

Il breviario della didattica digitale di WESCHOOL

Fare didattica innovativa **NON vuol dire usare sempre il digitale** (anzi... scappate dagli entusiasti della tecnologia sempre e per forza!). Vuol dire ragionare per *competenze sviluppate* e non per *contenuti trasmessi* e progettare percorsi di apprendimento che - sfruttando i **diversi luoghi** (aula, casa, laboratorio, mezzi di trasporto...) e i **diversi momenti** della giornata - coinvolgono gli studenti con modalità sia digitali sia vis-à-vis che variano da lezione in lezione **intrecciando diverse metodologie**. La "ricetta giusta" non c'è: la crea il docente caso per caso pensando ai suoi studenti.

	Cos'è	Su WeSchool...
Classe capovolta (o "rovesciata")	Assegnare contenuti teorici (tipicamente testi o video) da studiare prima della lezione, per poi usare il momento in aula per approfondimenti, dubbi e discussioni. "Capovolta" perché si fa la <i>teoria a casa</i> e la <i>pratica</i> in classe. Niente di nuovo in realtà! Però molto di moda...	Creo delle Board e le assegno con una scadenza per il lavoro a casa. Dal Registro vedo i progressi.
Teach to learn (Imparare insegnando)	Chiedere agli studenti di approfondire un tema, individualmente o in gruppo, con risorse selezionate o libere per poi spiegarlo ai compagni in aula, oppure creando testi o video . La spiegazione sarà imperfetta, ma quello che conta è il processo svolto dallo studente per prepararla.	Creo una Board per ogni gruppo di lavoro e inserisco le risorse suggerite e un Google Doc vuoto per inserire la spiegazione, che poi viene esposta a voce.
Project based learning (Compito di realtà)	Impostare lo sviluppo delle competenze intorno alla realizzazione di uno specifico progetto concreto: il focus è quindi l'obiettivo progettuale da raggiungere e non "le cose da imparare". Es. per imparare come funziona il web -> "Crea il sito della gelateria di quartiere".	Creo una Board con le istruzioni di lavoro e le relative fasi. Monitoro il lavoro della classe rispondendo alle loro domande sul Wall.

Problem based learning (Farsi le giuste domande)	Aumentare coinvolgimento ed efficacia evidenziando sempre i problemi che le competenze acquisite possono risolvere. Utile soprattutto per le materie scientifiche e per le scienze sociali. Se il <i>Project based</i> parte dall'obiettivo, il <i>Problem based</i> parte dalle cause.	Assegno un problema con un post sul Wall, divido la classe in gruppi e creo delle Board collaborative per ogni gruppo. Monitoro il loro lavoro in tempo reale (anche da casa).
Real-time feedback	Tenere alta l'attenzione e verificare immediatamente l'efficacia dell'insegnamento facendo domande in classe durante la spiegazione (tipicamente con strumenti digitali che aggregano i risultati in tempo reale).	Durante una lezione, lancio un esercizio WeSchool in modalità Instant per avere subito il polso di chi ha capito e chi no.
Gamification	Introdurre dinamiche competitive e di gioco (squadre, obiettivi, punti) nella progettazione delle lezioni per coinvolgere di più la classe.	Utilizzare il Wall e i commenti per indicare le fasi del gioco e gli avanzamenti di ogni studente.
Lavoro di gruppo (Nome nobile "Didattica cooperativa")	Applicabile in molte metodologie, è semplicemente uno strumento per tenere alta l'attenzione e scatenare dinamiche di peer review (controllo tra pari), responsabilizzando gli studenti intorno a un obiettivo da raggiungere insieme valorizzando le attitudini di ciascuno.	Creo una Board collaborativa per ogni gruppo e fornisco a ciascun gruppo le indicazioni di lavoro. Gli studenti devono creare la loro Board e revisionare il lavoro dei compagni.

Vuoi iniziare a usare WeSchool?

[*Clicca qui*](#) per leggere la guida pratica per portare la tua classe online!