

Tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curricolo

Dirigente Scolastico: **Guido Rampone**

L'espressione «setting pedagogico» è oggi molto usata nel lessico delle scienze dell'educazione. La sua diffusione è avvenuta in concomitanza con il **cambiamento di prospettiva** che, da un ventennio a questa parte, è stato registrato in campo psicopedagogico.

Si parla in proposito del passaggio dal *paradigma dell'insegnamento* a *quello dell'apprendimento*: da una visione incentrata sull'insegnamento (*che cosa insegnare*) si è passati ad una prospettiva focalizzata sul soggetto che apprende e quindi sui suoi processi, con particolare attenzione a come è costruito il contesto di supporto all'apprendimento (*come facilitare, come guidare, come accompagnare gli allievi nella costruzione dei loro saperi, e perciò quali situazioni organizzare per favorire l'apprendimento*).

In un'accezione molto ampia, **l'ambiente di apprendimento** può essere **inteso come luogo fisico o virtuale**, ma anche come spazio mentale e culturale, organizzativo ed emotivo/affettivo insieme. Il termine ambiente, dal latino *ambire* "andare intorno, circondare", potrebbe dare l'idea degli elementi che delimitano i contorni dello spazio in cui ha luogo l'apprendimento.

È vero però che, se guardiamo alla conoscenza e al modo in cui si costruisce, non possiamo prendere in considerazione soltanto lo spazio; dobbiamo **osservare l'insieme** delle componenti presenti nella situazione in cui vengono messi in atto i processi di apprendimento. Il che vuol dire analizzare le condizioni e i fattori che intervengono nel processo: **gli insegnanti e gli allievi**, gli strumenti culturali, tecnici e simbolici.

Possiamo pertanto provare a definire **l'ambiente di apprendimento** come un contesto di attività strutturate, "intenzionalmente" predisposto dall'insegnante, in cui si organizza l'insegnamento affinché il processo di apprendimento che si intende promuovere avvenga secondo le modalità attese: ambiente, perciò, come "**spazio d'azione**" creato per stimolare e sostenere la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti. In tale "spazio d'azione" si verificano interazioni e scambi tra allievi, oggetti del sapere e insegnanti, sulla base di scopi e interessi comuni, e gli allievi hanno modo di fare esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale.

Le caratteristiche dell'ambiente: un modello europeo

In un recente studio condotto nelle scuole dell'Unione Europea per analizzare le Tendenze Innovative in ordine agli ambienti di apprendimento, con particolare *attenzione* al ruolo delle tecnologie d'informazione e di comunicazione (TIC), viene sottolineato che il concetto di "ambiente di apprendimento" è diventato attuale nel discorso educativo odierno e si è affermato come concetto ben definito in stretta connessione, da una parte, con **l'uso emergente delle tecnologie informatiche** per fini educativi, e dall'altra con le concezioni della psicologia di matrice costruttivista.

Tale indirizzo psicologico, infatti, enfatizza l'apprendimento come un **processo attivo e costruttivo** piuttosto che come acquisizione o ricezione di conoscenze. Se ne ricava un ruolo **dell'istruzione come processo che supporta la costruzione** delle conoscenze piuttosto che la loro trasmissione dall'insegnante all'allievo

Le conclusioni dello studio indicano che in tutti gli stati membri c'è una forte Tendenza ad **integrare nella didattica le tecnologie informatiche,** **considerate come chiave di volta per raggiungere gli obiettivi europei di istruzione nella società della conoscenza,** anche in vista di un apprendimento che duri tutta la vita e di un adattamento generale alle esigenze della società.

Dello studio europeo ci interessa la definizione di "ambiente di apprendimento", che mette in risalto una forte valenza sociale e razionale. L'ambiente è descritto come quell'insieme di situazioni educative caratterizzate da attività che coinvolgono insegnanti e allievi all'interno di una cornice di riferimento che comprende un notevole numero di componenti, costituite da risorse e regole. Allievi e insegnanti lavorano insieme con scopi comuni e l'apprendimento avviene in contesti fisici e virtuali, dentro o fuori la scuola, attraverso la cooperazione tra scuole e altre istituzioni, come ad esempio i musei.

