

La ricerca SIRD (Italia)

Nel periodo da aprile a giugno 2020, il gruppo di ricerca della **Società Italiana di Ricerca Didattica (SIRD)** ha condotto un'indagine (alla quale ho avuto la fortuna di partecipare) che ha avuto l'obiettivo di dare ascolto alla voce degli insegnanti, alle loro esperienze e alle valutazioni/insegnamenti che hanno tratto dalla DAD.

Dida dida dida

Dida dida dida

Dida dida dida

I NUMERI DEL
CAMPIONE

16.084

QUESTIONARI ANALIZZATI



2 %

DEGLI INSEGNANTI
ITALIANI

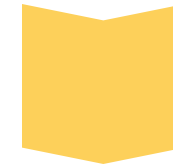
1834

COMUNI ITALIANI
COINVOLTI



23 %

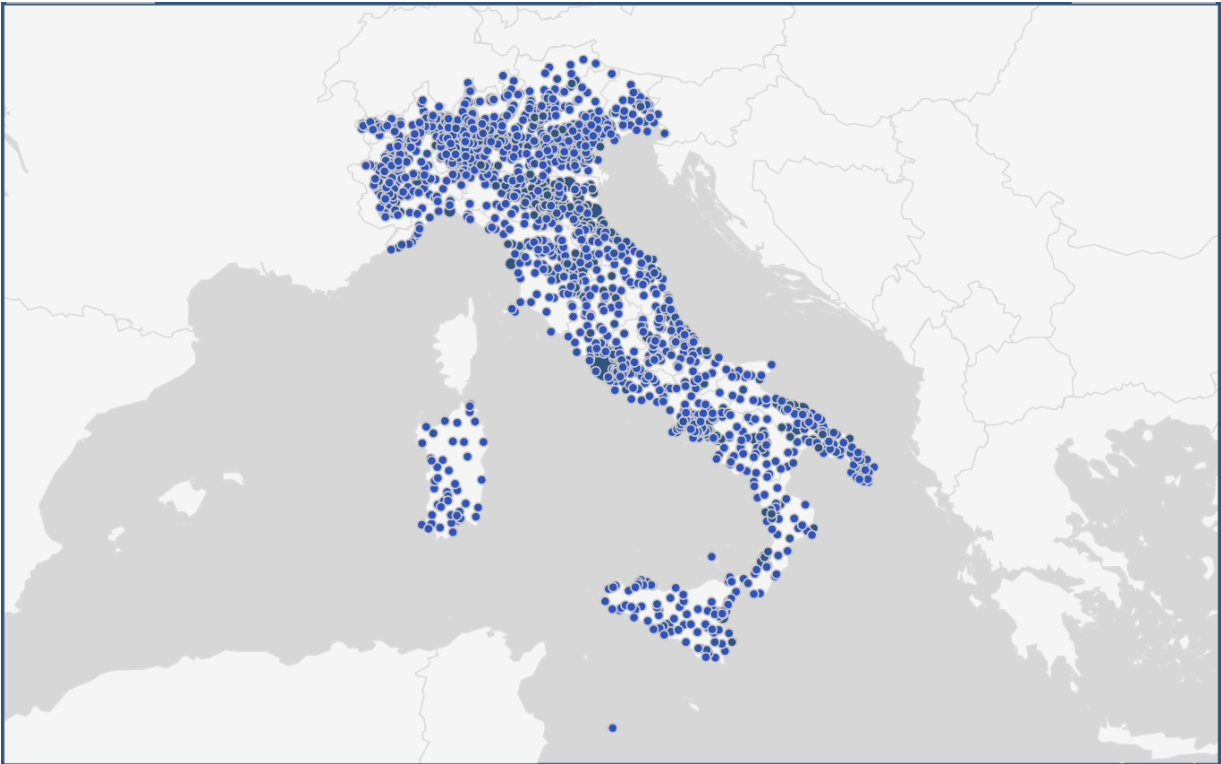
DEI COMUNI



>70 %

DELLA POPOLAZIONE SCOLASTICA
RAPPRESENTATA





La ricerca SIRD

RIMODULAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE

DIDATTICA
Gli insegnanti della scuola dell'infanzia (3,8%) e della primaria (3,8%) dichiarano di essere intervenuti in misura maggiore, in particolar modo in merito alle strategie didattiche e allo spazio conferito alle competenze non cognitive ed emotivo-relazionali.

STRUMENTI DI COMUNICAZIONE UTILIZZATI

Particolare spazio all'utilizzo di strumenti di comunicazione individuale (es. telefono, sms) nelle scuole dell'infanzia e primarie, con un massiccio utilizzo di strumenti comunicazione sincrona (es. piattaforme, classi virtuali) nelle secondarie.

La ricerca SIRD

STRATEGIE DIDATTICHE TRADIZIONALI VS.

ALTERNATIVE

L'emergenza sanitaria non ha favorito l'elicitazione di pratiche alternative di tipo attivo: le lezioni frontali in presenza sono state sostituite da videolezioni dello stesso tipo, con annesso invio di materiali di studio, similmente ai "compiti per casa" assegnati in presenza.

PREPARAZIONE ALLA DIDATTICA A DISTANZA

I docenti affermano di non essere stati preparati adeguatamente alla DAD. Meno del 18% del totale dichiara di non aver partecipato in precedenza a corsi di formazione sulla DAD, addirittura meno del 10% per l'infanzia e meno del 15% per la primaria.

La ricerca SIRD

CARICO DI LAVORO E COLLEGIALITA'

Globalmente, i rispondenti riferiscono un ingente carico di lavoro, gestito tuttavia con grande partecipazione da parte di tutto il corpo docente. La condivisione con i colleghi rappresenta il terzo elemento dell'esperienza con la DAD.

