

### **Temi di progetto: 1. la relazione scuola-territorio**

La qualificazione del rapporto scuola-territorio rappresenta da sempre uno dei temi più significativi dell'innovazione scolastica. Al suo interno possono essere individuate diverse possibili progettualità: quella che polemizzando contro la dimensione spesso artificiosa dei saperi della scuola tradizionale propone una progettazione educativa in grado di confrontare gli allievi con i saperi caldi dell'ambiente, anche con riferimento alle nuove esperienze e competenze legate al mondo della digitalizzazione; quella che richiede di valorizzare dentro scuola le risorse/competenze culturali maturate dagli allievi nei tempi extrascolastici; quella che postula l'idea di un sistema formativo integrato capace di far interagire dialetticamente apprendimenti scolastici formali e apprendimenti ambientali; quella che colloca la relazione scuola-territorio all'interno del più complesso tema dell'educazione alla cittadinanza attiva...

1. Come rilevare in modo approfondito le risorse formali e informali dell'ambiente verso un "atlante delle opportunità formative" del territorio, da tenere costantemente aggiornato?
2. Come costruire un "libro di testo" le cui pagine ipertestuali siano realizzate dagli allievi attraverso progressive ricerche d'ambiente?
3. Come fare interagire saperi ambientali (legati all'esperienza reale e/o a quella virtuale) e saperi disciplinari?
4. Come attivare scambi di risorse/competenze ambientali tra gli allievi?
5. ...

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>1a) Territorio come oggetto di ricerca</b>	Rientrano in questo modello esperienze educative nelle quali la scuola assume i saperi ambientali come oggetto consistente di studio e di ricerca utilizzando strumentazioni digitali. L'attività può essere realizzata direttamente dalla scuola, ma è tanto più significativa quanto più assume caratteristiche interdisciplinari ed individua come 'co-docenti' esperti di saperi ambientali (oggetti, situazioni, problemi...) non appartenenti al mondo della scuola.
<b>1b) Territorio come sede di agenzie formative parallele e integrate</b>	Il modello si riferisce all'ipotesi del cosiddetto 'sistema formativo integrato'. Tale ipotesi prevede che la scuola stabilisca rapporti convenzionali con agenzie formative di territorio (pubbliche e private, ma comunque intenzionalmente formative) finalizzati alla conduzione di esperienze formative significative di natura disciplinare e interdisciplinare. Il rapporto con le agenzie formative di territorio può prevedere a livelli di minima la loro utilizzazione come 'aule didattiche decentrate', nelle quali l'esperienza educativa è gestita dai responsabili delle agenzie stesse, a livelli di massima progetti educativi progettati di comune accordo tra insegnanti ed operatori delle agenzie.
<b>1c) Territorio come sede di agenzie di sostegno/recupero</b>	Rientrano in questo modello esperienze extrascolastiche nelle quali agenzie formative di territorio pubbliche o private erogano esperienze educative di recupero o sostegno rivolte a studenti che incontrano difficoltà nel tenere il passo con l'insegnamento scolastico. Il modello riveste un particolare significato se l'intervento di recupero e sostegno non assume connotazioni meramente doposcolastiche, ma nasce da progettazioni condivise tra insegnanti curricolari e operatori/volontari responsabili dell'intervento extrascolastico.
<b>1d) territorio come luogo di cittadinanza attiva)</b>	Il modello si riferisce ad esperienze nelle quali la scuola guida gli allievi alla conoscenza di specifiche problematiche del territorio e all'assunzione di comportamenti di partecipazione attiva alla loro rappresentazione o anche risoluzione. La chiave educativa del modello riguarda la necessità di promuovere nell'allievo un atteggiamento di assunzione di responsabilità personale e sociale nei confronti dell'ambiente circostante in funzione di una più complessiva stimolazione dell'empowerment e della capacità di progettazione esistenziale e sociale.

