Erasmus+

Enriching lives, opening minds.

GESTIONE DELLA CLASSE: PROPOSTE PER GLI INSEGNANTI

Corso Erasmus +

Barcellona 2023

NUOVE METODOLOGIE, MOTIVAZIONE EFFICACE, COOPERAZIONE E STRATEGIE DI VALUTAZIONE

- Classe capovolta per trasformare l'apprendimento
- Vantaggi del tenere un diario per gli studenti
- Strumenti tecnologici per supportare l'apprendimento sociale ed emotivo
- Uso di ChatGPT per gli insegnanti
- Strategie e tecniche di gestione della classe
- Uso dell'umorismo per insegnare e imparare in modo più efficace
- Insegnare con i meme
- Come stabilire un sistema di regole e conseguenze in classe
- Diverse strategie di apprendimento
- Strumenti digitali di gestione della classe
- Gamification: il futuro dell'apprendimento
- Idee per costruire un gruppo classe coeso
- Gestire il lavoro di gruppo
- Valutare il lavoro di gruppo

10 Vantaggi di tenere un diario per gli studenti

01.

Migliora la salute mentale -
L'atto di usare carta e penna può aiutare a rilassarsi, gestire l'ansia, far fronte alla depressione e godere di di uno dei piaceri della vita.

02.

Incoraggia la fiducia in se stessi –
Praticare attivamente l'auto-conversazione positiva combattendo i pensieri negativi migliora anche il rapporto generale con se stessi.

03.

Aumenta l'intelligenza emotiva –
Quando si impara a conoscersi meglio, si sviluppa una comprensione più profonda delle proprie reazioni, dei propri punti di forza e di debolezza.

04.

Aiuta a raggiungere gli obiettivi -
Il diario è utile non solo per creare obiettivi specifici, ma anche per monitorare i propri progressi durante il raggiungimento di tali obiettivi.

05.

Ispira creatività –
Per coloro che hanno costantemente nuove idee, un diario è ottimo per annotarle in modo da non dimenticarle.

06.

Aumenta la memoria –
La ricerca ha dimostrato che scrivere le informazioni a mano è un modo efficace per impegnare la memoria. Registrando i pensieri, si può tornare agli appunti e ricordare intuizioni e obiettivi che potrebbero altrimenti svanire dalla memoria.

07.

Migliora le capacità di pensiero critico –
Il journaling può aiutare a migliorare le capacità di pensiero critico.

08.

Aumenta il rendimento scolastico –
I ricercatori hanno dimostrato che gli studenti che sul proprio diario collegano concetti appresi al mondo reale e alle proprie esperienze di vita hanno un migliore rendimento scolastico.

09.

Migliora la salute fisica -
La scrittura espressiva viene proposta anche per ottenere benefici per gli individui con problemi medici: migliora la funzione epatica, riduce la pressione sanguigna, migliora il sistema immunitario e le prestazioni atletiche.

10.

Rinforza le capacità di comunicazione e scrittura –
Può aiutare a comunicare meglio sia sulla carta che verbalmente, poiché esiste una forte connessione tra la scrittura e il parlato. Il journaling può anche migliorare la capacità di scrivere bene.

Strumenti tecnologici per supportare l'apprendimento sociale ed emotivo

Concentrarsi sulle competenze di apprendimento sociale ed emotivo (SEL) è essenziale per tutti gli educatori.

Molti insegnanti conoscono le cinque competenze principali del SEL:

- **autoconsapevolezza,**
- **autogestione,**
- **consapevolezza sociale,**
- **capacità relazionali e**
- **processo decisionale responsabile.**

Ecco alcune strategie e strumenti digitali che possono aiutare in ognuna di queste aree:

Autoconsapevolezza

Gli studenti possono creare un videodiario per documentare le loro attività quotidiane e riflettere sulle loro emozioni usando *Flip*, *Canva* o *Adobe Creative Cloud Express. Kahoot*, *Quizizz* e *Google Forms* sono utili per creare quiz di autovalutazione. La creazione di portfolio digitali con strumenti come *Spaces EDU*, *Book Creator* e simili consente loro di **riflettere sul proprio lavoro**.

Autogestione

Gli studenti hanno bisogno di sviluppare le competenze necessarie per affrontare qualsiasi **frustrazione o stress** che possono provare nel processo di apprendimento. Possono utilizzare strumenti come *Padlet, Trello,* o strumenti di gestione del tempo online, esercizi digitali di definizione degli obiettivi, attività di auto-riflessione online ed esercizi di mindfulness virtuale.

Consapevolezza sociale

Conoscere gli altri e sviluppare la consapevolezza delle nostre **somiglianze e differenze** ci aiuta a sviluppare relazioni migliori. Con *StoryJumper*, *Storyboard That, BookCreator*, *Adobe Spark* e *iMovie* gli studenti possono creare storie che promuovono la consapevolezza sociale. *Empatico* è una piattaforma che permette di creare legami con classi di tutto il mondo.

Abilità relazionali

Gli insegnanti possono aiutare incoraggiando gli studenti a **collaborare su progetti digitali** utilizzando strumenti come *Google Docs*, *Slides* e *Google Jamboard*. Le piattaforme di collaborazione online, come *Google Docs* e *Trello*, possono promuovere le capacità relazionali e il lavoro di squadra.

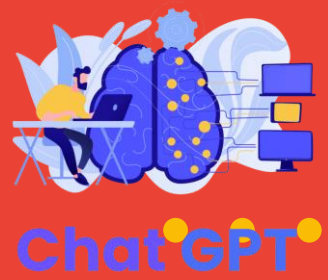
Processo decisionale responsabile

Comprendere le **conseguenze** delle azioni, concentrandosi sul **benessere**, essere in grado di elaborare informazioni e trovare **soluzioni** sono vitali per il successo degli studenti. Risorse online come *Common Sense Education* offrono lezioni e attività su argomenti come il cyberbullismo o la cittadinanza digitale.

Utilizzando strumenti digitali per supportare l'apprendimento sociale ed emotivo, aiuteremo gli studenti a costruire le competenze di cui hanno bisogno per avere successo ora e in futuro.

Usi di ChatGPT per insegnanti

ChatGPT è una un chatbot di intelligenza artificiale (AI) addestrato a capire le richieste digitate e generare contenuti che sembrino scritti da un essere umano. Alcune possibilità per gli insegnanti:



PIANIFICAZIONE

01. **Progettazione**: Chiedi a ChatGPT di progettare una lezione su un argomento: lo strumento compone valutazioni, attività, scansione temporale e obiettivi. ChatGPT può regolare il piano di lezioni in base alle istruzioni.

02. **Slide show**: Se si chiede di delineare una presentazione per qualsiasi argomento e livello, ChatGPT crea un'organizzazione intuitiva e aggiunge domande di valutazione formativa, se richiesto.

03. **Semplificare gli argomenti**: Hai difficoltà ad articolare un concetto avanzato? Chiedi ChatGPT a "spiegare l'argomento ad un ragazzo di 12 anni."

04. **Argomenti di discussione**: Utilizza ChatGPT per scrivere argomenti di discussione di classe su qualsiasi argomento.

ChatGPT

L’importante è imparare come fare domande precise per avere risposte soddisfacenti: l’unico consiglio è provare.

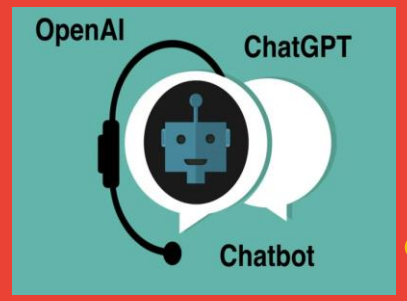
DISPENSE E ALTRI MATERIALI

Forse la caratteristica più grande di ChatGPT è che può generare il testo per i materiali e le dispense per le vostre esigenze specifiche di insegnamento. Può fare quanto segue:

- Sviluppare istruzioni che descrivono i ruoli di un’attività di **cooperative learning** ed i risultati attesi.
- Generare le istruzioni per l'assegnazione di **compiti**, i criteri di valutazione e i dettagli dell'attività.
- Creare esempi con soluzioni di **problemi** matematici, equazioni chimiche, ecc, con spiegazioni di ogni passo.
- Costruire un **testo** estraendo un vocabolario di parole chiave e elencandole con le loro definizioni.
- Costruire problemi: ChatGPT dà il problema, la formula per risolverlo, e una spiegazione completa della procedura.
- Comporre un **programma** del corso, i suoi procedimenti e una descrizione della valutazione dei lavori.
- Fare **flash cards** con domande e risposte.
- Produrre **poster** che elencano ad esempio le regole della classe, 10 motivi per cui l'algebra è importante per il futuro degli studenti, o i 20 errori di scrittura più comuni degli studenti, con brevi definizioni ed esempi inclusi.

ChatGPT

ChatGPT analizza ed elabora in tempo reale testi che trova su Internet e li traduce in italiano con programmi di traduzione online.



ISTRUZIONI SCRITTE E FEEDBACK

Con l'assistenza di ChatGPT, gli insegnanti possono migliorare le abilità di scrittura dei loro studenti attraverso una serie di strumenti e funzionalità.

- **Prompt generator**: lo strumento può comporre suggerimenti, spunti di scrittura per qualsiasi genere e includere una rubrica corrispondente.
- **Miglioramento del i testi scritti**: invia brani di scritti degli studenti a ChatGPT che suggerirà miglioramenti.
- **Feedback grammaticale**: quando gli studenti commettono errori grammaticali, gli insegnanti possono chiedere a ChatGPT di definire, descrivere e identificare come migliorare l'errore e fornire anche esempi.

DIFFERENZIAZIONE

- Chiedi a ChatGPT di creare un brano o un riassunto del libro per gli **studenti con bisogni speciali**. Lo strumento può anche analizzare le letture e creare versioni più concise e condensate. Inoltre, genererà rubriche di valutazione differenziate e personalizzate.

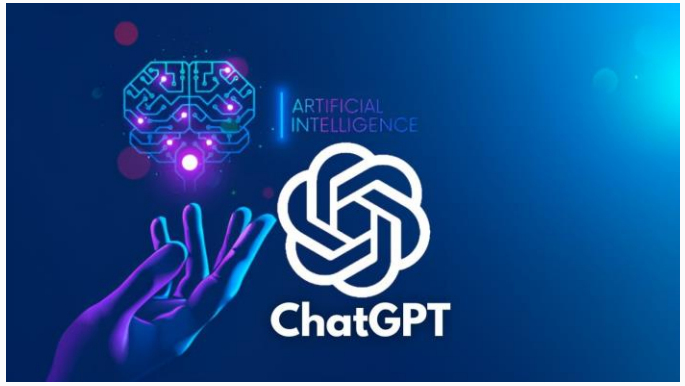
ChatGPT

Teniamo presente che le informazioni di cui ChatGPT dispone sono aggiornate al 2021.

