

Didattica generale a.a. 2017/2018

Lezione n. 5

Modelli di programmazione a confronto

	Programmazione per obiettivi	Programmazione per concetti	Programmazione per problemi
modello	comportamentista	cognitivista	costruttivista
Riferimenti teorici	Skinner, Pavlov, Watson	Piaget, Bruner, Gardner	Dewey, Vigotsky, Brown
concezione dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • stimolo-risposta • addestramento • processo per piccoli passi • istruzione programmata 	<ul style="list-style-type: none"> • Relazione tra le strutture psicologiche dell'allievo e le strutture epistemiche della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Processo condiviso e contestualizzato • Cooperative learning • Processo euristico
coinvolgimento dell'allievo	<ul style="list-style-type: none"> • Passività del soggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione della motivazione e rispetto della pluralità degli stili cognitivi e delle intelligenze multiple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Protagonista e attore dell'apprendimento • Valorizzazione dell'autoapprendimento
strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Rinforzo immediato in caso di performance positiva. • Idea negativa dell'errore 	<ul style="list-style-type: none"> • Le discipline sono organizzate in base alla plasticità della mente. La realtà viene letta attraverso mappe mentali 	<ul style="list-style-type: none"> • Centralità dell'esperienza e dell'indagine sui problemi. • La conoscenza è processo di negoziazione e costruzione di significati. Rifiuto del dogmatismo
iter procedurale	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi della situazione di partenza • Identificazione dei bisogni formativi • Definizione degli obiettivi • Definizione dei pre-requisiti • Definizione dei mezzi e dei tempi • Attività di verifica 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione di mappe concettuali • Predisposizione di una conversazione clinica • Elaborazione di una rete concettuale intesa come percorso ordinato delle operazioni da seguire per presentare e far apprendere i concetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione del problema • Analisi della situazione-problema • Individuazione della criticità • Identificazione dei saperi informali legati ad esperienze pregresse • Applicazione delle soluzioni • Valutazione dell'efficacia ²

In sintesi programmare significa progettare, pianificare. I momenti attraverso i quali effettuare una programmazione didattica ed educativa sono scanditi in fasi:

- Individuazione delle esigenze del contesto socio-culturale e delle situazioni di partenza degli alunni
- Definizione degli obiettivi finali, intermedi, immediati che riguardano l'area cognitiva, l'area non cognitiva e le loro interazioni
- Organizzazione delle attività e dei contenuti in relazione agli obiettivi stabiliti
- Individuazione dei metodi, dei materiali, sussidi adeguati
- Sistemica osservazione dei processi di apprendimento
- Processo valutativo essenzialmente finalizzato sia agli adeguati interventi culturali ed educativi, sia alla costante verifica dell'azione didattica programmata
- Continue verifiche del processo didattico, che informino sui risultati raggiunti e servano da guida per i successivi interventi.

3

Strategie didattiche

La didattica si preoccupa essenzialmente di prospettare, allestire, gestire "ambienti di apprendimento" vale a dire particolari contesti che vengono corredati di specifici dispositivi ritenuti atti a favorire processi acquisitivi.

Le strategie possono essere ricondotte alle seguenti aree:

- organizzazione (progettazione) (*organizing strategies*)
- valutazione (*assessing strategies*)
- istruzione (*instructing strategies*)

Organizzazione (progettazione)

L'ambito che chiamiamo dell'organizzazione riguarda il lavoro preliminare all'utilizzo didattico, le attività di pianificazione ed allestimento dell'ambiente didattico stesso, tipiche della progettazione didattica (*Instructional Design*).

Valutazione (*assessing strategies*)

L'ambito di "valutazione" riguarda i criteri che si assumono sia in itinere, sia a livello terminale per valutare il processo/prodotto; assumono almeno due valenze distinte, quella del controllo di funzionalità del sistema didattico concernente anche decisioni "politiche" sul cambiamento d'indirizzo, quella della gestione relazionale interna come il mantenimento di un clima adeguato, conduzione adeguata dei rapporti.

