

INQUIRY, APPRENDIMENTO AUTENTICO



Ministero dell'Istruzione

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Équipe
Eformativa
Marche



EQUIP@GGIARSI per sperimentare,
innovare, condividere

Gina Vitali

APPRENDIMENTO AUTENTICO

aiutare gli studenti a diventare creativi nella loro risoluzione dei problemi e incoraggiare la pianificazione, l'organizzazione, l'elaborazione e la progettazione.



2. Insegnante= facilitatore che supporta (mini-lezioni, **check-in**) e incoraggia gli studenti ad assumersi la responsabilità del proprio lavoro



1. Domande **interdisciplinari** in modo che i progetti coprano una varietà di argomenti, argomenti e obiettivi di apprendimento



Domande aperte

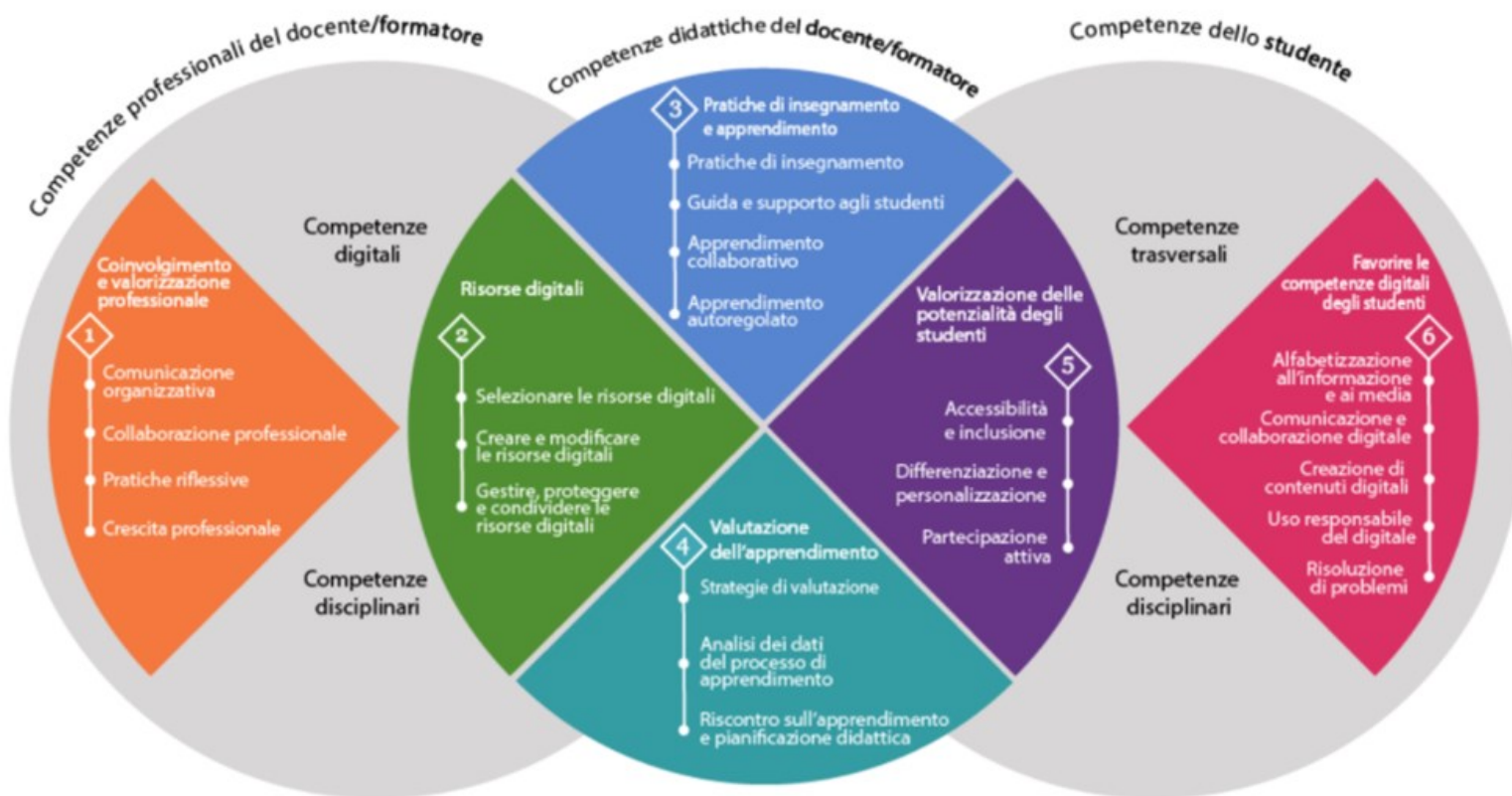
*Nuove strategie di valutazione
Analisi dei processi di
apprendimento*



