

IC THOUAR GONZAGA

SCUOLA SECONDARIA TABACCHI

LA SCUOLA DELLA
RESPONSABILITA'



INDICE

Premessa	p. 4
I valori	p. 9
Ospitalità	
Organizzare gli spazi, dotarsi di strumenti e tecnologie didattiche	p. 10
Responsabilità	
Organizzazione degli strumenti didattici e di gestione	p. 15
Gli incarichi	p. 16
Esempio di tabella degli incarichi	p. 17
Che cosa sono le IPU?	p. 19
Il passaggio dalle regole alle procedure	p. 20
Possibili ambiti di applicazione delle IPU	p. 21
Elaborare le IPU	p. 22
Schema di IPU	p. 23
Esempio di tabella per la progettazione di un'unità di apprendimento interdisciplinare	p.24
Metodologie	p. 25

Comunità	
Comunità di alunni-docenti	p. 31
Comunità di docenti	p. 31
Comunità scuola-famiglie	p. 31
Comunità e territorio	p. 32
La valutazione	
Tabella n.1 “ Valutazione per e dell’apprendimento”	p. 34
Una buona valutazione formativa	p. 35
Tempestività e trasparenza	p. 36
Bibliografia	p. 37

PREMESSA

La “Scuola della Responsabilità” nella secondaria Tabacchi costituisce il **punto d’incontro** di due percorsi di innovazione metodologica intrapresi dal nostro Istituto sin dall’anno scolastico 2013/2014 in un’ottica di *continuum*:

- il modello della “Scuola Senza Zaino” (nella scuola primaria Brunacci)
- la didattica digitale con il tablet (nella scuola secondaria)

I due modelli mettono in atto metodologie che presentano alcuni elementi in comune. La didattica

- è **centrata sull’alunno**, il quale non è più passivo bensì **attivo**, *faber* del proprio apprendimento .
- è basata sulle **competenze**, oltre che sulle **conoscenze**, ed è orientata all’**autonomia**, alla **ricerca**, al **fare**.

- predilige l'**apprendimento cooperativo**
- favorisce l'**individualizzazione** e la **personalizzazione** degli apprendimenti.

Grazie all'apprendimento partecipato, allo studente non viene più chiesto, meramente, di ascoltare, prendere appunti e studiare (ossia ripetere), ma di risolvere problemi e di progettare insieme ad altri compagni.

Ai ragazzi non viene richiesto solo di apprendere delle conoscenze, dei contenuti rigidi, codificati dal docente, **ma di imparare il metodo di costruzione e de-costruzione del sapere**, esercitare il **pensiero critico**, articolare e motivare il proprio **punto di vista...**

Il docente può utilizzare, grazie alla tecnologia, oltre al canale linguistico, anche canali che sfruttano stimoli visivi, uditivi e tattili. Può ampliare la gamma dei percorsi didattici, renderli interdisciplinari e strutturarli, favorendone la personalizzazione.

Intrecciando i due modelli la didattica si caratterizza per i seguenti elementi:

- il docente diviene il **coordinatore** (regista, facilitatore, tutor, accompagnatore) che guida le diverse attività svolte dagli alunni;
- diviene prioritario l'apprendimento attraverso il **cooperative learning**;
- viene potenziata l'**autonomia** dell'alunno, al quale è richiesto un maggior senso di **responsabilità innescata da un vero e proprio sistema costruito in modo partecipato**;
- viene posto al centro del percorso formativo il **processo**, orientato al risultato finale (lo studente si pone la domanda: "Che cosa so fare con quello che so?");
- viene valorizzata la creazione o l'utilizzo di **strumenti didattici**, anche digitali, che stimolano i vari stili di apprendimento;

- vengono progettate attività che puntino all'acquisizione di **competenze chiave di cittadinanza** e di **competenze digitali**;
- vengono ridotte le separazioni fra disciplina e disciplina, attraverso la progettazione di **unità di apprendimento interdisciplinari**;
- viene potenziata la **collaborazione tra docenti** non solo nell'ambito della secondaria, ma nell'intero istituto;
- viene valorizzata una valutazione che incoraggia i progressi.

I contenuti non subiscono una trasformazione in termini di curriculum bensì in termini di approccio.

