Ricerca in modo autonomo del materiale sul tema scelto. L'insegnante aiuta nell'analisi e nella selezione delle fonti.

Fase 3 (A gruppi) – Assegnazione della tesi

La classe viene divisa in 2 gruppi: gruppo A e gruppo B.

- ❖ Gruppo A: a sostegno della tesi a favore, ossia i **PRO**.
- ❖ Gruppo B: a sostegno della tesi opposta, ossia i **CONTRO**.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Fase 4 (A gruppi) – Scelta dei portavoce

Il gruppo A sceglie 4 *debaters*, cioè i portavoce degli argomenti PRO che sono stati elaborati insieme ai compagni.

Il gruppo B sceglie 4 *debaters* per argomentare i contenuti CONTRO.

Per le argomentazioni di ciascun debater, si consiglia di procedere secondo il modello a tre stadi (A-R-E), ossia:

- **Affermazione:** enunciazione principale dell'argomento. Ad esempio: “L'ergastolo ostativo dovrebbe essere abolito”
- **Ragionamento:** motivazione per cui l'affermazione è vera; “L'ergastolo ostativo dovrebbe essere abolito perché non ha funzione riabilitativa ma esclusivamente punitiva”
- **Evidenza:** elemento a supporto dell'affermazione o del ragionamento; “L'ergastolo ostativo non è riabilitativo e contraddice l'articolo 27 della Costituzione italiana secondo cui Le pene non possono consistere in trattamenti contrari al senso di umanità e devono tendere alla rieducazione del condannato”

Fase 5 - Svolgimento del dibattito

1° DISCORSO “PRO” e “CONTRO” Prologo a cura del primo debater:

- presentazione del problema e della sua rilevanza, esposizione della posizione assunta e anticipazione delle argomentazioni che la squadra svilupperà nel corso del dibattito.
Tempo: 3 minuti complessivi per ogni gruppo.

2° DISCORSO “PRO” e “CONTRO” Prime argomentazioni a cura del secondo debater:

- presentazione delle prove individuate nella fase di ricerca e raccolta delle informazioni a sostegno della propria posizione.
Tempo: 3 minuti complessivi per ogni gruppo.

3° DISCORSO “PRO” e “CONTRO” Confutazione delle argomentazioni altrui a cura del terzo debater:

- esposizione delle repliche rivolte alla posizione sostenuta dal gruppo avversario. In questa fase sono individuati e contestati eventuali errori, contraddizioni, premesse non correttamente dimostrate ecc.
Tempo: 3 minuti complessivi per ogni gruppo.

4° DISCORSO “PRO” e “CONTRO” Dialogo libero a cura di tutti i componenti dei due gruppi:

- gli studenti, dopo aver chiesto la parola, fanno delle domande all'altro gruppo cercando di metterlo in difficoltà e sottolineando i punti deboli o più critici delle argomentazioni dell'avversario
Tempo: 8 minuti complessivi per ogni gruppo.

5° DISCORSO “PRO” e “CONTRO” Conclusioni a cura del quarto debater:

- si ricapitolano i punti principali sostenuti dai compagni e si ribadisce la forza della propria posizione, senza introdurre nuovi dati, opinioni o argomenti.
- Tempo: 8 minuti complessivi per ogni gruppo.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo**

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Fase 6 - Giudizio della giuria (composta da 3 insegnanti o dall'insegnante e da 2 studenti esperti che non hanno partecipato al dibattito).

La giuria attribuisce una valutazione alla fine di ciascuna fase, considerando i criteri di valutazione, ossia:

- ❖ il contenuto;
- ❖ lo stile comunicativo adottato;
- ❖ le strategie comunicative adottate.

Ogni giurato attribuisce il proprio punteggio, sommandolo poi a quello degli altri. Si procede, così, alla proclamazione della squadra vincitrice.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

TEAM WORKING E TEAM BUILDING

Saper lavorare in team è una competenza trasversale sempre più richiesta sia in ambito lavorativo che scolastico. Se utilizzato in classe, come ordinaria prassi didattica, il lavoro di squadra favorisce negli studenti il superamento di eventuali difficoltà relazionali all'interno del gruppo e incentiva la collaborazione tra pari per il raggiungimento di un obiettivo comune. Giochi di gruppo o attività simili risultano, dunque, funzionali a garantire lo sviluppo dell'attitudine alla cooperazione e al team working.