La presentazione di ChatGpt sul sito di OpenAI: "Abbiamo addestrato un modello chiamato ChatGpt che interagisce in modo colloquiale. Il formato di dialogo consente a ChatGpt di rispondere alle domande di followup, ammettere i propri errori, contestare le premesse errate e rifiutare richieste inappropriate..."

VALUTAZIONE

- Con un'attenta **supervisione**, si può utilizzare ChatGPT per creare una varietà di materiali di valutazione:
  - **Quiz**: Chiedi a ChatGPT di creare test su argomenti specifici utilizzando qualsiasi tipo di domanda. Incolla un passaggio nel chatbot e l'IA produrrà una verifica con relative risposte.
  - **Rubriche**: ChatGPT comporrà una rubrica per qualsiasi tipo di performance degli studenti.
  - **Checklists**: lo strumento può sviluppare una checklist di osservazione per documentare il progresso scolastico, sociale, emotivo e fisico degli studenti.
  - **Cloze tests**: ChatGPT può creare un test di comprensione cloze, dove le parole vengono rimosse da un brano, e al lettore viene chiesto di riempire gli spazi vuoti per testare la sua comprensione delle idee principali, il vocabolario e la struttura della frase.



Strategie e tecniche di gestione della classe

Mostra un modello ideale di comportamento

Un modo semplice per mostrare un modello di buon comportamento è tenere una **conversazione esemplificativa** con un altro insegnante o con uno studente di fronte alla classe.
Assicurati di:

- Usare un linguaggio educato
- Mantenere il contatto visivo
- Evitare che uno dei due venga interrotto dall'altro
- Evidenziare e far riflettere su modi di interloquire in maniera poco rispettosa.

Fai in modo che gli studenti collaborino nello stabilire le regole di classe

Incoraggia tutti gli studenti ad **aiutarti** a costruire aspettative e **regole di classe**, in quanto otterrai più risultati che dire loro cosa non è permesso fare.
A seconda della composizione della classe, potresti essere sorpreso dalla severità di alcune regole proposte.
Discutere insieme dell'argomento potrebbe portare ad un regolamento più condiviso e più rispettato da tutti.

Condividi il regolamento

Non lasciare che le vostre linee guida condivise vadano dimenticate. Stampa, distribuisci a tutti e leggi insieme l'elenco delle regole generato dalla classe.
E quando uno studente infrange una regola, sarà facile fare riferimento a questo **documento**.
E' molto utile fare un poster delle regole e appenderlo in classe.

Evita di punire tutta la classe

Affronta i problemi di disciplina isolati **individualmente** invece di punire un'intera classe, poiché ciò può danneggiare le tue relazioni con gli studenti diligenti e quindi compromettere altri sforzi di gestione della classe.
Invece, affronta gli studenti problematici sempre in modo amichevole.
Questo approccio ti permetterà di mantenere un atteggiamento positivo da parte della classe, pur riconoscendo immediatamente un comportamento inappropriato.

Strategie e tecniche di gestione della classe

Incoraggia l’iniziativa

Promuovi lo sviluppo della mente e proponi **varietà** nelle tue lezioni, consentendo agli studenti di lavorare al tuo fianco per fornire brevi presentazioni ai compagni.

Sicuramente avrai studenti volonterosi nella tua classe: puoi semplicemente chiedere loro se vorrebbero **condurre** qualche **lezione** di tanto in tanto.

Loda gli studenti meritevoli

Loda gli studenti **per un lavoro ben fatto**: ciò migliora le prestazioni scolastiche e comportamentali, secondo una recente ricerca.

Quando è sincera e può essere di esempio agli altri, una lode può:

- Ispirare la classe
- Migliorare l'autostima di uno studente
- Rinforzare regole e valori
- Forse ancora più importante, incoraggiare gli studenti a ripetere un comportamento positivo.

Usa la comunicazione non verbale

L'insegnante sta di fronte alla classe, usando i **movimenti** delle mani per integrare ciò che dice.

Aggiungi alle parole **azioni e aiuti visivi** per migliorare i contenuti di ciò che stai comunicando, e aiuterai gli studenti a concentrarsi e a capire meglio la lezione.

Fai delle festicciole

Organizza qualche festa occasionale in classe per riconoscere il duro lavoro degli studenti, motivandoli a continuare. Anche se è solo per 20 minuti, saranno felici di fare qualche **gioco di gruppo**.

Chiarisci che lo fai per ricompensarli e che ne potranno avere altre dimostrando un comportamento corretto, ottenendo globalmente dei buoni risultati e altro ancora.

Strategie e tecniche di gestione della classe

Dai ricompense visibili

Un insegnante che «batte cinque» ad uno studente che ha completato il suo lavoro è una delle strategie di gestione della classe per premiare il buon comportamento.

Premiare singoli studenti alla fine di ogni lezione, di fronte alla classe è un'altra tecnica motivazionale e di rafforzamento del comportamento.

Scrivi contratti di gruppo

I contratti di gruppo dovrebbero essere basati sulle **aspettative** che gli studenti hanno l'uno dell'altro, e che tu hai di loro.

È consigliabile raccogliere i pensieri della classe tenendo una discussione su ciò che il membro del gruppo ideale fa, e come lui o lei agisce.

Una volta scritto il contratto, discutete anche delle conseguenze derivanti dalla violazione delle aspettative.

Usa la tecnologia per diversificare gli interventi

Offri agli studenti in difficoltà di provare la **tecnologia** educativa che meglio si adatta alle loro esigenze.

Ci sono molti giochi e piattaforme che utilizzano i principi di **apprendimento adattativo** per aiutare gli studenti con contenuti atti ad aiutarli ad affrontare le difficoltà di apprendimento.

Parla ai singoli studenti

Tieni dei piccoli **colloqui** con studenti che non sono molto impegnati scolasticamente o che mostrano un comportamento poco corretto, per imparare a gestirli meglio. Durante qualche lavoro di gruppo o in un momento libero, prendi gli studenti da parte per qualche minuto. **Chiedi**:

- Cosa li aiuta a concentrarsi
- Con chi lavorano bene
- Quali sono le loro lezioni preferite
- Le loro attività preferite in classe
- Quali tipi di esercizi li aiutano a ricordare i punti chiave della lezione.

Strategie e tecniche di gestione della classe

Gestisci subito un comportamento inappropriato

Evita di esitare quando devi affrontare comportamento inappropriato, soprattutto quando uno studente infrange una regola nota a tutti.

Agire subito contribuirà a garantire che i sentimenti negativi -- sia tra gli studenti o tra voi e uno studente - non si inaspriscano. Ma ricorda: di solito è meglio parlare con lo studente **in privato**.
Le ricerche in questo campo dimostrano che punire gli studenti di fronte ai suoi coetanei ha un "valore limitato."

Considera l'insegnamento tra pari

Usa **l'insegnamento tra pari** come strategia di gestione della classe se ritieni che i tuoi migliori alunni possano aiutare a coinvolgere ed educare gli studenti in difficoltà. Le attività di insegnamento tra pari, come far lavorare a coppie gli studenti in un'attività di lettura, possono essere particolarmente utili a coloro che hanno scarsa fiducia nelle proprie capacità o scarse capacità interpersonali. Anche se dovresti dedicare del tempo a insegnare ai peer tutor come comunicare correttamente con i compagni che devono aiutare, scoprirai che ne vale la pena.

Prendi in considerazione strategie di gamification

Aggiungi ai voti tradizionali anche dei **punti esperienza** (XP) su verifiche o compiti, fissando per ogni studente (o per la classe) il raggiungimento di una certa quantità di XP per unità didattica.

Ad esempio, se uno studente ottiene un punteggio di 60% in una verifica, dagli 6.000 XP.

Puoi anche assegnare XP per aver completato incarichi extra, aver partecipato attivamente a lezioni o qualsiasi altra cosa che mostri il suo sforzo ad imparare.

Usare l'umorismo per insegnare e imparare in modo più efficace

L'umorismo può avere un effetto potente sulle persone; ricerche dimostrano che quando le persone trovano divertente qualcosa, tendono a prestare **maggiore attenzione** e **ricordare meglio** nel lungo termine. Inoltre, l'umorismo ha un effetto tonificante e può far sentire le persone più interessate a ciò che sta succedendo. Questi benefici sono importanti, poiché suggeriscono che l'umorismo potrebbe essere uno strumento prezioso da utilizzare in contesti educativi, sia da parte degli insegnanti che stanno cercando di insegnare meglio, sia da parte degli studenti che stanno cercando di facilitare il proprio apprendimento. Oltre ai miglioramenti nelle prestazioni, l'uso dell'umorismo da parte degli insegnanti porta ad un **clima migliore** in classe e a livelli più elevati di **motivazione** e **soddisfazione** durante il processo di apprendimento da parte degli studenti. Tuttavia, anche se l'umorismo può essere utile quando si tratta di insegnamento, è importante notare che può anche avere un'influenza negativa in alcuni casi, come quando è eccessivo, inappropriato o offensivo.

Ciò significa che l'umorismo può essere uno strumento utile da usare, sia che tu sia un insegnante o uno studente, purché l'umorismo sia direttamente **correlato all'argomento** insegnato. Ci sono molti modi per usare l'umorismo in classe, come i seguenti:

- Mostrare un **fumetto** divertente per aiutare a illustrare un punto importante.
- Usare un **promemoria** umoristico per aiutare a ricordare un concetto chiave.
- Raccontare un **aneddoto** divertente per aiutare a sottolineare un problema significativo.
- L'uso dell'umorismo però dovrebbe essere **limitato**. Usare l'umorismo troppo spesso potrebbe ridurre il suo effetto benefico, e potrebbe portare gli studenti a distrarsi. Usa l'umorismo con i concetti più importanti.
- **Evita l'umorismo inappropriato**, come l'umorismo aggressivo e mirato a studenti specifici. Questo è importante, poiché l'uso di questo tipo di umorismo porta a risultati di apprendimento negativi e, se utilizzato dagli insegnanti, può ridurre la loro credibilità agli occhi degli studenti.

INSEGNARE CON I MEME

I meme, che sono solo immagini divertenti accompagnate da battute spiritose, sono molto popolari tra i ragazzi in quanto spesso raffigurano cose che sono riconoscibili nella vita reale in un modo molto divertente. Ecco alcuni modi per usare i meme nelle tue lezioni:

Meme per rompere il ghiaccio
Dal momento che i meme sono divertenti e riconoscibili, possono agire come grandi '**rompighiaccio**' tra studenti e insegnanti. Un buon meme è sufficiente per migliorare l'umore della classe; cattura rapidamente e facilmente **l'attenzione** degli studenti che inizialmente temevano di dover affrontare una lezione 'noiosa'. I meme aiutano gli studenti a rendersi conto che il loro insegnante non è un alieno dallo spazio che mangia formule matematiche per pranzo o che sogna equazioni chimiche mentre dorme.