Dalla trasmissione di contenuti, assorbiti in modo acritico dagli studenti, si passa alla costruzione del senso e del significato tramite l'**indagine**, la **scoperta**, la **ricerca**.

Dall'uso del libro di testo come unica fonte del sapere si passa all'uso di strumenti didattici, contenuti selezionati in Rete, testi digitali, appunti, ecc.

I VALORI

La Scuola della Responsabilità si propone di realizzare pratiche e metodologie innovative in relazione ai tre valori a cui si ispira il modello *Senza zaino*: ospitalità, responsabilità e comunità.

Ospitalità: viene proposto un nuovo assetto della classe che favorisce la collaborazione tra gli alunni e che soddisfa criteri di vivibilità, benessere, salute, confort, sicurezza, estetica.

Responsabilità: l'alunno viene motivato ad assumersi delle responsabilità e ad essere più autonomo non solo nell'apprendimento delle diverse materie scolastiche, ma anche nella gestione del suo tempo. La pluralità degli strumenti didattici, *in primis* del tablet, induce ad attivare autonomia e responsabilità.

Comunità: gli spazi sono pensati per creare una sorta di comunità scolastica che permetta il lavoro condiviso di alunni e insegnanti, con la collaborazione dei genitori.

OSPITALITA'

ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI, DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNOLOGIE DIDATTICHE

Gli spazi stessi sono agenti del cambiamento. Spazi modificati cambiano la pratica”, Diana Oblinger (2006)”

L’aula tradizionale con gli insegnanti rigidamente disposti di fronte agli studenti per tutto l'arco della lezione non consente approcci pedagogici innovativi.

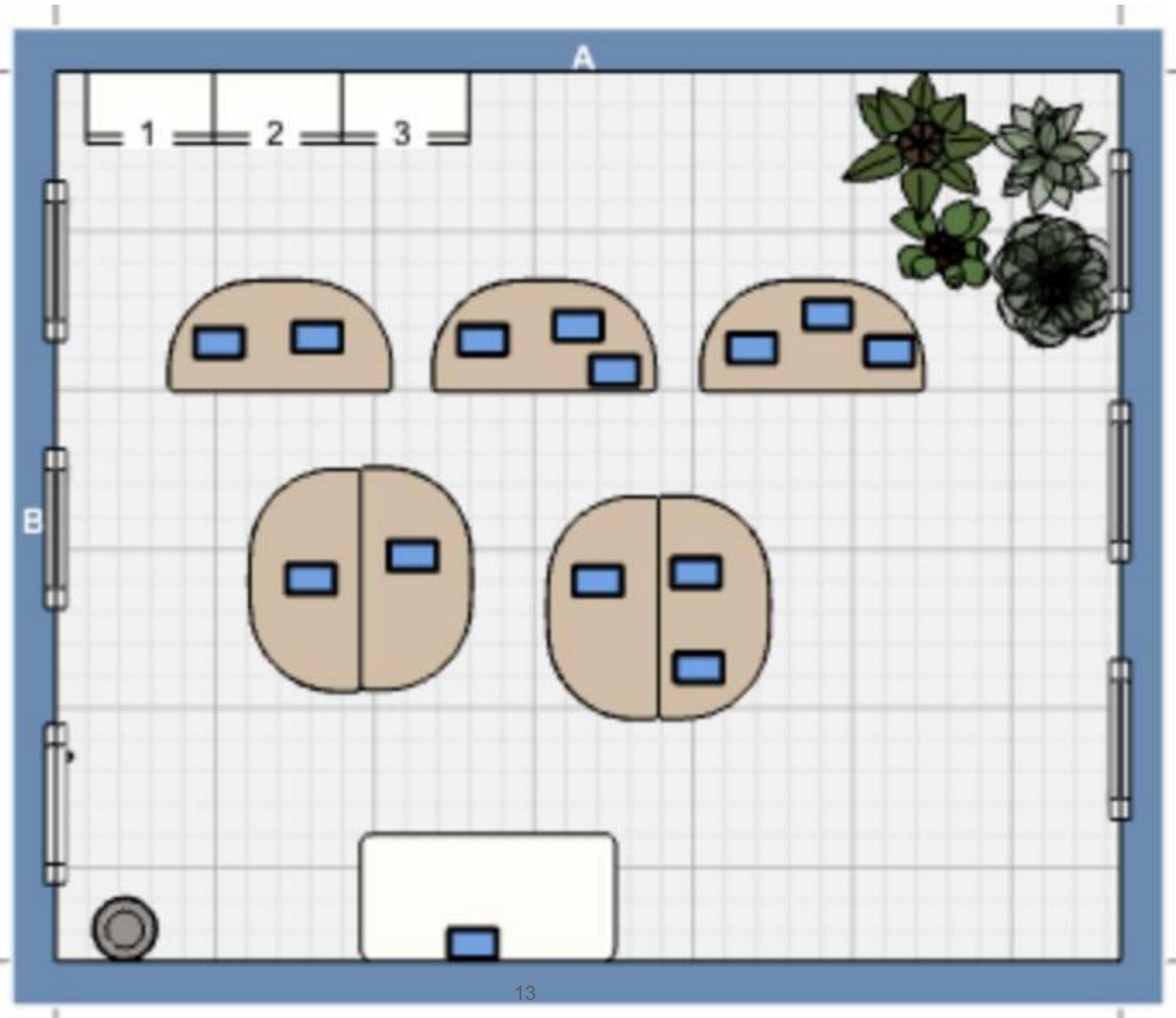
La configurazione dell'aula deve **consentire movimento e flessibilità.**

