

|   |                  |  |                  |
|---|------------------|--|------------------|
| <b>Ringraziamenti</b>   | <b><i>IX</i></b> | <b>Capitolo 3</b>  | <b><i>21</i></b> |
| <b>Prefazione</b>   | <b><i>1</i></b>  | Il prodotto multimediale: come<br>strutturarla in modo efficace<br>e originale?                                |                  |
| Comincia da qui   |                  | 3.1 La copertina del prodotto<br>multimediale secondo il metodo<br>FuoriClasse: gli elementi<br>indispensabili | <i>21</i>        |
| <b>Capitolo 1</b>   | <b><i>3</i></b>  | 3.2 L'importanza di un titolo efficace   | <i>22</i>        |
| Facciamo chiarezza  |                  | 3.2.1 L'importanza di conoscere la<br>letteratura scientifica e la<br>bibliografia secondaria                  | <i>22</i>        |
| 1.1 Chi sono  | <i>3</i>         | 3.2.2 Rivelare l'impostazione<br>didattica   | <i>23</i>        |
| 1.2 Perché scegliere il Metodo<br>FuoriClasse   | <i>4</i>         | 3.2.3 Rimanere impressi  | <i>24</i>        |
| 1.3 Personalizza il tuo percorso  | <i>5</i>         | 3.3 Quando è utile un sottotitolo?   | <i>24</i>        |
| 1.4 Come funziona questo workbook?  | <i>5</i>         | 3.4 Come, dove e quando scegliere un<br>titolo efficace?   | <i>24</i>        |
| <b>Capitolo 2</b>   | <b><i>7</i></b>  | 3.5 Cassetta degli attrezzi  | <i>25</i>        |
| Il prodotto multimediale: come<br>impostarlo dal punto di vista grafico<br>ed estetico        |                  | 3.6 Ora tocca a te!  | <i>27</i>        |
| 2.1 Che cos'è un "prodotto multimediale<br>autentico"?  | <i>7</i>         | <b>Capitolo 4</b>  | <b><i>29</i></b> |
| 2.2 Perché dovrei realizzare un prodotto<br>multimediale?                                     | <i>8</i>         | Analisi della traccia  |                  |
| 2.3 L'aspetto estetico: questione di gusti<br>(e di stile di insegnamento!)                   | <i>9</i>         | 4.1 Esempio di traccia autentica   | <i>29</i>        |
| 2.4 E dal punto di vista grafico?<br>Rispettiamo i criteri di leggibilità                     | <i>10</i>        | 4.2 Analizzare la traccia  | <i>30</i>        |
| 2.4.1 Il contrasto tra i caratteri e lo<br>sfondo (applicazioni per valutare<br>il contrasto) | <i>11</i>        | 4.3 Individua l'area disciplinare e gli<br>elementi ricorrenti   | <i>33</i>        |
| 2.4.2 Dimensione dei caratteri  | <i>13</i>        | 4.4 Le tre tipologie di tracce   | <i>34</i>        |
| 2.4.3 L'allineamento  | <i>13</i>        | 4.5 Come prepararsi ad affrontare<br>qualsiasi tipologia di traccia: i<br>pilastri della progettazione         | <i>36</i>        |
| 2.4.4 L'interlinea  | <i>15</i>        | 4.6 Un esempio concreto  | <i>37</i>        |
| 2.4.5 La spaziatura tra i caratteri   | <i>16</i>        | 4.7 Gli elementi costanti della traccia  | <i>39</i>        |
| 2.5 Consiglio bonus: i caratteri senza<br>grazie (elenchi nel workbook)                       | <i>17</i>        | 4.8 Possibili ambiguità interpretative o<br>inesattezze nella traccia: che fare?                               | <i>40</i>        |
| 2.6 Cassetta degli attrezzi   | <i>18</i>        | 4.9 Cassetta degli attrezzi  | <i>42</i>        |
| 2.7 Ora tocca a te!   | <i>18</i>        | 4.10 Ora tocca a te!   | <i>43</i>        |

|  |           |   |           |
|--|-----------|---|-----------|
| <b>Capitolo 5</b>  | <b>45</b> | <b>Capitolo 8</b>   | <b>67</b> |
| Il testo della traccia nell'ambito del prodotto multimediale   |           | L'analisi della classe  |           |
| 5.1 Perché è importante inserire la traccia nel nostro prodotto multimediale?                          | 45        | 8.1 L'importanza di fare riferimento all'esperienza personale   | 67        |
| 5.2 L'organizzatore anticipato   | 46        | 8.2 L'importanza di descrivere una classe realistica  | 67        |
| 5.2.1 Che cos'è e perché è importante inserirlo nel nostro prodotto multimediale                       | 46        | 8.3 Il rapporto tra il contesto scuola e il contesto classe   | 69        |
| 5.2.2 La diapositiva-organizzatore   | 48        | 8.4 Lo strumento della <i>S.W.O.T. analysis</i>   | 70        |