BES E DSA

Nella maggior parte dei casi sono state contattate le famiglie per valutare insieme la nuova situazione e sono state previste specifiche modalità di interazione a distanza tra l'alunno e i/il docente/i (81%). La revisione di PEI per studenti BES/DSA è avvenuta nel 55% dei casi, mentre quella del PDP nel 44%.

La ricerca SIRD

CRITICITA' RISCONTRATE

Gli insegnanti lamentano principalmente un aumento dei tempi di lavoro (4,2%) e di riorganizzazione delle modalità di valutazione (4,1%). Invariato il rapporto con le famiglie, che continua a essere ostico (3%).

COLLABORAZIONE TRA LE PARTI

Rimane costantemente positiva nella scuola dell'infanzia e nella primaria; pressoché assente nella secondaria.

MODALITA' DI VALUTAZIONE DEGLI STUDENTI

In larga parte si è assistito a un cambiamento radicale, anche in virtù delle linee guida ministeriali (oltre il 73%) e dei collegi docenti (87%) ma un buon numero di insegnanti poi dichiara di rimanere ancorato alle modalità pre-COVID quali compiti scritti (71,5%) e interrogazioni orali (64,3%).

Ricerca EUROPEA: I ricercatori hanno analizzato e valutato la situazione scolastica in Germania, Austria e Svizzera durante le prime settimane di lockdown causato dal COVID-19, attraverso un Barometro Scolastico. Campione di: 2222 genitori, 655 dirigenti, 1949 insegnanti, 2152 studenti.

Una percentuale sostanziale di studenti (33%) ha riferito un livello preoccupantemente basso di apprendimento a casa durante la chiusura della scuola (da 0 a 2 ore medie al giorno).

Meno di un terzo degli studenti ha riferito un livello relativamente alto di impegno nell'apprendimento (5 ore medie o più al giorno).

Gli studenti coscienti - che regolano autonomamente la loro pianificazione della giornata, si alzano presto, hanno un programma regolare, non si sentono come se fossero in vacanza e fanno sport regolarmente - hanno maggiori probabilità di impegnarsi nello studio.

Tema emergente dalla Ricerca Europea: Quando gli insegnanti forniscono regolarmente un feedback sul lavoro degli studenti, comprensivo di indicazioni di miglioramento, questi si sentono più coinvolti nell'apprendimento a casa.

Riflettiamo un momento su cosa significa e cosa fa, invece, scattare in noi come automatismo di pensiero.

Rif: *COVID-19 AND SCHOOLING: EVALUATION, ASSESSMENT AND ACCOUNTABILITY IN TIMES OF CRISES—REACTING QUICKLY TO EXPLORE KEY ISSUES FOR POLICY, PRACTICE AND RESEARCH WITH THE SCHOOL BAROMETER (HUBER & HELM 2020)*

Cosa suggerisce l'UNESCO?

Ripensare lo scopo generale dei sistemi di istruzione/educative e prepararli ad affrontare le crisi attuali e future attraverso approcci globali e intersettoriali (inter e transdisciplinari), attingendo all'esperienza e alle pratiche collettive di tutto il mondo.

Dida dida dida

Dida dida dida

Dida dida dida

Piste di lavoro: rischi

- Devo recuperare i babilonesi e i fenici (**fretta/contenuti**)
 - Devo ri-collocare ciascuno nella sua posizione (**concezione della valutazione come premio/punizione**)
- Con il distanziamento si può fare solo lezione frontale (**logica del “tutto torna come prima**)
 - E che non mi parlino di progetti (**logica disciplinare**)
- Aspettatevi un carico di lavoro a casa notevole (**logica del recupero quantitativo**)

Piste di lavoro: cosa impariamo?

- Impariamo la **rilevanza sociale e individuale della scuola**
- Impariamo l'importanza assoluta della **relazione**
- Impariamo la **differenza tra programma e obiettivi di competenza**
- Impariamo la rilevanza della **provenienza socio-economica**
- Impariamo la rilevanza della **motivazione intrinseca**
- Impariamo la rilevanza della **didattica**: il “come” non è neutro, i compiti a casa non sono “uguali per tutti” etc...
- Impariamo la rilevanza delle **competenze digitali** (non semplici abilità da fruizione Youtube, Instagram, essere terzultimi in Europa per competenze tecnologiche ...) e l'**usabilità** di alcuni strumenti (in tempi “normali”)
- Impariamo la necessità di **aggiornarci continuamente**
- Impariamo qualcosa sulla diffusione **di convinzioni errate**

COSA SI INTENDE PER MOTIVAZIONE?

LA MOTIVAZIONE PUÒ ESSERE DEFINITA COME UNA **SPINTA AD AGIRE**,

L'INSIEME DEI PROCESSI DI ATTIVAZIONE E ORIENTAMENTO DEL COMPORTAMENTO VERSO UNO SCOPO.

IL COMPORTAMENTO UMANO È MOTIVATO DA UNA SERIE DI CAUSE, ORIENTATO ALLA REALIZZAZIONE DI SCOPI PER SODDISFARE SPECIFICI BISOGNI.

LA MOTIVAZIONE CONSENTE DI SPIEGARE **L'INIZIO, LA DIREZIONE, L'INTENSITÀ, LA PERSISTENZA E LA CESSAZIONE** DI UN DETERMINATO COMPORTAMENTO.

