

**INNOVAZIONI DIDATTICHE UTILIZZATE E
CONTEMPLATE NELL'ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI
(Voce 10)**

I punteggi sono stati attribuiti a seconda della quantità di innovazioni utilizzate e delle ore ad esse dedicate come indicato nella tabella-punteggi (cfr. allegato all'informativa alle organizzazioni sindacali > Collegio Docenti del 03/09/2018 > documento "9-informativa_bonus_2017-18.pdf"),

Fondamentale per il riconoscimento dell'innovazione la ricaduta in classe visibile tramite la creazione di prodotti finiti e/o verifiche sul lavoro svolto e/o momenti metacognitivi (es. riflessioni scritte prodotte dagli alunni).

Ciascuna tipologia d'innovazione è stata contrassegnata con una sigla facendo così giungere all'elenco che segue:

- a. A.S. = Apprendimento Sociale Cooperative Learning, lavori coppie o piccoli gruppi, peer tutoring e jig-saw
- b. A.L. = Apprendimento ludico: organizzazione di giochi didattici (es. scacchi, Gioco dell'oca con piccole difficoltà da superare)
- c. A.P. = Adesione a Progetti esterni per arco di tempo definito;
- d. D. = Drammatizzazioni e role playing
- e. E.A.S.= Episodi di apprendimento situato
- f. F.C. = Flipped classroom;
- g. L. = Laboratorio/coding
- h. T.E.= Testimonianza esterna
- i. T.I.C. = Utilizzo LIM, ppt, uso diversi sw;
- j. V.P. = Visiting professor (osservazione colleghi e scambio classi)