DOCENTIE : TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS (2SER)
Anno Scolastico 2026/2027

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA n. 1 Titolo **IL DIRITTO E LE SUE FONTI** Nucleo fondante **Comprendere l'importanza del diritto all'interno del contesto sociale organizzato.** Ore: 2 ore settimanali Periodo/tempi: Settembre/ottobre **I periodo di valutazione**	**G1 ASSE STORICO-SOCIALE (STORIA)** Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali **G2 DIRITTO** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ***L3 ASSE LINGUISTICO (ITALIANO)** Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ** Competenze comuni (L3 italiano) (G1 Storia)*	Analizzare aspetti e comportamenti delle realtà personali e sociali e confrontarli con il dettato della norma giuridica. Distinguere le differenti fonti normative e la loro gerarchia con particolare riferimento alla Costituzione italiana e alla sua struttura. Saper ricercare ed utilizzare in modo autonomo le informazioni Saper esporre i contenuti in modo chiaro, logico e con un lessico specifico Riconoscere e confrontare gli elementi di evoluzione storico-sociali	**(G2)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ■ C I diritto e la norma giuridica **(G2 - G1)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ■ C Le fonti del diritto **(G2 - L3)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C Interpretazione delle norme giuridiche	G1 G2

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO – AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

DOCENTE: Annicchino Rita DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS (2SER)
Anno Scolastico 2026/2027

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA n. 2 Titolo **IL RAPPORTO GIURIDICO** **Nucleo fondante** **Riconoscere che le norme giuridiche hanno come destinatari sia le persone sia le organizzazioni** Ore: 2 ore settimanali Periodo/tempi novembre/dicembre **I periodo di valutazione**	**G2 DIRITTO** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ***G3 ECONOMIA** Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio	Saper distinguere tra capacità giuridica e capacità di agire e le forme di incapacità Saper distinguere le diverse categorie di organizzazioni collettive Individuare le principali distinzioni dei beni Saper esporre i contenuti in modo chiaro, logico e con un lessico specifico Riconoscere e confrontare gli elementi di evoluzione storico-sociali	(G2) Che cos'è il rapporto giuridico (G2) Le situazioni soggettive (G2) I soggetti: le persone fisiche, capacità ed incapacità delle persone fisiche (G2) I soggetti: le persone giuridiche (Differenze tra le varie persone giuridiche) (G2 - G3) I beni come oggetto del diritto Differenza tra bene giuridico e bene economico	G1 G2

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO – AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

DOCENTI: TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS(2SER)
Anno Scolastico 2026/2027

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA n. 3 Titolo **LO STATO** **Nucleo fondante** **Riconoscere il ruolo dello Stato nell'esercizio del potere sovrano e l'evoluzione delle sue strutture organizzative.** Ore: 2 ore settimanali Periodo/tempi: Gennaio/febbraio **Il periodo di valutazione**	***G1 ASSE STORICO-SOCIALE (STORIA)** Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali **G2 DIRITTO** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ***L3 ASSE LINGUISTICO (ITALIANO)** Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ** Competenze comuni (L3 italiano) (G1 Storia)*	Riconoscere i principali compiti svolti dallo Stato ed i suoi elementi costitutivi Saper distinguere le diversità di status giuridico tra un cittadino ed uno straniero Saper fare il raffronto tra le principali caratteristiche delle diverse forme di Stato Riconoscere il significato dello Stato e la sua organizzazione. Riconoscere gli elementi fondanti delle diverse forme di stato	**(G2 - L3)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C (introduzione allo Stato) Il concetto di Stato e gli elementi che lo costituiscono. **(G2 - G1)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C La nascita dello Stato moderno **(G2 - G1)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C Le principali vicende storico-sociali dello Stato italiano, dallo Statuto Albertino fino ad oggi.	G1 G2

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO – AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

DOCENTI: TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS
Anno Scolastico 2026/2027(2SER)

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA n. 4-5 Titolo **LA COSTITUZIONE:** **I PRINCIPI, DIRITTI E DOVERI** **Nucleo fondante** **Leggere ed interpretare le norme della Costituzione italiana per comprenderne lo spirito dei suoi contenuti.** Ore: 2 settimanali Periodo/tempi marzo /aprile **II periodo di valutazione**	***G1 ASSE STORICO-SOCIALE (STORIA)** Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali **G2 DIRITTO** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ** Competenze comuni (G1 Storia)*	Ricostruire i momenti storici fondamentali che hanno portato all'entrata in vigore della Costituzione Saper individuare gli articoli che contengono i principi fondamentali della Costituzione Comprendere le principali problematiche relative all'integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità con particolare riferimento alla Costituzione italiana..	**(G2 - G1)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C Collocare storicamente la nascita della Costituzione della Repubblicana italiana. **(G2)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C Struttura e caratteri della nostra Costituzione **(G2 - G1)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ■ C I principi fondamentali su cui si fonda la nostra Costituzione **(G2)** ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ■ C Il significato dei principali diritti (civili, sociali, economici) e doveri contenuti nella Costituzione	G1 G2