Gli elementi dell'ambiente comprendono quattro livelli:

- *un livello esterno*: le politiche nazionali nel campo dell'educazione, i programmi nazionali;
- *un contesto organizzativo/istituzionale*: i finanziamenti, le infrastrutture tecnologiche, le modalità di gestione della scuola nel suo complesso;
- *l'ambiente di apprendimento in senso stretto*, in cui allievi e docenti interagiscono e in cui le TIC possono essere usate per supportare l'apprendimento;
- un ulteriore livello, più specifico, che fa riferimento *agli attori/persone coinvolti* nelle attività di insegnamento/apprendimento.

Gli ultimi due punti ci introducono all'interno del vero e proprio ambiente scolastico, inteso come ambiente di apprendimento. Ci è utile infatti conoscere gli elementi dell'ambiente che la ricerca prende in considerazione e che sono:

- il ruolo degli insegnanti e degli allievi;
- *gli obiettivi di apprendimento e i contenuti d'insegnamento;*
- *il modo* in cui insegnanti e allievi comunicano;
- la presenza di *tecnologie* e il modo in cui vengono usate;
- i modi in cui *le attività di apprendimento* vengono *progettate e attuate* (gli approcci disciplinari o interdisciplinari, le modalità di apprendimento cooperativo, il lavoro per progetti o di tipo laboratoriale...);

Il ruolo degli insegnanti e degli allievi

"È l'arte suprema dell'insegnante, risvegliare la gioia della creatività e della conoscenza" recita una celebre frase di **Albert Einstein**, indicando il ruolo prevalente dei docenti nella crescita educativa dei ragazzi. Un ruolo importantissimo e di grande responsabilità, spesso non valorizzato. Secondo una ricerca pubblicata sul *New York Times*, infatti, quando gli studenti vengono spinti a essere creativi e produttivi dimostrano di avere maggiori probabilità di essere imprenditoriali e compiere progressi tecnologici.

Essere un buon docente non risulta essere sempre un compito facile per tutti. Bisognerebbe seguire alcuni accorgimenti come non limitarsi alla trasmissione del sapere fine a se stesso, ma lasciare impresso nella mente dello studente un metodo di approccio che vada oltre lo studio, e non dimenticare di insegnare l'empatia ricordando l'esistenza del cortocircuito emozionale, concetto teorizzato dalla filosofa e psicologa Daniela Lucangeli per indicare situazioni di difficoltà emotiva che rendono difficile l'apprendimento.

Ogni volta che un bambino apprende qualcosa sperimenta emozioni che si tracciano nella memoria autobiografica di sé e traccia, oltre al ricordo dell'errore, l'emozione con cui apprende".

Gli obiettivi di apprendimento e i contenuti d'insegnamento

La scuola diceva Bruner rappresenta «L'ingresso della vita nella Ragione» ciò stava a significare che ogni alunno ha già delle competenze personali che non hanno a che vedere con le competenze trasversali ma rappresentano qualcosa in più. Per poter capire cosa effettivamente possano rappresentare le competenze personali è necessario, da parte degli insegnanti, una lettura olistica e nella scuola, la lettura olistica la si capisce dal profilo dello studente (indicazioni nazionali, pecup), dal quale si evincono:

le conoscenze, le abilità, le emozioni e gli atteggiamenti.

Le conoscenze, abilità, emozioni e atteggiamenti non sono altro che la bussola pedagogica dalla quale partire per creare ed indirizzare le azioni didattiche mirate sull'allievo.

Infine, acquistano importanza le caratteristiche degli attori coinvolti, in ordine alle loro motivazioni e alle conoscenze e abilità possedute.

In particolare, le componenti motivazionali, cognitive e metacognitive sono aspetti essenziali di cui tener conto.

L'apprendimento come processo

- Gli orientamenti più recenti descrivono l'apprendimento come un'abilità complessa, che risulta dall'interazione di processi cognitivi, metacognitivi, emotivo/motivazionali, sociali, e sottolineano il ruolo centrale dell'alunno nella costruzione dei saperi.
- Secondo la prospettiva della psicologia cognitivista l'apprendimento è un processo costruttivo: la conoscenza si costruisce, infatti, elaborando le informazioni provenienti dall'esterno e integrandole nelle strutture cognitive.