| 5.3 Le diapositive titolo: che cosa sono e a cosa servono?   | 49        | 8.5 Un'analisi funzionale alla tua progettazione didattica  | 70        |
| 5.4 Cassetta degli attrezzi  | 49        | 8.6 Cassetta degli attrezzi   | 72        |
| 5.5 Ora tocca a te!  | 51        | 8.7 Ora tocca a te!   | 73        |
| <b>Capitolo 6</b>  | <b>53</b> | <b>Capitolo 9</b>   | <b>75</b> |
| L'analisi del contesto: gli strumenti  |           | Svolgimento: i tempi e i luoghi   |           |
| 6.1 Che cos'è?   | 53        | 9.1 Come posso stimare la durata dell'intervento didattico?   | 75        |
| 6.2 Quale livello di approfondimento è necessario?   | 54        | 9.2 Gli spazi scolastici  | 77        |
| 6.3 Perché scegliere una scuola autentica per ambientare il tuo intervento didattico?                  | 54        | 9.3 Cassetta degli attrezzi   | 79        |
| 6.4 In base a quali criteri sceglierò la scuola in cui ambientare il mio intervento didattico?         | 55        | 9.4 Ora tocca a te!   | 79        |
| 6.5 Dove posso trovare le informazioni che mi servono?   | 55        | <b>Capitolo 10</b>  | <b>81</b> |
| 6.6 Cassetta degli attrezzi  | 56        | Svolgimento: scelta della tipologia di intervento e collocazione nell'ambito del programma annuale                  |           |
| 6.7 Ora tocca a te!  | 56        | 10.1 Come scegliere la tipologia di intervento didattico in base all'argomento estratto e alla tipologia di traccia | 81        |
| <b>Capitolo 7</b>  | <b>59</b> | 10.2 Quanto dura un'Unità di Apprendimento?   | 82        |
| L'analisi del contesto: quali aspetti valorizzare?   |           | 10.3 Una panoramica... in forma di mappa o di linea del tempo   | 83        |
| 7.1 La rete territoriale   | 59        | 10.4 Perché e come posso evitare (o almeno ridurre...) le diapositive "paracadute"?                                 | 85        |
| 7.2 Il bacino d'utenza   | 60        | 10.5 Lo <i>Universal Design for Learning</i>  | 86        |
| 7.3 Gli spazi e gli strumenti  | 61        | 10.6 Un simbolo che dice tutto  | 87        |
| 7.4 Percorsi trasversali, educazione civica, PCTO, attività pomeridiane o serali, progetti integrativi | 62        | 10.7 Dalla teoria alla pratica  | 87        |
| 7.5 Cassetta degli attrezzi  | 63        | 10.8 Cassetta degli attrezzi  | 91        |
| 7.6 Ora tocca a te!  | 64        | 10.9 Ora tocca a te!  | 92        |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <b>Capitolo 11</b>   | <b>95</b>   | <b>Capitolo 14</b>                        | <b>119</b>   |
| Definire i prerequisiti                                    |   | La fase di lancio                         |  |
| 11.1   | La differenza tra prerequisiti e preconoscenze  | 14.1                                      | Progettare un lancio con un <i>brainstorming</i> guidato                                     |
|  | 95  |   | 119  |
| 11.2   | Dalla teoria alla pratica   | 14.2                                      | La valutazione orizzontale o verticale del <i>brainstorming</i>                              |
|  | 96  |   | 122  |
| 11.3   | Cassetta degli attrezzi   | 14.3                                      | I vantaggi della modalità anonima  |
|  | 97  |   | 122  |
| 11.4   | Ora tocca a te!   | 14.4                                      | L'importanza della condivisione dei materiali realizzati in classe                           |
|  | 97  |   | 123  |
| <b>Capitolo 12</b>   | <b>101</b>  | 14.5                                      | Cassetta degli attrezzi  |
| Definire gli Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.) |   | 14.6                                      | Ora tocca a te!  |
|  |   |   | 125  |
| 12.1   | Qual è la differenza tra gli Obiettivi Specifici di Apprendimento e gli obiettivi formativi?                        | <b>Capitolo 15</b>                        | <b>127</b>   |
|  | 101   | La fase attuativa                         |  |
| 12.2   | Che cosa sono esattamente gli O.S.A.?   | 15.1                                      | La sistematizzazione dei contenuti emersi durante il <i>brainstorming</i>                    |
