



Innovazione nella didattica delle discipline

PROF. CAMILLO LANCI

Innovare la didattica a Scuola, ecco le condizioni: il ruolo del docente

- ▶ Metodologie e attività innovative possono entrare nella scuola e modificare i processi di apprendimento e insegnamento, Ma perché ciò avvenga occorre creare le giuste condizioni, partendo da una rilettura del ruolo e dei compiti dei docenti e tenendo conto delle nuove necessità educative in una società sempre più complessa.
- ▶ La sfida dell'innovazione educativa non è una questione meramente legata alla tecnologica, né unicamente una questione disciplinare o metodologica. Si tratta, piuttosto, di tener conto di una dimensione più ampia, legata ai cambiamenti in atto nella società che, direttamente o indirettamente, influenzano il cambiamento culturale della scuola.

Creare le condizioni per l'innovazione a scuola

- ▶ L'innovazione delle metodologie didattiche non può che essere un processo che ha bisogno di tempo per essere metabolizzato ed efficacemente attuato.
- ▶ Modalità didattiche innovative non devono necessariamente sostituire le altre modalità tradizionali ma dovrebbero essere progressivamente presenti nel percorso educativo, anche attraverso una introduzione per gradi.
- ▶ Gli insegnanti devono appropriarsi di tali modalità e non vederle come forme "episodiche" di didattica.
- ▶ L'innovazione didattica dovrebbe idealmente essere una scelta condivisa fra insegnanti di una stessa scuola o rete di scuole e non prerogativa del singolo insegnante.
- ▶ La formazione degli insegnanti deve rivestire un ruolo chiave a tal proposito e dovrebbe essere attuata anch'essa mettendo in atto metodologie innovative, quindi, in generale, dovrebbe avere una forte valenza di auto-efficacia, di soddisfazione, di motivazione e di coinvolgimento.

Scuola, nuove competenze e nuovi modi di apprendere

- Il sapere sta subendo un cambiamento significativo, non si può più fare riferimento a un corpo stabile di conoscenze ma bisogna considerare che il sapere è in rapida evoluzione, dinamico, interdisciplinare e sempre più legato all'approccio computazionale. Le tecnologie digitali stanno cambiando la natura del fare scienza e si estendono anche alle discipline umanistiche. È necessario sviluppare competenze trasversali per adattarsi ai cambiamenti in un ambiente dinamico e in equilibrio precario. Le competenze digitali richiedono competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. Le nuove generazioni devono apprendere in modo socio-costruttivo, auto-regolato, situato e collaborativo.

Le competenze digitali

- ▶ non solo competenze tecnologiche e operative, ma anche competenze logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative.
- ▶ da consumatori in “consumatori critici” e “produttori” di contenuti e architetture digitali
- ▶ sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell’ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale.
- ▶ paradigma di apprendimento che superi il tradizionale modello fondato sulla trasmissione di conoscenze ad un apprendimento di tipo socio-costruttivo, auto-regolato, situato, collaborativo.

I 3 Pilastri

- ▶ i n
- ▶ le
- es
- ▶ lo
- su



ie;
ed

APPROCCI PEDAGOGICI docente designer di esperienze

Il docente-designer ha la responsabilità della progettazione e gestione didattica che supporti il raggiungimento dei Risultati di Apprendimento. Il docente designer ha a sua disposizione strumenti concettuali e pratici che supportano nell'osservazione consapevole della propria didattica e nella sua progettazione in direzioni evolutive.

E DIGITALI

NUOVI SPAZI per nuove strategie di apprendimento

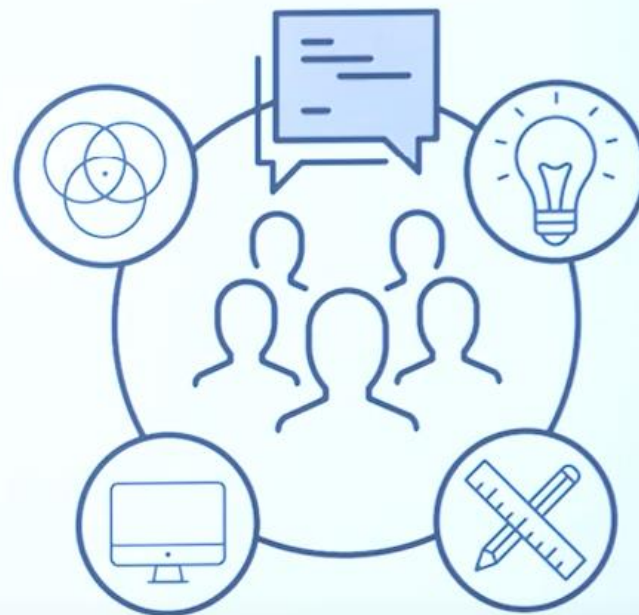
Lo sviluppo di strategie efficaci di didattica innovativa richiede infrastrutture digitali e spazi per l'apprendimento che supportino lo sviluppo di dinamiche di attivazione degli studenti sia con classi medio-piccole che di grandi dimensioni.