La motivazione influenza

LIVELLO DI
COINVOLGIME
NTO A
SCUOLA
LIVELLO DI
APPRENDIME
NTO
IN DOMINI
SPECIFICI

UTILIZZO DI
STRATEGIE DI
APPRENDIME
NTO, DI
PIANIFICAZIO
NE E DI
CONTROLLO
LIVELLO DI
IMPEGNO
COGNITIVO
NEI COMPITI
DI
APPRENDIME
NTO

LIVELLO DI
APPRENDIME
NTO
PERCEPITO
RIDUZIONE
DEL
RISCHIO DI
DROP-OUT

La motivazione provoca

TASSI PIÙ BASSI
DI ASSENTEISMO
A SCUOLA

(Worrell & Hale, 2001)

TASSI PIÙ BASSI
DI ABBANDONO
SCOLASTICO

(Vallerand, Fortier, &
Guay, 1997)

SENTIMENTI PIÙ
POSITIVI E MENO
ANSIA DURANTE I
COMPITI A CASA E
A SCUOLA

(Froiland, 2011)

CONTROLLO DEL
PROCESSO DI
APPRENDIMENTO
(DeLong et al., 2004)

ADOZIONE DI
OBIETTIVI DI
PADRONANZA
(Kover & Worrell,
2010)

MIGLIORE
APPRENDIMENTO
DI CONCETTI E
MEMORIA DI
MATERIALE
(Gottfried, 1990).

Si è motivati se:

- **Si ha la percezione di controllo del risultato (il risultato dipende dal proprio impegno);**
- **Si partecipa e si possono fare scelte (anche piccole)**
- **Si soddisfano i bisogni di (Deci e Ryan, 1985):**

AUTONOMI

A il bisogno di percepire che le proprie azioni nascono dalla propria volontà e siano localizzate in fattori interni a sé stesso, anziché in pressioni provenienti dall'ambiente esterno.

COMPETENZA

Il bisogno di sentirsi efficace nelle interazioni con l'ambiente e nell'esercitare ed esprimere le proprie capacità.

RELAZIONE

Bisogno di sentirsi integrati con gli altri, il quale implica un senso di appartenenza ad una certa comunità, gruppo o cultura.

Padronanza versus prestazione

Chi impara orientato ad obiettivi di padronanza trova soddisfazione nello stesso apprendimento ed è orientato verso il compito per accrescere la propria competenza (confronto con se stesso).

Chi impara orientato ad obiettivi di prestazione lo fa per ricevere valutazioni positive o per evitare valutazioni negative. Meno perseveranza, meno tolleranza della frustrazione.

Enfatizzare il voto favorisce l'orientamento ad obiettivi di prestazione

Sanzionare e premiare favorisce l'orientamento ad obiettivi di prestazione

Riattivare cognitivamente, sviluppare le abilità di comprensione

90%

Come si può favorire la riattivazione cognitiva?

- Attività stimolanti e divertenti (didattiche attive)
- Attività articolate, con feedback multipli e orientati al miglioramento
- Attività che mettano in gioco abilità e competenze diverse
- Lettura ad alta voce

Come si può recuperare/sviluppare le abilità di comprensione?

- Leggere ad alta voce in classe
- Didattiche attive

METODOLOGIE ATTIVE PER GLI STUDENTI!



DIDATTICA ATTIVA



Un insieme articolato di metodologie di insegnamento che pongono l'utente come soggetto attivo e non passivo del proprio processo di apprendimento.

Ci si riferisce in specifico ad un ampio repertorio di metodologie didattiche che tenta di superare quelle modalità tradizionali basate sull'ascolto (per esempio la lezione frontale) o sull'osservazione ed imitazione (per esempio l'affiancamento addestrativo).