Organizzazione degli ambienti: l'aula viene pensata e realizzata in modo che risulti accogliente, ordinata, gradevole, ricca di materiali, curati anche esteticamente.

Lo spazio orizzontale prevede

- A. arredi che rendono possibile diversificare il lavoro scolastico, consentendo il passaggio da una disposizione all'altra, o lo svolgimento di più attività in contemporanea.
- B. uno spazio ad uso personale dei ragazzi affinché possano riporvi i propri oggetti;
- C. un angolo della cura: piccole piante affinché i ragazzi possano dedicarsi alla loro cura.

Lo spazio verticale richiede la strutturazione della cartellonistica e la realizzazione di pareti attrezzate.





Spazi esterni all'aula

Il giardino

I corridoi

La palestra

La biblioteca

I laboratori (scienze, arte, musica, ex aula informatica)

Spazi esterni alla scuola

Falegnameria plesso Brunacci

Biblioteca via Tibaldi

Spazi virtuali (la dimensione fisica dell'aula viene superata anche attraverso l'accesso ad ambienti di lavoro collocati nello spazio virtuale)

WeSchool , Google Suite, Edmodo e ambienti di condivisione come Google Drive, Evernote, ecc.

RESPONSABILITÀ'

ORGANIZZARE GLI STRUMENTI DIDATTICI E DI GESTIONE

Gli **strumenti didattici e di gestione** possono favorire la conquista dell'**autonomia** e il rinforzo del **senso di responsabilità**. L'aula deve essere dotata dei seguenti strumenti:

- un pannello dove sono indicati gli incarichi affidati agli alunni;
- organizzatori grafici;
- il Manuale che raccoglie i vari documenti della classe, fra cui le procedure (**ISTRUZIONI PER L'USO - IPU**);
- il “semaforo del bagno”o strumento equivalente (l'uso dei bagni viene regolamentato attraverso uno strumento di gestione della classe)

GLI INCARICHI

Vengono individuati insieme agli alunni dei **compiti** all'interno della classe, di cui essi sono responsabili:

- **RESPONSABILE LIM E TABLET DI CLASSE** (al mattino, all'inizio delle lezioni, collega il tablet alla LIM; all'uscita, scollega il device, lo ripone nell'apposito sacchetto insieme al telecomando ed ai cavi e lo consegna al docente di classe. Se necessario, interviene durante le lezioni per regolare audio, immagine, ecc.)
- **RESPONSABILE AGENDA DELLA CLASSE** (annota verifiche, uscite, laboratorio teatrale, incontri con l'autore, ecc.)
- **RESPONSABILE ANGOLO DELLA CURA** (si occupa delle piante)
- **RESPONSABILE CIRCOLARI E COMUNICAZIONI INTERNE** (inoltra i documenti ai compagni, controlla le firme dei genitori)
- **RESPONSABILE COMUNICAZIONI ALL'ESTERNO**
- **RESPONSABILE DELLA PULIZIA DELL'AULA**