In ambito educativo, il team working:

- prevede il raggiungimento di un obiettivo comune, che verrà successivamente valutato;
- implica la programmazione, la gestione del tempo e l'aiuto reciproco per poter rispettare gli obiettivi temporali stabiliti;
- richiede la suddivisione del lavoro in compiti;
- richiede il problem solving;
- stimola la negoziazione e la mediazione fra idee e proposte diverse;
- allena la leadership;
- richiede abilità comunicative nella restituzione allargata del lavoro svolto;
- richiede diverse competenze e, allo stesso tempo, la fiducia negli altri.

Esempio di attivazione della metodologia

Le regole fondamentali per la gestione dei Team e la riuscita dell'esperienza sono:

- ❖ creazione di gruppi omogenei tra loro per numero di componenti, competenze e capacità;
- ❖ assegnazione chiara e precisa dei compiti e degli obiettivi;
- ❖ assegnazione di un *timing e/o di una tabella di marcia* su cui rispettare le scadenze;
- ❖ designazione di un leader che possa fare da facilitatore tra i componenti e da comunicatore con l'esterno del gruppo.

Esempi di attività in Team Working

Guide tra i Banchi:

- progetto attivo nell'Istituto, nell'ambito dei PCTO, prevede la suddivisione della classe in gruppi di lavoro, omogenei dal punto di vista numerico. Ciascun team ha il compito di creare, attraverso la ricerca di materiali e la consultazione di fonti, un percorso turistico da presentare sotto forma di elaborato multimediale inerente ad un sito archeologico assegnato.
L'obiettivo è quello di condividere e divulgare i dati raccolti e appresi. A conclusione del percorso formativo, un'apposita giuria assegnerà, in sede di contest, un punteggio ad ogni singolo gruppo per l'individuazione del miglior prodotto.

Creare una redazione:

- la classe, divisa in gruppi, simulerà una vera e propria redazione. A ciascun gruppo sarà richiesto di approfondire, mediante attività di ricerca, una tematica affrontata in aula o di attualità precedentemente

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

discussa, per poi presentarla al resto della classe con il supporto di materiali multimediali realizzati. Nell'ambito della creazione di una redazione di classe, si può prevedere, ai fini della condivisione e divulgazione di contenuti disciplinari e non, la produzione e pubblicazione periodica di elaborati.

Opera d'arte collettiva:

- nella fase iniziale, i singoli gruppi dovranno elaborare il modello di un'opera che intendono realizzare, descrivendola. Successivamente, ciascun gruppo di lavoro procederà alla sua creazione: ciò implicherà il lavoro di pianificazione, la leadership e la cooperazione all'interno del team sia in fase di elaborazione delle idee che in fase esecutiva.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

STORYTELLING

Lo **storytelling** è l'arte della narrazione, una forma di comunicazione, dalle antiche origini, ancora oggi utilizzata anche in ambito digitale (*digital storytelling*).

Il significato di “storytelling” ha le sue radici nel verbo “affabulare”, ovvero raccontare in forma di favola, narrare, creare un intreccio attraverso cui sviluppare una storia.

Oggi lo storytelling è una pratica di comunicazione particolarmente diffusa, in versione multimodale, non solo in ambito pubblicitario per coinvolgere le persone, creare un universo narrativo e valoriale attorno ad un servizio o prodotto offerto, ma anche in ambito educativo.

Lo storytelling può essere, dunque, applicato nella didattica per fornire nuovi modi e strumenti per approfondire contenuti su un argomento trattato, non necessariamente afferente alle discipline umanistiche.

Esempio di attivazione della metodologia

Per poter creare una buona **strategia di storytelling** occorre innanzitutto tenere a mente:

- qual è la storia e a chi la stiamo raccontando
- le **5 WH** (What, Who, When, Where e How) per costruire la storia;
- la qualità dei dettagli e il potere dell'immaginazione per coinvolgere il lettore attraverso i sensi.
- comunicare il messaggio in maniera chiara per lasciare spazio all'immaginazione attiva.