## **Temi di progetto: 2. Il rapporto con le famiglie**

Il rapporto con gli ambienti familiari costituisce uno dei nodi cruciali della scuola contemporanea, chiamata a farsi carico dell'esigenza di una formazione complessiva dei discendenti in un momento storico in cui i modelli pedagogici familiari sembrano essere straordinariamente in crisi di fronte all'esplosione del fenomeno della diversità. Non solo di quella connessa con le migrazioni, ma anche e prima di tutto di quella legata alla post-modernità e alle sue ricadute sulle abitudini, i comportamenti, i valori dei residenti "storici". Le forme della partecipazione sociale previste dai "Decreti Delegati" del 1974 appaiono del tutto inadeguate a consentire anche soltanto lo scambio delle informazioni. Il clima socio-culturale dominante ed alcuni aspetti delle riforme che si sono succedute portano molti genitori a considerare la scuola come una sorta di servizio "a domanda individuale". Di converso nella scuola stanno vistosamente riaffiorando proposte di natura classista, a volte malamente camuffate sotto l'idea di personalizzazione, nelle quali la riproposizione della necessità dell'alfabetizzazione rispetto ai saperi "forti" della scuola rischia di aprire a nuove e vecchie forme da un lato di selezione, dall'altro di assistenzialismo.

In questo quadro:

1. Come organizzare in modo efficace ed efficiente lo scambio di informazioni tra scuola e ambienti familiari?
2. Come realizzare momenti di "formazione alla genitorialità"?
3. Come costruire ambienti di discussione permanente sui temi dell'educazione con le famiglie e tra le famiglie?
4. Come gestire le inevitabili micro/macro conflittualità tra scuola e famiglie e tra famiglie e come supportare necessarie forme di "solidarietà"?
5. ....

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>2a) L'informazione tra scuola e famiglie</b>	Rientrano in questo modello esperienze innovative di informazione sia nella direzione che va dalle scuole alle famiglie, sia in quella che va dalle famiglie alle scuole che prevedano l'utilizzazione significativa di supporti digitali offline o online. Tali esperienze assumono particolare significato laddove presentino caratteristiche di continuità e di raggiungimento diffuso dei contesti familiari.
<b>2b) La collaborazione didattica tra scuola e famiglie</b>	Sono riferibili a questo modello esperienze che prevedano l'assunzione di specifici ruoli educativi di esponenti dei contesti familiari degli allievi all'interno di progettazioni didattiche elaborate dalla scuola. Tali esperienze possono prevedere sia la presenza dei genitori nel contesto scolastico, sia la loro partecipazione attiva come esperti nell'ambito di sequenze di ricerca d'ambiente, sia la collaborazione delle famiglie a momenti didattici gestiti con modalità telematiche.
<b>2c) collaborare sul piano tecnico</b>	Fanno riferimento a questo modello le esperienze nelle quali esponenti dei contesti familiari sono coinvolti nella conduzione di aspetti dell'esperienza scolastica più o meno rilevanti, ma comunque solo su un piano di collaborazione tecnico-organizzativa: quindi, con una valenza più funzionale che educativa.
<b>(2d) attivare dibattito tra i modelli educativi delle famiglie)</b>	Rientrano in questo modello esperienze nelle quali l'ambiente scolastico si propone intenzionalmente (attraverso iniziative formali o informali) come luogo di confronto tra i modelli educativi familiari sia sul piano delle interpretazioni teoriche dei ruoli parentali sia su quello dei concreti atteggiamenti educativi da assumere nei diversi contesti problematici del quotidiano.

### ***Temi di progetto : 3. La stimolazione dell'apprendimento metacognitivo***

Di fronte alla crescita esponenziale delle informazioni e delle competenze che il cittadino contemporaneo deve possedere e alla loro continua trasformazione nonché sulla base dei risultati più accreditati della ricerca sull'apprendimento, la scuola da tempo dichiara nei suoi documenti programmatici di dover svolgere un lavoro educativo di natura prevalentemente metacognitiva. Di dovere, cioè, operare nella prospettiva dell'imparare ad imparare, attraverso la promozione di esperienze significative di riflessione sull'apprendimento che rendano progressivamente i discenti capaci di management culturale, di essere protagonisti consapevoli dell'evoluzione delle loro conoscenze e competenze, di possedere gli strumenti per proseguire in modo continuativo percorsi di acquisizione critica di nuovi saperi.