Meme per le regole della classe
Ogni insegnante ama definire una serie di regole da seguire in classe. E a seconda di come l'insegnante introduce queste regole, gli studenti conoscono una o due cose sull'insegnante. Un modo efficace di stabilire le regole della classe è attraverso meme che riflettono la tua **personalità** come insegnante.

Meme per introdurre un concetto
L'obiettivo principale di utilizzare i meme come strumenti introduttivi è quello di aiutare gli studenti a vedere il lato divertente delle cose e metterli di buon umore in modo che siano attenti e desiderosi di imparare in classe. È importante mantenere il meme **semplice** in modo che sia più facile per gli studenti capire senza alcuna spiegazione.

I meme come strumento di analisi
Per anni, i compiti per casa sono stati utilizzati come strumento per gli studenti per riassumere la loro analisi di un argomento e per gli insegnanti per valutare il loro livello di comprensione. Non c'è bisogno di essere Einstein per capire come gli studenti si sentano poco ispirati a dare il meglio nei compiti per casa. I meme possono rendere i compiti divertenti e interessanti e permettono agli studenti di elaborare ciò che hanno imparato in modo creativo e fantasioso.

Come creare un meme?
Grazie a internet, ci sono tanti siti web online per fare i meme come *Quick Meme*, *Meme Generator*, *ImgFlip* ecc, che hanno tonnellate di modelli pronti di meme che rendono molto facile creare il proprio meme. Tutto quello che devi fare è aggiungere il testo!

Attenzione al linguaggio o alle immagini
Quando scegli meme online come esempi per la tua lezione, fai attenzione che non contengano alcuna immagine o testo discutibile. Anche quando incoraggi gli studenti a creare i propri meme, stabilisci le regole e chiarisci che le parole e il linguaggio volgare non saranno tollerati. Incoraggia i tuoi studenti a creare meme con l'obiettivo di divertirsi con la lezione e di non offendere nessuno.

6 vantaggi di utilizzare i meme in classe

- Possono essere utilizzati per introdurre un argomento in modo divertente e coinvolgente.
- Possono aiutare gli studenti a ricordare meglio le informazioni.
- Possono essere usati per rivedere o ricapitolare un argomento.
- Possono essere usati per incoraggiare la creatività e il pensiero critico.
- Possono essere utilizzati per promuovere la collaborazione degli studenti.
- Possono essere utilizzati per valutare la comprensione degli studenti.

Stabilire un sistema di regole e conseguenze in classe

Quando introduci le **regole di classe** e le conseguenze per i tuoi studenti, ricorda alla classe che:

1. Le regole della classe sono importanti perché stabiliscono un ambiente di rispetto e buoni risultati scolastici.
2. Quando seguiamo le regole, facciamo buone scelte per il nostro successo scolastico e la nostra vita. Quando non seguiamo le regole, facciamo scelte sbagliate le cui conseguenze devono aiutarci a progredire verso i nostri obiettivi scolastici.
3. Le tue regole di classe sono: sii preparato, mostra rispetto, sii pronto, partecipa e sii responsabile.
4. Le conseguenze possono essere: una nota, un colloquio con un genitore, una riflessione scritta sul tuo comportamento.

Ad ogni lezione, delinea i **punti chiave** che ogni studente dovrebbe conoscere e capire alla fine della lezione.

Informali sul cosa

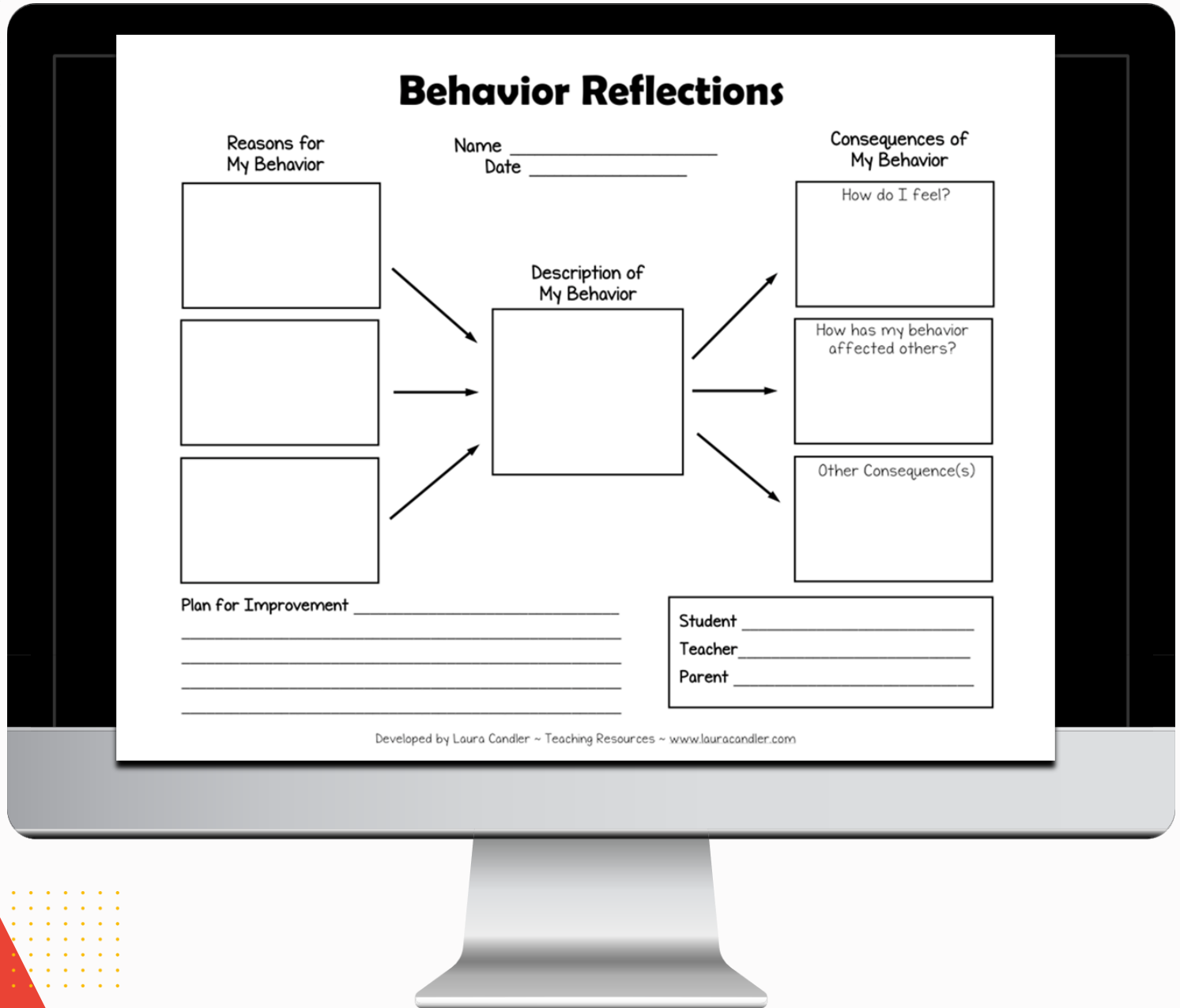
Inizia la lezione dicendo agli studenti esattamente **cosa hai intenzione di fare** e quali sono le tue aspettative, in modo che capiscano perché vuoi che rispettino le regole e non pensino che tu sia solo cattivo o ingiusto.

Informali sul perché

Spiega che avere una cultura del **rispetto** delle regole e dei risultati scolastici in classe è l'unico modo per raggiungere i loro obiettivi.

Comunica con loro

Trova il tempo per rispondere alle loro **domande** per assicurarti che tutti capiscano cosa ci si aspetta da loro e fai domande per assicurarti che abbiano capito (ad esempio, "cosa potrebbe significare 'essere preparato'" o "cosa ti serve ogni mattina per essere preparato?").

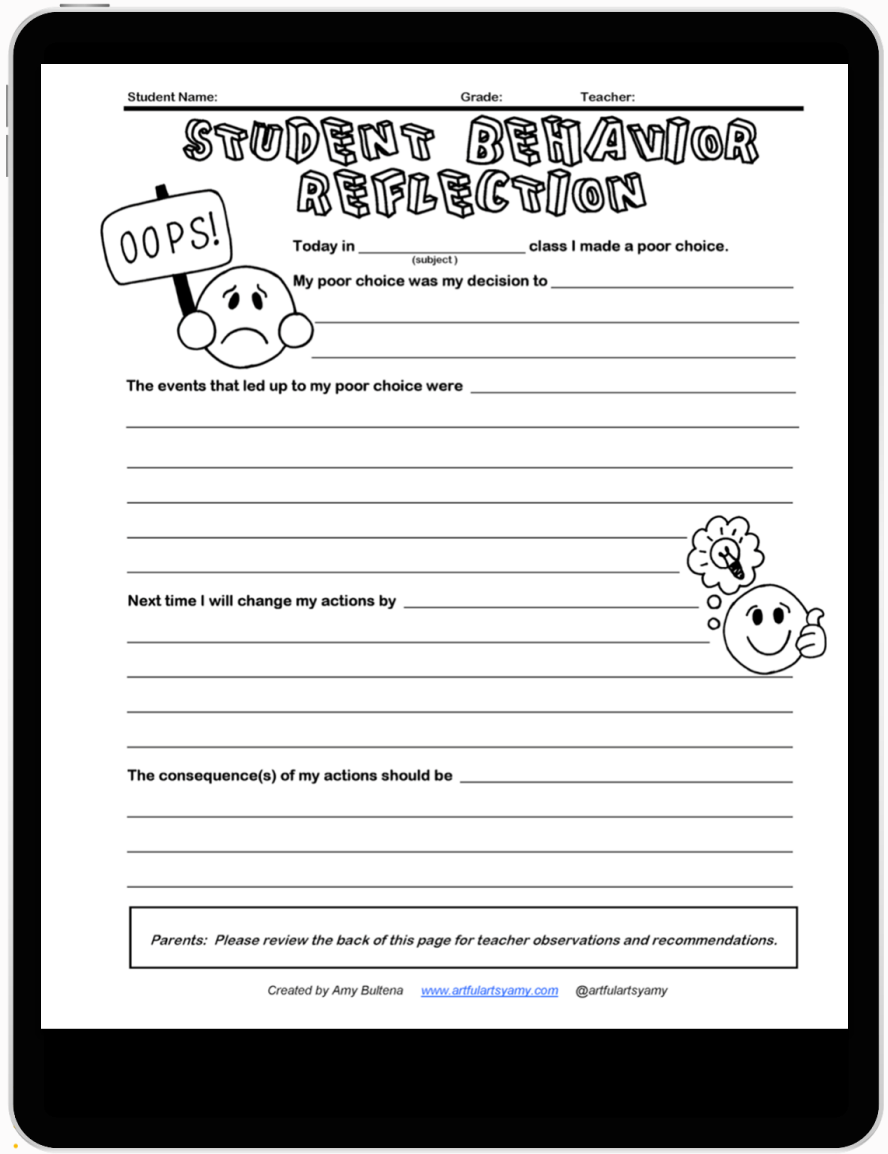


Proposta di scheda di riflessione sul comportamento

https://www.teachforamerica.org/stories/how-to-establish-a-rules-and-consequences-system-in-the-classroom

https://www.rewardcharts4kids.com/behaviorcharts/

Altre due proposte:



Student Name: Grade: Teacher:

STUDENT BEHAVIOR REFLECTION

OOPS!