DOCENTI: TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS
Anno Scolastico 2026/2027 (2SER)

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA 6/ 7 Titolo **PARLAMENTO, GOVERNO, P.A** Nucleo fondante **Comprendere i principi fondanti dell'ordinamento della Repubblica, gli equilibri e le garanzie costituzionali.** Ore: 2 settimanali Periodo/tempi : Maggio giugno **Il periodo di valutazione**	***G1 ASSE STORICO-SOCIALE (STORIA)** Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali **G2 DIRITTO** Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente ***L3 ASSE LINGUISTICO (ITALIANO)** Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi ** Competenze comuni (L3 italiano) (G1 Storia)*	Riconoscere gli elementi dello Stato democratico prefigurato dalla Carta costituzionale italiana. Comprendere il fondamento della divisione dei poteri fra gli organi dello Stato Saper individuare il ruolo, poteri e funzioni degli organi costituzionali nella vita pubblica italiana. Essere in grado di delineare l'iter di approvazione di una legge Comprendere il ruolo delle autonomie locali ed i livelli di competenze	**(G2 - G1)** **ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ■ C** **Forma di governo ed elezioni** **La forma di governo ed il concetto di democrazia, i partiti politici, diritto di voto, elezioni, e sistemi elettorali** **(G2 - L3)** **ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C** **Il Parlamento** **Composizione, organizzazione e funzionamento, la legislazione ordinaria e costituzionale, i poteri** **(G2)** **ED CIV. TEMA ■ A ☐ B ☐ C** **Il Governo** **Formazione, organizzazione e funzionamento, poteri e responsabilità, il rapporto di fiducia con il parlamento** **(G2)**	G1 G2

			La pubblica amministrazione **I principi costituzionali sulla P.A.**	

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO – AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

DOCENTI: TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS (2SER)
Anno Scolastico 2026/2027

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE	ASSI CULTURALI COINVOLTI concorrono nello svolgimento dell'uda e delle relative valutazioni
UDA n. 8/9 Titolo **L'ATTIVITÀ ECONOMICA LE IMPRESE E I SISTEMI ECONOMICI** **Nucleo fondante** **Individuare la natura dei fenomeni economici e i cambiamenti dei sistemi economici nelle varie epoche storiche** Ore: 2 settimanali Periodo/tempi : maggio giugno **II periodo di valutazione**	**G3 ECONOMIA** Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio	Individuare le esigenze fondamentali che ispirano scelte e comportamenti economici. Individuare i fattori produttivi. Collocare le attività economiche nei diversi settori dell'economia. Riconoscere le relazioni tra i soggetti economici. Individuare un sistema economico in base alle sue caratteristiche	I fondamenti dell'economia La relazione tra beni e bisogni I bisogni economici e la produzione di beni e servizi Conoscere le caratteristiche del sistema economico Il sistema economico Pianificato, capitalistico e misto I soggetti economici (famiglie, imprese, Stato, Resto del mondo) I redditi delle famiglie, i fattori della produzione, I settori economici, i circuiti economici	G1 G2

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI

Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI – SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO – AUTOMAZIONE
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

DOCENTI: TUTTI DISCIPLINA: DIRITTO ED ECONOMIA
PIANO DELLE UDA PRIMO ANNO CLASSI PRIME ITIS(monoennio serale)
Anno Scolastico 2026/2027

ED. CIVICA TEMATICHE DI RIFERIMENTO

A. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

La conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale rappresentano il primo e fondamentale aspetto da trattare. Esso contiene e pervade tutte le altre tematiche, poiché le leggi ordinarie, i regolamenti, le disposizioni organizzative, i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone devono sempre trovare coerenza con la Costituzione, che rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l'idea e lo sviluppo storico dell'Unione Europea e delle Nazioni Unite. Anche i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (ad esempio il codice della strada, i regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associ azioni…) rientrano in questo primo nucleo concettuale, così come la conoscenza dell'Inno e della Bandiera nazionale.