ESEMPIO TABELLA DEGLI INCARICHI

SETTIMANE	RESPONSABILE LIM	RESPONSABILE AGENDA	RESPONSABILE ANGOLO DELLA CURA	RESPONSABILE CIRCOLARI	RESPONSABILE COMUNICAZIONI ESTERNE	RESPONSABILE PULIZIA DELL'AULA
NOVEMBRE I-II	Alunno Alunno					
NOVEMBRE III-IV						
DICEMBRE I-II						
DICEMBRE III GENNAIO II						
FEBBRAIO I-II						
FEBBRAIO III-IV						
MARZO I-II						
MARZO III-IV						

Ogni incarico viene affidato a due studenti, secondo un calendario, stabilito indicativamente ad inizio quadrimestre, che prevede turni della durata di 15 giorni.

Il docente stabilisce con la classe le istruzioni relative ad ogni incarico (ossia le IPU).

CHE COSA SONO LE IPU?

Le Istruzioni Per l'Uso

- Sono **condivise, negoziate** da insegnanti e alunni
- Hanno un obiettivo chiaro e pertanto acquistano **significato**.
- Sono **definite, contestualizzate**, relative a situazioni specifiche, legate al processo di apprendimento.
- Hanno un **tempo** e un **luogo** di svolgimento, con un inizio e una fine, una durata definita.
- Sono espresse in termine di **azioni** che ci indicano chiaramente il comportamento da tenere.

IL PASSAGGIO DALLE REGOLE ALLE PROCEDURE

BROPHY, DALLE REGOLE ALLE PROCEDURE

DALLE REGOLE ...

"La regola, quand'anche essa si riveli sensata e adeguata alla gestione effettiva di un ambiente, risulta comunque un concetto astratto, lontano, per lo più imposto, poco significativo per i bambini che vivono di concretezza, operatività, attività pratica. Inoltre, in molti casi, una regola è data nella forma del "non fare", cioè proibisce comportamenti, introduce divieti, può esplicitare sanzioni. Tuttavia, negando ai bambini la possibilità di tenere un certo comportamento, si rischia spesso di ottenere esattamente ciò che si voleva evitare con l'inserimento della regola".

... ALLE PROCEDURE

"...affrontare in prima persona una situazione problematica, una necessità organizzativa o relazionale, analizzarne le componenti, ipotizzare una serie di cose da fare per ottenere una soluzione/sistemazione della situazione, mettere in prova quanto ipotizzato, correggere il tiro, migliorare i passaggi, ottimizzare la sequenza delle azioni, renderle visibili e consultabili: ecco nate le procedure d'uso ... lavorare e vivere la scuola così, e non da soli, ma con e per gli altri

... tutto questo è essere soggetti attivi della propria quotidianità, è fare esercizio di responsabilità, è confrontarsi con successi e insuccessi, è costruire relazioni orientate allo scambio e alla cooperazione, è affacciarsi sempre un po' di più fuori dal proprio guscio e riconoscere l'altro da sé ... "

(J. Brophy, *Insegnare a studenti con problemi*, Roma, LAS, 1999)

POSSIBILI AMBITI DI APPLICAZIONE DELLE IPU

AMBITO LOGISTICO

- Tenere in ordine il tavolo
- Sistemare l'aula
- Gestire il tablet
- Gestire il proprio materiale

AMBITO ORGANIZZATIVO-RELAZIONALE

- Lavorare in coppia o in gruppo
- Lavorare da soli
- Usare la voce
- Discutere in gruppo
- Gestire il proprio incarico
- Utilizzare il tablet in modo responsabile

AMBITO COGNITIVO

- Comprendere un testo
- Fare una sintesi
- Risolvere un problema matematico
- Presentare in pubblico il proprio lavoro
- Prendere appunti
- Sfruttare le potenzialità del tablet

ELABORARE LE IPU

Almeno 3 o 4 Ipu esemplificative per ciascuna degli ambiti indicati vengono raccolte in una sezione del **Manuale della Classe**, quella relativa al “Come lavoriamo”, a disposizione di alunni e docenti e precedute dalla “Ipu delle Ipu”, ossia la **procedura con cui si elaborano le procedure**.

In generale, le Ipu sono elaborate con il **sistema delle 4R** (vedi box) per cui, individuato il problema, si pensa a come agire per risolverlo (Riflettere), poi **si scrivono** le azioni divise in *step* concordati (Redigere), successivamente **si agisce** (Realizzare) e infine **si modifica** quello che c'è da correggere (Revisionare) per riprendere e/o ricominciare.