Today in _____ class I made a poor choice.
(subject)

My poor choice was my decision to _____

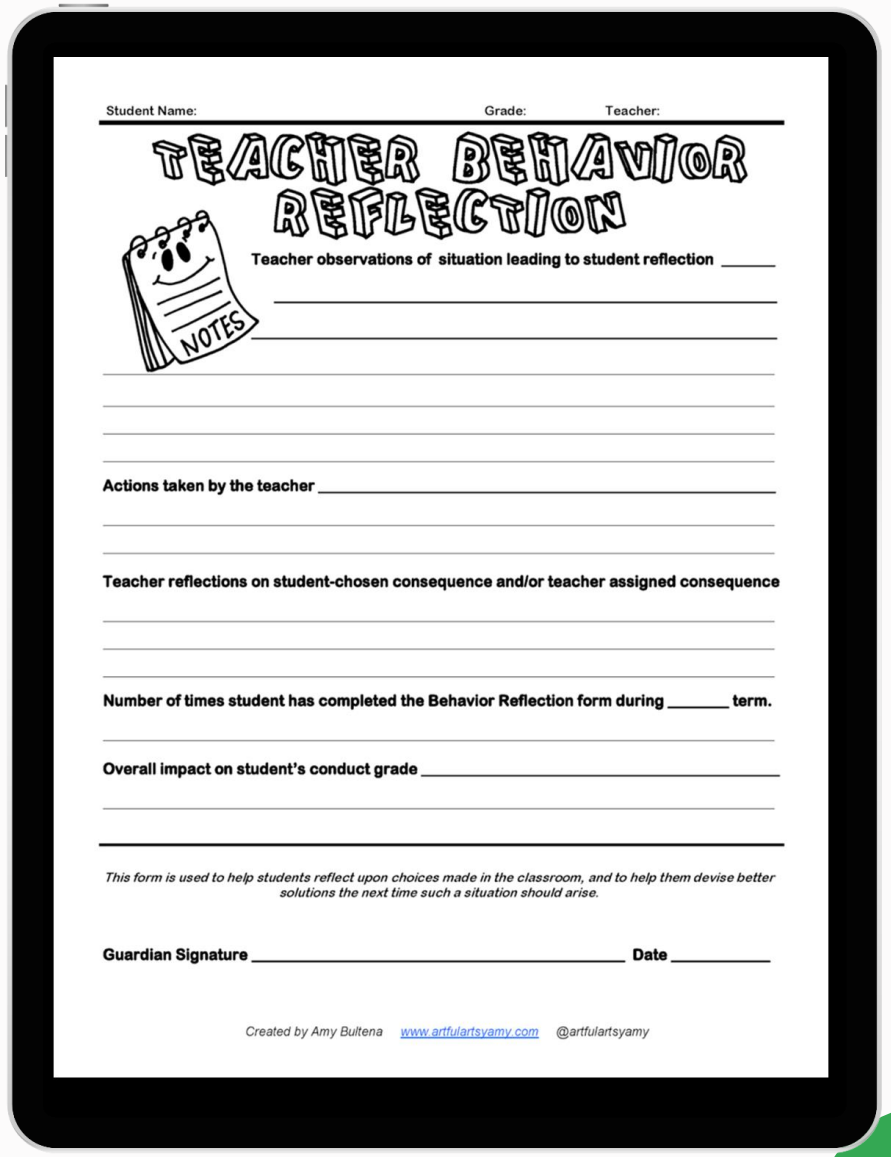
The events that led up to my poor choice were _____

Next time I will change my actions by _____

The consequence(s) of my actions should be _____

Parents: Please review the back of this page for teacher observations and recommendations.

Created by Amy Bultena www.artfulartsyamy.com @artfulartsyamy



Student Name: Grade: Teacher:

TEACHER BEHAVIOR REFLECTION

NOTES

Teacher observations of situation leading to student reflection _____

Actions taken by the teacher _____

Teacher reflections on student-chosen consequence and/or teacher assigned consequence

Number of times student has completed the Behavior Reflection form during _____ term.

Overall impact on student's conduct grade _____

This form is used to help students reflect upon choices made in the classroom, and to help them devise better solutions the next time such a situation should arise.

Guardian Signature _____ Date _____

Created by Amy Bultena www.artfulartsyamy.com @artfulartsyamy

Strategie di apprendimento

Apprendimento basato sul progetto

Project-based learning

una strategia didattica in cui gli studenti lavorano in cooperazione nel tempo per **creare un prodotto**, una presentazione o una performance.

Le due componenti essenziali dell'apprendimento basato sul progetto sono:

- una domanda coinvolgente e motivante e
- un prodotto che risponde in modo significativo a quella domanda.

Apprendimento basato sul problema

Problem-based learning

una strategia didattica in cui gli studenti lavorano in cooperazione per indagare e risolvere un **quesito** basato su problemi o situazioni del mondo reale.

Apprendimento basato sul pensiero

Thinking- based learning

un modello educativo il cui scopo è insegnare lo sviluppo di competenze come il **ragionamento** o il **pensiero critico**.

È una metodologia focalizzata sull'insegnamento di come pensare e prendere decisioni. Grazie a questo sistema, l'apprendimento basato sulla memorizzazione è relegato in secondo piano e porta lo studente a una comprensione più consapevole e focalizzata.

Apprendimento cooperativo

Cooperative learning

si basa sul lavoro di gruppo. L'elemento centrale del l'apprendimento cooperativo consiste nel mettere in evidenza gli effetti positivi dell'**interdipendenza**, sottolineando l'importanza della **responsabilità personale**.

Questo accade naturalmente nell'apprendimento cooperativo poiché gli studenti lavorano l'uno con l'altro, ma tutti hanno un compito diverso da realizzare o un concetto da spiegare.

Suggerimenti per due strategie di apprendimento

Suggerimenti per l'apprendimento basato sul pensiero:

- Jigsaw-Development Community e Divulgazione della conoscenza: Gli studenti assumono il ruolo di "esperti" o "specialisti" di un particolare argomento. Poi si costituisce un gruppo di esperti per ottenere il quadro più ampio.
- K-W-L Charts-Assessing What We Know/What We Still Want to Learn: Grafici per documentare "Quello che so" e "Quello che voglio sapere" e dopo che l'apprendimento si è verificato, "Quello che ho imparato."
- Pensare, coppia, condivisione: facilitare le discussioni in piccoli e grandi gruppi. Uno strumento classico per guidare gli studenti in discussioni rilevanti e significative e per costruire una comunità.
- Teatro dei lettori: Nei gruppi, proporre un testo teatrale basato sulle idee all'interno di quel testo. Non scrivere parola per parola. L'idea è quella di uscire dalla pagina e rappresentare l'idea con parole degli studenti.

Suggerimenti per lezioni di apprendimento cooperativo:

- Intervista in tre passaggi: ogni membro di un team sceglie un altro membro come partner. Durante il primo passaggio gli studenti intervistano i loro partner facendo domande. Durante il secondo passaggio i partner invertono i ruoli. Per il passaggio finale, i membri condividono la risposta del loro partner con il gruppo.
- RoundRobin Brainstorming: La classe è divisa in piccoli gruppi (da 4 a 6) con una persona nominata come ‘cancelliere’. Viene proposta una domanda con molte risposte e agli studenti viene dato il tempo di riflettere sulle risposte. In seguito, i membri del gruppo condividono le risposte a turno. Il cancelliere annota le risposte dei membri del gruppo. La persona accanto al cancelliere inizia e ogni membro del gruppo in ordine dà una risposta fino a quando scade il tempo.
- Revisione di tre minuti: gli insegnanti si fermano in qualsiasi momento durante una lezione o una discussione e danno ai gruppi tre minuti per rivedere ciò che è stato detto, porre domande chiarificatrici o rispondere a domande.
- Tea Party: gli studenti formano due cerchi uno di fronte all'altro (un cerchio interno e un cerchio esterno). Viene posta una domanda e ogni studente deve discuterne con lo studente che ha di fronte. Gli studenti del cerchio esterno si muovono in una direzione, quindi si formano nuove coppie di discussione. Si pone un'altra domanda e i nuovi partner ne discutono insieme.

Strumenti digitali di gestione della classe

Gli insegnanti sanno che la gestione della classe è la chiave per educare efficacemente i loro studenti. La gestione della classe si riferisce a una varietà di strategie che gli insegnanti possono utilizzare per organizzare gli studenti, lo spazio, il tempo e i materiali in modo che l'apprendimento possa avere successo. Utilizzare la **tecnologia** può aiutare gli studenti a sapere cosa ci si aspetta da loro, aumentare il loro impegno e ottimizzare l'apprendimento. Ci sono diverse **app** per la classe che aiutano gli insegnanti a migliorare la gestione della classe. Di seguito sono riportati alcuni usi per le app di gestione della classe:

01.

Risparmiare e gestire il tempo.

Alcune app possono essere la tua arma segreta che fa risparmiare tempo aiutandoti a fornire e valutare immediatamente l'apprendimento, migliorare il comportamento degli studenti e impostare attività a tempo per rendere efficiente la tua classe.

02.

Tracciare l'impegno e la partecipazione.

Altre app possono aiutarti a gestire il coinvolgimento in classe e ottenere un quadro più chiaro della partecipazione e della comprensione degli studenti.

03.

Valutare e regolare gli stili di apprendimento degli studenti.

Nessuno studente impara allo stesso ritmo o nello stesso modo. Le app di gestione della classe possono mostrarti se hai bisogno di regolare le tue lezioni per un diverso stile di apprendimento o se un'abilità deve essere ripresa per una migliore comprensione.

04.

Mantenere i contatti.

