



# Crea la tua palestra digitale!

La Palestra digitale è un luogo inclusivo di apprendimento tra pari in cui tutte e tutti possono sperimentare in totale libertà nuovi strumenti e metodi didattici, utilizzando la tecnologia come “materiale da costruzione” e possono imparare giocando all’insegna dell’**Apprendimento Creativo**. Attraverso incontri strutturati e momenti di esplorazione libera, i partecipanti sono invitati a sperimentare tecnologie educative e strumenti digitali, con l’obiettivo di riflettere insieme sulle potenzialità didattiche. La tecnologia viene qui proposta come mezzo trasversale, capace di arricchire qualsiasi disciplina, favorendo la condivisione di buone pratiche e la crescita professionale in un contesto creativo e *peer-to-peer*.

Destinatari: Docenti della primaria e secondaria di primo grado

Discipline coinvolte: Tecnologia applicata trasversalmente a tutte le discipline

Attività progettata nell’a.s. 2025-2026 da:  
Unità EdTech LINKS



# Obiettivi



## Obiettivi di apprendimento

### **Al termine dell'attività, i discenti saranno in grado di:**

- Identificare e nominare diversi strumenti e tecnologie digitali applicabili alla didattica.
- Descrivere le principali funzioni e potenzialità didattiche degli strumenti tecnologici esplorati; spiegare come la tecnologia possa essere integrata trasversalmente nelle diverse discipline.
- Utilizzare in modo critico e creativo strumenti digitali per progettare attività didattiche innovative; sperimentare l'uso delle tecnologie in contesti educativi concreti.
- Riconoscere punti di forza, limiti e opportunità offerte dalle tecnologie per l'apprendimento; confrontare approcci didattici tradizionali e innovativi, valutando l'impatto delle tecnologie.
- Argomentare e valutare, in collaborazione con i colleghi, l'efficacia delle attività didattiche realizzate con il supporto delle tecnologie.
- Progettare e documentare attività didattiche, integrando in modo consapevole le tecnologie come veicolo per l'apprendimento; co-costruire, insieme ai colleghi, buone pratiche e modelli replicabili per l'utilizzo delle tecnologie in classe.

### **Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:**

- La metodologia dell'apprendimento creativo
- I principi base di funzionamento degli strumenti digitali a disposizione nella propria scuola

# Metodologie e valutazione



## Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input checked="" type="checkbox"/> Peer tutoring          |
| <input type="checkbox"/> Debate                               | <input type="checkbox"/> Problem-based learning            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale   | <input checked="" type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo                       | <input type="checkbox"/> Altro: .....                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale          |  |

## Cosa valutare

**Per valutare se gli obiettivi sono stati raggiunti, osserva:**

- La capacità dei partecipanti di identificare e nominare correttamente gli strumenti e le tecnologie digitali presentate.
- La chiarezza con cui i partecipanti descrivono le funzioni e le potenzialità didattiche degli strumenti, e come spiegano la possibile integrazione trasversale nelle discipline.
- La capacità di utilizzare in modo critico e creativo gli strumenti digitali nella progettazione di attività didattiche e nella sperimentazione concreta in contesti educativi.
- La capacità di riconoscere punti di forza, limiti e opportunità degli strumenti tecnologici, e di confrontare approcci didattici diversi valutando l'impatto delle tecnologie.
- La capacità di argomentare, anche in gruppo, l'efficacia delle attività svolte con il supporto delle tecnologie, proponendo eventuali miglioramenti.
- La produzione e la documentazione di attività didattiche originali che integrano consapevolmente la tecnologia, e la co-costruzione di buone pratiche replicabili con i colleghi.

**Puoi valutare l'attività mediante:**

Griglie di osservazione, momenti di confronto tra pari e semplici strumenti di auto-valutazione per raccogliere queste evidenze durante e al termine dell'attività.



# Preparazione

## Durata

3 ore

## Setting d'aula

- Tavoli a isola per favorire il lavoro in gruppo
- Materiali e strumenti disposti sui tavoli (tecnologici e creativi)
- Sedie mobili per facilitare la collaborazione
- LIM o proiettore
- Spazio libero per attività pratiche

## Tecnologie e strumenti

- Device (pc e/o tablet)
- LIM o videoproiettore
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- Materiali di riciclo
- Strumenti tecnologici (es LEGO Spike, Ozobot, micro:bit, beebot, makey makey, ...)

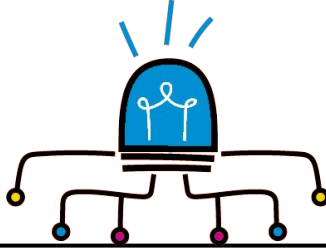
## Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Organizzare la logistica dell'aula: prevedere tavoli a isola o spazi per favorire il lavoro a gruppi; assicurarsi che ci sia una LIM o un videoproiettore per la condivisione della presentazione.
- Preparare una breve presentazione che spieghi obiettivi e le fasi dell'attività.
- Verificare che i device e gli strumenti tecnologici siano carichi
- Verificare che nei device siano presenti gli applicativi per svolgere le attività
- Preparare template stampati o digitali per la progettazione e la documentazione delle attività
- Predisporre materiali di cancelleria, materiali di riciclo, kit creativi sui tavoli per le attività pratiche.