IL SISTEMA DELLE 4 R

1 – Riflettere	Individuare il problema e pensare a come agire per risolverlo
2 – Redigere	Scrivere le azioni concordate in termini di procedura
3 – Realizzare	Agire secondo la procedura
4 – Revisionare	Correggere gli eventuali step della procedura, tornando allo step 2

Operativamente, nella costruzione di una qualsiasi Ipu, dobbiamo rispettare uno schema, costruito insieme agli alunni, che è ormai validato dall'esperienza e consolidato nel tempo (vedi lo schema di Ipu).

In definitiva, le procedure favoriscono il processo di insegnamento-apprendimento e costituiscono un'importante **struttura di sostegno alla didattica** (*scaffolding*) che:

- 1) guida l'azione degli alunni dando loro sicurezza
- 2) rende trasparenti gli obiettivi
- 3) fornisce il significato dell'apprendimento
- 4) permette l'esecuzione corretta del compito
- 5) consente l'individuazione dell'errore che diventa prezioso riferimento per migliorare.

SCHEMA DI IPU

Riflettere	1. Qual è il titolo?	Trovare un titolo, evocativo e suggestivo.
	2. Qual è il problema?	Focalizzare l'attenzione e la riflessione su che cosa ci poniamo di risolvere.
	3. Che cosa facciamo?	Descrivere chiaramente i comportamenti da tenere individuando chi, che cosa fa, con che cosa.
Redigere	4. Redazione della procedura	Scrivere i comportamenti da tenere individuando i passi (step) da realizzare in successione, contrassegnandoli con un numero progressivo e prevedendo un <i>inizio</i> e una <i>fine</i> .
	5. Quali regole dobbiamo seguire?	Individuare alcune regole da rispettare.
	6. Che cosa impariamo?	Fissare gli obiettivi di apprendimento che si riferiscono alla procedura.
Realizzare	7. Realizzazione della procedura	Fase operativa.
Revisionare	8. Come rivedere la procedura?	Analizzare i passi (<i>step</i>) e correggere gli eventuali errori che non rendono efficace la procedura, tornare al punto <i>Redigere</i> e riiniziare il percorso.

ESEMPIO DI TABELLA PER LA PROGETTAZIONE DI UN'UNITÀ DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARE

TABELLA PER UNITÀ DI APPRENDIMENTO				
N°	Titolo ELABORIAMO LE NOSTRE IPU		Anno scolastico 2020-2021	
Disciplina Riferimento Italiano			Durata in ore	
Discipline concorrenti Lingua inglese Seconda lingua Ed. Tecnica				
Periodo Settembre- Ottobre	Data di inizio		Data di fine	
Prodotto atteso Redazione delle IPU ossia delle ISTRUZIONI PER L'USO che confluiranno nel MANUALE DI CLASSE, il quale verrà elaborato durante tutto l'anno scolastico.				
ESITI DI APPRENDIMENTO				
COMPETENZA		ABILITÀ	CONOSCENZE	
PRESTAZIONI ATTESE				
MODALITA' DI VERIFICA				
PROCESSO DIDATTICO				
TEMPI	CONTESTO	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLO STUDENTE	MATERIALI
			25	

METODOLOGIE

Le metodologie adatte ai fini di un apprendimento attivo, dello sviluppo della collaborazione tra pari e dell' individualizzazione e personalizzazione dei percorsi sono molteplici. Si segnalano le seguenti:

- **Apprendimento cooperativo:** gli studenti apprendono in *piccoli gruppi*, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando “ambienti di apprendimento” in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di “problem solving di gruppo”, conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.
- **Apprendimento per mappe concettuali:** l'allievo apprende costruendo ed elaborando reti concettuali. Egli non solo impara i concetti che rappresenta graficamente, ma comprende

anche come “imparare ad imparare”.