Materie interessate in funzione della tematica: *Diritto, Italiano, Storia, Geografia*

B. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

L'Agenda 2030 dell'ONU ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psicofisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità. In questo nucleo, che trova comunque previsione e tutela in molti articoli della Costituzione, possono rientrare i temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.

Materie interessate in funzione della tematica: *Diritto, Geografia, Scienze della terra, Fisica, Chimica, Scienze motorie, Matematica, Informatica, Tecnologie grafiche*

C. CITTADINANZA DIGITALE

Alla cittadinanza digitale è dedicato l'intero articolo 5 della Legge, che esplicita le abilità essenziali da sviluppare nei curricoli di Istituto, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti. Per "Cittadinanza digitale" deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

Materie interessate in funzione della tematica: *Tutte le materie del CdC di particolare attinenza Informatica, Diritto, Geografia, Scienze della terra, Scienze motorie*

ELENCO METODOLOGIE DIDATTICHE INDIVIDUATE DAL DIPARTIMENTO

Tenuto conto dell'esigenza emersa nell'ambito del CdCD (Consiglio dei Coordinatori di Dipartimento) di formalizzare nei programmi metodologie rivolte a realizzare una **didattica differenziata** *(Le metodologie attive e inclusive consentono una differenziazione della didattica: ciò significa che viene rispettato lo stile di apprendimento di ogni studente, invece di imporre la lezione frontale, che si sintonizza soltanto con studenti con uno stile convergente e uditivo)*
"Differenziare" significa variare le modalità con cui avviene l'insegnamento e con cui i diversi studenti vengono messi nella condizione di apprendere, senza uniformare i metodi o adottarne solo uno (ad esempio, solo la lezione frontale).
A tale scopo il Dipartimento di discipline giuridiche ed economiche individua le seguenti come metodologie utili ed adeguate all'insegnamento del diritto e dell'economia da utilizzare a scelta del singolo docente nello sviluppo dei relative piani di studio

In relazione alle metodologie indicate bisogna tener presente che:

- I contenuti indicano "cosa" viene insegnato;
- Le metodologie descrivono "come" ciò avvenga;

Principali metodologie individuate

1. ☒ Lezione frontale	11. ☐ Jigsaw classroom	21. ☐ STEM (**S**cience, **T**echnology, **E**ngineering e **M**ath)
2. ☒ Apprendimento cooperativo	12. ☐ Metodologia dell'espressione	22. ☐ Storytelling
3. ☐ Aule disciplinari	13. ☐ Metodo euristico partecipativo	23. ☐ TEAL (**T**ecnhnology **E**nhanced **A**ctive **L**earning)
4. ☐ Circle-time	14. ☐ Microlearning	24. ☐ Tinkering
5. ☐ Debate	15. ☐ Peer education	25. ☐ Twletteratura
6. ☐ Didattica laboratoriale	16. ☒ Problem solving	26. ☒ Writing and Reading
7. ☐ Didattica per scenari	17. ☐ Project Based Learning	
8. ☐ EAS (**E**pisodi di **A**pprendimento **S**ituato)	18. ☐ Classe/Scuola scomposta	
9. ☐ Flipped classroom	19. ☐ Scuola senza zaino	
10. ☐ IBSE (**I**nquiry **B**ased **S**cience **E**ducation)	20. ☐ Service learning	

Metodologie didattiche: *Le metodologie didattiche adottate dal docente saranno scelte tra quelle selezionate e/o indicate dal relativo dipartimento ed applicate per lo sviluppo dei contenuti in funzione delle abilità e competenze da raggiungere tenuto conto delle situazioni didattico-cognitive della classe e dei singoli alunni e riportate nella redazione della programmazione finale.*

Descrizione delle metodologie didattiche individuate e selezionate dal dipartimento di riferimento

☐ Lezione frontale

E' intesa come la componente fondamentale della didattica tradizionale, in cui l'insegnante è in un certo senso solo di fronte alla classe e la trasmissione del contenuto didattico è tutta affidata alle sue conoscenze e alla sua capacità di farsi comprendere e di suscitare interesse.

Esposizione prevalentemente o od esclusivamente verbale, con scarso impiego di supporti visivi, l'esposizione è continuata, fino alla conclusione del discorso, con spazio finale riservato alle domande di chiarimento dei partecipanti

☐ Apprendimento cooperativo

Noto anche come cooperative learning è una modalità di apprendimento attiva e socio-costruttivista che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, al fine di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza

Interazione tra più studenti ognuno dei quali assume un ruolo complementare a quello degli altri per lo svolgimento di una attività o la produzione di un artefatto didattico.