Affinché lo story telling sia efficace, occorre che:

- ❖ la storia abbia una struttura interna ben definita e una sequenza narrativa coerente;
- ❖ siano definiti gli eventi, l'identità dei personaggi e i loro ruoli;
- ❖ sia adatta al target, in termini di obiettivi comunicativi e chiarezza espositiva;
- ❖ la storia contenga dettagli e particolarità atti a suscitare interesse e attenzione;
- ❖ la storia appartenga a un genere letterario, con verosimiglianza con la realtà;
- ❖ il ritmo della narrazione, la voce del narratore, la colonna sonora e tutti gli elementi corollari a una narrazione siano coinvolgenti ed emozionanti.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

ROLE PLAYING

Il **Role Playing** è il gioco di ruolo che, per caratteristiche, si interseca tra la recitazione teatrale, l'approccio terapeutico di gruppo e il problem solving.

Si tratta di mettere in scena una storia, come si fa in un laboratorio teatrale, ma dando più spazio alla spontaneità piuttosto che a specifiche capacità tecniche come la dizione e il movimento scenico.

In genere nel role playing non è previsto un copione al quale ciascun studente deve attenersi fedelmente; il pubblico è rappresentato dagli studenti che non prendono parte alla scena.

Il docente riveste il ruolo di formatore/regista e può avvalersi del supporto di uno o più studenti che fungono da veri e propri assistenti alla regia.

Il momento scenico che caratterizza il role playing è meno accurato di un laboratorio teatrale, tuttavia questa tecnica formativa conferisce una decisiva importanza sia al dietro-le-quinte sia alla rielaborazione personale.

Esempio di attivazione della metodologia

In ambito didattico, è possibile optare per una delle seguenti **varianti** di role playing:

- **Spontaneo:**
gli studenti-attori interpretano il proprio ruolo senza preparazione, spesso dopo aver scelto anche il tema o la situazione rappresentativa.
- **Strutturato:**
gli studenti-attori devono interpretare un ruolo definito in partenza e attenersi a un copione più o meno articolato.
- **Centrato sui ruoli:**
il tema viene fissato in fase preparatoria, mentre i ruoli vengono assegnati in corso d'opera.
- **Centrato sul tema:**
i ruoli sono definiti, mentre la situazione rappresentativa si costruisce durante la seduta di gioco.
- **Autorappresentato:**
uno degli studenti-attori rappresenta un fatto che gli è accaduto realmente, con la partecipazione attiva di alcuni suoi compagni di classe; il protagonista potrebbe sia lasciare il suo posto a un altro studente, sia provare a modificare la situazione scenica alla luce di quanto discusso in fase di rielaborazione collettiva.

Il role playing prevede:

- una fase di *warming up* (fase di riscaldamento), corredata di brevi interviste che preparino il momento di immedesimazione nel personaggio;
- una fase dedicata al *briefing*, in cui il docente o il responsabile del gruppo di lavoro fa il punto della situazione, definendo chi deve interpretare quale ruolo. È importante che la rappresentazione non venga interrotta di continuo;
- *inversioni di ruolo*, che aiutano il protagonista a mettersi nei panni di una persona che conosce particolarmente bene. La tecnica del *mirroring* (rispecchiamento) consiste in uno scambio di ruoli tra attore e uditore, mentre il *soliloquio* aiuta il protagonista a esprimere i suoi sentimenti dinnanzi a una platea;
- la fase di *cooling off* (raffreddamento), in cui gli studenti-attori forniscono un'autovalutazione e indicano le eventuali difficoltà riscontrate durante l'interpretazione.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo**

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Parte essenziale del role playing è la fase di *debriefing* (rielaborazione), cioè il momento in cui si analizza la seduta di gioco. Si inizia passando in rassegna i punti di forza, come l'efficacia di determinate azioni sceniche e il superamento degli ostacoli precedentemente individuati, per rilevare successivamente i principali punti di criticità, con l'accortezza però di non esagerare nell'attribuzione di *feedback* negativi individuali. I sensibili scostamenti dei comportamenti scenici dal canovaccio previsto andrebbero fatti notare soltanto in caso di *Role Playing* strutturati.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

LEARNING BY DOING

Il **Learning by doing** fonda le sue basi sull'esperienza diretta, la quale risulta essere necessaria per comprendere correttamente i dati della realtà circostante e favorire, al contempo, l'apprendimento. L'esperienza, infatti, è ciò che caratterizza tutti gli aspetti della vita umana, da quelli logici a quelli più inconsci.

Il learning by doing si discosta completamente dai metodi di apprendimento tradizionali di tipo trasmissivo; infatti, esso pone al centro la conoscenza attraverso l'esperienza diretta.

