

Didattica generale a.a. 2018/2019

Lezione n. 6

1

Le metodologie didattiche

Tipologie

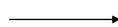
Obiettivi didattici

LEZIONE



Sapere (conoscenze)

ESERCITAZIONI



Saper fare (capacità)

SIMULAZIONI



Comportamenti (saper essere)

2

Le metodologie didattiche

Metodologie centrate **sull'ascolto**:

- LEZIONE
- LETTURE
- ESERCITAZIONI NOZIONISTICHE
- FILMATI DIDATTICI
- TESTIMONIANZE

Metodologie centrate **sul coinvolgimento**:

- ESERCITAZIONI DI PROBLEM SOLVING
- ESERCITAZIONI ADDESTRATIVE
- ESERCITAZIONI SU CASI (AUTO-CASI)
- SIMULAZIONI
- BRAINSTORMING
- DISCUSSIONI (in plenaria o Forum)

3

LA PROGETTAZIONE DELLA LEZIONE

Percorso deduttivo

- **Premessa**
- **principi generali**
- **sviluppo argomenti**
- **conseguenza pratiche/esempi**

Percorso induttivo

- **Caso particolare/situazione specifica**
- **Riflessioni**
- **formalizzazione in concetti teorici delle riflessioni fatte**
- **Conseguenze applicative/altri casi**

Percorso per problemi

- **Domande significative**
- **Scopo (Perché è importante parlarne)**
- **Soluzioni (concetti)**
- **conseguenza pratiche/esempi**

Percorso storico-temporale

- **Ripercorrere le tappe storiche**
- **..o l'iter procedurale**
- **...o il processo tecnico**

4

LE ESERCITAZIONI NOZIONISTICHE

SCOPO:

- stabilizzare l'apprendimento di conoscenze
- colmare lacune

IN COSA CONSISTE:

- questionari o test conoscitivi con domande sull'oggetto dell'insegnamento

MODALITA' DI UTILIZZO:

- Come rinforzo o verifica (a valle della lezione)
- Come "rompighiaccio" (a monte della lezione)

COSA CONSIDERARE IN FASE DI PROGETTAZIONE:

la modalità di gestione dell'esercitazione successiva alla compilazione dei questionari

SCOPO NON VALUTATIVO, MA FORMATIVO

- La compilazione va realizzata in plenaria con l'eventuale utilizzo di appunti, libri ecc
- Il docente non ritira l'esercitazione ma la commenta coinvolgendo l'uditorio sull'esame delle varie alternative

5

LE ESERCITAZIONI ADDESTRATIVE

SCOPO:

- sviluppare capacità inerenti lo svolgimento operativo di una certa attività manuale o intellettuale

IN COSA CONSISTE:

- presentazione di uno o più compiti che devono essere analizzati e svolti a livello individuale e/o di gruppo

MODALITA' DI UTILIZZO:

- quando si vogliono veicolare comportamenti prescrittivi

COSA CONSIDERARE IN FASE DI PROGETTAZIONE:

- livello di difficoltà
- svolgimento individuale o di gruppo
- successione didattica rispetto alla lezione

6

LE ESERCITAZIONI di "PROBLEM SOLVING"

SCOPO:

- rinforzo delle conoscenze
- capacità di risolvere problemi

IN COSA CONSISTE:

- assegnare ai discenti un problema la cui risolvibilità è legata ad un corretto utilizzo delle nozioni già possedute o che, accennate, verranno approfondite in seguito

COSA CONSIDERARE IN FASE DI PROGETTAZIONE:

- tempo superiore
- modalità preferibile=sottogruppo
- briefing finale come verifica e ulteriore apprendimento

7

ESERCITAZIONI SU "CASI"

SCOPO :

Sviluppo della capacità di diagnosticare e risolvere problemi

IN COSA CONSISTE

Presentazione di un caso/situazione aziendale concreta, resoconto tratto dalla realtà, una storia, un evento, che richieda:

- diagnosi delle cause sottostanti
 - analisi degli elementi rilevanti
 - presa di decisioni più idonee e coerenti
- non conta la soluzione, ma la coerenza del processo logico della "presa di decisione"

8

ESERCITAZIONI SU "CASI"

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- sviluppo capacità di analisi, previsione, decisione e di distinzione tra sintomi e cause
- sviluppo capacità di valutare e organizzare criticamente le informazioni
- incremento delle capacità di controllo, attraverso la previsione delle possibili conseguenze delle scelte effettuate
- incremento della capacità di dialogo e confronto costruttivo
- consolidare quanto i discenti hanno già appreso o sperimentato in precedenza

CONDIZIONI DI EFFICACIA:

- PREPARAZIONE DEL DOCENTE (no stile direttivo, astensione da giudizi e valutazioni, imparzialità, concentrazione sul processo)
- DIMENSIONI DEL GRUPPO (non molto numeroso)
- CENTRATURA DEL CASO (chiarezza del contesto, e dell'organizzazione dei dati)
- attenzione alla REAZIONE DEI PARTECIPANTI