☐ Aule disciplinari

Le scuole attuali prevedono aule dedicate agli studenti (primo A, secondo B, ecc.), più un'aula informatica allestita con computer o videoproiettori.
Nelle "aule disciplinari", il modello del laboratorio informatico viene applicato anche alle altre discipline.

Le aule disciplinari sono, infatti, dedicate alle singole discipline, sono allestite con materiali connessi a una disciplina e predisposte per svolgere attività diverse relative alla stessa disciplina.

☐ Circle-Time

Il circle-time ("tempo del cerchio") è un'attività di Gruppo in cui i partecipanti e l'insegnante, che ha un ruolo di facilitatore, si dispongono in cerchio, per rompere il setting scolastico formato da banchi allineati e sospendere la routine fatta di spiegazioni e interrogazioni, facendo sperimentare una modalità di comunicazione empatica.
Quest'attività restituisce spazio alle emozioni che generalmente, durante l'attività didattica, vengono "sacrificate" a favore dello sforzo cognitivo e di attenzione prolungato.

☐ Debate

Il debate ("dibattito") è un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche, tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro su un tema assegnato.
Le regole del "gioco" prevedono che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai debaters, che pure devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni.

è un confronto tra due squadre su un argomento curriculare o d'attualità (motion "Narrazione" o topic "Tema"), rispetto a cui ciascuna squadra si schiera a favore o contro, convincendo una giuria sulla posizione ideologica assunta, anche attraverso dati a supporto.

☐ Didattica laboratoriale

La didattica laboratoriale consiste nello svolgimento di un'attività, come evidenza la derivazione dal latino labor, cioè "lavoro".
Questo termine, originariamente ed etimologicamente, indicava anche lo sforzo, la fatica e sofferenza, poi il significato si è evoluto ed ha acquisito l'accezione neutra della fisica, dove il lavoro indica un'attività che utilizza energia. Oggi, il significato di "lavoro" in ambito psicologico è positivo, poiché il lavoro è concepito come un processo dinamico, creativo, interattivo attraverso cui la persona esprime il proprio potenziale.

Il docente agisce come mentor assegna I compiti e definisce la metodologia organizzativa, sviluppa la capacità degli student di lavorare in Gruppo e motiva gli student nel raggiungimento di un'obiettivo comune. Attiva azioni utili per il raggingimento del successo formativo mantenendo la serenità e il benessere psicologico degli student.
Fa emergere talenti e sviluppa le abilità operative e cognitive di ogni studente secondo le loro capacità.

☐ Didattica per scenari

La «didattica per scenari» è un approccio che si prefigge l'obiettivo di introdurre nella pratica quotidiana, attività didattiche centrate sullo studente che si avvalgono delle potenzialità offerte dalle ICT. Il punto di partenza è il concetto di "scenario". Lo scenario riporta in stile narrativo il racconto di un ipotetico docente che decide di affrontare un "segmento" di curricolo con i propri studenti. ispirandosi a questa sorta di unità didattica "raccontata" i docenti scrivono a loro volta, sempre in forma narrativa, il piano delle attività didattiche che intendono sviluppare con la propria classe; nell'elaborare il loro piano prevedono lo svolgimento di una serie di attività da fare con i ragazzi: infatti a ogni storia/piano di lavoro («Learning story») è abbinato un set di attività preconfezionate («Learning Activities») che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto. Ogni attività è descritta in modo flessibile e prevede una serie di strumenti operativi da usare durante le lezioni.

Le attività proposte sono la componente che contiene gli ingredienti per il capovolgimento del tradizionale paradigma didattico "frontale": propone azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente.
È un modo di lavorare che assegna all'impianto metodologico il ruolo di guida dell'innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità: la Learning story non è un racconto chiuso; è una sceneggiatura che si riscrive continuamente in base ai cambiamenti e agli imprevisti che emergono nel corso dell'azione e che prende forma definitiva soltanto a percorso concluso.

☐ EAS (Episodi di Apprendimento Situato)

EAS è l'acronimo di "Episodi di Apprendimento Situato", formulato dal professor Rivoltella nel 2013.
L' "episodicità" fa riferimento a un aspetto circoscritto del sapere, che viene acquisito attraverso la realizzazione di un artefatto multimediale invece che attraverso la spiegazione di un insegnante. Gli EAS prevedono una fase preparatoria, operatoria e ristrutturativa.