|  | 103   |   | 127  |
| 12.3   | Dove trovo gli O.S.A. della mia disciplina e come faccio a individuare quelli richiesti dalla traccia del concorso? | 15.2                                      | La lezione partecipata   |
|  | 104   |   | 128  |
| 12.4   | Come definire gli O.S.A.? Partiamo dai verbi...   | 15.3                                      | Cassetta degli attrezzi  |
|  | 105   |   | 130  |
| 12.5   | Come definisco le competenze distinguendole dalle abilità? L'importanza del "contesto"                              | 15.4                                      | Ora tocca a te!  |
|  | 106   |   | 131  |
| 12.6   | Cassetta degli attrezzi   | <b>Capitolo 16</b>                        | <b>135</b>   |
| 12.7   | Ora tocca a te!   | La verifica formativa o <i>in itinere</i> |  |
|  | 108   | 16.1                                      | Che cos'è e a cosa serve la verifica <i>in itinere</i> ? Definizione e riferimenti normativi |
|  | 108   |   | 135  |
| <b>Capitolo 13</b>   | <b>111</b>  | 16.2                                      | In che cosa consistono le verifiche <i>in itinere</i> ?                                      |
| La verifica dei prerequisiti                               |   |   | 136  |
| 13.1   | Che cos'è e a che cosa serve la verifica dei prerequisiti?  | 16.3                                      | Un esempio concreto  |
|  | 111   |   | 138  |
| 13.2   | Come posso realizzare in classe una verifica dei prerequisiti?  | 16.4                                      | Quali TIC posso utilizzare?  |
|  | 113   |   | 138  |
| 13.3   | Come posso progettare una verifica dei prerequisiti inclusiva?  | 16.5                                      | L'alternativa analogica  |
|  | 114   |   | 140  |
| 13.4   | In quale altro modo posso svolgere la verifica dei prerequisiti?  | 16.6                                      | Come progetto una verifica <i>in itinere</i> inclusiva?                                      |
|  | 115   |   | 140  |
| 13.5   | Cassetta degli attrezzi   | 16.7                                      | Quali sono i compiti dell'insegnante durante una verifica <i>in itinere</i> di questo tipo?  |
| 13.6   | Ora tocca a te!   |   | 140  |
|  | 117   | 16.8                                      | Cassetta degli attrezzi  |
|  | 117   |   | 141  |
|  | 117   | 16.9                                      | Ora tocca a te!  |
|  | 117   |   | 144  |
|  | 117   | <b>Capitolo 17</b>                        | <b>147</b>   |
|  | 117   | La fase metacognitiva e l'autovalutazione |  |
|  | 117   | 17.1                                      | Metacognizione e autovalutazione   |
|  | 117   |   | 147  |
|  | 117   | 17.2                                      | Quali sono gli strumenti utili per l'autovalutazione?  |
|  | 117   |   | 148  |

|   |     |   |     |
|---|-----|---|-----|
| 17.3 Che cos'è e come si realizza un <i>exit ticket</i> ?                           | 149 | <b>Capitolo 20</b>  | 169 |
| 17.4 Cassetta degli attrezzi  | 151 | Verifica e valutazione sommativa: che cos'è e come la realizzo? |     |
| 17.5 Ora tocca a te!  | 152 | 20.1 Una definizione  | 169 |
| <b>Capitolo 18</b>  | 155 | 20.2 Cassetta degli attrezzi                                    | 171 |
| Come collocare la lezione simulata nell'ambito di un'UdA                            |     | 20.3 Ora tocca a te!  | 172 |
| 18.1 Quanto dura un'UdA?  | 155 | <b>Conclusioni</b>  | 173 |
| 18.2 I tre formati dell'UdA   | 156 | L'inizio di un nuovo viaggio                                    |     |
| 18.3 Il PECUP e altri riferimenti normativi   | 157 | <b>Bibliografia essenziale</b>                                  | 175 |
| 18.4 Cassetta degli attrezzi  | 159 | <b>Appendice</b>  | 177 |
| 18.5 Ora tocca a te!  | 160 | Videocorso  | 177 |
| <b>Capitolo 19</b>  | 163 | Audiolibro  | 178 |
| Il compito di realtà  |     | Link alle risorse digitali citate nel volume                    | 178 |
| 19.1 Come progettare un compito di realtà?  | 163 |   |     |
| 19.2 Un esempio concreto: <i>role-playing</i> e <i>debate</i> nel compito di realtà | 166 |   |     |
| 19.3 Come valutare il compito di realtà?  | 168 |   |     |