9

LE SIMULAZIONI

**Tecniche esperienziali
dove l'apprendimento avviene soprattutto tramite la
verifica, in situazione protetta, di situazioni
comportamentali**

- **Simulazioni addestrative**
- **simulazioni su casi o "role – play"**

10

LE SIMULAZIONI ADDESTRATIVE

SCOPO:

miglioramento delle capacità dei partecipanti nell'impiego di una certa procedura legata ad una successione di comportamenti sociali implicanti il rapporto con altre persone

COSA TENERE PRESENTE IN FASE DI PROGETTAZIONE

- "parti" chiare rispetto ai dati di contesto
- presenza di osservatori con "griglie di osservazione" per il de-briefing successivo
- realismo della simulazione rispetto alla situazione vissuta dai partecipanti
- volontarietà

IN COSA CONSISTE

Riproduzione di comportamenti interpersonali limitati ad una breve e circoscritta situazione alla quale si possa applicare una successione di comportamenti alquanto chiusa e prescrivibile, relativa ad attività operative individuali

RUOLI:

- ATTORE
- OSSERVATORI
- DOCENTE /TRAINER

11

LE SIMULAZIONI SU CASI: ROLE - PLAY

SCOPO:

- Fase ("tattica") di analisi del caso: sviluppo di capacità logico-razionali attraverso l'esame di situazioni complesse e valutazione di alternative comportamentali.
- Fase della "recita": sviluppo dei comportamenti interpersonali di controllo emotivo, di attenzione e comprensione del feedback

IN COSA CONSISTE

- Esame in gruppo di un caso scritto e recita di alcuni membri del gruppo delle parti sociali previste e rese necessarie dal caso stesso.
- Relazioni sociali più ampie rispetto alle simulazioni addestrative
- Dati di contesto noti e previsti dal compito
- Le simulazioni vengono registrate

RUOLI:

- ATTORI
- OSSERVATORI
- DOCENTE /TRAINER

12

Strategie di intervento in classe: **Brainstorming**

- è una tecnica di creatività di gruppo per far emergere idee volte alla risoluzione di un problema.
- Sinteticamente consiste, dato un problema, nel proporre ciascuno liberamente soluzioni di ogni tipo (anche strampalate o con poco senso apparente) senza che nessuna di esse venga minimamente censurata. La selezione interverrà solo in un secondo tempo, quando la seduta di brainstorming è finita.

13

Strategie di intervento in classe: **Circle time**

- è una discussione di gruppo che avviene in circolo per favorire lo scambio reciproco e la condivisione degli argomenti trattati, in cui il conduttore ha il ruolo di “facilitatore”, con la finalità primaria di creare un clima collaborativo e amichevole tra i membri.
- Affinché possa essere attuato in maniera positiva gli alunni devono imparare a rispettare il proprio turno, ad ascoltarsi reciprocamente e a rispettare le idee altrui; tre semplici regole:
 - si parla uno alla volta
 - si ascolta quando gli altri parlano
 - non si giudica
- Gli alunni si sentono accolti ed ascoltati e avvertono il bisogno di parlare di se, dei loro problemi, pensieri, emozioni e di episodi di prepotenze subite e/o agite.

14

Strategie di intervento in classe: Role-Playing

è una tecnica di simulazione metacognitiva, che riproduce in chiave teatrale situazioni di prevaricazione tra pari. Situazione in cui viene chiesto ad un individuo di simulare un ruolo.

Il role-play si basa sull'ideazione di scenette sul tema trattato. Questa attività permette più di ogni altra di capire le ragioni degli altri e di provare a cambiare il proprio ruolo e il proprio modo di comportarsi.

La simulazione prevede sei fasi cardine:

- identificazione e analisi del problema
- individuazione di una soluzione
- scelta condivisa della situazione migliore
- progettazione di un piano per realizzarla
- attuazione del piano
- verifica dell'efficacia

15

Strategie di intervento in classe: Problem solving

- è una locuzione inglese che indica l'insieme dei processi necessari ad analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche;

Il problem solving coinvolge e utilizza non solo componenti mentali di tipo logico e critico (raccolta e diagnosi dei fatti), ma anche di tipo intuitivo (interpretazione dei fatti e presa in considerazione di altri fatti solo in apparenza marginali), per affrontare problemi definiti e nuovi.

Risolvere un problema coinvolge diverse **attività cognitive**:

- Identificare e definire il problema in modo accurato
- Identificare le cause del problema e le possibili soluzioni
- Generare soluzioni creative e alternative
- Valutare e scegliere la migliore soluzione
- Applicare la migliore soluzione, monitorare le tue azioni e assicurarsi che il problema si risolva con successo

16

Cooperative Learning: definizione

L'apprendimento cooperativo (Cooperative Learning, CL) è un metodo che coinvolge gli studenti nel lavoro di gruppo per raggiungere un fine comune.