Pratica di insegnamento tradizionale



Processi centrati sullo studente



Le 4 C



Gli Obiettivi

Il Processo di Innovazione Didattica

Obiettivi di miglioramento



Miglioramento
dei risultati
di apprendimento



Miglioramento
dell'esperienza
di apprendimento

Monitoraggio

Esperienza
di Innovazione
Didattica

IL DOCENTE



DOCENTE ORATORE
DOCENTE DESIGNER

DOCENTE ORATORE

- ▶ Selezione dei contenuti da trattare
- ▶ Loro esposizione nel modo più chiaro

COMPETENZA CENTRALE

capacità di esprimersi in modo efficace e coinvolgente

DOCENTE DESIGNER

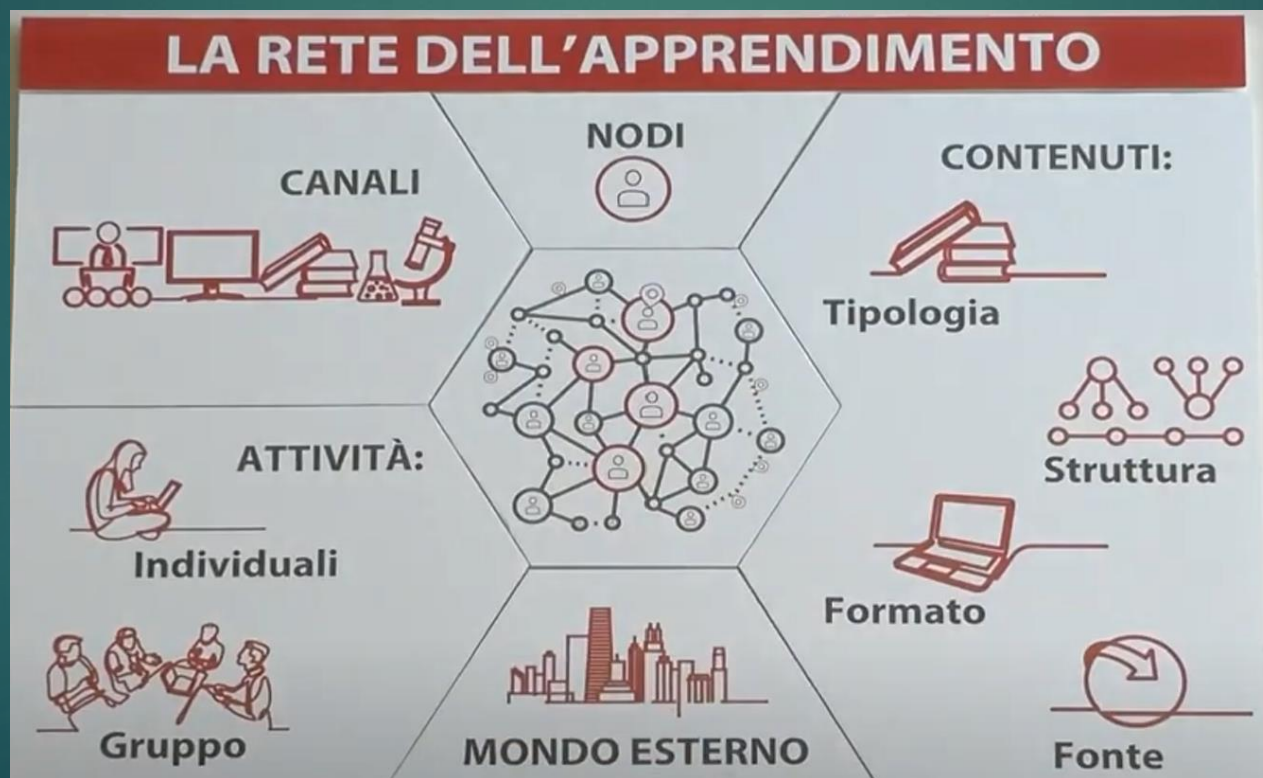
- ▶ Progettazione di un'esperienza di apprendimento ampia
- ▶ Attivazione degli studenti da soli in gruppo in relazione con il mondo esterno (eventualmente con strumenti digitali)
- ▶ Raggiungimento dei risultati grazie alle proposte

COMPETENZA CENTRALE

Capacità progettazione dell'intera esperienza di apprendimento

IL PROGETTO

- ▶ I contenuti stessi presentano tante diverse sfaccettature: struttura, formato, fonti ecc...
- ▶ Essi fanno parte di una rete più ampia che rappresente la RETE DI APPRENDIMENTO



NODI:

Soggetti attivi che fanno parte dell'esperienza e che devono essere osservati nelle loro caratteristiche

CANALI:

fisici e virtuali che utilizzano per comunicare le tipologie di attività individuali e di gruppo che si deciderà di attivare nell'esperienza

ATTIVITA':

Individuali o di gruppo, necessarie a realizzare il progetto

MONO ESTERNO:

Ruolo significativo o meno nel costruire i risultati

IL PROGETTO