

Relazione sulle buone pratiche, nuove tecnologie e metodologie nella scuola primaria



La scuola primaria rappresenta una fase fondamentale nello sviluppo cognitivo, emotivo e sociale del bambino. È pertanto essenziale adottare strategie didattiche innovative e tecnologie adeguate per rendere l'apprendimento coinvolgente, efficace e inclusivo. L'integrazione tra buone pratiche educative, metodologie moderne e strumenti tecnologici consente di rispondere meglio alle esigenze degli alunni e di valorizzare i diversi stili di apprendimento.

Buone pratiche educative

Le buone pratiche nella scuola primaria si basano su alcuni principi fondamentali:

- Centralità dello studente: mettere il bambino al centro del processo di apprendimento, valorizzando le sue competenze e promuovendo l'autonomia.
- Didattica inclusiva: garantire pari opportunità di apprendimento a tutti gli alunni, anche attraverso strumenti compensativi e personalizzazione.
- Valutazione formativa: utilizzare la valutazione come strumento per monitorare i progressi e orientare le strategie didattiche.
- Apprendimento cooperativo: favorire il lavoro di gruppo per sviluppare competenze relazionali, empatia e responsabilità condivisa.
- Educazione socio-emotiva: promuovere l'intelligenza emotiva, la gestione dei conflitti e la consapevolezza di sé.

Nuove tecnologie nella scuola primaria

L'utilizzo delle tecnologie digitali è diventato un elemento imprescindibile nella didattica contemporanea.

Alcuni strumenti e tecnologie utili:

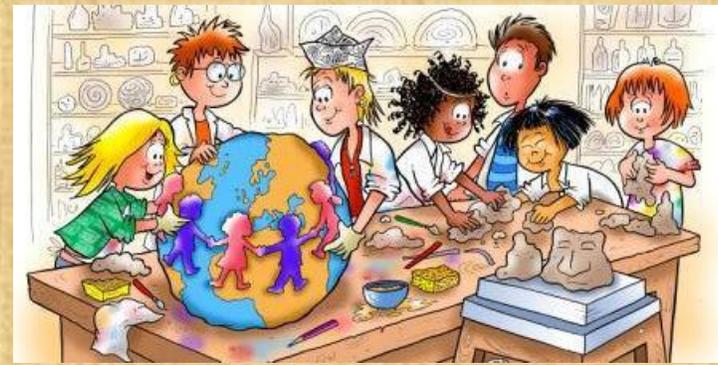
- LIM (Lavagne Interattive Multimediali): favoriscono lezioni interattive e visivamente stimolanti.
- Tablet e dispositivi mobili: utili per attività individuali e personalizzate, con app didattiche per ogni disciplina.
- Piattaforme digitali (es. Google Workspace for Education, Edmodo, Canva, genially, Bookcreator ecc.): facilitano la comunicazione scuola-famiglia e la gestione delle attività didattiche.
- Coding e robotica educativa: promuovono il pensiero logico e computazionale già dalla scuola primaria (es. Scratch, Bee-Bot, Lego WeDo).
- Realtà aumentata e realtà virtuale: rendono l'apprendimento esperienziale e immersivo, utile per esplorazioni virtuali di luoghi o concetti astratti.

Nuove metodologie didattiche



Le metodologie innovative aiutano a superare la lezione frontale tradizionale e a coinvolgere attivamente gli alunni nella fase del processo di apprendimento. Attraverso le metodologie innovative si può adattare il contenuto della lezione allo stile di apprendimento dell'alunno, personalizzando il percorso per gli alunni che hanno difficoltà di apprendimento. Si viene, così, a realizzare, nella scuola un percorso didattico inclusivo.

Didattica laboratoriale



La didattica laboratoriale è un approccio didattico attraverso l'uso dei laboratori e attività pratiche prevede:

Apprendimento attivo: gli studenti sono coinvolti attivamente;

Sperimentazione: Gli alunni possono sperimentare e verificare ciò che apprendono;

Collaborazione: gli alunni lavorano in gruppo;

Flessibilità; essa ha un raccordo interdisciplinare.