CHECK-IN DIGCOMPEDU CHECK-IN

questionario di autovalutazione di 22 domande per feedback dettagliati

<https://drive.google.com/file/d/14VsWsRWbCQhYmz8UOWLwn0cIIidJOj6r/view>

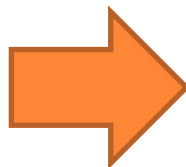


CHECK-IN DIGCOMPEDU CHECK-IN

AUTORIFLESSIONE PER DOCENTI E FORMATORI PER INDIVIDUARE LE PROPRIE COMPETENZE DIGITALI IN CAMPO DIDATTICO

6 Aree:

- Area 1: Coinvolgimento e Valorizzazione Professionale
- Area 2: Risorse Digitali
- Area 3: Pratiche di Apprendimento
- Area 4: Valutazione
- Area 5: Valorizzazione delle Potenzialità
- Area 6: Favorire lo Sviluppo delle Competenze Digitali



Livello di Competenza Digitale:

A1: Novizio

A2: Esploratore

B1: Sperimentatore

B2: Esperto

C1: Leader

C2: Pioniere



STRATEGIE DI VALUTAZIONE

Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

Usare strumenti digitali di valutazione per monitorare i processi di apprendimento e ottenere informazioni sui progressi degli studenti

Usare le tecnologie digitali per ottimizzare le strategie di valutazione formativa, ad es. usando sistemi di votazione in aula, quiz, giochi, etc.

Usare le tecnologie digitali per ottimizzare la valutazione sommativa, ad esempio tramite verifiche al computer, creazione di registrazioni audio e video (per es. nell'apprendimento linguistico); effettuare la verifica utilizzando simulazioni o ambienti concepiti per l'apprendimento di una determinata materia

- Usare le tecnologie digitali come mezzo per facilitare sia lo svolgimento dei compiti che la loro valutazione, ad es. tramite e-portfolio
- Usare varie modalità di valutazione, sia digitali che non, ed aver presente i relativi vantaggi e svantaggi
- Riflettere criticamente sull'adeguatezza e l'efficacia degli approcci digitali di valutazione e adattare la propria strategia di conseguenza

ANALISI DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO

tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato e per adattare le proprie strategie didattiche

Utilizzare le tecnologie digitali per assegnare un voto e dare un riscontro alle consegne inviate elettronicamente

Utilizzare i sistemi digitali per la gestione della valutazione in modo da rendere più efficace la modalità con cui viene fornito un riscontro agli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per monitorare i progressi degli studenti e per offrire loro supporto in caso di necessità

Adattare le pratiche didattiche e di valutazione in base ai dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate

- Offrire un riscontro personalizzato e un supporto differenziato agli studenti in base ai dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate
- Consentire agli studenti di valutare e interpretare i risultati della valutazione formativa e sommativa, nonché quelli derivati dai processi di autovalutazione e di valutazione tra pari
- Aiutare gli studenti ad identificare gli aspetti in cui possono migliorare e coinvolgerli nella pianificazione di interventi mirati a migliorare tali aspetti
- Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti e/o ai genitori di essere aggiornati sui progressi raggiunti e di prendere decisioni informate riguardo alle priorità di apprendimento su cui concentrarsi in futuro, ad eventuali materie opzionali o ai programmi di studio da seguire in avvenire.

DOMANDE APERTE

Le domande dovrebbero innescare discussioni o dibattiti e sollevare ulteriori domande che si allineano con le passioni e le domande degli studenti.