L'apprendimento evidenzia il ruolo attivo del soggetto e il carattere dinamico del processo: le informazioni in arrivo si saldano a quelle depositate in memoria con una costante relazione tra ciò che si acquisisce e ciò che già si sa: il tipo di conoscenze precedenti e il modo in cui sono organizzate funzionano da "filtro", influenzando le acquisizioni successive. Inoltre l'apprendimento, in particolare quello scolastico, è *interattivo*: infatti è il risultato di un processo che vede interagire una serie di variabili presenti nella situazione di insegnamento/apprendimento.

Le variabili possono incidere sul processo di apprendimento, tant'è che bisogna tener presente le caratteristiche del contenuto (ovvero la spiegazione), le scelte metodologiche;

le caratteristiche individuali di chi apprende in termini di conoscenze, abilità, stile cognitivo, atteggiamenti, motivazioni, emozioni senza tralasciare le attività cognitive richieste cioè i processi cognitivi dettati dalla memoria, attenzione e comprensione;

naturalmente queste azioni devono avere dei feedback che derivano dalle verifiche che possono attuarsi attraverso i compiti di realtà o semplicemente con dei riscontri. È importante saper condividere le esperienze e casomai ancor più importante è saper progettare insieme (agli altri colleghi) le UDA.

Queste attività dovranno necessariamente confluire in verifiche periodiche (solitamente al termine dell'uda) i cui risultati sono da **monito dell'operato dei docenti.**

L'attività cognitiva non è soltanto un processo individuale, ma ha una caratterizzazione fortemente sociale, infatti, è nei contesti sociali di interazione che si impara dagli altri e con gli altri ed è all'interno delle relazioni sociali in cui si è inseriti che si impara a condividere i significati che si attribuiscono alla realtà.

L'apprendimento scolastico è dunque il risultato delle interazioni che ogni ragazzo può attuare, nel corso delle attività che si realizzano in classe, con i compagni, gli insegnanti, gli altri adulti. Le conoscenze si costruiscono, infatti, in contesti di attività e pratiche in cui le persone interagiscono tra loro e con gli strumenti della propria cultura.

Non a caso Malaguti sosteneva che l'ambiente era visto come un educatore.

Attraverso i processi di discorso, gli scambi sociali, le mediazioni simboliche fornite dal linguaggio e dalla vita culturale si acquisiscono concetti, si impara a ragionare, a risolvere problemi; è insomma all'interno dell'attività che ha luogo il processo di costruzione di significati e di acquisizione di nuove conoscenze.

Il ruolo del docente nella progettazione di un ambiente efficace

Per la costruzione dell'ambiente di apprendimento **il docente pone in essere** una serie di azioni finalizzate a perseguire obiettivi di insegnamento/apprendimento, che sono azioni di pianificazione, attuazione e valutazione e sono in relazione a fattori didattici (il rapporto con i saperi), **psicopedagogici** (il rapporto con gli allievi e le loro caratteristiche), **organizzativi** (la gestione vera e propria dell'insegnamento in rapporto alla classe e all'esterno, ai tempi e modi dell'insegnare). Le modalità in cui il suo intervento sarà strutturato determinerà la qualità (il grado e il tipo) dei processi di apprendimento negli allievi.

Per facilitare l'organizzazione delle conoscenze e l'acquisizione di abilità in maniera attiva e costruttiva in tutti gli studenti (nessuno escluso), per agevolare altresì la costruzione di legami tra le nuove informazioni e quelle antecedenti, potrà essere necessario, a volte, un semplice arricchimento/ampliamento delle strutture di conoscenza (le cosiddette "mappe cognitive" o "reti di conoscenza"), altre volte una loro parziale modifica, in alcuni casi una completa ristrutturazione (nei processi di "scoperta", per esempio).