# Scaletta

Durata	Azioni facilitatore e partecipanti		Strumenti
5 min	Ice breaking: presentazione e allineamento emotivo	<p>Il facilitatore introduce l'attività, invita ogni partecipante a scegliere e raccontare quale "cane" si sente per rompere il ghiaccio e favorire il clima di gruppo.</p> <p>I partecipanti condividono la propria risposta e ascoltano quelle degli altri, favorendo l'allineamento emotivo.</p>	<a href="#">Presentazione con "Which dog are you today?"; LIM</a>
5 min	Agenda della giornata.	<p>Il facilitatore presenta l'agenda, obiettivi e fasi dell'incontro, chiarisce le modalità di partecipazione.</p>	<a href="#">Presentazione; LIM</a>
15 min	Presentazione e spiegazione: Apprendimento Creativo	<p>Il facilitatore espone i principi dell'Apprendimento Creativo tramite slide e esempi; stimola domande e brevi riflessioni.</p> <p>I partecipanti ascoltano, intervengono e si confrontano sui principi presentati.</p>	<a href="#">Presentazione; LIM</a>
1,2 h	Libera esplorazione delle tecnologie presenti	<p>Il facilitatore dà indicazioni per l'esplorazione, supporta, risponde a domande, gioca e sperimenta insieme ai gruppi.</p> <p>I partecipanti esplorano liberamente gli strumenti e le tecnologie disponibili, sperimentano in piccoli gruppi, annotano osservazioni e idee.</p>	Materiale creativo Device Strumenti tecnologici presenti
20 min	Analisi SWOT semplificata delle tecnologie	<p>Il facilitatore guida la riflessione collettiva: propone la griglia SWOT, facilita la discussione sui punti di forza, debolezze, opportunità e rischi delle tecnologie esplorate.</p> <p>I partecipanti contribuiscono all'analisi SWOT con osservazioni e idee.</p>	<a href="#">Presentazione; LIM</a>
40 min	Progettazione attività didattica con l'utilizzo degli strumenti	<p>Il facilitatore spiega la consegna, distribuisce i template, supporta la progettazione in gruppo, risponde a domande e stimola la collaborazione.</p> <p>I partecipanti lavorano in gruppo per progettare una breve attività didattica che integri le tecnologie esplorate, compilando il template e condividendo idee.</p>	Device; Template stampati o digitali
20 min + 5 min di saluti	Restituzione e attività didattiche	<p>Il facilitatore organizza la restituzione, invita i gruppi a presentare le attività progettate e facilita il confronto per favorire contaminazione di idee tra i partecipanti.</p> <p>I partecipanti presentano il lavoro del proprio gruppo, partecipano alla discussione finale e raccolgono feedback.</p>	LIM, template compilato



# Condivisione di materiali prodotti

## Crea *la* TUA Palestra

### in CINQUE Step

1



Organizza uno spazio nel quale disporre i **banchi ad isola** per promuovere la cooperazione tra i partecipanti, ma non limitarti ai banchi! Sfrutta anche **altre aeree**, come ad esempio la superficie del pavimento, il giardino, una sala relax, ...

2



Metti a disposizione dei partecipanti vari **device** (pc, tablet, ...), **materiali** unplugged (pennarelli, fogli, forbici, led, pile, morsetti, materiali di recupero, stoffe...), kit a disposizione e alcuni **semplici progetti** già montati con cui sperimentare liberamente.

3



Per far vivere un'esperienza positiva anche ai partecipanti neofiti metti a disposizione dei **progetti semplici** così che tutti possano giocarci liberamente (pavimento basso). Tuttavia seleziona anche strumenti adatti per i più esperti, i quali possano sperimentare progetti a **complessità crescente** (soffitto alto). Inoltre, per includere e accogliere le **diverse passioni e predisposizioni** di tutti non limitare la tipologia di strumenti e kit (pareti larghe).

4



Lascia che i partecipanti si lascino ispirare dai materiali (**immagina**). Puoi provare a dare un tema della giornata ("La giornata della Terra", ...), così da facilitare la creazione di un progetto (**crea**), senza la paura del foglio bianco. Collaborando in gruppi, sarà ancor più facile giocare con il proprio progetto (**gioca**), condividere idee e processi ed infine riflettere insieme (**condividi e rifletti**) per far ricominciare il processo creativo.