Generalmente il **learning by doing** si articola in quattro passaggi:

1. si svolgono azioni in modo meccanico per favorire la memorizzazione dei processi di conoscenza;
2. si passa al momento della riflessione per comprendere questi ultimi;
3. si ripercorrono mentalmente le azioni svolte;
4. si giunge ad interiorizzare le azioni per averne una maggiore consapevolezza.

Esempio di attivazione della metodologia

L'applicazione del learning by doing può avvenire in maniera molto semplice attraverso diverse strategie didattiche. Una di queste è senza dubbio il **laboratorio**: quest'ultimo permette di unire la conoscenza teorica a quella pratica ed è facilmente applicabile in qualsiasi contesto scolastico.

I laboratori possono essere realizzati per le diverse discipline del curriculum: quelli scientifici prevedono l'esecuzione di varie tipologie di esperimenti (ad esempio quelli di biologia permettono l'utilizzo di strumenti come microscopi e altre attrezzature), ma non mancano anche i laboratori creativi che consentono di sviluppare l'inclinazione all'arte, al disegno e alla scrittura. In questo caso, il docente svolgerà il ruolo di mentore e insegnerà agli studenti a trasferire la conoscenza teorica in quella pratica.

Anche la **Flipped classroom**, che letteralmente significa *classe capovolta*, è un'ottima modalità per l'attivazione di un apprendimento di tipo pratico. La classe capovolta indica il rovesciamento dei ruoli tra studente e insegnante ed implica un tipo di apprendimento basato prevalentemente sull'utilizzo delle Nuove Tecnologie.

Nella **didattica rovesciata** il docente mette a disposizione degli studenti tutto il materiale necessario per comprendere un argomento: quest'ultimo non verrà spiegato in classe, ma sarà appreso direttamente a casa dagli studenti. Una volta in classe, gli stessi si confronteranno con i compagni e con il docente, dando vita al confronto e al dibattito sull'argomento assegnato.

Un'altra strategia molto utile, applicabile al learning by doing, consiste nell'utilizzo di giochi come metodo di apprendimento (es. *Kahoot!*). Attraverso il gioco, infatti, gli studenti possono apprendere in maniera dinamica e coinvolgente i contenuti proposti e sviluppare, al contempo, le diverse competenze.

I giochi possono essere effettuati in classe anche attraverso l'ausilio di dispositivi digitali come tablet, computer, oppure, la LIM.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

COOPERATIVE LEARNING

Il **Cooperative Learning** identifica un preciso metodo di insegnamento, mediante il quale gli studenti possono apprendere contenuti disciplinari in maniera interattiva, lavorando con i pari, in gruppi non troppo numerosi. In tale contesto, il docente riveste un ruolo organizzativo, infatti, dovrà:

- pianificare le varie attività per favorire l'apprendimento del gruppo;
- stimolare la collaborazione positiva tra gli studenti;
- responsabilizzare ciascun gruppo per il raggiungimento degli obiettivi comuni prestabiliti;
- promuovere l'interdipendenza tra i membri del gruppo, poiché il raggiungimento di “goal” personali è funzionale al conseguimento dell'obiettivo di gruppo.

Con l'apprendimento cooperativo, tutto diventa motivo di crescita e di ottimizzazione per gli studenti; infatti, gli stessi, se attivamente coinvolti all'interno di un gruppo, possono trarre vantaggio dalle relazioni che si instaurano all'interno del piccolo gruppo durante il percorso.

Il compito dell'insegnante sarà, dunque, quello di monitorare costantemente il lavoro dei singoli gruppi, stimolare continuamente la classe al miglioramento e valutare oggettivamente le diverse fasi operative di ciascun gruppo, sulla base degli obiettivi stabiliti dall'insegnante e raggiunti in itinere dagli studenti.

Alcuni gruppi sono in grado di procedere “quasi in autonomia”, per la presenza di studenti che si applicano, si organizzano e pianificano le attività: in questo caso il docente diventa semplicemente un supervisore, un “organizzatore” dell'apprendimento.