Per ognuna di queste modalità bisogna effettuare scelte specifiche in ordine ai contenuti, alla loro modalità di presentazione e agli aiuti da dare, in modo da consentire l'acquisizione di strutture di conoscenza ben organizzate.

Per aiutare gli allievi a costruire un sapere integrato e coeso diventa necessario aiutarli ad acquisire il "senso della disciplina", e cioè a diventare gradualmente consapevoli della funzione "organizzativa" che le discipline hanno, come costruzioni culturali che comportano specifici linguaggi, punti di vista, modi di concettualizzare l'esperienza, strumenti. (UDA trasversali)

Nel contempo, si rende necessario predisporre quelle condizioni che permettano di trasferire in altri ambiti i concetti e le procedure apprese, producendo così un apprendimento "flessibile" che consenta di utilizzare in situazioni nuove ciò che un ragazzo ha già imparato.

In tal senso termini quali ad esempio "**interdisciplinarietà**" vanno presi in seria considerazione dai docenti: il dialogo e l'interconnessione tra le discipline consentono di mettere qualcosa in comune per affrontare un particolare problema secondo un approccio integrato;

l'esercitarsi a guardare la realtà da punti di vista diversi permette di diventare flessibili e potenziare la plasticità del pensiero.

L'ampia ricerca nel settore ha dimostrato che **l'allievo può imparare ad imparare**, apprendendo non soltanto i contenuti, ma anche le modalità per affrontare ed eseguire un compito. Può imparare a riflettere sul proprio funzionamento mentale, a "gestire" il proprio apprendimento e a controllare le proprie attività cognitive.

Si tratta di avviare una didattica metacognitiva che abitui i ragazzi a riflettere sui propri percorsi cognitivi, a diventare consapevoli di se stessi come studenti, delle proprie abilità di studio, dei compiti che si devono affrontare; una didattica che porti gli allievi ad apprendere e usare le strategie più efficaci rispetto alla situazione e alle richieste del compito, e a diventare gradualmente capaci di regolare e gestire autonomamente la propria attività di studio (prevedere i risultati dello studio, pianificarlo secondo tempi e modi, monitorarlo, verificarne i risultati finali).

La complessità delle dinamiche motivazionali deve poi indurre gli insegnanti a vedere la motivazione da una nuova prospettiva rispetto al passato: un contesto di classe caratterizzato da emotività positiva e quindi da una considerevole base di fiducia e sicurezza, in cui si sviluppino relazioni significative induce, senza ombra di dubbio, i ragazzi a sentirsi più soddisfatti, a nutrire maggiore fiducia in sé e nelle proprie abilità, a percepire la propria "autoefficacia" e provare maggior interesse e motivazione ad apprendere. In una parola, stimola la loro capacità di autodeterminazione, portandoli ad assumersi la responsabilità primaria dell'apprendimento e a rivestire un ruolo attivo nell'esperienza scolastica

In tale ottica acquista pregnanza il concetto di "autoregolazione" (o apprendimento autoregolato) per indicare il controllo che l'individuo esercita sulle proprie azioni e attività rivolte al raggiungimento di obiettivi personali.

Ciò è vero per tutti i ragazzi e a maggior ragione per quelli in difficoltà di apprendimento o con ritardo mentale (lieve o moderato): gli studi in prospettiva metacognitiva evidenziano infatti l'importanza di affiancare ad interventi rivolti alle abilità ed ai processi cognitivi, altri interventi mirati a modificare le convinzioni che essi sviluppano come "persone che apprendono", su ciò che imparano e sui processi cognitivi che consentono o impediscono di imparare.

Parliamo di una comunità in cui i ragazzi, oltre ad apprendere conoscenze, tecniche e procedure, apprendono anche modi e relazioni sociali e pratiche collaborative. Si tratta di un lavorare insieme per costruire un saper fare.