Il vantaggio di tale metodologia è una migliore comprensione da parte degli alunni degli argomenti trattati. Gli alunni sviluppano abilità pratiche e forte motivazione ad apprendere. Inoltre, il lavorare in gruppo porta l'alunno ad attuare comportamenti di cooperazione e di problem solving.

Flipped classroom



Con questo termine - letteralmente classe capovolta - si indica un rovesciamento dei ruoli tra studente e insegnante e un tipo di apprendimento basato sull'utilizzo di strumenti tecnologici. Nella didattica rovesciata il docente mette a disposizione degli alunni tutto il materiale necessario per comprendere un argomento: quest'ultimo non verrà spiegato in classe ma sarà appreso direttamente a casa dagli allievi. Una volta tornati in classe gli studenti si confronteranno con i compagni e con il docente dando vita a un confronto e a un dibattito estremamente stimolanti. L'insegnante, dunque, dovrà abbandonare completamente la classica lezione frontale per permettere agli alunni di farsi un'idea da soli dell'argomento trattato al quale saranno aggiunte in seguito delle nozioni fondamentali. In questo modo la classe sarà portata a una maggiore attenzione e avrà più stimoli nonché elementi di discussione.

digital storytelling



Il digital storytelling è una narrazione creata tramite l'utilizzo di una serie di tecnologie e contenuti di natura digitale. All'atto pratico, si tratta di organizzare dei contenuti digitali all'interno di una struttura che abbia un elemento narrativo. Il risultato finale che si va a ottenere è quello di un racconto costruito tramite un elemento multimediale come video, audio, testi, mappe, immagini e non solo. Il Digital Storytelling è una "metodologia didattica attiva in quanto richiede allo studente di "inventare", a partire da dati e conoscenze, una storia da raccontare in forma multimediale. In questo modo la sua creatività è messa al centro del processo di apprendimento. Essa, fa sì che gli studenti siano più coinvolti e memorizzino informazioni e contenuti di una lezione più facilmente. Il digital storytelling favorisce lo scambio collaborativo delle conoscenze, spingendo gli studenti alla comunicazione; potenzia anche lo spirito critico e aiuta a sviluppare la capacità di cercare interpretazioni aggiuntive di fronte a una nuova tematica o una struttura concettuale.

Apprendimento personalizzato e adattivo



L'**apprendimento adattivo** è una metodologia educativa che utilizza supporti didattici su misura del discente per rispondere ai suoi **specifici bisogni di apprendimento**. Per ottenere risultati ottimali occorre tenere presente due elementi: una stabile infrastruttura su cui basare il processo di apprendimento e un contenuto valido che dia vita a **lezioni interessanti ed efficaci** dal punto di vista della didattica. Questo **innovativo metodo educativo** fa ricorso ad algoritmi informatici per strutturare l'interazione con l'alunno, offrendo attività di apprendimento e risorse personalizzate specifiche per i bisogni del singolo. Ciò non significa che il docente deve creare lezioni differenziate per ogni studente, ma un **percorso didattico con svariate opzioni** connesse tra loro dal risultato che potrà ottenere negli esami valutativi. In questi casi, la struttura del programma si fonda su unità di apprendimento ridotte e autonome che si aprono e si chiudono a seconda delle **esigenze del ragazzo**, sulla base di specifici algoritmi che potrebbero prevedere anche sistemi innovativi di **Intelligenza Artificiale**.

Classi aperte



Lavorare con le classi aperte richiede un approccio didattico flessibile, che favorisce la collaborazione e l'interazione tra studenti e docenti. Si tratta di un modello che può essere utilizzato in vari contesti, dalla scuola dell'infanzia, alla scuola primaria. Le classi aperte consistono nel coinvolgimento di alunni di diverse classi in attività laboratoriali, permettendo agli studenti di confrontarsi con altri pari e con altri docenti, diversi da quelli della propria classe, per incrementare capacità logiche e di relazione. Tale metodologia si inserisce nel Curricolo verticale d'Istituto elaborato dalla nostra scuola che ha lo scopo di garantire continuità e organicità al percorso formativo di ciascun alunno sperimentando una scuola diversa fatta principalmente di didattica laboratoriale e cooperativa. L'incontro di ragazzi provenienti da classi diverse offre occasioni di confronto, socializzazione, integrazione. Le classi aperte permettono infatti di liberare molte energie creative, sia negli insegnanti sia negli studenti, per garantire il successo formativo di tutti gli studenti dando la possibilità a ciascun alunno/a di apprendere al meglio i contenuti proposti, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità.