Perché il lavoro di gruppo si qualifichi come CL devono essere presenti i seguenti elementi:

- **Positiva interdipendenza.**
- **Responsabilità individuale.**
- **Interazione faccia a faccia.**
- **Uso appropriato delle abilità nella collaborazione.**
- **Valutazione del lavoro.**

17

Cooperative Learning: **Positiva interdipendenza**

I membri del gruppo fanno affidamento gli uni sugli altri per raggiungere lo scopo. Se qualcuno nel gruppo non fa la propria parte, anche gli altri ne subiscono le conseguenze.

Gli studenti si devono sentire responsabili del loro personale apprendimento e dell'apprendimento degli altri membri del gruppo.

18

Cooperative Learning: **Responsabilità individuale**

Tutti gli studenti di un gruppo devono rendere conto sia della propria parte di lavoro sia di quanto hanno appreso. Ogni studente, nelle verifiche, dovrà dimostrare personalmente quanto ha imparato.

19

Cooperative Learning: **Interazione faccia a faccia**

Benché parte del lavoro di gruppo possa essere spartita e svolta individualmente, è necessario che i componenti il gruppo lavorino in modo interattivo, verificando gli uni con gli altri la catena del ragionamento, le conclusioni, le difficoltà e fornendosi il feedback. In questo modo si ottiene anche un altro vantaggio: gli studenti si insegnano a vicenda.

20

Cooperative Learning: **Uso appropriato delle abilità nella collaborazione**

Gli studenti nel gruppo vengono incoraggiati e aiutati a sviluppare la fiducia nelle proprie capacità, la leadership, la comunicazione, il prendere delle decisioni e il difenderle, la gestione dei conflitti nei rapporti interpersonali.

21

Cooperative Learning: **Valutazione del lavoro**

I membri, periodicamente valutano l'efficacia del loro lavoro e il funzionamento del gruppo, e individuano i cambiamenti necessari per migliorarne l'efficienza.

22

Tutoring: L'Insegnamento Reciproco

- Il mutuo insegnamento consiste nel proporre agli studenti di utilizzare le competenze che possiedono per insegnarle ai propri compagni.
- Ognuno è invitato a elencare quello che sa e che padroneggia in modo sicuro. Poi si mette alla prova insegnandolo ai compagni: **attraverso questa esperienza si rende conto di quanto conosce e di quanto è abile nel comunicarlo agli altri.**

23

Peer Tutoring

- Il peer tutoring è un metodo basato su un approccio cooperativo dell'apprendimento
- Lavoro in coppie o piccoli gruppi di pari dove uno è più esperto e assume il ruolo di insegnante **TUTOR**,
- l'altro, meno esperto, è colui che deve apprendere **TUTEE**
- È una struttura didattica efficace per lo scambio di informazioni e di abilità

24

Peer Collaboration

- È una modalità di apprendimento in cui la **coppia deve risolvere un problema aiutandosi alla pari.**
- Nessuno dispone di maggiori conoscenze o abilità per conseguire l'obiettivo o eseguire il compito affidato.

Si caratterizza per:

- Parità
- Aiuto reciproco

25

Vantaggi del peer education

	Peer Education	Tradizionale
Rinforzo	Immediato Frequente Elogio tra pari	Ritardato Non frequente Voto dell'insegnante
Ruolo dell'insegnante	Facilita	Valuta
Relazioni tra pari	Istruzione Incoraggiamento Comparazione sociale positiva	Isolamento Comparazione sociale negativa
Opportunità di correzione	Molte Immedieate Orientate al successo	Poche o nessuna Ritardate Orientate al fallimento
Meta-comunicazione	Valore all'apprendimento Valore all'aiuto	Valore al voto Valore al vincere

26

Flipped classroom – Classe capovolta

- Inversione del tradizionale schema di insegnamento e apprendimento, facendo dell'aula non più il luogo di trasmissione delle nozioni ma lo spazio di lavoro e discussione dove si impara ad utilizzarle nel confronto con i pari e con l'insegnante.

L'insegnante fornisce ai ragazzi tutti i materiali utili all'esplorazione autonoma dell'argomento di studio. Questi possono includere: libri, presentazioni, siti web, video tutorial e simili.

I video tutorial, in particolare, rappresentano un mezzo privilegiato per l'apprendimento individuale: dinamici e immediati

27

IMPARIAMO IL ...

- 10 % di ciò che leggiamo
- 20 % di ciò che ascoltiamo
- 30 % di ciò che vediamo
- 50 % di ciò che vediamo e sentiamo
- 70 % di ciò che discutiamo con gli altri
- 80 % di ciò di cui abbiamo esperienza diretta
- 95 % di ciò che spieghiamo ad altri

Una competenza non è mai completamente conseguita fino a che non si insegna quello che si sa ad un altro

28