*"Il gruppo dei coetanei può lavorare insieme per fare, ma soprattutto può lavorare insieme per pensare, cioè per decidere (...). Il gruppo fornisce un supporto in situazioni molto diverse, nel momento in cui serve mettere insieme gli elementi che ciascuno di noi ha pensato, in cui c'è **co-costruzione**, cioè una costruzione comune, un mettere insieme aggiungendo qualcosa di nuovo e diverso rispetto al risultato individuale"*

Con l'introduzione delle tecnologie multimediali nell'ambiente di apprendimento le modalità sociali di apprendimento aumentano, in quanto si sviluppa una maggiore interazione tra allievi e insegnanti e con gli strumenti tecnologici culturalmente determinati.

L'insegnante, acquista una funzione molto simile a quella di un esperto in un laboratorio scientifico o tecnico: *"...colui che guida il lavoro, che ne fa il monitoraggio, che sostiene l'attività dei ragazzi, che mantiene un'interazione discorsiva in presenza di tecnologie, materiali figurativi, verbali, grafici.*

Tutto ciò in un contesto in cui si opera, si organizza, si progetta, si costruisce conoscenza: un contesto in cui si sviluppa una motivazione intrinseca ad una conoscenza che è situata - cioè intimamente legata alla situazione particolare - e insieme distribuita, cioè suddivisa tra le persone, le fonti di informazione, i dati raccolti, le tecnologie che ne sostengono l'organizzazione, tra gli interlocutori - esperti e pari - con cui si comunica a distanza"

Metodologie didattiche e Strategie educative

Con il termine “**metodologie didattiche**” si intendono sia lo studio di metodi della ricerca pedagogica sia lo studio delle modalità dei processi di insegnamento/apprendimento. In sintesi si tratta di azioni strategiche di insegnamento, rese flessibili dal docente in base alle concrete situazioni formative e alle particolari caratteristiche degli alunni.

Con il termine “**strategie didattiche**” (strategie di insegnamento e di apprendimento) intendiamo un insieme di operazioni e di risorse pedagogiche che sono utilizzate, in modo pianificato e all'interno di un contesto pedagogico, per favorire il conseguimento degli obiettivi di apprendimento in base alle differenti caratteristiche degli alunni.

Oggi esistono tecniche e strategie didattiche per programmare in modo significativo l'apprendimento: **il ruolo principale dell'insegnante non dovrebbe più essere quello di colui che spiega, ma quello di sapere creare ricchi ambienti di apprendimento.**

Le neuroscienze ci spiegano che, passato il tempo in cui si era sicuri che il ragazzo ascoltava, studiava, capiva ciò che gli si spiegava, si è scoperto che oggi più che mai **s'impara facendo.**

Non solo: s'impara perché si fa qualcosa su ciò che si deve imparare e solo facendo si produce apprendimento.

Per questo si richiede che ogni insegnante, di qualsiasi disciplina, sappia attivare metodologie e strategie diverse per:
garantire un'offerta formativa personalizzabile (chi non impara con un metodo può imparare con un altro)
sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (per scoperta, per azione, per problemi, ecc.
promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti (alla lunga lo stesso metodo può annoiare)
preparare gli studenti a questo nostro mondo sempre più complesso.

Ogni studente, con i suoi bisogni e le sue necessità, i suoi limiti e le sue potenzialità, con i suoi stili, tempi e ritmi di apprendimento, il suo vissuto, le sue esperienze pregresse e il suo contesto di appartenenza ha bisogno di una **didattica “eclettica”**, che **adatti la metodologia all’alunno** e non viceversa.

E poiché la **didattica è considerata la scienza dell’insegnamento**, occorre che tutti gli insegnanti siano formati per poter elaborare strategie didattiche differenziate e inclusive per far raggiungere il successo formativo a tutti i loro studenti.

Ciò di cui abbiamo bisogno sono delle **buone prassi didattiche** che possano adattarsi alle capacità di ciascuno.

Quindi, **occorre conoscere molti strumenti didattici**, molti metodi, molti modi di lavorare e di organizzare la classe, ma anche i processi attraverso cui possiamo di volta in volta trasformarli e modificarli **per “renderli adatti alle capacità di ciascuno”**.