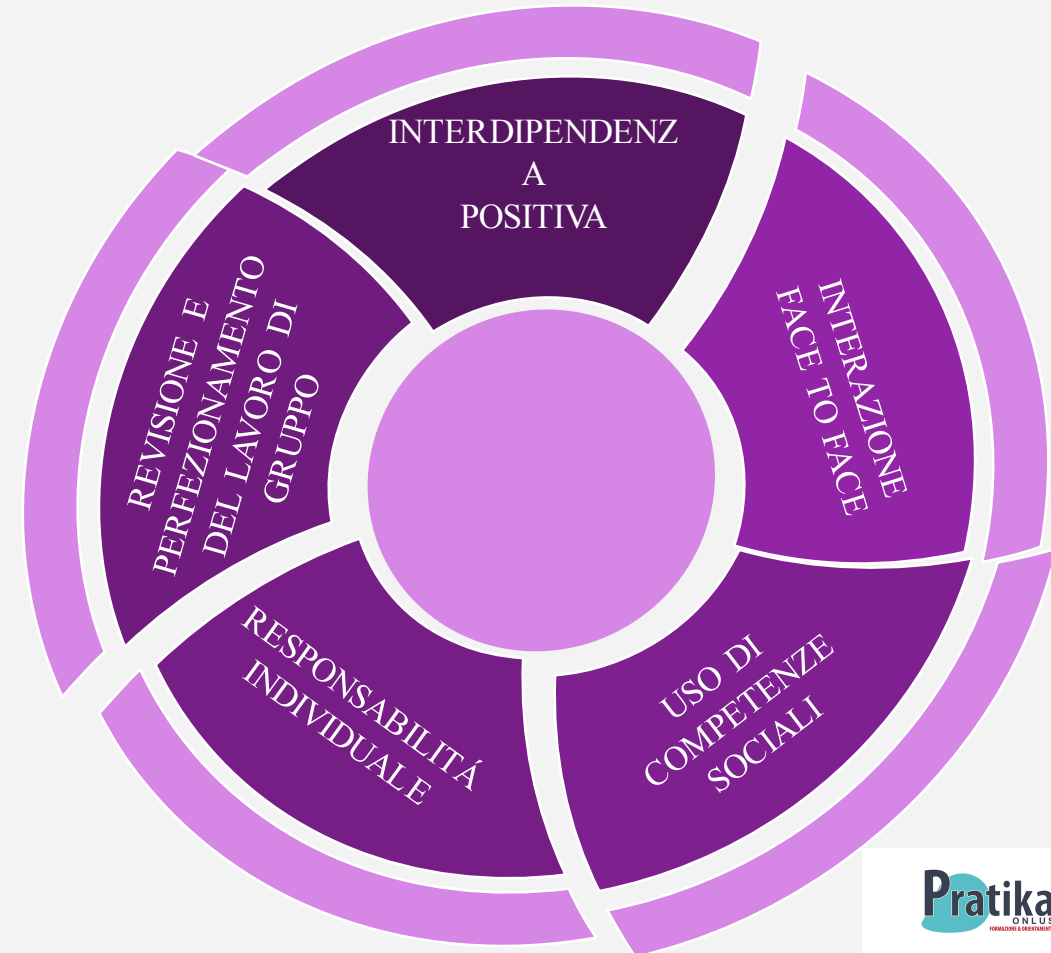
Da tradizionale



COOPERATIVE LEARNING

È fondamentale costruire, a priori, un clima di classe non competitivo, fondato sulla comunicazione assertiva e un'interazione fortemente prosociale.

L'applicazione del cooperative learning è imperniata sull'attivazione di cinque concetti-cardine



COOPERATIV E LEARNING-

Le social skill

Per lavorare in gruppo, è necessario sviluppare abilità sociali e relazionali che possono risultare determinanti per il successo del gruppo stesso.

- Saper chiedere e dare informazioni
- Saper ascoltare comprendere e riassumere
- Saper stimolare la discussione aprendo nuove prospettive e soluzioni
- Saper incoraggiare e dare aiuto
- Saper facilitare la comunicazione
- Saper allentare le tensioni
- Saper osservare il processo
- Saper risolvere problemi interpersonali

PER SVILUPPARLE:

- usare giochi di ruolo o di simulazione
- processare, praticare specifiche competenze sociali
- osservare
- definire
- rinforzare



1

SPIEGARE GLI OBIETTIVI DIDATTICI

Obiettivi accademici e di abilità cooperative

2

DECIDERE LA DIMENSIONE DEL GRUPPO

Da 2 a 6. Più articolati sono gli obiettivi accademici, maggiore sarà il numero di componenti

3

ASSEGNARE GLI STUDENTIALI GRUPPI

I gruppi eterogenei sono da preferire affinché si veicolino un maggior numero di scambi di informazioni

4

ORGANIZZARE GLI AMBIENTI

Collocare i gruppi in punti distanti per favorire il faccia a faccia tra studenti, con il docente che monitora l'andamento, intervenendo solo in fasi di stallo

5

DISTRIBUIRE I MATERIALI DI APPRENDIMENTO

Per favorire l'interdipendenza positiva. Distribuire materiali differenti per ogni membro del gruppo per incentivare gli scambi

6

ASSEGNARE I RUOLI

Secondo le abilità e le attitudini che il docente vuole incoraggiare

7

SPIEGARE COMPITIE OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE

Mediante istruzioni chiare e specifiche, al fine di aiutare gli studenti a selezionare informazioni e concetti realmente rilevanti

8

STRUTTURARE L'INTERDIPENDENZA POSITIVA

Affinché gli studenti compensano che il successo di ciascuno è legato al successo di tutti gli altri

9

STRUTTURARE LA RESPONSABILITÀ INDIVIDUALE

Il docente deve verificare che il successo di situazioni di squilibrio, dove alcuni sono carichi di lavoro e altri sono inattivi

10

SPIEGARE I CRITERI DI VALUTAZIONE

Prima dell'inizio delle attività, essi devono essere realistici e stimolanti

COOPERATIVE LEARNING- Tratti comuni

Vi sono alcuni principi base
che ritornano nelle varie
tipologie di cooperative
learning.



COOPERATIVE LEARNING-

Modalità di organizzazione del lavoro



STRATEGIA PARALLELA O COOPERATIVA

Ogni componente del gruppo lavora in autonomia su una parte specifica del prodotto complessivo. E' funzionale quando il lavoro è frazionabile in parti relativamente indipendenti permettendo di procedere simultaneamente su diverse fasi. Tasso di interazione fra i partecipanti basso



STRATEGIA SEQUENZIALE

Ogni componente del gruppo, a turno, agisce sul semilavorato apportandovi il proprio contributo. Aumenta il tasso di interazione ma c'è il rischio di provocare sensibili spostamenti dall'idea iniziale pattuita



STRATEGIA DI RECIPROCIÀ O COLLABORATIVA

I componenti del gruppo lavorano in regime di forte interdipendenza su ognuna delle parti del prodotto complessivo. L'interazione è alta, richiede una costante rinegoziazione collettiva e riaggiustamenti delle impostazioni personali

COOPERATIVE LEARNING- Il gruppo

E' importante iniziare con piccoli esercizi di coppia.

La dimensione migliore è **quattro**.
In tre si può presentare il rischio di coalizione di una diade nei confronti del membro isolato.

In cinque possono esserci rischi di dispersione.

TECNICHE DI COSTRUZIONE

Aggregazione spontanea degli studenti

Rischioso, questa modalità porta quasi sempre a gruppi omogenei al loro interno e molto disomogenei fra di loro.

Scelta casuale

Preferibile, in quanto rappresentativa della diversità presente nell'universo. (Attraverso il gioco: carte, personaggi, stati e capitali...)

Procedura randomizzata per livelli

Si suddividono gli alunni in raggruppamenti identificati da una certa caratteristica comportamentale o cognitiva. Ogni gruppo verrà formato pescando casualmente dai diversi



COOPERATIVE LEARNING- La valutazione



Deve essere coerente con la metodologia usata, non può essere solo individuale.

L'interdipendenza fra il voto personale con quello del gruppo mantiene la coesione e stimola la collaborazione reciproca, senza svilire le differenze individuali.