In questo quadro:

1. Come far convivere la promozione degli apprendimenti primari (alfabetizzazione di base) con quella dei cosiddetti deuteroprendimenti (alfabetizzazione secondaria)?
2. Come combinare l'esigenza metacognitiva con l'attuale dimensione di eterogeneità delle classi e la conseguente disomogeneità di padronanza degli apprendimenti primari?
3. Come convenzionare tra insegnanti strumenti comuni di management culturale e di riflessione sull'evoluzione degli apprendimenti?
4. Come elevare il livello metacognitivo di esperienze da sempre proposte nelle buone pratiche scolastiche, quali quelle della documentazione condivisa dagli allievi delle tappe evolutive di un percorso di apprendimento o quelle del trasferimento dei saperi appresi in differenti schemi di presentazione e rappresentazione?
5. ....

	<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>3a) Rielaborazione/ricerca di contenuti attraverso strumenti tecnologici</b>		<p>Rientrano in questo modello le esperienze nelle quali le informazioni e competenze proposte vengono perseguite all'interno di percorsi che assegnano forte rilevanza agli strumenti e alle procedure attraverso le quali le competenze stesse vengono acquisite. Nelle quali cioè si pone particolare attenzione ai processi di costruzione del sapere piuttosto che alla quantità dei saperi prodotti. Allo stesso modello fanno riferimento esperienze nelle quali saperi già acquisiti vengono elaborati e organizzati secondo differenti mappe concettuali.</p>
<b>3b) Costruzione di "applicazioni" di saperi</b>		<p>Il modello raccoglie esperienze scolastiche nelle quali saperi precedentemente acquisiti vengono analizzati con uso di applicativi a base digitale per individuarne ricadute operative funzionali alla soluzione di problemi astratti o concreti. Tali esperienze saranno tanto più significative quanto più i saperi da analizzare per determinarne applicazioni apparterranno a statuti disciplinari diversi richiedendo quindi collegamenti e interazioni di natura interdisciplinare.</p>
<b>3c) Formalizzazione diversificata di saperi appresi</b>		<p>Fanno parte del modello le esperienze che prevedono l'attivazione di competenze di formalizzazione differenziata di saperi posseduti attraverso strumenti a base digitale. La riformulazione dei saperi può essere resa necessaria dalla volontà di rappresentarli secondo "linguaggi" differenziati, o semplicemente in funzione di utilizzazioni diverse o anche di una loro presentazione a interlocutori diversi.</p>
<b>(3d) Riflessività identitaria: competenze/comportamenti)</b>		<p>Rientrano in questo modello esperienze nelle quali gli studenti vengono chiamati (alla stregua di "professionisti riflessivi") a riflettere attraverso l'uso di nuove tecnologie su come informazioni e/o competenze maturate abbiano influito o stiano influenzando sull'evoluzione della loro identità personale: in altri termini su come lo sviluppo del loro percorso educativo stia stimolando in loro l'assunzione consapevole di comportamenti diversi travalicando quindi il piano delle competenze disciplinari ed intervenendo sulla progressiva definizione della progettualità esistenziale individuale e sociale.</p>

#### ***Temi di progetto: 4. La promozione di un approccio all'apprendimento di tipo socio-costruttivista***

Il dibattito socio-pedagogico contemporaneo sull'apprendimento tende a dare particolare e crescente rilievo alle forme "sociali" di costruzione della conoscenza sostenendo modalità didattiche che vanno ben oltre le frontiere soltanto strumentali del "lavoro di gruppo" per aprire agli scenari del cooperative learning e comunque di tutte le possibili forme della peer education. Tutto questo, che trova sicuramente le sue radici nell'attivismo pedagogico, può poi essere collocato all'interno delle attuali possibilità di avviare logiche e prassi di "comunità d'apprendimento" utilizzando come supporto i nuovi applicativi del social networking. In questo quadro:

1. Come condurre esperienze significative di apprendimento secondo le strategie del cooperative learning?
2. Come avviare i discenti all'uso critico e consapevole di applicativi di social networking?
3. Come avviare e condurre percorsi di ricerca o comunque di costruzione attiva dei saperi che si colleghino in modo strutturale alle esigenze formative fatte valere dagli attuali curricula scolastici?
4. Come interpretare concretamente il ruolo del docente in processi di apprendimento di natura socio-costruttivistica?
5. ....