Le stesse **Indicazioni Nazionali per il primo ciclo di istruzione**, affermano che *“... .. la scuola è chiamata a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno”* e a *“(...) saper accettare la sfida che la diversità pone: innanzi tutto nella classe, dove le diverse situazioni individuali vanno riconosciute e valorizzate, evitando che la differenza si trasformi in disuguaglianza; inoltre nel Paese, affinché le situazioni di svantaggio sociale, economiche, culturali non impediscano il raggiungimento degli essenziali obiettivi di qualità che è doveroso garantire.”*

Molti insegnanti, però, manifestano forti preoccupazioni nel condurre una classe in modo da rispondere ai bisogni di tutti e di ciascuno.

Ed è proprio per questo che i docenti devono rivisitare la propria didattica alla luce dei nuovi contesti sociali e scolastici e assumere **un approccio didattico non uniforme, ma valido per tutta la classe.**

Anche per gli studenti con bisogni educativi speciali (BES) la via indicata dalle norme è quella delle competenze diffuse, della collegialità, della presa in carico comune, che supera, ad esempio, il modello della delega all'insegnante di sostegno. Quest'ultimo, infatti, deve essere inteso come sostegno alla classe, non solo all'allievo che gli è affidato, come indicato già dalla legge 104/92.

Allo stesso modo, ogni docente curricolare è insegnante di tutti, e, quindi, anche degli allievi disabili.

Un altro esempio può essere fatto con gli studenti con disturbi specifici di apprendimento (DSA). Le scelte didattiche e i cambiamenti metodologici e di gestione che si devono fare per aiutare un alunno con DSA si rivelano ben presto utili a tutti gli allievi, perché rendono più efficace la pratica didattica, più consapevole il metodo di studio, più duraturi e profondi gli apprendimenti.

Andiamo a vedere insieme alcune metodologie e didattiche attive che valorizzano il potenziale di apprendimento di ciascun alunno e favoriscono la sua autonomia.

INTERDISCIPLINARIETA'

E' una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nell'alunno una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

Secondo Edgar Morin , occorre “allenare il pensiero dei bambini e degli adolescenti a dare un senso alla frammentarietà delle informazioni, a ritrovare il filo rosso che connette le parti, anche imparando a selezionare ciò che è importante e scartando ciò che è superfluo”

CIRCLE TIME

Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva.

I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato. La successione degli interventi secondo l'ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte.

Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

ROLE PLAYING

Il role playing (gioco dei ruoli) consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze. Il docente è tenuto a rispettare gli studenti nelle loro scelte e reazioni senza giudicare. Come ogni tecnica di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, anche il role playing deve essere utilizzato come tale (a scopi formativi), deve avere delle sequenze strutturate e deve concludersi con una verifica degli apprendimenti.

COOPERATIVE LEARNING

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perchè si realizzino le condizioni per un' efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale, che rappresenta il ponte tra attività tradizionali e attività strutturate in Cooperative Learning. Con Cooperative Learning Informale si indicano i vari modi di lavorare in gruppo (più o meno specifici) che possono precedere o seguire una presentazione o spiegazione da parte dell'insegnante, un'esercitazione individuale, ecc.

Esempi di Cooperative informale sono: la discussione a coppie prima della lezione; la preparazione alla lezione a coppie; il brainstorming a gruppi e poi collettivo; la presa di appunti e/o la schematizzazione a coppie; l'auto/eterovalutazione in coppie. Il Cooperative Learning Informale è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

PEER EDUCATION

È una metodologia che si sta diffondendo soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills, cioè quelle abilità di vita quotidiana necessarie affinché ciascuno di noi possa star bene anche mentalmente.

In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo “star bene”, modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Il peer non è un professore, non è esperto di un sapere scientifico preciso, ma sa gestire le relazioni: il suo ruolo è di mediazione ed è per questo che è percepito come parte del gruppo.

Il peer educator è un ragazzo comune, con una consapevolezza maggiore dei processi comunicativi che si verificano nel gruppo dei pari. Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe.

Il peer da solo non trasforma nulla, ma è stimolo stesso della partecipazione: la classe, durante gli interventi, è coinvolta ed esortata nell'elaborazione dei vissuti e delle esperienze.