Attenzione a non svilire le individualità, appiattendo la valutazione solo sull'esito complessivo del gruppo.

E' possibile prevedere una autovalutazione di gruppo

PEER COLLABORATION E TUTORING



La collaborazione tra alunni, sia attraverso forme di tutoring che attraverso l'apprendimento cooperativo, crea opportunità straordinarie per l'educazione di tutti gli alunni

Gli studenti sono pari di fronte al compito e devono collaborare



L'alunno Tutor segue, aiuta, incoraggia il compagno nell'apprendimento

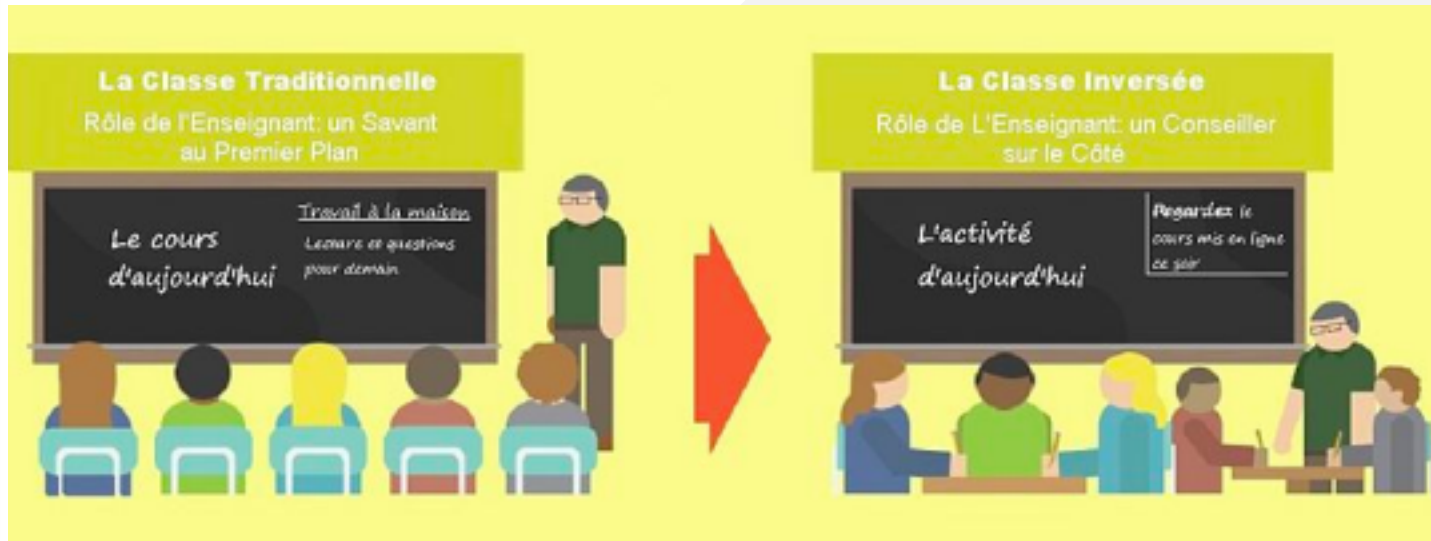
FLIPPED CLASSROOM

Flipped Classroom: “*classe capovolta*”

Una modalità di insegnamento (e di apprendimento) supportata da contenuti digitali dove tempi e schema di lavoro sono invertiti rispetto alle tradizionali modalità delle attività didattiche: la «lezione frontale» si sposta a casa e lo «studio» a scuola.



La Flipped lesson è un tentativo per passare da una scuola basata sul trasferimento di conoscenze a una scuola di sostegno allo sviluppo delle competenze



FLIPPED CLASSROOM



1° momento

Apprendimento autonomo da parte di ogni studente, dove l'ausilio di strumenti multimediali risulta particolarmente efficace e produttivo, che avviene all'esterno delle aule scolastiche.

2°

momento

Le ore di lezione in aula sono utilizzate dall'insegnante per svolgere una didattica personalizzata e orientata alla messa in pratica delle cognizioni precedentemente apprese. La collaborazione e la cooperazione degli studenti sono aspetti centrali.

La *flipped classroom* produce un ribaltamento dei ruoli tra insegnanti e studenti: il controllo pedagogico del processo vira decisamente dall'insegnante agli studenti.

Ruolo dello studente: assumere maggiore autonomia e responsabilità riguardo al proprio successo formativo.

Ruolo dell'insegnante: guidare gli studenti nel loro percorso educativo.

5 Benefits of Flipping the Classroom

Efficient and Reusable

Student Controlled Learning

Engagement Based Learning

Content Representation

Cost-effective Implementation

Traditional Flipped: il metodo più utilizzato. Gli studenti guardano un video della lezione, imparano a casa e svolgono i classici compiti in classe insieme agli altri compagni, sotto la guida del docente.

Flipped Mastery: Gli studenti lavorano individualmente e non in gruppo, rivedono la lezione a casa e utilizzano le ore in classe per effettuare esercizi in presenza dell'insegnante che attribuisce loro una valutazione. Quando almeno l'80% degli studenti ha raggiunto una valutazione positiva, è possibile passare all'obiettivo successivo, altrimenti è necessario soffermarsi ulteriormente su quanto trattato, assicurando azioni di rinforzo.

Peer Instruction Flipped Classroom: Gli studenti studiano i materiali di base forniti dal docente al di fuori della classe, mentre discutono in classe i nodi concettuali appresi. In questo dibattito il docente modera e valuta l'apprendimento dei concetti appresi dagli studenti, che possono anche aiutarsi a vicenda e possono rendersi più disponibili verso chi ancora manifesta il loro stesso problema.