5

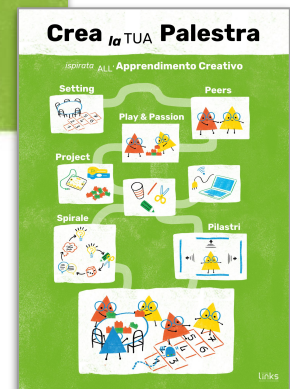


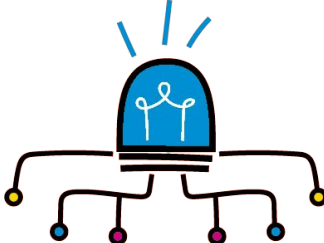
Ricorda: un **facilitatore** è innanzitutto un partecipante! Non puoi sapere come funzionano tutti gli strumenti, ma puoi imparare con i tuoi partecipanti. Un problema da risolvere, una sfida da affrontare, un progetto da creare rendono l'apprendimento più efficace. È ammesso provare, **sbagliare** e riprovare :)



La **Palestra** è un luogo **inclusivo** di **apprendimento tra pari** in cui **tutta** possono sperimentare in totale **libertà** nuovi strumenti e metodi didattici, utilizzando la tecnologia come "**materiale da costruzione**" e **tutta** possono **imparare giocando** all'insegna dell'*Apprendimento Creativo*.

links





## Consigli e note

Questa Palestra Creativa si ispira ai principi dell'Apprendimento Creativo, una metodologia educativa che valorizza la sperimentazione, la collaborazione e la costruzione attiva di conoscenza. L'Apprendimento Creativo affonda le sue radici nel costruttivismo di Jean Piaget, secondo cui la conoscenza si sviluppa attraverso l'interazione con l'ambiente. Seymour Papert, allievo di Piaget, ha poi elaborato il costruzionismo, sottolineando come l'apprendimento sia più efficace quando le persone costruiscono artefatti tangibili e condividono le proprie creazioni. Successivamente, Mitchel Resnick e il gruppo Lifelong Kindergarten del MIT di Boston hanno ampliato questi principi, promuovendo ambienti e strumenti digitali che stimolano la creatività, la collaborazione e la sperimentazione. La differenza principale tra costruttivismo e costruzionismo risiede nell'importanza attribuita alla costruzione di oggetti concreti come veicolo per apprendere, oltre alla semplice costruzione mentale delle idee. La Palestra Creativa propone quindi attività che incoraggiano la sperimentazione sia con strumenti digitali che con materiali tradizionali, favorendo un approccio inclusivo e trasversale a tutte le discipline.

La Palestra può essere organizzata più volte durante l'anno, aumentando progressivamente la complessità delle attività e delle tecnologie esplorate, in modo da offrire percorsi personalizzati e progressivi.

È frequente che i colleghi considerino gli strumenti tecnologici come attività separate dalle proprie discipline, o li associno esclusivamente all'insegnamento della tecnologia. Per valorizzare il potenziale trasversale di questi strumenti, è importante promuovere una visione in cui la tecnologia diventa un mezzo creativo e interattivo a supporto di tutte le aree disciplinari. Favorire l'esplorazione libera e la sperimentazione consente di scoprire come le tecnologie possano essere integrate in modo originale nei diversi contesti didattici, stimolando la partecipazione, la collaborazione e la creatività.

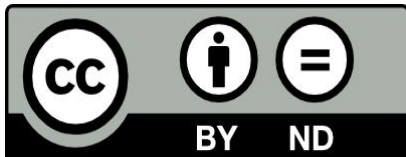
La fase di progettazione delle attività didattiche è pensata principalmente per i docenti: possono lavorare in gruppo per ideare e documentare nuove pratiche. Nel caso si lavori con studenti, questa fase può essere adattata e resa più guidata, calibrata in base all'età e alle competenze dei partecipanti. Gli studenti possono sperimentare gli strumenti digitali e creativi attraverso l'esplorazione libera, eventualmente partendo da un tema suggerito che orienti la loro ricerca e le attività. In questo modo, si favorisce la curiosità, la scoperta autonoma e la creatività, mantenendo comunque un quadro di riferimento che aiuti a collegare l'esperienza agli obiettivi didattici.

# Licenze

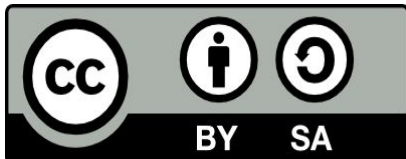
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento  
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



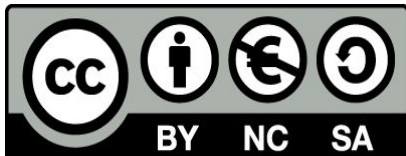
CC BY  
Attribuzione



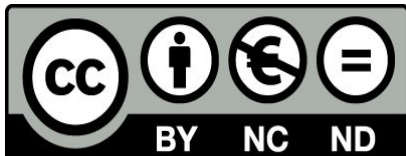
CC BY-ND  
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA  
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA  
Attribuzione - Non Commerciale -  
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND  
Attribuzione - Non Commerciale - Non  
Opere Derivate