☐ Flipped classroom

Il verbo inglese to flip significa "sfogliare", ma anche "rovesciare".
La Flipped Classroom (classe "rovesciata" o "capovolta") e la Flipped Lesson (lezione "rovesciata" o "capovolta") implicano, quindi, il rovesciamento dei ruoli, dei tempi e degli spazi dell'apprendimento. Nella didattica tradizionale, basata sulla lezione frontale, la mattina a scuola è dedicata alla spiegazione dell'insegnante e alle interrogazioni, il pomeriggio a casa è dedicato a fare i compiti. Nella Flipped Classroom, il pomeriggio a casa è dedicato alla fruizione di lezioni, precedentemente registrate, mentre la mattina a scuola è dedicata ad un lavoro attivo sull'apprendimento acquisito dalle lezioni.

☐ IBSE (Inquiry Based Science Education)

L'Educazione Scientifica Basata sulla Investigazione (Inquiry-Based Science Education; IBSE, Chitman-Booker & Kopp, 2013) prevede l'insegnamento delle materie scientifiche attraverso l'esperienza diretta. In questo modo, lo studente non percepisce la scienza come un insieme di nozioni astratte, ma come princìpi che è possibile verificare e mettere in pratica. Attraverso tale processo, la conoscenza scientifica diventa uno strumento concreto a disposizione dello studente e arricchisce il modo in cui egli guarda alla realtà.

☐ Jigsaw Classroom

La Jigsaw Classroom ("classe puzzle") è una metodologia di apprendimento cooperativo sviluppata in America negli anni Settanta da Elliot Aronson (1978), che prevede la suddivisione del contenuto da apprendere in segmenti e la ripartizione della classe in gruppi o in singoli.
Ad ogni gruppo o ad ogni singolo viene assegnato un tassello di un argomento, che poi viene ricostruito interamente grazie al contributo di tutti.

☐ Metodologia dell'espressione

La metodologia dell'espressione è connessa alla creatività, alle emozioni e al rispetto dei ritmi individuali, per questo è generalmente associata alla scuola dell'infanzia, anche se applicabile anche alla scuola secondaria. Le immagini tradizionalmente associate alla metodologia dell'espressione sono il gioco, la libertà e la vitalità, in quanto questa metodologia racchiude attività che facilitano l'espressione di questi valori.

☐ Metodo euristico partecipativo

Il metodo euristico partecipativo mira a coinvolgere lo studente in un'attività di ricerca e scoperta. L'euristica è il processo di scoperta tramite ipotesi, inferenze e intuizioni, che conduce a una sempre maggiore padronanza delle proprie conoscenze e al loro riutilizzo nelle fasi di apprendimento successive.
L'ambiente di apprendimento diventa dunque ambiente di scoperta e di sperimentazione autonoma e creativa.

☐ Microlearning

Il microlearning è una metodologia di apprendimento basata su unità di studio di dimensioni ridotte e che richiedono un basso investimento di tempo.
Il microlearning mira all'acquisizione di abilità specifiche e limitate a una determinata attività o processo, rispetto a cui vengono illustrate le tecniche principali, scomponendo l'attività nelle sue componenti di base, in modo che siano più facilmente assimilabili dallo studente.

☐ Peer education

La peer-education è una metodologia di apprendimento e insegnamento che vede protagonisti i bambini o gli adolescenti, divisi in piccoli gruppi, all'interno dei quali ciascuno assume un ruolo e il preciso compito di spiegare un contenuto o una procedura agli altri. In questo modo, i partecipanti vengono responsabilizzati, si impegnano attivamente in uno scambio reciproco, collaborando e condividendo esperienze, conoscenze ed emozioni.

☐ Problem solving

Il problem-solving è un processo di soluzione dei problemi, cioè di situazioni ed eventi psicologici, sociali o pratici per I quali non risultano efficaci i metodi fino ad allora utilizzati

o sembra che non si possiedano strumenti e risorse per raggiungere un obiettivo. Il problem-solving si configura, dunque, come un atto mentale complesso, dove confluiscono modalità di elaborazione delle informazioni, di valutazione dei dati e formulazione di un giudizio, di pianificazione dell'azione e anticipazione delle conseguenze.