Circle time



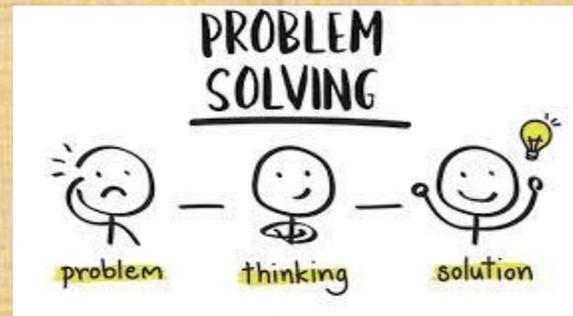
Il **Circle Time** è una tecnica di comunicazione adatta per favorire l'**educazione** non solo scolastica ma anche **psicoemotiva** dei ragazzi. Tutti gli alunni si riuniscono per dialogare su un certo argomento o per risolvere un problema che può essere proposto dal mediatore, quindi dall'insegnante o da un alunno designato. Il **Circle Time** contribuisce a formare il **cittadino di domani** sotto l'occhio attento dell'insegnante che, in questo caso, assume il ruolo di **mediatore**. L'obiettivo primario è cercare di sviluppare atteggiamenti di natura positiva nel gruppo in modo da progredire sempre di più, facendo acquisire maggiore consapevolezza su tematiche sociali ed emotive, favorire la comunicazione tra pari il rispetto delle regole, in un clima classe sereno e inclusivo. Ogni seduta in **Circle Time** si svolge attraverso un metodo e un contesto spazio temporale ben preciso.

Cooperative learning



Il Cooperative Learning costituisce una metodologia di insegnamento attraverso cui 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. Tali obiettivi possono essere conseguiti se all'interno dei piccoli gruppi di apprendimento gli studenti sviluppano determinate abilità e competenze sociali, intese come un insieme di "abilità interpersonali e di piccolo gruppo indispensabili per sviluppare e mantenere un livello di cooperazione qualitativamente alto". Il vantaggio della cooperative learning che gli studenti operano in modo da sentirsi responsabili del loro lavoro, impegnando si maggiormente nel compito e riuscendo a costruire relazioni positive con gli altri membri del gruppo.

Problem solving



Capacità di affrontare situazioni complesse e trovare soluzioni efficaci. Il problem solving può essere efficacemente integrato nel contesto scolastico, tenendo conto della sua semplice struttura. L'insegnante può usarlo e così insegnarlo agli studenti nella didattica. Il processo intero può essere suddiviso in sette step:

- Riconoscere il problema: identificare il problema e a comprendere le emozioni ad esso legate, fornendo una base per la risoluzione.
- Analizzare il problema: esaminare il problema, individuare le cause e comprendere le sue sfaccettature.
- Generare soluzioni: generare diverse opzioni per risolvere il problema, incoraggiando la creatività.
- Valutare le opzioni: valutare vantaggi e svantaggi di ogni soluzione proposta.
- Scegliere la soluzione: scelta della soluzione più idonea e comprendere il ragionamento dietro questa scelta.
- Implementare la soluzione: attuazione della soluzione scelta, seguendo il piano stabilito.
- Valutare i risultati: riflettere sul processo e i risultati ottenuti, identificando eventuali miglioramenti futuri.

In classe il problem solving può essere sviluppato attraverso esercizi pratici che stimolano il pensiero critico e creativo degli studenti. Il docente può incorporare **metodologie per applicarlo** in modo semplice e divertente. Questo processo aiuta gli studenti a diventare pensatori critici e risolutori di problemi competenti.