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>4a) Lavoro cooperativo guidato</b>	Si collocano nel modello esperienze di lavoro educativo di tipo cooperativo condotto dagli allievi con uso di nuove tecnologie sulla base di indicazioni teoriche ed operative fornite in modo esplicito e formale dagli insegnanti.
<b>4b) Lavoro cooperativo autonomo</b>	Si collocano nel modello esperienze di lavoro educativo di tipo cooperativo condotto dagli allievi secondo modalità operative che valorizzano al massimo il loro protagonismo individuale e di gruppo e la loro auto-determinazione e che vedono l'adulto non solo tollerare eventuali errori procedurali o di prodotto, ma anzi renderli elementi di sviluppo positivo del lavoro da svolgere.
<b>4c) Lavoro collaborativo docenti</b>	Si collocano in questo modello esperienze di lavoro educativo e didattico collegiale condotte dagli insegnanti con uso di nuove tecnologie online o offline. Tali esperienze possono riguardare sia la programmazione, sia la conduzione, sia la valutazione del lavoro con gli allievi. Possono inoltre riguardare la conduzione di percorsi condivisi di aggiornamento professionale.
<b>4d) Condivisione di applicativi tra scuola e casa</b>	Fanno parte del modello esperienze che vedono scuola e contesti familiari interagire significativamente con l'uso di nuove tecnologie nella conduzione di progetti educativi.
<b>(4e) Esperienze educative Social networking)</b>	Confluiscono nel modello esperienze nelle quali si sperimenta l'utilizzazione in sede educativa di una o più forme del cosiddetto social networking: dagli ormai consolidati ambienti virtuali di comunicazione rappresentati da forum, wiki, blog agli attuali ambienti di incontro rappresentati in modo crescente da ambienti virtuali come LinkedIn, Facebook, Twitter ... La scommessa di queste esperienze consiste nel riuscire a valorizzare le enormi potenzialità socio-costruttivistiche limitandone le derive consumistiche.

### **Temi di progetto: 5. La collaborazione a distanza e il gemellaggio interscolastico**

L'incontro/scontro nella socio-cultura contemporanea tra le opposte e compresenti istanze della globalizzazione e della localizzazione chiede di operare per un allievo capace di confrontarsi con realtà lontane e diverse presentando in modo completo ed argomentato i propri messaggi, comprendendo i messaggi degli altri, accettando eventualmente forme di meticciamiento critico della propria cultura. In questo ambito, le nuove dimensioni della società della conoscenza trasformano da operazione marginale e spesso esclusivamente "filantropica" in esigenza imprescindibile l'esperienza del gemellaggio interscolastico e in generale quella della collaborazione con realtà "remote".

In questo quadro:

1. Come utilizzare gli strumenti della telematica per aprire relazioni con realtà educative remote?
2. Come combinare le diverse forme della collaborazione a distanza con il piano degli apprendimenti disciplinari da perseguire in classe?
3. Come tener conto e valorizzare le diverse forme di eterogeneità presenti nella classe ai fini di motivare e sostenere collaborazioni educative a distanza?
4. ....

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>5a) collaborazioni a distanza e gemellaggi con modi prevalentemente guidati</b>	Fanno parte del modello esperienze in cui l'idea base dell'incontro virtuale nasce dagli insegnanti e segue percorsi procedurali da loro definiti e controllati. Tali esperienze sono per lo più condotte solo nei tempi scolastici e acquistano particolare significato se si integrano con il piano dei saperi curricolari.
<b>5b) collaborazioni a distanza e gemellaggi con modi prevalentemente partecipati</b>	Rientrano nel modello esperienze nelle quali viene valorizzata la motivazione e l'iniziativa autonoma degli allievi dando luogo a incontri virtuali con realtà educative remote che possono eventualmente dar vita a relazioni interpersonali gestite individualmente dagli allievi in tempi e contesti anche extrascolastici. Quindi, anche al di fuori di una programmazione di natura curricolare.
<b>(5c) uso dello scambio telematico per l'apprendimento linguistico)</b>	Rientrano in questo modello esperienze educative nelle quali l'attuale possibilità offerta dagli applicativi della telematica di collegarsi in modo efficiente e non costoso con realtà remote viene sfruttata in modo formale e significativo per sostenere l'apprendimento linguistico su livelli sia motivazionali, sia di effettivo sostegno di specifici apprendimenti disciplinari.