Esempio di attivazione della metodologia

Tra le varie attività, che rientrano in questa metodologia, si possono includere:

- la realizzazione di video, cartelloni, relazioni/presentazioni multimediali su un dato argomento;
- la simulazione di una seduta del Parlamento Europeo per dibattere sulla questione dell'ambiente e proporre soluzioni per la riduzione dell'inquinamento;
- giochi di ruolo, in cui gli studenti interpretano specifici personaggi in un contesto immaginario o storico;
- puzzle o attività che richiedono il contributo dei singoli appartenenti al gruppo per essere completati (come risolvere enigmi o costruire un modello insieme).

Un esempio di applicazione pratica, già sperimentata nell'Istituto, è quella relativa alla proposta progettuale “Guide tra i Banchi” e “Guide fra i Banchi *Smart*”.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

PROBLEM SOLVING

Il **Problem solving**, che letteralmente significa “risoluzione di problemi”, è la capacità di dare la migliore risposta possibile ad una certa situazione critica, solitamente nuova. Si tratta di una qualità, ultimamente molto richiesta in ambito professionale, che può risultare utile anche nella vita quotidiana.

Il mondo, non solo quello lavorativo, è diventato decisamente più complicato, anche per effetto della digitalizzazione: oggi il compito di un dipendente o di un manager è quello di cercare la soluzione ad un problema, nel modo più veloce e semplice possibile. Questa capacità può essere insita dentro di noi o può essere affinata col tempo mediante esercizi da mettere in pratica.

Il processo di **Problem solving** si struttura in questo modo:

- si definisce il problema da affrontare;
- si generano alternative al problema posto;
- si valutano e si selezionano possibili alternative;
- si cerca di sviluppare una soluzione che possa risolvere il problema posto.

La velocità di questo processo, oltre al proprio talento naturale, può essere implementata grazie all’esercizio e alla pratica.

Esempio di attivazione della metodologia**Analisi scritta**

Un esempio per mettere in pratica il problem solving è l’analisi scritta. Per farlo, bastano una penna e un foglio bianco: tutto ciò che c’è da fare, non è altro che mettere “nero su bianco” il nostro problema e le nostre domande a riguardo. Alcune domande possibili potrebbero essere: perché mi spaventa? Che emozioni mi provoca questo problema? Sono l’unico a sentirmi così?

In questa maniera potremmo riordinare facilmente i nostri pensieri e “*sbrogliare la matassa*” per trovare la soluzione in modo più semplice.

Gioco di ruolo

Un altro esempio pratico è il gioco di ruolo. Si tratta di una delle strategie più usate ed efficaci quando ci troviamo a collaborare con un team, specialmente in ambito professionale. Il fulcro è quello di mettere in scena una storia, nella quale i partecipanti si trovano ad affrontare un ostacolo: ogni partecipante cercherà di risolvere il problema in maniera diversa e del tutto personale. Grazie al gioco di ruolo, si potranno ascoltare le opinioni di tutto il team e coinvolgere tutti in maniera divertente e motivante.

Come peggiorare

Un altro modo di mettere in pratica il problem solving è tramite la “*tecnica del come peggiorare*”. Si tratta di un esercizio molto semplice, basterà porsi un quesito: “Come potrebbe peggiorare ancora di più la situazione?”. Si parte da questa semplice domanda per andare ad analizzare diverse soluzioni fallimentari per peggiorare la situazione. In questo modo, si attiva una sorta di avversione verso le soluzioni che porterebbero ad un fallimento, creando maggiore consapevolezza e produttività per trovare la soluzione vincente.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

Lo scenario oltre il problema

Tra gli esercizi pratici per mettere in atto il problem solving, c'è anche la “*tecnica dello scenario oltre il problema*”, che consiste nell'immaginare la situazione al momento del superamento del problema. Ipotizzando e immaginando una situazione ideale, in cui il problema è stato superato, la mente si libererà dai pensieri negativi e lavorerà maggiormente per realizzare quello scenario.

Lo scalatore

Infine, vi è la “*tecnica dello scalatore*”, detta anche “*la tecnica dei piccoli passi*”. Questo esercizio consiste nell'impostare il lavoro con la risoluzione di problemi più piccoli, per poi passare a quelli più grandi. Si tratta di un esercizio importantissimo per il problem solving: la mente sarà impegnata a risolvere problemi più semplici all'inizio e sarà invogliata a continuare per risolvere anche quelli più grandi.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

HACKATHON

Un **hackathon** o **hackfest** è una **maratona creativa**, un evento in cui persone diverse si riuniscono per risolvere problemi.