Domande che risolvono problemi

Come possiamo riutilizzare gli edifici vuoti nei centri urbani?

Domande basate sullo scenario

come potremmo ridurre la quantità di plastica nelle nostre discariche?

Domande che affrontano grandi idee

Come vengono rappresentati il bene e il male nelle diverse culture?

Domande di realtà alternativa

Come cambierebbe tutto se la temperatura media giornaliera aumentasse di 10 gradi in più?



INQUIRY DOMANDE INTERDISCIPLINARI-ESEMPI

COME POSSIAMO LIMITARE L'INQUINAMENTO DELL'ARIA/ACQUA?

Domande

In che modo i rifiuti
influenzano le nostre vite?
In che modo possiamo ridurre
l'inquinamento atmosferico
nella nostra comunità?
Perché alcuni luoghi sono più
susceptibili all'inquinamento
di altri?

Risorse (es riflessione su foto)

See, Think, Wonder

Examine the image below. What is going on? What clues can you find that tell you more about the location, details, and purpose of the image? Write what you can see, what you think about the image, and what you wonder about it. What questions do you have about it? What else do you want to know about it?

I SEE... 

I THINK... 



I WONDER...



INQUIRY DOMANDE INTERDISCIPLINARI-ESEMPI

COME RIPROGETTARE LE CITTÀ DEL FUTURO?

Domande

riflessione su foto)

Come eliminare la
mancanza di alloggi e
trasporti a prezzi
accessibili?

Come migliorare l'utilizzo
degli spazi aperti?

Come ristrutturare il
patrimonio edilizio
abbandonato?

Risorse (es

No Small Plans (integrando
storytelling)

<https://www.architecture.org/learn/resources/no-small-plans/>

La città delle bambine e dei
bambini

<http://www.lacittadianfione.org/>



INQUIRY DOMANDE INTERDISCIPLINARI-ESEMPI

COSA SAREBBE SUCCESSO SE ...

LA MAGGIOR PARTE DEGLI STUDENTI PENSA CHE GLI EVENTI STORICI SIANO ACCADUTI IN UN ORDINE LOGICO, COSA CHE NON ACCADE QUASI MAI

Domande

Se Rosa Parks avesse rinunciato al suo posto sull'autobus?

Se gli aerei da ricognizione non fossero stati sviluppati, come sarebbe potuta andare a finire la prima guerra mondiale?

Come sarebbe finita la seconda guerra mondiale se gli Stati Uniti non fossero intervenuti?

Se JFK non fosse stato assassinato?

Mentre la peste nera distruggeva l'Europa cosa avveniva in Perù?

Risorse

" What Ifs" , Anthony Beevor

<http://www.historialudens.it/storia-medievale.html>

(integrando storytelling)



INQUIRY DOMANDE INTERDISCIPLINARI-ESEMPI

POSSIAMO TRASMETTERE UN MESSAGGIO IMPORTANTE ATTRAVERSO L'ANIMAZIONE?

L'ANIMAZIONE STOP-MOTION REALIZZA VIDEO IN CUI GLI OGGETTI VENGONO SPOSTATI CON PICCOLI INCREMENTI TRA LE FOTOGRAFIE PER DARE L'IMPRESSIONE CHE SI MUOVANO.

Domande

Salvare la foresta pluviale dalla deforestazione

Aumentare la consapevolezza sulla disinformazione

Esplorare l'impatto dell'agricoltura sostenibile

Evidenziare un particolare stile artistico o musicale

Progettare un aereo

Risorse

(integrando storytelling)

Qualsiasi camera o

Smartphone

Portatile

VSDC video editor gratis

Giocattoli

YouTube biblioteca di audio

<https://www.videosoftdev.com/it/how-to-make-stop-motion-video>

<https://www.pinterest.it/bilancina/stop-motion/>



RIFERIMENTI-SITOGRAFIA

<https://www.learningbyinquiry.com/10-inquiry-based-learning-examples-for-back-to-school/>

DigCompEdu

Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori (Versione italiana a cura di Stefania Bocconi, Jeffrey Earp e Sabrina Panesi)