Gli insegnanti potrebbero essere alla ricerca di qualcosa che li aiuti ad essere in contatto con i genitori su attività ed eventi. Le app di classe possono facilitare la comunicazione con le famiglie in modo che tutti siano aggiornati.

Alcuni esempi:

ClassDojo

una piattaforma e un'app di gestione della classe online in cui gli insegnanti possono registrare e monitorare il **comportamento** degli studenti, facilitare le attività in aula, curare i porfolio degli studenti ed usarla nella comunicazione scuola-casa.

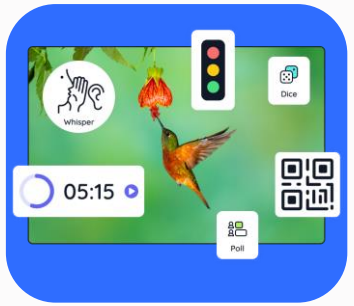
Class123

un sito web e app per la gestione del comportamento in classe. Come con altri strumenti simili, Class123 utilizza **avatar** con personaggi dei cartoni animati divertenti ed eccentrici in costumi di animali. Gli insegnanti possono assegnare **punti** per il buon comportamento o rimuoverli per i negativi con carte "wow" e "no-no".

Bouncy Balls

è un misuratore di **rumore** semplice e gratuito che può essere utilizzato in classe.

Man mano che il rumore in classe aumenta, palline di plastica, emoji, bolle o bulbi oculari si alzano dalla parte inferiore dello schermo e si muovono in modo irregolare fino a quando il rumore diminuisce.



ClassroomScreen

propone **widget** digitali. Seleziona una lingua e uno sfondo per iniziare, quindi scegli il widget desiderato.

Utilizza l'orologio, il timer, il semaforo e gli strumenti di livello audio per guidare il lavoro indipendente o migliorare il lavoro di gruppo. Utilizza gli strumenti di testo e disegno per aggiungere un contesto alle istruzioni.

AhaSlides

Live Quiz, Word Cloud, Spinner Wheel: sono giochi basati sul sistema di risposta in classe, progettati per impegnare la classe in modo divertente. Con **quiz, sondaggi, giochi** e **presentazioni interattive**, i volti degli studenti si illuminano ogni volta che un insegnante apre l'app AhaSlides.

Gamification: il futuro dell'apprendimento

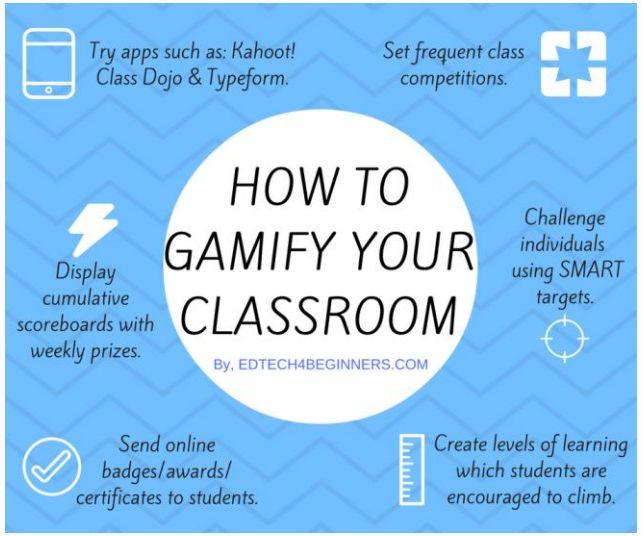
Cos'è la gamification nell'educazione?

La gamification è un nuovo approccio all'educazione che applica i principali aspetti dei videogiochi nei contesti di apprendimento per motivare e coinvolgere gli studenti. Si possono applicare nei sistemi di ricompensa basati sul punteggio, nella risoluzione collaborativa dei problemi, in giochi di tentativi ed errori, o opportunità per salire di livello nelle proprie conoscenze della disciplina studiata.

Quali sono i benefici della gamification nell'istruzione?

I videogiochi si basano sul **problem solving**: questo li rende un grande strumento per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione. È stato imostrato che la gamification aiuta gli studenti a concentrarsi, conservare le informazioni e migliorare le loro prestazioni complessive. Questo è dovuto soprattutto al fatto che le giovani generazioni sono così abituate alle dinamiche dei videogiochi, che vederli ricreati a scuola aumenta il loro impegno. Feedback istantanei, apprendimento deduttivo e un modo più attivo di studiare sono tra gli aspetti che rendono la gamification così attraente. Gli studenti si sentono in controllo delle loro scelte, come quando sono nel ruolo del personaggio principale di un videogioco.

I videogiochi hanno cambiato il modo in cui le giovani generazioni interagiscono con l'intrattenimento: potrebbero cambiare il modo in cui interagiscono con l'apprendimento? La gamification potrebbe essere **il futuro dell'educazione**?



Gamification: il futuro dell'apprendimento

Come viene utilizzata la gamification nell'educazione?

Integrare più tecnologia nel curriculum è incredibilmente utile. I **voti** sono la cosa più facile da gamificare, introducendo punti, bonus, conquiste e persino medaglie per premiare gli studenti e valutare il loro livello di comprensione dell'argomento.

Missioni, cacce al tesoro e altre attività interattive potrebbero aiutare a gamificare i compiti per casa, motivando gli studenti a mantenere il loro impegno anche fuori da scuola. Incoraggiare il lavoro di squadra, o anche stimolare la competizione organizzando tornei può avere gli stessi risultati, insegnando agli studenti preziose competenze di cui avranno bisogno nel mondo del lavoro. Utilizzando i loro **cellulari** e i **computer di casa**, gli studenti possono trasformare i loro compiti a casa in video di Youtube, siti web o blog. Incoraggiarli a condividere il loro lavoro su internet li farà sentire più **motivati** e **coinvolti** di quanto non sarebbero se stessero scrivendo qualcosa solo per farlo leggere all'insegnante.

La gamification può cambiare completamente il modo in cui i giovani studenti considerano la scuola, e aiutarli davvero ad **appassionarsi** a ciò che studiano. Questa è più di una semplice tendenza: sarà il futuro della scuola.

Esempi di gamification nell'istruzione

La gamification fa già parte dell'educazione, e si è dimostrata un grande successo. Pensiamo a piattaforme come ***Duolingo***, che permette agli studenti di imparare una lingua straniera raggiungendo livelli sempre più complessi, o ***The World Peace Game***, un gioco di ruolo politico che consente agli studenti di esplorare le relazioni tra le nazioni. ***Coursera***, che collabora con diverse università per fornire lezioni gratuite online, offre corsi con lezioni video e compiti settimanali; il feedback è immediato e gli studenti "salgono di livello" o ricevono premi come ricompensa.

Gamification e studenti con Bisogni Educativi Speciali

La gamification è ancora più efficace con gli **studenti con BES**, che hanno esigenze specifiche. Metodi di insegnamento più **su misura** rendono l'istruzione molto più accessibile.
Il fatto che la gamification possa essere adattata alle esigenze di ogni studente è uno dei motivi per cui è così attraente, specialmente per gli studenti con BES.

Gli studenti trovano l'apprendimento gamified più accattivante perché giocano senza rendersi conto che stanno anche imparando.
La ludicizzazione può favorire la motivazione negli studenti con **dislessia** grazie al fatto di essere altamente personalizzabile. Negli studenti con **autismo** si nota un miglioramento delle capacità motorie, comportamentali e di comunicazione.

Per gli studenti con **ADHD**, il disturbo da deficit di attenzione e iperattività, la gamification può essere estremamente utile per aiutarli ad avere maggiore **attenzione**.
Poiché utilizza sistemi di ricompensa, può agire come **motivatore** esterno per una maggiore concentrazione.

Gli studenti con BES hanno bisogno di **ripetizioni** nell'apprendimento e di maggiore motivazione. I metodi di apprendimento gamificati possono essere più **coinvolgenti** grazie all'approccio creativo che adottano rispetto ai metodi di apprendimento tradizionali.

L’impegno più la **motivazione** sono una combinazione potente per l'apprendimento. La ludicizzazione **motiva** gli studenti attraverso l'uso di obiettivi, livelli e risultati. Può essere sia di gruppo che una strategia di apprendimento individuale. Offre agli studenti che hanno **difficoltà** nell'interazione sociale l'opportunità di sentirsi più a proprio agio, cosa che porterà ad un apprendimento più efficace.

Alcuni aspetti della gamification coinvolgono la **socializzazione online**. Gli studenti possono concentrarsi sul proprio livello di apprendimento ma possono anche partecipare a **competizioni** leaderboard con altri studenti; possono anche fare amicizia e leggere gli scritti dei compagni, consentendo un'esperienza più collaborativa.

Può aiutare con problemi di salute mentale come **l'ansia**. L'ansia della prova rende il successo scolastico e l'apprendimento molto più ardui. Si basa sulla paura del fallimento e può influire negativamente sull'autostima degli studenti. Con una **verifica gamified**, il test non è più così stressante perché sembra più un gioco.

Poiché la **gamification collaborativa** prevede un lavoro di squadra, gli studenti possono lavorare insieme per raggiungere obiettivi specifici, cosa che favorisce un miglioramento delle abilità sociali.

Idee per costruire un gruppo classe coeso

Quando gli insegnanti promuovono deliberatamente un senso di **appartenenza al gruppo classe**, per esempio salutando personalmente ogni singolo studente, possono già notare significativi miglioramenti nel comportamento scolastico e riduzioni nei comportamenti problematici. Condividiamo alcune idee di insegnanti atte a promuovere il senso di appartenenza alla classe degli alunni. Alcune di queste attività richiedono meno di cinque minuti.

01. Shout-Outs (lodare ad alta voce): Questo è un modo rapido per gli studenti di congratularsi l'un l'altro per aver fatto bene un lavoro o per aver provato a fare qualcosa di difficile. Non è solo l'insegnante che dice 'stai andando bene': è un modo di interagire tra loro e celebrare la positività.

02. Friendly Friday: il venerdì amichevole può essere un modo semplice per gli studenti di sostenersi a vicenda. Si fa scrivere agli studenti un biglietto amichevole e anonimo a un compagno di classe: fanno pratica col dialogo interiore positivo e incoraggiano un compagno.

03. Condivisione di atti di gentilezza: l'insegnante dà agli studenti istruzioni segrete di gentilezza, come scrivere un biglietto anonimo a un compagno in difficoltà; un'altra attività mira a notare gli atti di gentilezza degli altri: se uno studente vede un compagno riordinare la classe, per esempio, può mettere un bigliettino su una " pagina condivisa digitale della gentilezza." Queste attività abituano gli studenti ad essere gentili con i loro coetanei con l'obiettivo che inizino a praticare la gentilezza senza che venga loro chiesto esplicitamente.