IL CLIL E CODING COME METODOLOGIE DIDATTICHE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Il CLIL (Content and Language Integrated Learning), è una metodologia didattica che integra l'insegnamento di una materia non linguistica con l'apprendimento di una lingua straniera, utilizzato in classe per sviluppare competenze linguistico-comunicative e disciplinari in lingua straniera. Rappresenta una innovazione in quanto consente non solo uno sviluppo della competenza in lingua straniera ma anche accresce le competenze nelle discipline non linguistiche oggetto di studio in un contesto di interdisciplinarietà. Il CLIL prevede inoltre l'uso delle tecnologie informatiche e di materiali multimediali le quali favoriscono in modo naturale l'apprendimento attivo e collaborativo.



Il coding nella scuola primaria è un approccio educativo che mira a sviluppare le competenze logiche e creative dei bambini usando il linguaggio della programmazione e le attività di coding. I benefici **per i bambini sono lo** Sviluppo del pensiero logico, e il miglioramento della creatività,. Ma anche uno sviluppo delle competenze digitali.

Strumenti e risorse

- Scratch: un linguaggio di programmazione visiva sviluppato dal MIT per bambini.
- Code.org: una piattaforma online che offre corsi di coding gratuiti per bambini.
- Blockly: un linguaggio di programmazione visiva sviluppato da google.

Tra le applicazioni web gratuite possiamo provare a dare un'occhiata a:

- <https://makepixelart.com/> semplice, gratuito e immediato.
- <https://www.piskelapp.com/> editor online gratuito per sprite animati e pixel art.
- <https://textcraft.net/> stile Minecraft.

Realtà aumentata e realtà virtuale



Le nuove generazioni sono sempre più digitali per questo motivo è fondamentale che la scuola stia al passo e integri all'interno della didattica l'uso e l'insegnamento della realtà aumentata. Solo in questo modo sarà possibile sfruttare al meglio le potenzialità delle tecnologie e, allo stesso tempo, formare al pensiero critico, mostrando rischi e limiti della vita virtuale. Nella scuola del futuro i docenti e gli insegnanti devono essere in grado di inserire attività esperienziali di realtà aumentata di complessità graduale all'interno della didattica quotidiana, a partire dalla scuola dell'infanzia. Si può fare questo utilizzando metodi e tecniche semplici, basate sull'utilizzo creativo delle tecnologie, della LIM, dei pc, dei tablet e degli smartphone.

Nelle attività didattiche di realtà aumentata l'insegnante deve essere un mediatore pertanto deve conoscere e strutturare nel dettaglio le esperienze che proporrà alle classi, procedendo per gradi, in modo che sia l'insegnante che le classi abbiano il tempo di apprendere e di assimilare comportamenti e pratiche. Sono tante le applicazioni utili per le **scuole elementari** che permettono di farlo. [QuiverVision](#) è un' app che **trasforma i disegni in elementi 3D, laboratori di coding, Google Maps, Google Street View o Google Earth**, questi sono solo alcuni esempi di ciò che si può utilizzare. La realtà aumentata può abbracciare molte attività didattiche con un'interdisciplinarietà.

Uso di nuove tecnologie, app e piattaforme

L'uso di nuove tecnologie, app e piattaforme a scuola sta rivoluzionando la didattica, offrendo strumenti utili per personalizzare l'apprendimento, migliorare la collaborazione e sviluppare competenze digitali negli studenti.

Queste tecnologie possono essere utilizzate per creare quiz interattivi, simulazioni, ambienti di apprendimento virtuali e molto altro, rendendo la scuola più engaging e efficace.

Possiamo indicarne qualcuna come: Khaooot-youtub-genially-Bookcreator ecc. fermo restando che sarà il docente ad individuare quale nuova tecnologia è più consona al suo stile di insegnamento e allo stile di apprendimento degli alunni.



Conclusioni

L'adozione di buone pratiche educative, tecnologie innovative e metodologie didattiche moderne può rendere la scuola primaria un ambiente dinamico, inclusivo e stimolante. La formazione continua degli insegnanti e il supporto delle famiglie sono elementi essenziali per garantire il successo di queste trasformazioni. Investire in una scuola aperta al cambiamento significa offrire ai bambini le competenze necessarie per affrontare il futuro con fiducia, creatività e spirito critico.