### **Temi di progetto: 6. La scuola dell'inclusione**

La scuola dell'inclusione è quella che riesce a raccogliere la sfida delle diversità vecchie e nuove: da quelle legate a caratteristiche psicofisiche individuali, a quelle connesse con lo svantaggio sociale, a quelle, infine, strutturalmente legate alle infinite forme della differenza (di genere, di lingua, di cultura, di abitudini...); Progettare e realizzare inclusione significa realizzare un ambiente educativo in grado di rispondere dialetticamente agli opposti diritti all'uguaglianza e alla diversità, progettando modalità di insegnamento attente a garantire a tutti i discenti sia percorsi di acquisizione delle competenze che assicurino il possesso di saperi condivisi essenziali per l'inserimento nella società, sia esperienze educative aperte alle specifiche motivazioni, risorse, visioni culturali del singolo discente. In questo quadro:

1. Come progettare un ambiente educativo che dia spazio all'istanza dell'individualizzazione e assicuri pertanto percorsi di apprendimento strutturato, momenti di valutazione formativa, tempi e materiali per un recupero che consenta a tutti di raggiungere gli stessi obiettivi?
2. Come progettare un ambiente educativo aperto all'istanza della personalizzazione, in grado cioè di consentire a singoli discenti o gruppi di discenti di realizzare esperienze educative di natura personale, fondate su scelte specifiche individuali?
3. Come condurre momenti di accoglienza permanente della diversità?
4. Come coinvolgere le famiglie nella valorizzazione delle diversità individuali e, nello stesso tempo, nel perseguimento di finalità educative condivise?
5. ...

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>6a) attività inclusive gestite dagli studenti</b>	Rientrano nel modello esperienze che vedono gli studenti utilizzare strumentazioni digitali per la produzione di iniziative volte a facilitare l'inclusione scolastica di se stessi o di altri studenti in un clima complessivo di natura cooperativa che valorizza il protagonismo individuale e di gruppo.
<b>6b) attività inclusive gestite dai docenti</b>	Rientrano nel modello esperienze di uso delle nuove tecnologie in direzione inclusiva progettate e realizzate dagli insegnanti in modo diretto o attraverso la fornitura di indicazioni agli studenti e la definizione del quadro organizzativo complessivo.
<b>6c) creazione di spazi inclusivi virtuali</b>	Rientrano nel modello esperienze che prevedono forme di inclusione stimolate e condotte in ambienti virtuali. La significatività di tali esperienze è in gran parte collegata alla effettiva possibilità di trasferire dimensioni inclusive verificate in contesti virtuali nella pratica quotidiana dei contesti reali.
<b>6d) inclusione di studenti assenti</b>	Si collocano in questo modello esperienze nelle quali la telematica viene utilizzata per dare continuità alla relazione educativa con studenti provvisoriamente assenti per medi/lunghi periodi a causa di situazioni di malattia, di dislocazione geografica della famiglia, ecc.
<b>(6e) Individualizzazione)</b>	Nel modello si collocano esperienze che utilizzano il sistema complesso dei sussidi online e offline per sostenere percorsi di apprendimento rivolti a studenti che necessitano di strategie didattiche particolari in funzione di quadri più o meno complessi di disabilità individuali.

### **Temi di progetto: 7. L'apprendimento interdisciplinare**

L'organizzazione del sapere per discipline è una delle caratteristiche della scuola tradizionale. Non mancano nella storia della pedagogia i contributi di chi (per esempio, Bruner) ha sottolineato la valenza dell'approccio disciplinare al sapere valorizzando il ruolo delle singole discipline come altrettante 'finestre aperte' sul patrimonio culturale. Non mancano altresì le denunce di un approccio disciplinare che non riesce a educare alla complessità dei singoli problemi culturali, al loro essere, sempre, luogo di incontro tra approcci disciplinari diversi.

Certamente la scuola contemporanea, pur rimanendo strutturalmente disciplinarista, non può rinunciare alla produzione significativa di esperienze di apprendimento olistiche nelle quali i contenuti di apprendimento vengono affrontati in modo multidisciplinare e interdisciplinare.