Gli hackathon sono competizioni, ma non nel senso tradizionale del termine, poiché:

- vengono stabiliti degli obiettivi sui quali i partecipanti devono lavorare;
- sono eventi progettati per essere inclusivi e accoglienti;
- permettono di lavorare a fianco dei pari, i quali potrebbero possedere competenze diverse dalle proprie.

È proprio questa la caratteristica che rende un hackathon un evento interessante: si possono imparare cose nuove, conoscere nuove persone e divertirsi durante le sessioni.

Un hackathon è, dunque, un evento in cui i partecipanti si riuniscono per risolvere un problema in un breve lasso di tempo. Infatti, un **hackathon dura dalle 24 alle 48 ore**: può durare anche di più, ma la norma è che rimangano limitati alla durata di un weekend.

I partecipanti vengono divisi in team e messi di fronte ad una sfida. Hanno, infatti, un obiettivo comune: creare qualcosa che risolva un problema specifico, entro il tempo stabilito. Ciascun partecipante deve mettere in gioco le proprie conoscenze ed abilità per farlo, a prescindere dal proprio background.

Esempio di attivazione della metodologia

Ecco come si svolge un hackathon:

Fase 1:

- “**networking**”, ovvero creazione di relazioni tra organizzatori e partecipanti in momenti di convivialità, per consentire una migliore predisposizione alla cooperazione e al confronto (da avviarsi prima dell’inizio ufficiale)

Fase 2:

- presentazione di organizzatori e regole, griglie di valutazione e criteri di assegnazione dei punteggi, il problema da risolvere e il risultato atteso. Si daranno informazioni anche sull’eventuale classifica finale, i premi a disposizione, la giuria e la disseminazione dell’evento.

Fase 3:

- costruzione dei team e inizio dei lavori: analisi del problema e idee per la risoluzione; consolidamento dei rapporti interpersonali all’interno del team e presentazione di prototipi.

Fase 4:

- valutazione: i vari team presentano le proprie soluzioni, attraverso varie possibilità di competizione (presentazioni e speech di personalità rilevanti, elevator pitch);
- la giuria si ritirerà per fare le proprie valutazioni e al rientro verranno annunciati i vincitori, la classifica ed eventualmente i punteggi di ciascun team, ma soprattutto le motivazioni che determinano la scelta da parte dei giurati.

**ISTITUTO TECNICO STATALE
Commerciale Amministrativo e per il Turismo****“DIONIGI PANEDDA”**

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

APPENDICE E ALLEGATI**La valutazione nelle metodologie didattiche innovative:
griglie e rubriche valutative come strumenti utili al monitoraggio delle esperienze**

La valutazione degli studenti della scuola secondaria di II grado è regolata dalla legge 107/2015 e dal successivo decreto legislativo 62/2017 che ha parzialmente modificato la precedente normativa, in particolare il DPR 122/2009, nel quale appaiono chiare le indicazioni secondo cui la valutazione degli studenti è sia formativa che sommativa; essa si focalizza sui processi di apprendimento, nonché sui loro risultati generali di apprendimento e sulla loro condotta. Deve anche essere coerente con gli obiettivi di apprendimento contenuti nel Curricolo Verticale d'Istituto, elaborato dal Collegio dei Docenti sulla base delle Linee Guida per gli Istituti Tecnici, ed allegato al Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF).

Nel PTOF, sono esplicitati anche i metodi e i criteri per garantire una valutazione omogenea, equa e trasparente. La valutazione del comportamento degli studenti fa riferimento allo sviluppo delle competenze di cittadinanza, secondo quanto stabilito dallo Statuto delle studentesse e degli studenti, dal Patto educativo di corresponsabilità sottoscritto da studenti e genitori all'atto dell'iscrizione e dal Regolamento d'Istituto.

Nell'ottica di una Valutazione *omogenea, equa e trasparente*, le griglie di valutazione codificano le informazioni che descrivono le prestazioni degli studenti secondo obiettivi predefiniti.

Appare chiaro e fondamentale anche il ruolo dell'Autovalutazione, intesa come atto di consapevolezza e di analisi metacognitiva dei risultati raggiunti, delle competenze acquisite e delle capacità possedute. Le griglie sono strutturate per indicatori e descrittori di livelli e tengono conto dei bisogni educativi speciali.