- **Circle time:** gli alunni si siedono in cerchio con un coordinatore, l’insegnante, che fa anch’esso parte del cerchio, proprio perché il Circle Time rappresenta un momento di parità, dove tutti riescono a vedersi in faccia e ad esprimere le proprie opinioni e emozioni liberamente. L’insegnante ricopre nel cerchio un ruolo di mediatore, proponendo l’argomento e dando una direzione sia alla conversazione che ai contributi degli alunni, ma in questo caso non è parte del suo compito rispondere alle domande e ai dubbi degli studenti in modo diretto.
- **Classe capovolta (FLIPPED CLASSROOM):** I contenuti teorici (tipicamente testi o video) vengono assegnati e svolti a casa prima della lezione ; il tempo in aula viene sfruttato per approfondimenti, dubbi e discussioni. “Capovolta” perché si fa la teoria a casa e la pratica in classe .

- **Compito di realtà:** lo sviluppo delle competenze avviene attraverso la realizzazione di uno specifico progetto concreto da svolgere in gruppo: il focus è quindi l'obiettivo progettuale da raggiungere e non "le cose da imparare".

Esempio: per spiegare come funziona il web, si può assegnare alla classe il compito "Crea il sito della fumetteria di quartiere".

- **Apprendimento per scoperta:** il docente crea le condizioni affinché l'allievo scopra le conoscenze senza che queste gli siano presentate esplicitamente. Il discente, in un'ottica di didattica costruttivista, trova nel suo sapere e nella sua motivazione ad apprendere il motivo per assimilare nuovi concetti, che dunque interiorizza.

- **Espressione libera individuale, brainstorming** : intorno ad un tema determinato gli alunni esprimono con totale immediatezza quello che pensano, con i soli vincoli di mantenersi aderenti al problema e di non criticare le opinioni degli altri
- **Simulazione, Role playing**: si chiede agli alunni di svolgere dei ruoli, di impersonare specifici personaggi in determinati contesti e di agire di conseguenza .
- **Peer to peer**: gli alunni diventano dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”. Il gruppo dei pari costituisce una sorta di laboratorio sociale, in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare, condividere, migliorando l’autostima e le abilità relazionali e comunicative. La peer education consente di veicolare con maggiore efficacia l’insegnamento delle life skills, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo da parte di ogni studente.

- **Imparare insegnando:** agli studenti viene chiesto di approfondire un argomento, individualmente o in gruppo, con risorse selezionate o libere. Saranno essi stessi che dovranno spiegarlo ai compagni in aula, magari creando testi o video a supporto. La spiegazione sarà imperfetta, ma quello che conta è il processo svolto dallo studente per prepararla.

Si consiglia la consultazione del seguente sito

<http://www.metodologiedidattiche.it/metodologie-didattiche/>

COMUNITA'

COMUNITA' DI ALUNNI E DOCENTI

Costruire una comunità di relazioni, all'interno della quale si viva il senso di appartenenza, ci si stima, si possa contribuire con le proprie capacità.

COMUNITA' DI DOCENTI

- a. Garantire momenti di confronto, condivisione e progettazione fra i docenti del Consiglio di classe
- b. Garantire momenti di confronto, condivisione e progettazione fra i docenti dell'Istituto

COMUNITA' SCUOLA- FAMIGLIE

Costruire relazioni significative con le famiglie attraverso

- a. Assemblee di classe aperte a tutti i genitori.

b. Coinvolgimento dei genitori (sfruttarne competenze e disponibilità per rispondere alle esigenze della classe).

c. Visibilità del lavoro scolastico attraverso piattaforme digitali (pubblicazione di foto che documentino l'attività didattica o condivisione di prodotti);

COMUNITA' E TERRITORIO

1. Sperimentare la cittadinanza attiva: partecipazione al **CONSIGLIO DI ZONA 5** (Consiglio comunale dei ragazzi).
2. Costruire relazioni con enti del quartiere
 - Biblioteca Tibaldi
 - Municipio 5
 - MAMU
 - Associazione Giorgetti
 - Centro Italiano per Tutti (IBVA)

LA VALUTAZIONE

La valutazione, per l'apprendimento e non dell'apprendimento, è uno strumento per monitorare il percorso, valorizzando

- la valutazione formativa,
- la trasparenza,
- la tempestività,
- i feedback,
- le pratiche di autovalutazione.