Problem Based Learning Flipped Classroom: Prevede l'esplorazione di un problema tra gli studenti e il confronto sulle strategie risolutive. In questo caso gli studenti possono lavorare singolarmente o in team, consapevoli del fatto che le loro strategie dovranno essere discusse in classe, in una fase successiva. Il docente modera il processo valutando i progressi compiuti dagli studenti.

DIDATTICA BREVE

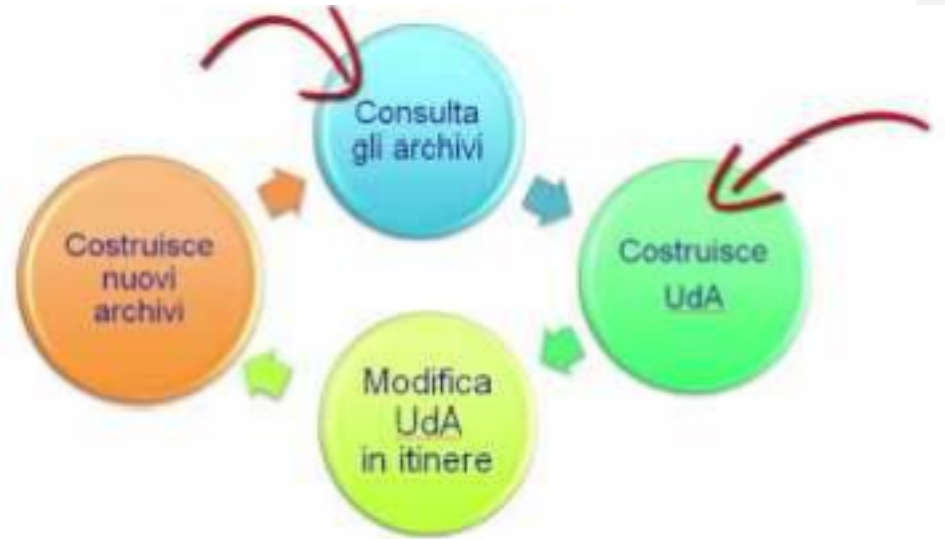


Complesso di tutte le metodologie che, agli obiettivi della didattica tradizionale aggiunge anche quello della drastica **riduzione del tempo necessario** al loro insegnamento ed al loro apprendimento

OBIETTIVI PRIORITARI DELLA DB:

- Trasferibilità rapida dei contenuti
- Ricostruibilità rapida della disciplina
- Creazione negli studenti di strumenti espressivi propri, di logiche di ragionamento pulite e lineari
- Miglioramento delle loro capacità logico-espressive

COME SI FA LA DB



RICERCA



Mettersi continuamente in discussione, accogliere le critiche costruttive che da altri possono provenire, non dichiararsi mai troppo soddisfatti dei risultati ottenuti

METODOLOGI

A



Cercare metodologie di insegnamento e di apprendimento che possano migliorare la qualità della didattica, che mettano in conto anche la variabile "tempo", minimizzandola

DISCIPLIN

A



- “Smontare” la materia nei suoi contenuti
- “Ripulirli” ottenendo contenuti logici e rapidi
- “Rimontarli” ottenendo una materia rimessa a nuovo in grado di ottimizzare i tempi

DEBATE

È una metodologia che smonta alcuni paradigmi tradizionali e favorisce il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche **tra docenti e tra docenti e studenti.**

Consiste in un confronto nel quale due squadre (composte ciascuna da due o tre soggetti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato ad esempio dall'insegnante, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).



DEBATE - Il giudice

È una metodologia che smonta alcuni paradigmi tradizionali e favorisce il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche **tra docenti e tra docenti e studenti.**



Il giudice - ossia colui che valuta e modera il debate, rendendolo una concreta esperienza di crescita e formazione - ha un duplice ruolo nella conduzione

gestisce gli interventi, li cronometra, annota le esposizioni per poter così confrontare gli interventi

determina quale squadra ha sostenuto meglio la propria tesi, rivedendo gli appunti, sia durante il dibattito che al suo termine, per analizzare l'incontro secondo i criteri prescelti.

utilizza un foglio suddiviso in tante colonne quanti sono gli interventi previsti; in ciascuna colonna riporta una sintesi dei discorsi dei diversi oratori inserendo, sul fondo di ciascuna di esse, il punteggio

si chiede se i "debaters" hanno rispettato i vari obblighi a cui i loro discorsi sono soggetti, oppure individua i passaggi che possono risultare confusi così da suggerire dove il dibattito è

DEBATE - Valutazione e restituzione



La valutazione che il giudice effettua non rileva il livello di competenze e conoscenze alla fine di uno specifico percorso, ma formativa, è centrata sul percorso in quanto cerca di analizzare ciò che avviene in itinere per capire cosa sia stato appreso, e cosa migliorare.

- dovrebbe partire dagli elementi del debate che ritiene vadano rinforzati
- dovrebbe presentare la sua lettura del debate, assolutamente soggettiva, senza caratterizzarla come descrizione certa e assoluta, chiedendo anche conferma ai debaters della correttezza dei passaggi interpretativi
- deve aiutare il il debater a focalizzarsi sull'apprendimento prima che sulla prestazione, evitando che si inneschi un confronto con altri debater.