04. Paper tweets: per costruire una comunità di classe, si può creare una bacheca modellata su Twitter. Gli studenti creano un profilo e ciascuno e devono trovare almeno tre follower: un amico, un compagno qualsiasi e qualcuno con cui non interagiscono molto.

Un gruppo classe coeso

05. Brevi riunioni mattutine: è un tempo dedicato alla costruzione di relazioni. Si propongono attività fisiche, verbali o emotive, tenute dall'insegnante o da un alunno a turno atte a stabilire legami, o si possono affrontare argomenti come il bullismo.

06. Regole di classe: gli studenti stabiliscono una serie di norme per se stessi - parole che li descrivono come una comunità di compagni di classe - con lo scopo di creare "un percorso di ciascun alunno verso l'appartenenza alla sua classe,". Invece di un elenco di regole che un insegnante dà ad una classe, queste sono parole che loro trovano insieme: ciò aiuta a sentirsi autori del regolamento di classe.

07. Saluto di gruppo: un momento condiviso tra due o più studenti all'inizio o alla fine di un'attività, è un'interazione guidata dall'insegnante per coltivare il senso di appartenenza al gruppo. Il gesto condiviso può essere fisico (come un 'dammi il cinque') o verbale (l'insegnante chiede agli studenti di esprimere gratitudine ai membri del gruppo).

08. Rose e Spine: all'inizio della lezione, l'insegnante e gli studenti si alternano condividendo una rosa (qualcosa di positivo) e una spina (qualcosa di negativo) ciascuno. Il processo dura circa cinque minuti. Una spina 'semplice' potrebbe essere 'Mi sento stanco.' Eppure molti studenti scelgono di condividere cose più oggetti, come 'La mia spina è che il mio cane è malato e sono davvero preoccupato per lui'.

09. Lancio di palle di neve: gli studenti scrivono anonimamente uno dei loro fattori di stress su un pezzo di carta, lo appallottolano, si riuniscono in cerchio e lanciano le loro palle di carta in una finta battaglia a palle di neve. Poi prendono una palla di neve e la leggono ad alta voce. L'idea è che gli studenti possano divertirsi, ridere, fare rumore e poi avere una discussione sullo stress.

Suggerimenti per gestire il lavoro di gruppo

Aumenta l'**efficacia** dei lavori di gruppo chiarendo la consegna, concentrandoti sulla produzione, fornendo modelli di comportamento positivi, monitorando i progressi, il tempo e il rumore e costruendo comunità.

Quando gli insegnanti chiedono agli studenti di lavorare su un compito in gruppo, invitano all'impegno e, potenzialmente, al caos!

Ecco cinque suggerimenti che possono aiutare a incoraggiare la produttività e tenere a bada il caos.

Sii chiaro e specifico nella consegna.

Non c'è niente di più frustrante che avviare il lavoro di gruppo e vedere dieci mani alzate o (peggio) sentire gli studenti chiedersi: "Cosa dovremmo fare?".

Se possibile, **limita le spiegazioni** verbali iniziali a una panoramica generale del compito e del procedimento. Quindi, fornisci **indicazioni chiare e dettagliate** su LIM o cartacee a ogni studente del gruppo.

Anticipa potenziali domande e confusione utilizzando una checklist, fornendo immagini o istruzioni registrate.

Proponi una modalità "**1-2-3, poi me**" in cui gli studenti hanno un minuto per leggere le indicazioni in silenzio, due minuti per discutere le consegne tra loro o con altri gruppi e tre minuti per pianificare il loro lavoro prima di chiederti assistenza.

Richiedi la produzione come risultato finale del lavoro.

Mettere gli studenti in gruppi semplicemente per "discutere" è la ricetta per un sicuro disastro. Se gli studenti devono lavorare per produrre qualcosa, presentare o condividere con un altro gruppo, hanno meno possibilità di perdere tempo in chiacchiere.

I risultati finali del lavoro devono richiedere la partecipazione o i **contributi di tutti i membri del gruppo**.

Si può procedere con un **poster** stile graffiti al centro del tavolo su cui tutti scrivono le proprie idee, o **un foglio che ogni studente completa**. Se ogni studente deve fare la propria versione della consegna, avvisa che raccoglierai un documento per gruppo. Quando il tempo scade, usa criteri casuali, come "persona nel gruppo con i capelli più corti" o "persona con il compleanno più vicino all'insegnante" per determinare di chi sarà la versione da consegnare.

Il lavoro di gruppo

Mostra interazioni positive.

Mostra (dirlo a voce non basta) agli studenti le **procedure** che ritieni fondamentali per la riuscita del progetto di gruppo: come utilizzare una strategia di discussione, o come condividere le idee.

Dedica le prime settimane di lezione a **fare prove** (ad esempio, gli studenti recuperano e restituiscono materiali, utilizzano la tecnologia in modo appropriato, ecc.).

Usa dei **volontari** da far agire come esempio e conversazioni esemplificative fra vicini di banco.

Fornisci **schemi di frasi utili** per il dialogo di gruppo.

Questo investimento di tempo iniziale pagherà quando gli studenti saranno in grado di muoversi, interagire e conversare in modo efficiente.

Monitora i progressi, il tempo e il rumore.

Fai collaborare gli studenti nel tenere sotto controllo i loro progressi, il tempo, e il livello di rumore. Se i gruppi producono qualcosa di tangibile, loro (e tu) potete vedere quello che devono ancora fare.
Utilizza una **app** per rilevare i **decibel** (ad esempio, ***Decibel 10***, un'app gratuita da SkyPaw Co. Ltd), o apri un sito come ***Bouncy Balls*** per misurare il volume della classe in maniera divertente.

Tieni traccia del tempo con un **cronometro** digitale online o un altro timer facile da vedere. Dai meno tempo di quanto pensi abbiano bisogno perché sentano una certa urgenza. Controlla verso lo scadere del tempo a che punto sono i gruppi. Se alcuni gruppi finiscono prima di altri, prepara per loro un’altra consegna veloce da eseguire.

Lavora sul concetto di lavoro in comune.

A volte il lavoro di gruppo **vacilla** semplicemente perché gli studenti ancora non si conoscono, non si piacciono o non si rispettano.

Le attività per costruire una comunità di classe sono complicate, ma i momenti di lavoro a piccoli gruppi sono molto efficaci per fare in modo che gli studenti possano esercitarsi ad **aiutare**, sciogliere le tensioni ed usare la **cortesia**.

Le **domande-àncora** impediscono agli studenti di andare alla deriva nel lavoro o nelle discussioni, fornendo una struttura che consenta loro di andare oltre il contenuto per scoprire nuovi collegamenti.

VALUTARE IL LAVORO DI GRUPPO

Quando è pianificato e gestito bene, il lavoro di gruppo è un fattore importante nel successo degli studenti. Questo è particolarmente vero per gli studenti del primo anno: il lavoro di gruppo fornisce una struttura all'interno della quale possono conoscersi. Alcuni insegnanti esitano a utilizzare l'apprendimento di gruppo nelle loro lezioni, a causa di problemi di validità e affidabilità nella **valutazione**. Il lavoro di gruppo con uno scopo valido, quando viene gestito con attenzione con rubriche esplicite e linee guida di valutazione, può fornire molti vantaggi agli studenti. Utilizzando strumenti di **autovalutazione** o valutazione fra pari è possibile affrontare molti dei problemi circa l'equità e l'affidabilità. Queste forme di valutazione incoraggiano la collaborazione e la cooperazione tra gli studenti che lavorano insieme per uno scopo comune.
L'apprendimento di gruppo può essere essenziale o altamente prezioso per lo sviluppo di determinate competenze.

Facilitare e monitorare il lavoro dei gruppi

Questa pagina ti aiuta a supportare e gestire la tua classe mentre esegue le attività di lavoro di gruppo e assicura che il carico di lavoro non ti travolga. Per facilitare il processo di apprendimento per i gruppi:

- **sviluppa** un'attività, un compito o un progetto
- prepara gli studenti per il compito di gruppo
- dai agli studenti strategie per gestire i loro gruppi in modo efficace (compreso dicendo loro come affrontare i problemi nei gruppi)
- monitora l’andamento dei gruppi durante il lavoro
- assicurati che gli studenti abbiano l'opportunità di riflettere sui processi e sui prodotti del lavoro di gruppo.

Anche quando chiarisci il compito del gruppo e le tue aspettative, i gruppi e i singoli spesso hanno bisogno di una guida continua mentre si muovono attraverso il compito, incontrano sfide e si avvicinano alla valutazione. L'orientamento può assumere la forma di informazioni generali per l'intera classe (strategie per le discussioni di gruppo, linee guida per la preparazione di relazioni scritte, ecc.), o può essere specifico per le esigenze di un particolare gruppo.

Per verificare se stai facendo tutto il necessario per il lavoro di gruppo che vuoi proporre, puoi utilizzare la seguente **checklist**.

Checklist per la gestione e il supporto dei gruppi
❑ Ho reso chiari agli studenti i risultati di apprendimento per il lavoro di gruppo.
❑ Ho deciso come gli studenti saranno assegnati ai gruppi.
❑ Ho delineato chiaramente il compito di gruppo (il suo scopo e la struttura) agli studenti.
❑ Ho chiesto informazioni agli studenti circa le loro precedenti esperienze di lavoro di gruppo.
❑ Ho assegnato il tempo (in classe/online) per i lavori, in modo da poterli monitorare.
❑ Ho preparato una modalità per ottenere un feedback regolare dai gruppi sui loro progressi.
❑ Ho creato opportunità per far riflettere i gruppi sulla loro performance.
❑ Ho dato agli studenti strategie per affrontare sfide e problemi nel gruppo.
❑ Ho discusso i criteri di valutazione con gli studenti.

Come posso ridurre il carico di lavoro?

Per ridurre il carico di lavoro associato allo sviluppo, all'attuazione e alla valutazione dei lavori di gruppo:

- Evita di partire da zero. Adatta le **risorse** che già possiedi come linee guida e strumenti per il lavoro di gruppo.
- Sfrutta le strategie e i materiali utilizzati dai tuoi **colleghi**.
- **Progetta** attentamente le attività di valutazione e le strategie di feedback. I lavori di gruppo possono comportare un minor numero di verifiche da valutare, ma anche la valutazione del processo di gruppo è importante, e questo spesso richiede una valutazione dei singoli membri del gruppo.
- Aiuta gli studenti a **pianificare** e gestire i loro gruppi in modo efficace. Prendersi il tempo per aiutare gli studenti a sviluppare strategie per risolvere i problemi in gruppi può ridurre significativamente il numero di richieste di aiuto che ricevi.
- Utilizza la **tecnologia** - come un forum di discussione online in modo che gli studenti possano rispondere alle domande degli altri circa il compito di gruppo o processi di gruppo, o in modo da poter fornire risposte alle domande frequenti.