Tab. n. 1 Valutazione <i>per</i> e <i>dell'</i>apprendimento	
Valutazione formativa (Valutazione per l'apprendimento)	Valutazione sommativa (Valutazione dell' apprendimento)
<i>Scopo</i> : migliorare l'apprendimento e la sua realizzazione	<i>Scopo</i> : misurare o verificare il raggiungimento degli risultati
Effettuata mentre l'apprendimento è in corso	Eseguita alla fine di un percorso
Focalizzata sul processo di apprendimento e sui progressi	Focalizzata sui prodotti dell'apprendimento.
Vista come parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento	Vista come qualcosa di separato, un'attività eseguita dopo ...
Collaborativa: insegnanti e studenti sanno dove sono diretti, utilizzano le informazioni di valutazione come <i>feedback</i> per guidare il processo	Direttiva: insegnanti assegnano ciò che gli studenti devono fare e poi valutano il compito e ne decretano il "successo o fallimento".
Fluida: un continuo processo influenzato dai bisogni degli studenti e dal <i>feedback</i> dell'insegnante	Rigida: una misura immutabile di ciò che lo studente ha raggiunto

UNA BUONA VALUTAZIONE FORMATIVA

Una buona valutazione formativa usa le seguenti strategie:

- attenzione al processo: tutto l'impegno è orientato al processo, mettendo tra parentesi i risultati; la sensibilità didattica dice anche della positività dell'errore
- incoraggiamento e aspettative positive: da attuare proprio nel momento del fallimento
- *modeling*: uso di gesti segmentati ed enfatizzati per portare alla corretta esecuzione del compito, sfruttando le potenzialità dell'imitazione
- rispetto dei ritmi di apprendimento: essere guidati dalla pazienza e dalla lentezza, non pretendere un buon risultato subito
- valutazione formativa e *feedback*: la correzione avviene con un sorriso interagendo e facendo vedere come si fa, abbiamo un continuo dialogo e sostegno
- carico cognitivo: alleggerire il carico cognitivo per chi ha difficoltà trasformando o segmentando il compito in step.¹⁰

TEMPESTIVITÀ E TRASPARENZA

Due caratteristiche fondamentali di tale valutazione sono la **tempestività** e la **trasparenza** (come già accennato).

Tempestività: significa letteralmente che il tempo tra l'esecuzione del compito oggetto della valutazione e quello della restituzione dei risultati deve essere il più breve possibile; altrimenti si perde una parte dell'efficacia formativa, quella soprattutto relativa al principio di *feedback* (o retroazione), con il quale le informazioni che si evincono dal processo di apprendimento in corso consentono un immediato intervento relativo al raggiungimento degli obiettivi del processo stesso (Vertecchi, 1993).

Trasparenza: vuol dire semplicemente che la valutazione deve essere chiara, senza ambiguità, con gli obiettivi e le motivazioni esplicitate per i soggetti a cui è destinata. Questo è, inoltre, un punto di partenza per arrivare a condividere (anche negoziare talvolta), con gli studenti, i criteri e i parametri stessi della valutazione. Per "criteri" intendiamo sia il *cosa* valutiamo, e talvolta anche il *perché*, sia il *come*; con "parametri" ci riferiamo al *quanto*, cioè descriviamo i livelli di risultato: *adeguati, esperti, da migliorare*. L'obiettivo didattico è giungere a co-progettarli con gli studenti stessi, all'interno di un percorso che li faccia diventare protagonisti e dunque responsabili del loro apprendimento. L'altro scopo fondamentale della valutazione formativa è quello di favorire l'autonomia degli studenti. In questo caso parliamo soprattutto di autovalutazione. Essa sollecita gli allievi a porsi traguardi, consapevoli del punto in cui si è, ora, nel percorso personale di apprendimento.

BIBLIOGRAFIA

David W. Johnson, Roger T. Johnson e E. J. Holubec, “Apprendimento cooperativo in classe”, Erickon.

Orsi M., *L'ora di lezione non basta*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2015.

Orsi M., *Dire bravo non serve*, Mondadori, Milano 2017.

Orsi M., *A scuola senza zaino. Il metodo del curricolo globale per una didattica innovativa*, Erickson, Trento 2016.

Nigris E. (a cura di), Negri S.C. - Zuccoli F., *Esperienza e didattica. Le metodologie attive.*, Carrocci, Roma 2007.

Scuola Italiana Moderna n. 3 • Novembre 2017, anno 125 • © Editrice La Scuola

http://oppi.it/wp-content/uploads/2019/01/oppinfo124_034-040_nigris_e.pdf