LETTURA AD ALTA VOCE



La lettura ad alta voce permette di

**Elaborare
l'esperienza
dell'attraversament
o**

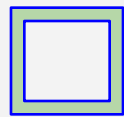
**Lavorare sulla
relazione
educativa con
gli alunni**

**Migliorare la
gestione del
vissuto emotivo
e delle relazioni**



**Migliorare il clima
socio-emotivo e
rafforzare
l'autoregolazione
emotiva**

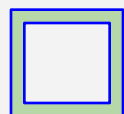
Letture ad alta voce



I libri rappresentano strumenti narrativi da utilizzare come strumenti pedagogici e didattici in classe. Da essi è possibile:

1. Costruire una **narrazione personale e condivisa** per dare parola ad emozioni intense, per dare un senso e un ordine spazio-temporale agli eventi.
2. Aumentare connessione sociale e intersoggettiva.
3. Ricavare **metafore più utili come organizzatrici dell'esperienza** e per guidare al meglio l'esperienza soggettiva e relazionale.
4. Costruire, condividere e promuovere **modalità narrative come metodo di elaborazione efficace delle emozioni** connesse al periodo di emergenza COVID-19

Pratika
ONLUS
FORMAZIONE & AGGIORNAMENTO



La lettura di testi legati all'esperienza di uomini che hanno affrontato e vinto situazioni di emergenza offre agli studenti la **possibilità di immedesimazione e riconoscimento**, aiutandoli ad affrontare il postpandemia. Esempi di letture:



Se questo è un uomo di Primo Levi, la resistenza nel Lager.



Robinson Crusoe di Daniel Defoe, il naufrago che riorganizza la propria vita



L'Odissea e la lotta per il ritorno a casa.

LAVORARE con l'ESPERIENZA A

Le LEZIONI come interne alla scuola, esterne in spazi di pertinenza della scuola, spazi sportivi di vicinato, spazi pubblici, spazi virtuali

- spazio interno percettivo
- spazio di relazione
- lavorare sulle dimensioni spaziali
- spazio assoluto ovvero in relazione con l'ambiente

Mettere l'esperienza al centro...

CIRCLE TIME

DIDATTICA
ESPERIENZIA
LE

01

Cooperative learning

Specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso

02

Flipped classroom

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. In questo contesto, il docente non assume il ruolo di attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di facilitatore, il regista dell'azione didattica

03

Debate

Confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche, tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro su un tema assegnato. È un metodo pedagogico, educativo e formativo che consente di sviluppare capacità argomentative, comunicative, critiche e analitiche. Infatti, i debaters devono essere in grado di portare le loro argomentazioni, seguendo regole di tempo, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell'ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui.

04

Peer collaboration e tutoring

Una forma di collaborazione tra alunni, sia attraverso tutoring che attraverso l'apprendimento cooperativo: gli studenti, alla pari, collaborano per risolvere il compito, mentre l'alunno Tutor segue, aiuta, incoraggia il compagno nell'apprendimento.

07

Didattica esperienziale

Valorizzare gli spazi scolastici ed extrascolastici da proporre come luoghi principe attività che assumano obiettivi comprensibili anche fuori dalla scuola.

06

Lettura ad alta voce (LAV)

Facilmente implementabile come didattica a distanza, la LAV rafforza anche le capacità di resilienza e di rielaborazione degli studenti, aiutandoli ad esprimere, gestire e condividere le emozioni legate alla pandemia, a narrativizzare la propria esperienza tramite la costruzione di un linguaggio e di metafore personali. La lettura di testi su personaggi che hanno messo in campo la propria resilienza in situazioni difficili, inoltre, offre agli studenti la possibilità di immedesimazione e riconoscimento.

05

Didattica breve

Didattica centrata sull'essenzialità del linguaggio, sulla pulizia logica dei ragionamenti, assolutamente trasparente in ogni sua fase dell'azione insegnamento/apprendimento. Suo scopo è la drastica riduzione del tempo necessario all'insegnamento delle discipline e al loro apprendimento.

Per riassumere...

STUDIO DI CASO



E' una descrizione dettagliata di una situazione reale e complessa di cui sono fornite tutte le indicazioni fondamentali attraverso articoli, documenti, tabelle, schemi, immagini.

Scopo dell'attività:

- evidenziare il processo necessario per analizzare sistematicamente una situazione complessa
- approfondire la realtà attraverso la costruzione di dossier
- apprendere procedure (selezionare, classificare documenti, gerarchizzare informazioni, connettere, confrontare, formalizzare opinioni ...)
- sono secondarie le specifiche soluzioni adottate nel caso in esame.

Le diverse analisi evidenziano come uno stesso problema possa essere affrontato e valutato da più punti di vista

APPRENDERE PER RICERCA



Processo di indagine finalizzato alla descrizione, alla spiegazione e, quindi, alla conoscenza razionale di un aspetto qualunque della realtà o alla risoluzione di un problema.



Deve partire da una “situazione enigma” o “domanda stimolo” legata ad una situazione reale o realistica, sufficientemente complessa, ma specifica. Il suo sviluppo deve essere, in misure diverse, guidato e strutturato.

Il webquest Consiste in una ricerca guidata di risorse Web con le quali svolgere autonomamente una serie di attività finalizzate a un prodotto. E' un ambiente di apprendimento di matrice costruttivista:

- basato sull'uso estensivo di Internet e di altre risorse off line,
- progettato con strategie di lavoro cooperativo e di problem solving.

APPRENDERE PER RICERCA- progettare un webquest



LE FASI PRINCIPALI DEL WEBQUEST

1. **INTRODUZIONE:** si presenta lo scenario di lavoro catturando l'interesse e favorendo la motivazione.
1. **COMPITO:** si descrive il compito che deve essere, per quanto possibile, un compito autentico e non una simulazione.
1. **TEMPI:** si stabiliscono i tempi di lavoro
1. **RISORSE:** il docente fornisce il materiale di studio, cioè l'elenco dei siti selezionati con i link di riferimento (non è esclusa la possibilità di fornire anche materiale cartaceo)
1. **PROCESSO:** vengono definite le fasi di lavoro e chi fa cosa
1. **VALUTAZIONE:** di processo e di prodotto attraverso

APPRENDIMENTO PER PROBLEMI

Metodo di insegnamento in cui un problema costituisce il punto di inizio del processo d'insegnamento/apprendimento, centrato sull'alunno.