☐ Project Based Learning

L'apprendimento basato sui progetti (Project Based Learning; Bells, 2010) presuppone un lavoro di problem solving da parte degli studenti, tramite progetti di Gruppo che richiedono la coordinazione delle abilità e competenze di ciascuno e l'acquisizione di nuove conoscenze derivanti dal confronto e dalla co-costruzione di un prodotto o un artefatto culturale. La realizzazione del progetto in tutte le sue fasi diventa, dunque, il principale strumento di apprendimento per il singolo e il Gruppo

☐ Classe/Scuola scomposta

La "scuola scomposta" suggerisce di raggruppare gli studenti non in base all'età, ma alle competenze, alle abilità o agli interessi, realizzando curricula verticali e dando modo a ciascun alunno di sviluppare le proprie potenzialità in un ambiente adibito a tale specifico scopo.
L'aula non rappresenta più un un "ghetto" in cui sono reclusi studenti che condividono soltanto l'anno di nascita, ma viene adattata alle caratteristiche del gruppo di studenti.

☐ Scuola senza zaino

Lo zaino è spesso vissuto dagli studenti il simbolo del "peso" della scuola, una zavorra che portano sulle spalle, che cercano di alleggerire, che è carica di libri standardizzati e prestabiliti, pesanti fisicamente e culturalmente. La "scuola senza zaino" libera da questa metafora, togliendo peso alla scuola, senza ridurre l'importanza della cultura.

☐ Service learning

Il Service Learning (Sigmon, 1994) è una metodologia di apprendimento esperienziale che vede lo studente coinvolto in attività pratiche come il volontariato, i servizi alla comunità, l'assistenza sociale e civile, gli stage e altre modalità di intervento radicato nella propria comunità di appartenenza.
In questo modo, l'apprendimento non è fine a sé stesso, ma permette allo studente di acquisire abilità legate al mondo del lavoro e in particolare dei servizi alla persona, realizzando così un'adeguata alternanza scuolalavoro.

☐ STEM (**S**cience, **T**echnology, **E**ngineering e **M**ath)

L'acronimo STEM sta per Science, Technology, Engineering e Math (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e indica le principali discipline scientifiche.

Il metodo scientifico alla base delle STEM si sta diffondendo a più livelli nella vita quotidiana ed è legato alla ricerca di fonti, alla soluzione dei problemi, al ragionamento logico, al processo decisionale fino ad arrivare allo studio e all'apprendimento stesso.

☐ Storytelling

Tramite lo Storytelling il contenuto di una materia viene "narrativizzato", cioè calato in un contesto narrativo, messo in connessione con l'esperienza personale di ciascuno studente e con i vissuti e le emozioni del gruppoclasse. È anche possibile ricorrere allo Storytelling Digitale che fa uso delle nuove tecnologie per veicolare contenuti didattici in chiave narrativa e interattiva, coinvolgendo anche gli stessi studenti nell'esperienza.

☐ TEAL (Tecnhnology Enhanced Active Learning)

Il metodo TEAL (Tecnhnology-Enhanced Active Learning), sviluppato nel 2003 dal MIT di Boston, si propone di integrare la modalità tradizionale di lezione frontale con attività laboratoriali e simulazioni per mezzo di tecnologie digitali. Anche il setting d'aula viene riconfigurato in modo da essere più flessibile e venire incontro alle esigenze degli studenti. In questo modo, si produce un ambiente di apprendimento attivo, interattivo, incentrato sull'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali.

☐ Tinkering

Il Tinkering (dall'inglese to tink, "adoperarsi") è una metodologia didattica che favorisce l'apprendimento delle STEM attraverso un percorso informale, centrato sul "fare", piuttosto che sul sapere teorico. Lo studente impara a padroneggiare le competenze tecnologiche, di progettazione, assemblaggio, di costruzione e decostruzione di oggetti o di progettazione di software, attraverso l'azione concreta, sotto la supervision dell'insegnante.

☐ Twletteratura

Questa metodologia didattica, sviluppata in Italia da Costa, Montenegro e Vaccaneo nel 2012, prevede un lavoro di lettura, analisi e riscrittura di un testo di letteratura attraverso l'app di social reading Betwyll, scaricabile dalla piattaforma online TwLetteratura , che consente di trascrivere, in modo libero, alcuni brani delle opere, in un processo partecipativo e corale, il cui obiettivo non è quello di riproporre in modo fedele l'opera originale, ma di reinterpretarla, secondo la sensibilità di ciascuno studente.

☐ Writing and Reading

La metodologia di Writing and Reading, introdotta in Italia da Poletti Riz (2017), è una forma di didattica per competenze che mira a trasformare l'ambiente scolastico in una comunità di lettori e scrittori, che si confrontano in maniera consapevole e critica sui testi letterari e sono in grado di produrne a propria volta.