Monitorare un gruppo - come si fa?

Puoi avere informazioni su come stanno lavorando i gruppi con conversazioni informali, o misurando le loro prestazioni in base a **criteri**.
I membri contribuiscono allo stesso modo? Si ascoltano? Il gruppo utilizza processi di pianificazione efficaci?
 Con queste informazioni, puoi aiutare i gruppi a funzionare in modo più efficace.

La seguente tabella suggerisce alcuni modi in cui puoi monitorare e supportare i tuoi gruppi. Per verificare se stai facendo tutto il necessario per il lavoro di gruppo che vuoi proporre, puoi utilizzare la seguente checklist.

Sostenere e monitorare i progressi del gruppo	
Monitorare	Circolare tra i gruppi (in presenza o online), ascoltare, osservare, porre domande e valutare la comprensione dei concetti e dei compiti degli studenti.
Osservare riunioni di gruppo	Oltre a porre domande, quando osservi le riunioni di gruppo (in classe o online) puoi: aiutare a coinvolgere studenti tranquilli, attingere ai punti di forza e agli interessi particolari degli studenti, invitarli a porre domande per chiarire qualsiasi aspetto della consegna o chiedere agli studenti informazioni sui processi che utilizzano per pianificare le loro attività e gestire il loro gruppo.
Partecipare attivamente ai gruppi	L'attenzione attiva da parte tua come facilitatore sottolinea agli studenti che il lavoro di gruppo è importante
Monitorare da vicino i gruppi che stanno avendo difficoltà	Potrebbe essere necessario dedicare più tempo ai gruppi che ti sembrano in difficoltà. Le strategie includono aiutare i gruppi ad articolare problemi particolari che stanno vivendo e aiutare gli studenti a praticare il feedback costruttivo e l'ascolto riflessivo.
Raccogliere informazioni che potrebbero essere utili per tutta la classe	Le informazioni raccolte dai gruppi di monitoraggio possono essere incorporate o ampliate in classe e/o online.
Iniziare presto il monitoraggio dei gruppi	Monitorare i progressi dei gruppi aiuta gli studenti ad avere fiducia e fare progressi, ed evita una situazione in cui sia troppo tardi per risolvere alcuni problemi prima della scadenza del progetto.
Suggerire risorse	idee, contatti, riferimenti (articoli, riviste, risorse online).

Classe capovolta: una metodologia per trasformare l'apprendimento

Il modello pedagogico della classe capovolta, noto anche come **flipped classroom**, ha acquisito rilevanza negli ultimi anni a causa della necessità di cambiare il sistema di apprendimento tradizionale per adattarlo alle nuove generazioni. La chiave della sua proposta è che lo studente prepari le lezioni (parte teorica) al di fuori della classe e svolga le attività (parte pratica) in aula. L'istruzione, insieme alle nuove tecnologie, è cambiata molto e molto rapidamente negli ultimi anni, da qui l'emergere di nuove metodologie che cercano di combinare il meglio del mondo tradizionale (analogico) e di quello moderno (digitale). In questo modello l'istruzione diretta si sposta dallo spazio di apprendimento di gruppo allo spazio di **apprendimento individuale** e lo spazio di gruppo risultante si trasforma in una dinamico ambiente di apprendimento interattivo in cui l'educatore guida gli studenti mentre applicano concetti e si impegnano creativamente sull'argomento. In altre parole, mentre l'apprendimento tradizionale si basa sul concetto che lo studente impara in classe e si esercita a casa, **la classe capovolta inverte i termini**: lo studente studia la teoria a casa e mette in pratica ciò che ha imparato in classe, interagendo sempre con le tecnologie informatiche e operando in modo collaborativo. In questo modo, il tempo in aula viene ottimizzato e l'insegnante può dedicarlo a rafforzare concetti, risolvere dubbi, lavorare in squadra e rispondere alle esigenze di ogni studente in modo personalizzato.

Vantaggi:

- Ambiente flessibile: l’insegnante crea spazi adattabili e gli studenti scelgono dove e quando imparano. Questa flessibilità influenza non solo i tempi e i luoghi di apprendimento, ma anche le aspettative degli insegnanti e le valutazioni degli studenti.
- Apprendimento: il focus dell'apprendimento si sposta dall'insegnante allo studente. Il tempo di lezione è dedicato ad approfondire l'argomento, risolvere possibili dubbi e impegnarsi in attività di apprendimento più arricchenti.
- Contenuto: l’insegnante crea contenuti con l’intento di massimizzare il tempo in classe, mirando alla fluidità procedurale, per concentrarsi sugli studenti e sullo sviluppo della loro comprensione.
- Professionalità: la classe capovolta richiede insegnanti impegnati che osservano i loro studenti, dando loro feedback valutandoli in ogni momento. Il loro ruolo in classe è meno prominente: sono facilitatori.

- Uso efficiente del tempo di lezione: il contenuto, sotto forma di video, può essere visualizzato al di fuori della classe. In questo modo, l'apprendimento passivo tradizionale si svolge al di fuori della classe e il tempo in classe viene utilizzato per aumentare la partecipazione e l'interazione degli studenti.
- Preminenza dell'apprendimento attivo: quando la componente di lettura tradizionalmente passiva viene tolta dalla classe, l'aula ha il potenziale per diventare un laboratorio che incorpora e si concentra sull'apprendimento attivo.
- Maggiori interazioni: Il tempo in classe consente una maggiore interazione tra insegnanti e studenti e tra gli studenti stessi. C'è anche più tempo per discussioni ed esercitazioni di gruppo. Ciò consente l'interazione con concetti, materiali didattici e compagni di classe.

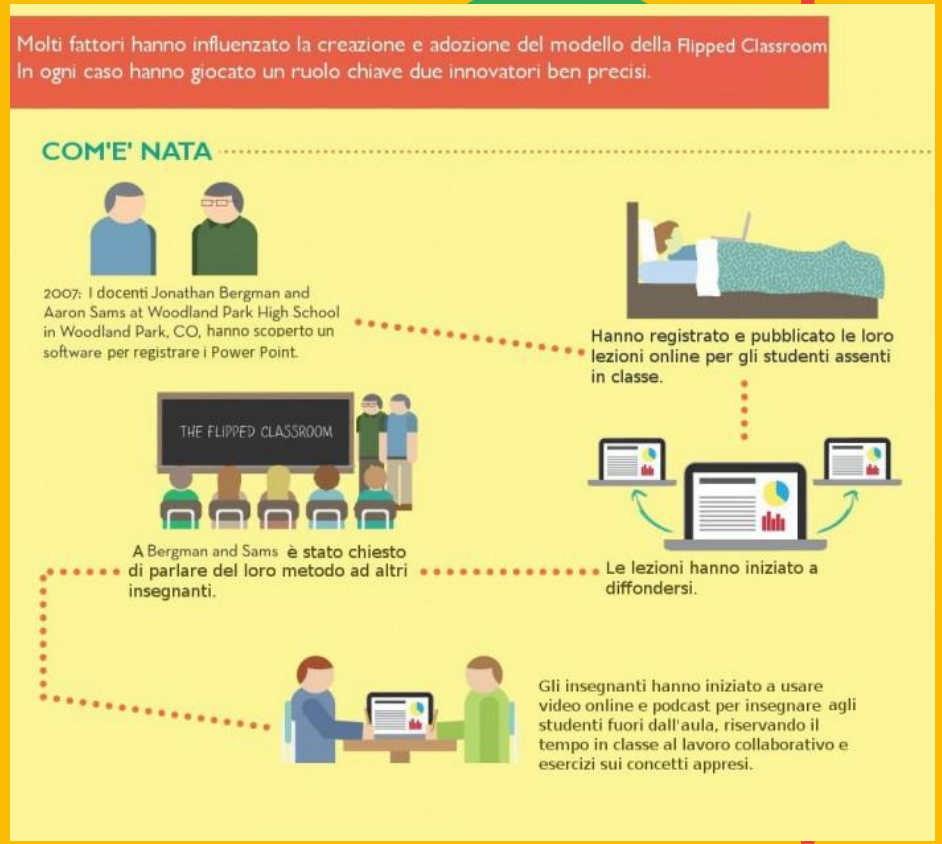
- Maggiore responsabilità: Gli studenti devono arrivare in classe preparati: ciò aumenta la loro responsabilità nella loro vita quotidiana e, in particolare, nei confronti del loro apprendimento. In un certo senso, questo rende anche più facile per lo studente gestire il proprio apprendimento.
- Diversi stili di apprendimento: L'aula capovolta supporta la diversità nell'apprendimento degli studenti e consente loro un tempo aggiuntivo per rivedere i materiali. Inoltre, possono riflettere e sperimentare attraverso domande e discussioni con i loro coetanei per risolvere i problemi.

Ruoli nella flipped classroom

Insegnante: come la classe stessa, anche il ruolo dell'insegnante è invertito. L'idea è quella di smettere di essere il proprietario della conoscenza e diventare un facilitatore di apprendimento. Tra le sue competenze di guida vi sono quella di individuare il potenziale degli studenti, di incoraggiare il lavoro di squadra, di monitorare ogni studente e, per quanto lo riguarda, di formarsi continuamente, essere collegato con altri insegnanti per migliorare ogni giorno e accettare critiche costruttive.

Studente: diventa protagonista del proprio apprendimento, acquisendo un ruolo attivo, autonomo e collaborativo fin dall'inizio. Infatti, può scegliere il tipo di materiale che meglio si adatta al proprio modo di imparare e lavorare al proprio ritmo.

Famiglia: il suo ruolo è fondamentale, soprattutto per gli studenti più giovani, perché sono i genitori che dovranno comprendere questo nuovo modo di imparare a casa e farlo capire ai loro figli. In questi casi, la comunicazione insegnante-famiglia è fondamentale.



Strumenti nella flipped classroom

Le **tecnologie informatiche** svolgono un ruolo chiave nella classe capovolta, in quanto è solo attraverso di esse che si può effettuare. Le attività per la classe capovolta vanno pianificate in dettaglio e bisogna avere gli strumenti necessari. In questo senso, oltre ai ben noti strumenti di *Google* (*Classroom, Meet, Forms, Drive*, ecc.), esistono altri strumenti specifici per creare, organizzare e diffondere contenuti:

Genially: offre molteplici possibilità per la creazione di contenuti: presentazioni, infografica o giochi educativi. Permette anche il lavoro collaborativo.

Edpuzzle: un'applicazione che consente di arricchire i video di YouTube o di qualsiasi altra piattaforma, sia essa tua o di terzi, aggiungendo commenti di testo o vocali, domande o quiz.

Socrative: permette agli insegnanti di testare le conoscenze di ogni studente e di fare report sul livello della classe, allo stesso tempo aumentando la gamification.