Possono essere utilizzate diverse tipologie di griglie di valutazione, differenziate in base a:

- grado di indagine, analitiche o sintetiche;
- elementi analizzati, ad esempio ad indicatori e descrittori oppure ad indicatori, descrittori e obiettivi;
- struttura, ovvero descrittive o sinottiche;
- punteggio, a media o a somma dei risultati.

Ai fini di favorire un processo valutativo organico e monitorabile, con criteri condivisibili e diversificati, si allegano alcuni esempi di griglie e rubriche valutative, versatili per le diverse metodologie proposte e personalizzabili, secondo le esigenze dell'attività, contesto o progetto proposto dal docente o dal gruppo di lavoro.

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
 codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
 mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
 www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

SCHEDA INDIVIDUALE DI ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

(Applicabile a: Team working, Role Playing, Hackathon, Cooperative Learning)

CLASSE ____	INDICATORI					MEDIA matematica	PENALITA' RISCONTRATE (indicare solo i nominativi)	
	Capacità di relazione e attitudine al lavoro di gruppo	Capacità di organizzare il proprio lavoro e gestione dei tempi	Originalità dei contenuti (musica, foto, video)	Uso del linguaggio tecnico specifico e coerenza dei contenuti	Capacità di comunicazione e relazione con il Pubblico		Assenza al contest: (ricaduta collettiva -1 punto per ogni componente assente)	Scarsa partecipazione al lavoro di produzione (individuale nominativa – 20% ore)

Voto	Giudizio
3/4	Non presente
5	Mediocre
6	Sufficiente
7	Buono
8	Eccellente
9/10	Ottimo

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
 codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
 mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
 www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

SCHEDA GENERICA DI CLASSIFICA FINALE CON ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

(Applicabile a: Team working, Role Playing, Hackathon, Cooperative Learning)

ORDINE DI ESIBIZIONE (sorteggio)	CLASSE / GRUPPO E ARGOMENTO ASSEGNATO	VALUTAZIONE (media tra i giurati)	PENALITA' RICONTRATE		PUNTEGGIO FINALE	Ore PCTO (eventuali) attribuite individualmente		CLASSIFICA FINALE *
			Assenza al contest: (-1 punto AL GRUPPO per ogni assenza)	Scarsa partecipazione al lavoro di produzione (individuale - 20% ore)		NOME	ORE	
								1°
								2°
								3°
								4°

NOTA: A parità di punteggio, ha precedenza nella classifica finale il gruppo che non ha penalità e/o l'ordine di presentazione.

- * **PRIMO** CLASSIFICATO: DESCRIZIONE PREMIO.
- * **SECONDO** CLASSIFICATO: DESCRIZIONE PREMIO
- * **TERZO** CLASSIFICATO: DESCRIZIONE PREMIO

ISTITUTO TECNICO STATALE Commerciale Amministrativo e per il Turismo

“DIONIGI PANEDDA”

Via Mameli 21 07026 OLBIA (SS) TEL. 078927191
 codice meccanografico: SSTD09000T codice fiscale: 91009360909
 mail: sstd09000t@istruzione.it PEC: sstd09000t@pec.istruzione.it
 www.panedda.it codice univoco UFY5Q5

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

(Applicabile al Debate, Hackathon, Cooperative Learning, Storytelling, Role Playing)

INDICATORI	1 (voto: 4)	2 (voto: 5)	3 (voto: 6)	4 (voto: 7/8)	5 (voto: 9/10)
Organizzazione e chiarezza (il punto di vista è espresso con chiarezza e logicità)	Carente Scarsa	Insufficiente	Sufficiente	Adeguate	Efficace Elevata
Qualità delle argomentazioni	Scarso Non rilevante	Insufficiente	Accettabile	Adeguate Discreto	Efficace Elevato
Quantità degli esempi e delle evidenze fornite a supporto	Scarso Inadeguato	Insufficiente	Accettabile	Discreto Adeguate	Efficace Esauriente
Eventuale qualità della confutazione	Scarsa	Discontinua	Accettabile	Discreta	Efficace e persuasiva
Stile comunicativo (tono della voce; gestualità; capacità di coinvolgimento e persuasione)	Non adeguato	Inefficace	Accettabile	Adeguate	Efficace e persuasiva
Apporto all'attività del gruppo (ricerca; suggerimenti durante il debate)	Scarso	Discontinuo	Limitato ma nel complesso positivo	Adeguate	Efficace