- In questo quadro:
1. Come progettare percorsi educativi multidisciplinari, in cui uno stesso argomento venga contemporaneamente affrontato da discipline diverse?
  2. Come progettare percorsi educativi interdisciplinari, in cui uno stesso argomento venga trattato in modo strutturalmente congiunto da più discipline che uniscono il loro linguaggio e i loro strumenti di ricerca?
  3. Come elaborare modelli di valutazione capaci di misurare ed apprezzare il perseguimento da parte dei discenti di competenze olistiche all'interno di progetti di problem solving e di case study?
  4. ...

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>7a) esperienze di insegnamento/apprendimento multidisciplinare</b>	Si collocano nel modello esperienze di tipo multidisciplinare che prevedono l'uso di nuove tecnologie per l'erogazione di insegnamenti concertati dagli insegnanti in modo tale da affrontare nello stesso periodo gli stessi argomenti secondo diverse prospettive disciplinari.
<b>7b) esperienze di ricerca multidisciplinare</b>	Rientrano nel modello esperienze di costruzione degli apprendimenti che prevedono l'uso di nuove tecnologie per valorizzare la partecipazione attiva degli studenti in percorsi programmati in modo che discipline diverse affrontino le stesse tematiche in tempi omogenei.
<b>(7c) esperienze di ricerca interdisciplinare)</b>	Rientrano nel modello esperienze di costruzione degli apprendimenti con uso di nuove tecnologie che valorizzano la partecipazione attiva degli studenti in percorsi programmati in modo che discipline diverse interagiscano strutturalmente affrontando lo stesso argomento nello stesso periodo.

### **Temi di progetto: 8. La gestione della valutazione e del recupero**

La dimensione della valutazione occupa nella scuola tradizionale il ruolo che maggiormente interpreta i compiti di selezione ad essa da sempre assegnati. La scuola contemporanea, applicando in questo il dettato costituzionale, dovrebbe assolvere invece più a compiti di 'promozione' di ogni discente che a ruoli di certificazione, inevitabilmente classista, delle differenze.

In questo quadro da trent'anni l'innovazione didattica ha sottolineato i compiti prevalentemente formativi della valutazione: il suo dover essere, cioè, strumento al servizio della misurazione dei problemi e del tentativo da parte della scuola di risolverli con adeguate azioni di natura individualizzata, dal recupero al sostegno. L'uso formativo della valutazione diventa in questo contesto anche regolativo dell'azione di un insegnante capace di adeguare criticamente le proprie modalità di insegnamento ai bisogni formativi del singolo discente.

In questo quadro:

1. Come organizzare momenti significativi di autovalutazione che consentano per esempio, l'accesso a domande individuali?
2. Come predisporre materiali di recupero funzionali a specifici bisogni formativi?
3. Come realizzare progettazioni didattiche che consentano ai discenti di avere chiari i compiti di sviluppo loro assegnati?
4. Come costruire modalità efficaci di confronto valutativo tra docenti?
5. Come rappresentare e consegnare indicazioni di valutazione e di orientamento alle famiglie?
6. ...

<b>Modelli</b>	<b>Descrizione sintetica</b>
<b>8a) valutazione dei processi tramite rubriche di valutazione</b>	Rientrano nel modello esperienze di valutazione dei processi e dei prodotti di apprendimento effettuate attraverso l'uso delle cosiddette rubriche (o rubriche di valutazione).
<b>8b) costruzione di strumenti di autovalutazione da parte degli studenti</b>	Confluiscono nel modello usi delle nuove tecnologie per la progettazione e la conduzione di esperienze di autovalutazione. Tali esperienze possono prevedere anche la realizzazione di situazioni e ambienti video-ludici che permettano il controllo delle competenze in contesti motivanti.
<b>(8c) costruzione di portfoli</b>	Il modello raccoglie esperienze di documentazione sistematica attraverso l'uso di strumenti digitali delle competenze maturate nel tempo dallo studente in funzione di una migliore capacità di lettura della sua evoluzione, di una più attenta attività di progettazione e di orientamento.
<b>(8d) esperienze di valutazione formativa in rete</b>	Rientrano nel modello esperienze di utilizzazione di strumenti telematici per consentire in tempo reale, anche al di fuori del contesto scolastico, l'effettuazione di autovalutazioni del proprio operato da parte degli studenti. Tali esperienze possono permettere interventi puntuali ed efficaci di deannage che sostengano e motivino lo studente nel proseguimento di attività di studio individuale.