Istruzione (*instructing strategies*)

L'ambito dell'istruzione include le forme più note di organizzazione dello svolgimento didattico (quali la lezione, l'organizzazione di gruppo ecc.); esse si presentano con un *set di formati* riconoscibili a cui si potrà fare ricorso a seconda dei casi. A quelli, per così dire "classici", basati essenzialmente sull'insegnante, si è aggiunta più recentemente una gamma di suggerimenti, centrati sull'alunno, concernenti il saper leggere e studiare con la consapevolezza metacognitiva che si dovrebbe accompagnare a queste attività, che genericamente possiamo chiamare "strategie di studio".

La progettazione didattica

- Significato di progettazione

“Prepara un progetto chiunque pensi ad azioni destinate a trasformare situazioni esistenti in situazioni desiderate”.

(H. Simon)

Significato di progettazione

Etimologia classica

- (lat.) Proicio, proiectum
- Lanciare, puntare, raggiungere obiettivi e bersagli.

Etimologia moderna

- Costruire un piano d'azione.

Condizioni

- Avere/darsi un obiettivo da raggiungere
- Capacità di valutare (pre-vedere) il futuro.
- Capacità di scegliere i mezzi necessari più adeguati in rapporto alle risorse disponibili.

Significato di Progettazione formativa

- Approccio metodologico organizzato, teso al raggiungimento di un obiettivo prefissato, in un contesto predefinito.
- È la messa a punto di tutte le condizioni finalizzate al processo di insegnamento/apprendimento.
 - Obiettivi (generali e didattici)
 - Contenuti (di apprendimento)
 - Risorse (umane, finanziarie, tecnologiche)
 - Strategie (di insegnamento e di apprendimento)
 - Condizioni di contesto

Atteggiamento centrato su "obiettivi ed unità didattiche"

Ha un taglio oggettivista e razionalista: si assume che le conoscenze e le competenze da acquisire siano delimitabili, rappresentabili, riducibili in parti più semplici.

Atteggiamento centrato su "obiettivi ed unità didattiche"

Il percorso didattico è derivato in primo luogo dagli obiettivi, strutturato secondo un approccio *topdown*:

- ha carattere sistematico e sequenziale.
- Si parte da una *task analysis*; si analizzano le capacità necessarie alla competenza richiesta, le capacità si scompongono in sottocapacità e così via.
- L'apprendimento si svolge generalmente in forma astratta, decontestualizzata.
- La valutazione si avvale di un frequente uso di test in ingresso, *in itinere*, *alla fine*.
- Ci si può avvalere di tecnologie più specifiche come l'istruzione programmata, tutoriali, C.A.I.,
- I.C.A.I., *mastery learning*.

Si intende principalmente salvaguardare il principio dell'uguaglianza: portare tutti alla stessa meta con tragitti individualizzati.

Atteggiamento centrato sul "progetto aperto"

- La pedagogia per progetti nasce negli anni '20. Decade negli anni '60. Torna in auge negli anni '80-'90.
- Il percorso non è né predefinito né lineare, ha natura partecipata e flessibile.
- Gli obiettivi si sviluppano sulla base dei bisogni emergenti nel contesto didattico

Atteggiamento centrato sul "progetto aperto"

Si valorizza principalmente:

- l'autonomia progettuale
- le strategie metacognitive
- l'apprendere in contesto
- la costruzione negoziata del significato
- la ricorsività poliprospectica
- la cooperazione/distribuzione/alternanza di ruoli

Atteggiamento centrato sul "progetto aperto"

La valutazione si allontana dal concetto di misurazione "obiettiva" a favore di forme di autovalutazione (dossier, portfolio), di valutazione "situata", di valutazione "intersoggettiva" (triangolazione, pluralità di osservatori).

Ci si può avvalere di tecnologie quali gli ipertesti e gli ambienti di comunicazione e cooperazione di rete. Si tende alla condivisione-distribuzione delle risorse (*sharing*).

Si intende principalmente salvaguardare il principio della diversità: valorizzare stili ed esigenze individuali. Si dà risalto a possibili forme di personalizzazione dell'apprendimento.

Valutazione

Ciò che indichiamo con il termine generico "valutazione" si può collocare in un *continuum* che vede ad un estremo forme di "misurazione" vera e propria, all'altro forme di "interpretazione", nell'area centrale possiamo collocare forme di valutazione contrassegnabili con il termine di "stime".

Valutazione

Tradizionalmente quando si parla di valutazione ci si riferisce a particolari operazioni che concernono il profitto degli allievi. Accanto alla valutazione del profitto si sono affermate, in particolare negli ultimi venti anni, altre dimensioni della valutazione.