La peer education dà agli adolescenti la possibilità di trovare uno spazio dove parlare di sé e confrontare le proprie esperienze “alla pari”. Fa entrare lentamente la vita nella scuola: sono i peer a trasmettere e condividere esperienze, dubbi e incertezze con i pari. I ragazzi coinvolti hanno le percezioni di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica scolastica

Come costruire un intervento di peer education?

La progettazione comprende una serie di fasi:

- analisi dei bisogni dei destinatari
- analisi delle risorse disponibili
- finalità e obiettivi per rispondere ai bisogni dei destinatari
- definizione del gruppo di lavoro o individuazione dei peer educator (secondo criteri fissati sulla base degli obiettivi stabiliti)
- formazione dei peer educator o progettazione e realizzazione degli interventi progettati
- realizzazione degli interventi tra pari o valutazione

Selezionati i peer educator, il gruppo ottenuto viene formato, utilizzando modalità interattive , come brainstorming, giochi di ruolo, giochi cooperativi che aiutano i peer educator sia ad ampliare le loro conoscenze relative ai vari comportamenti sia ad accrescere le abilità affettive, relazionali e comunicative utili a raggiungere i loro pari destinatari del progetto. Dal gruppo dei pari l'adolescente si sente compreso e sicuro e può sperimentare la propria autoefficacia, condividere esperienze ed emozioni.

Sulla base dell'esperienza di formazione, delle conoscenze e delle competenze in essa maturate, delle caratteristiche specifiche dei destinatari, i peer educator progettano e realizzano iniziative connesse con i temi del progetto, utilizzando gli strumenti di comunicazione che ritengono più adatti ai loro pari. In questa fase, i peer educator possono, ad esempio, realizzare un video sul tema scelto, distribuire volantini, organizzare laboratori di animazione o un ciclo di conferenze, etc.

La valutazione consiste nel verificare se i ragazzi sono diventati protagonisti e responsabili in prima persona della propria educazione.

FLIPPED CLASSROOM

L'approccio didattico del tipo “insegnamento capovolto” è quella di fare in modo che i ragazzi possano studiare prima di fare lezione in classe, anche attraverso dei video.

Può sembrare banale, ma questo approccio, assegnando flessibilmente ad altri tempi e spazi la fase di trasmissione delle conoscenze, consente di “liberare” in classe un'incredibile quantità di tempo e, quindi, di poter curare maggiormente il momento del reale apprendimento, significativo, con il supporto di un docente-facilitatore.

La flipped classroom (o insegnamento capovolto) consiste, infatti, nell'invertire il luogo dove si fa lezione (a casa propria anziché a scuola) con quello in cui si studia e si fanno i compiti (a scuola e non a casa).

L'idea-base è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori.

Facciamo un esempio: come spiegare le regole per scrivere una poesia

Il procedimento classico è il seguente:

- spiegazione del concetto di poesia e la poesia in letteratura
- esempi di scrittura poetica
- esercizi a casa di scrittura poetica
- interrogazione su quanto appreso.

A casa, però, il ragazzo potrebbe accorgersi di avere difficoltà a fare il compito da solo e, dopo qualche tentativo, potrebbe stancarsi e scoraggiarsi.

Col metodo capovolto si potrebbe fare così:

- visione a casa di un video che mostra quali sono le idee e le tappe fondamentali per scrivere una poesia, con esempi pratici
- esercizi in classe di scrittura poetica in gruppo o singolarmente
- verifica delle competenze.

DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale, già presente nella pedagogia dell'attivismo di Dewey, è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende;
promuove l'apprendimento collaborativo;
consente lo sviluppo di competenze.

Grazie ad attività di tipo laboratoriale (che si possono svolgere semplicemente nell'aula o in ambienti con attrezzature particolari), in cui gli studenti lavorano insieme al docente, si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

I docenti devono svolgere il lavoro delle guide alpine che aiutano altre persone a compiere un cammino in sicurezza verso le vette più elevate della cultura. Da quelle vette si aprono nuovi orizzonti, spazi di luce che possono essere da orientamento per raggiungere la loro VETTA o il loro spazio nella vita sociale.

*Grazie per
l'attenzione!!*