Symbaloo: aiuta a organizzare le risorse web (o di classe) in un unico posto. Queste risorse sono memorizzate su una dashboard sotto forma di pulsanti, che può essere impostata come homepage, in modo da poter trovare tutte le risorse necessarie immediatamente. Per gli insegnanti, Symbaloo ha una sezione speciale che dà la possibilità di creare i propri percorsi o lezioni. Basta condividere il link o il codice della classe con i tuoi studenti e fargli scoprire il percorso di apprendimento in modo indipendente. È possibile aggiungere video, link, esercizi BookWidgets, e di più per le tessere Symbaloo.

ClassFlow: gli insegnanti possono offrire lezioni interattive che aumentano il coinvolgimento degli studenti. ClassFlow fornisce l'uso collaborativo di dispositivi in classe, curriculum digitale e valutazioni per l'apprendimento. Gli studenti possono accedere alle lezioni da casa e iniziare ad imparare subito.

flipped classroom - strumenti

Duolingo: è fatto per l'insegnamento delle lingue straniere. Google ha investito molto in questa applicazione. Ci sono tante lingue tra cui scegliere. Gli studenti devono impostare un obiettivo, da 5 a 20 minuti al giorno, e scegliere se sono un principiante o no. In caso contrario, devono fare un test per determinare il livello. Duolingo si concentra sulle parole e la loro traduzione ed è molto intuitivo. E' un'app di microapprendimento, perfetta da usare per la classe capovolta.

Ted-Ed: è l'iniziativa di TED per i giovani e l'istruzione. TED-Ed vuole sostenere l'apprendimento. Produce video originali e fornisce una piattaforma internazionale per gli insegnanti per creare le proprie lezioni interattive. Tutti i video realizzati da TED-Ed e altri insegnanti sono per lo più brevi video che non durano più di 5 minuti (molti però sono in inglese). I video chiedono agli studenti di risolvere enigmi o di pensare in modo critico. Gli studenti possono anche creare dei TED su qualche argomento ed esporli ai loro compagni di classe.

Clarisketch: è un'app che permette di creare schizzi animati. Combina parole, disegni e foto per chiarire le tue intenzioni o istruzioni. Si possono creare video in classe o a casa, spiegare un processo complesso, illustrare un determinato argomento, chiarire cosa esattamente gli studenti devono studiare o fare per i compiti a casa e dare agli studenti un feedback. Quando gli studenti devono lavorare a casa in modo indipendente, è sempre meglio che abbiano istruzioni extra. In questo modo, sono sicuri su cosa devono fare e se lo stanno facendo bene.

TES Teach with Blendspace: TES Teach con Blendspace semplifica la progettazione, la creazione e la conduzione di una lezione integrando i contenuti di YouTube, le risorse TES, i propri file e altri media digitali da Internet. Basta trascinare e rilasciare il materiale sulla dashboard di TES Teach. Si possono aggiungere link da BookWidgets in modo che gli studenti possano usare widget interattivi e divertenti.

Sitografia (in inglese)

Tenere un diario

https://www.usa.edu/blog/how-to-overcome-test-anxiety/

https://www.usa.edu/blog/how-laughter-can-relieve-stress/

https://www.usa.edu/blog/time-management-techniques/

https://www.usa.edu/blog/how-to-retrain-your-brain/

https://www.usa.edu/blog/self-discovery-questions/

https://www.urmc.rochester.edu/encyclopedia/content.aspx?ContentID=4552&ContentTypeID=1

https://www.teachthought.com/learning/benefits-creativity/

https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-psychiatric-treatment/article/emotional-and-physical-health-benefits-of-expressive-writing/ED2976A61F5DE56B46F07A1CE9EA9F9F

https://www.cleverism.com/start-journaling/

http://www.21caf.org/uploads/1/3/5/2/13527682/alsaleem-hrd-conference_proceedings.pdf

https://www.usa.edu/blog/ways-journaling-benefits-students/

Strumenti tecnologici per supportare l'apprendimento sociale ed emotivo

https://casel.org/
https://info.flip.com/en-us.html
https://www.canva.com/it_it/
https://www.adobe.com/express/
https://kahoot.com/
https://quizizz.com/?lng=it
https://spacesedu.com/en/
https://bookcreator.com/
https://hyperdocs.co/
https://padlet.com/
https://trello.com/
https://app.edu.buncee.com/
https://nearpod.com/
https://wakelet.com/
https://www.storyjumper.com/
https://www.storyboardthat.com/
https://bookcreator.com/
https://empatico.org/
https://jamboard.google.com/u/0/
https://www.commonsense.org/education
https://www.gimkit.com/
https://www.peardeck.com/
https://www.edutopia.org/article/edtech-tools-support-sel

Usi di ChatGPT

https://chat.openai.com/auth/login

https://www.reuters.com/technology/chatgpt-sets-record-fastest-growing-user-base-analyst-note-2023-02-01/

http://mediaroom.scholastic.com/files/ps_fullreport.pdf#page=15

https://mashable.com/article/chatgpt-amazing-wrong

https://www.edutopia.org/article/6-ways-chatgpt-save-teachers-time

Strategie e tecniche di gestione della classe

https://www.prodigygame.com/main-en/blog/classroom-management-strategies/

https://www.uopeople.edu/blog/classroom-management-strategies/

https://www.weareteachers.com/classroom-management-techniques/

https://www.edutopia.org/blog/big-and-small-classroom-management-strategies-todd-finley

https://www.splashlearn.com/blog/best-classroom-management-strategies-for-better-engagement/

Usare l'umorismo

https://www.learningscientists.org/blog/2019/9/5-1

https://minds-in-bloom.com/5-ways-use-humor-classroom/

https://www.psychologicalscience.org/observer/engaging-students-with-humor

https://study.com/academy/lesson/using-humor-in-the-classroom.html

https://www.neamb.com/work-life/how-to-effectively-use-humor-in-the-classroom

Insegnare con i meme

https://www.bookwidgets.com/blog/2017/09/how-memes-can-make-lessons-interesting

https://www.scroogemarketer.com/post/using-memes-in-the-classroom-as-a-teaching-methodology

https://www.supermeme.ai/teaching-with-memes

https://educationonline.ku.edu/community/creating-and-using-memes-in-your-classroom

https://memegenerator.net/

https://imgflip.com/memegenerator

https://makeameme.org/

https://www.kapwing.com/meme-maker

http://www.quickmeme.com/

Stabilire un sistema di regole e conseguenze in classe

https://www.prodigygame.com/main-en/blog/project-based-learning/

https://www.edutopia.org/project-based-learning

https://www.powerschool.com/blog/project-based-learning-benefits-examples-and-resources/

https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/engaging-students/problem-based-learning#:~:text=Problem%2Dbased%20learning%20(PBL),the%20motivation%20and%20the%20learning.

https://citl.illinois.edu/citl-101/teaching-learning/resources/teaching-strategies/problem-based-learning-(pbl)

https://www.hunschool.org/resources/problem-based-learning

https://www.topworksheets.com/blog/en/the-thinking-based-learning-and-how-to-put-it-into-practice-61ea8d81861ce

https://caramellaapp.com/thebestian/2E5Y9QtG3/advantages-ofthinking-based-learning

https://theeducationhub.org.nz/an-introduction-to-cooperative-learning/

https://serc.carleton.edu/sp/library/cooperative/index.html

http://www.co-operation.org/what-is-cooperative-learning

Strumenti digitali di gestione della classe

https://www.teachthought.com/technology/classroom-management-apps/

https://teach.classdojo.com/#/login?redirect=%2Flaunchpad

https://class123.ac/

https://bouncyballs.org/

https://ahaslides.com/blog/best-digital-classroom-tools/

https://classroomscreen.com/app/screen/w/2bcf5f6d-df2c-4d2c-9e2e-fce19b3cc1c7/g/277380a4-e577-4163-a452-32b939058848/s/748382f9-efd3-48b1-918a-5f9817dff01e

https://www.graspway.com/en/5-digital-learning-strategies-solutions-that-work-best/

https://www.continu.com/blog/digital-learning-strategy

https://cclinnovation.org/wp-content/uploads/2020/12/digital-learning-success-white-paper.pdf

https://www.continentalpress.com/blog/classroom-management-apps/

Gamification

https://www.gamify.com/what-is-gamification

https://builtin.com/design-ux/gamification

https://elearningindustry.com/pros-and-cons-of-gamification

https://acerforeducation.acer.com/education-trends/gamification/fun-tech-and-gamification-how-to-introduce-them-at-school/

https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples

https://www.edapp.com/blog/gamified-learning-platforms/

https://accessally.com/blog/gamified-learning/

https://www.nightzookeeper.com/blog/articles/what-is-gamified-learning

Valutare il lavoro di gruppo

https://www.teaching.unsw.edu.au/assessing-group-work

https://teaching.cornell.edu/resource/how-evaluate-group-work

https://www.teaching.unsw.edu.au/assessing-group-work

https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/groupWork.html

Idee per costruire un gruppo classe coeso

https://www.edutopia.org/article/welcoming-students-smile

https://www.edutopia.org/article/simple-powerful-class-opening-activity

https://www.edutopia.org/

https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/

https://prestoplans.com/5-ways-to-build-classroom-community-in-middle-and-high-school/

Suggerimenti per gestire il lavoro di gruppo

https://apps.apple.com/us/app/decibel-10th/id448155923

https://bouncyballs.org/

https://www.youtube.com/watch?v=DV9qywjduTI

https://www.theamericanacademy.com/blogs/articles/10-effective-group-work-strategies

https://www.teachhub.com/classroom-management/2019/09/30-ways-to-arrange-students-for-group-work/

https://www.melbournechildpsychology.com.au/blog/facilitate-group-work-classroom/

https://www.ascd.org/blogs/6-steps-to-warming-students-up-to-groupwork

La Classe capovolta

https://www.iberdrola.com/talent/flipped-classroom

https://www.panopto.com/blog/what-is-a-flipped-classroom/

https://www.bookwidgets.com/blog/2023/01/the-5-most-important-questions-about-flipping-the-classroom-with-edtech

https://www.edutopia.org/topic/blended-learning

https://www.realinfluencers.es/en/2016/05/23/flipped-classroom-practical-examples/

https://teaching.washington.edu/

https://poorvucenter.yale.edu/FlippedClassroom

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.screencastomatic.app&hl=it&gl=US&pli=1

https://genial.ly/it/

https://edpuzzle.com/

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.socrative.teacher&hl=it&gl=US

https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcM65YP

https://www.duolingo.com/

https://ed.ted.com/

http://www.clarisketch.com/

https://www.tes.com/teaching-resources

https://classflow.com/

Grazie per l’attenzione!