Valutazione

Le diverse modalità della valutazione si possono variamente suddividere ed articolare; per comodità possiamo distinguere quattro tipologie principali:

- Valutazione del profitto (degli apprendimenti)
- Valutazione del processo (come monitoraggio o presa di decisione in corso di attività)
- Valutazione di progetto
- Valutazione di sistema

Strategie di insegnamento/apprendimento

1. **Ricezione** (mnemoniche)
2. **Apprendistato cognitivo** (autonomia progressiva)
3. **Scoperta** o “didattica per problemi” (meta-cognitive)
4. **Apprendimento collaborativo** (comunità di apprendimento)

1. L'apprendimento per ricezione

- E' la dimensione “scolastica” o “accademica” dell'apprendimento.
- E' centrata sulla trasmissione ad una via dei contenuti didattici, i quali vengono “recepiti” cioè “immagazzinati” nella memoria secondo schemi e modelli trasmessi dal docente.
- Il compito dei discenti è di apprendere e ricordare “fedelmente”.
- Il compito del docente consiste nel favorire il processo mentale rievocativo, e di verificare che l'immagazzinamento sia avvenuto nella misura minima prevista.
- L'apprendimento è tanto più efficace quanto più i contenuti appresi dai discenti risultano stabilmente immagazzinati nella memoria di breve periodo.

2. L'apprendistato cognitivo (autonomia progressiva)

•**MODELLING** il docente rivela i processi e dimostra al discente come fare. Il discente osserva ed imita il docente.

•**SCAFFOLDING** (impalcatura) Il docente supporta il discente durante lo svolgimento di compiti progressivamente più complessi.

•**FADING** il docente elimina gradualmente il supporto, in modo da dare a chi apprende uno spazio progressivamente maggiore di responsabilità e di autonomia.

•**COACHING** il docente sostiene ed assiste il discente secondo le sue necessità, dà feedback ed agevola il lavoro.

3. Apprendimento per scoperta (o didattica per problemi)

- Il discente è interessato ad apprendere (scoprire la soluzione o la risposta) solo se il contenuto viene da lui percepito come “significativamente problematico”.
- Il discente apprende “scoprendo” grazie all’osservazione ed alla riflessione su eventi, fatti, significati. La scoperta avviene come processo individuale che si avvale dello scambio e del confronto con altri colleghi che percepiscono la medesima problematicità.
- Il ruolo del docente consiste nel guidare la scoperta dei discenti dirigendo la riflessione verso concettualizzazioni adeguate, evitando atteggiamenti intrusivi.
- Il docente è un facilitatore di apprendimento che utilizza l’esperienza dei discenti come riscoperta di valore per essi stessi.

4. Comunità di apprendimento

Finalità

Incoraggiare una competenza distribuita tra tutti i partecipanti della comunità, riproducendo nei contesti educativi le modalità del gruppo di ricerca scientifico. Il principio che regola l'attività svolta dalla comunità di apprendimento è la collaborazione e la cooperazione.

Il ruolo dei discenti

Ogni discente è al tempo stesso docente e discente, condividendo con altri le proprie conoscenze, proponendosi al tempo stesso sia come attore alla ricerca di nuove conoscenze utili per la comunità, sia come fonte di consultazione per i componenti della comunità. È la comunità che progetta il proprio percorso didattico, supportata dal docente.

Il ruolo del docente

Ha il compito di mantenere il lavoro centrato sul compito, incoraggiando lo scambio dei contributi tra i discenti, e fornendo sostegno. Il docente non è considerato l'unico soggetto che detiene il possesso completo delle conoscenze che servono alla comunità.

Modalità di lavoro

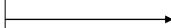
Le attività vengono ripartite tra i membri della comunità a livello individuale o di sotto-gruppo. Ciascuno (individualmente o in gruppo) si incarica di produrre conoscenza che viene scambiata con altri per il raggiungimento di un obiettivo comune e condiviso.

Le metodologie didattiche

Tipologie

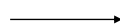
Obiettivi didattici

LEZIONE



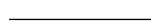
Sapere (conoscenze)

ESERCITAZIONI



Saper fare (capacità)

SIMULAZIONI



Comportamenti (saper essere)

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)

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**

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

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

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

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"

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

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"**

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

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