INGREDIENTI

- problema
- salti
- gruppi
- docente, setting e valutazione

GRUPPI E RUOLI

- segretario
- responsabile digitale
- scriba-relatore
- osservatore, custode del tempo e della voce

SALTI

- passaggi da seguire
- sono 10
- ogni salto va condiviso



APPRENDIMENTO PER PROBLEMI

-I salti

01

Chiarificare i termini
Identificate i termini che non vi sono chiari

02

Individuare il problema
Fate un brainstorming: quali sono tutte le domande che vi vengono leggendo questo testo? Esprimete liberamente tutte le domande che vi vengono! Il segretario le scrive tutte.

03

Formulare ipotesi
Rispondete alle domande che vi siete fatti. Formulate ipotesi

04

Sistematizzare le ipotesi
Raggruppate le ipotesi in base a elementi comuni e ordinatele in base a quelle a cui date più credito (che vi sembrano più importanti).

05

Individuare gli argomenti di studio
Indicate quali sono gli argomenti che vorreste studiare per verificare se le vostre ipotesi sono corrette. Indicate gli argomenti e su quali fonti (libri, riviste, internet, esperti...) andrete a studiare

06

Studio
Studiate in gruppo per cercare di rispondere alle domande che vi siete fatti, per verificare le ipotesi, per risolvere il problema

07

Sintetizzare
Ogni gruppo sintetizza quanto ha trovato.

08

Quali domande restano aperte?

09-10

Autovalutazione e valutazione tra pari



APPRENDIMENTO PER PROBLEMI

-II e III fase



- **II fase:** lavoro in apprendimento cooperativo - intergruppo (competenze trasversali e metodologie innovative)

- **III fase:** ricostruzione del percorso – revisione metacognitiva

Al loro nascere, le idee sono fragili e facili a disperdersi, occorre coltivarle senza schiacciarle subito sotto il peso della critica.



BRAINSTORMING

Le regole fondamentali:

- accettare e prendere in considerazione le idee degli altri, è vietato esprimere commenti o critiche
- valorizzare le idee insolite e originali, non rifiutarle a priori
- utilizzare le idee degli altri per restituirle valorizzate e migliorate.

Operativamente:

1. Focalizzazione del problema
2. Produzione del massimo di idee E' la fase della quantità, dell'apertura e della "divergenza". E' bene procedere fino a quando il gruppo dà segni di stanchezza e le proposte tendono a rarefarsi ed esaurirsi.
3. Valutazione e selezione delle idee E' la fase della "convergenza", dell'analisi critica e della scelta. E' consigliabile lasciare passare un adeguato intervallo di tempo in modo da consentire agli alunni di "separarsi" dalle proprie per poterle considerare in modo più distaccato e obiettivo.



IL ROLE PLAYING

Nel gioco di ruolo viene drammatizzata una situazione realistica. Non è la ripetizione di un copione prestabilito, ma una vera e propria recita a soggetto. I comportamenti adottati devono essere aderenti alle aspettative e alle norme socialmente previste.



Esempi:

- interviste impossibili
- dispute filosofiche
- situazioni socialmente codificate -

Permette di sperimentare complessità e multidimensionalità di situazioni reali attraverso punti di vista diversi

DEBRIEFING

Per trasformare l'esperienza in apprendimento e favorire il consolidamento delle conoscenze acquisite: è essenziale il **debriefing**, momento di riflessione, ricostruzione e analisi dell'esperienza svolta (confronto collettivo, esplorazione a posteriori, individuazione dei nodi cruciali o problematici, esplicitazione degli apprendimenti)

Il debriefing: - può richiedere un tempo anche maggiore della stessa durata del gioco, - deve essere preparato con la stessa cura dei giochi proposti (per es. un repertorio di domande e uno schema di lavoro).



01

Studio di caso

E' una descrizione dettagliata di una situazione reale e complessa di cui sono fornite tutte le indicazioni fondamentali attraverso articoli, documenti, tabelle, schemi, immagini.

02

Apprendere per ricerca

Si parte da una "domanda stimolo" legata ad una situazione reale o realistica, complessa, ma specifica. Segue un'indagine finalizzata alla descrizione e alla conoscenza di un aspetto della realtà.

WEBQUEST: Una ricerca guidata di risorse Web con cui svolgere una serie di attività finalizzate a un prodotto.

03

Apprendimento per problemi: I salti

Fare un brainstorming di tutte le domande che vengono in mente leggendo un testo; ipotizzare delle risposte; raggruppare le ipotesi per elementi in comune e ordinarle per plausibilità; verificare le ipotesi attraverso lo studio in gruppo, sintetizzando i risultati.

04

Apprendimento per problemi: II e III fase

II fase: lavoro in apprendimento cooperativo - intergruppo.
III fase: ricostruzione del percorso – revisione metacognitiva.

07

Debriefing

Per trasformare l'esperienza in apprendimento e favorire il consolidamento delle conoscenze acquisite è essenziale il debriefing: momento di riflessione, ricostruzione e analisi dell'esperienza svolta (confronto collettivo, esplorazione a posteriori, individuazione dei nodi cruciali o problematici, esplicitazione degli apprendimenti).

06

Il role-playing

Nel gioco di ruolo viene drammatizzata una situazione realistica. E' una vera e propria recita a soggetto. I comportamenti adottati devono essere aderenti alle aspettative e alle norme socialmente previste. Permette di sperimentare situazioni reali attraverso punti di vista diversi.

05

Brainstorming

- Focalizzazione del problema
- Produzione del massimo di idee (fase della "divergenza").
- Valutazione e selezione delle idee (fase della "convergenza").

Per riassumere...