



METODOLOGIE DIDATTICHE

DOTT.SSA ELENA SCALENGHE

CONO
DELL'APPRENDIMENTO
Edgar Dale, 1969

NOI APPRENDIAMO ...

10% di ciò che leggiamo

20% di ciò che ascoltiamo

30% di ciò che vediamo

50% di ciò che ascoltiamo e vediamo

70% di ciò che discutiamo con gli altri

80% di quello che sperimentiamo personalmente

95% di quello che insegniamo a qualcun altro

LEZIONE

esposizione sistematica dei contenuti.

Il rapporto dell'insegnante con il sapere è attivo e produttivo.

Chi impara di più dalla lezione è l'insegnante.

Lo studente è posto in posizione passiva. All'insegnante è dato il ruolo di esperto.

METODO INDUTTIVO (dal latino inducere, condurre): dall'esperienza alla definizione generale.

Nella Pedagogia attivistica grazie agli studi di psicologia dell'apprendimento. Con il metodo induttivo si cercano le leggi partendo dal particolare e ricostruendo il percorso (tipico delle scienze applicate).

METODO DEDUTTIVO: da assiomi, regole, postulati per spiegare i fenomeni. Dal generale al particolare.

Con il metodo deduttivo si parte da un assioma, che si dà per certo e assoluto, o da una ipotesi di lavoro, e si deducono le leggi implicate (tipico delle leggi filosofiche e matematiche).

APPRENDISTATO

UN ESEMPIO DI APPRENDISTATO COGNITIVO SONO LE COMUNITÀ DI PRATICA, CONTESTI DI APPRENDIMENTO BASATI SULLA CONDIVISIONE, COLLABORAZIONE E AIUTO RECIPROCO IN CUI SI GENERA CONOSCENZA.

- **orientato all'acquisizione di abilità operative.**
- **C'è una gestione autonoma dell'attività operativa da parte dello studente.**

INDICAZIONI E FEEDBACK (SCAFFOLDING); IN UNA GRADUALE RIDUZIONE DELL'ASSISTENZA (FADING) MAN MANO CHE L'APPRENDISTA DIVIENE PIÙ COMPETENTE

TUTORING INSEGNANTE – ALUNNO

TUTORING TRA PARI: ALUNNO - ALUNNO

- supporto personalizzato all'apprendimento.
- Piena valorizzazione del triangolo didattico (insegnante, allievo, saperi).
- Relazione intensa tra studente e insegnante nell'approccio al contenuto culturale.
- il docente qui ha un ruolo indiretto.

DISCUSSIONE

- attenta al ruolo del gruppo e all'interazione tra i suoi componenti.
- L'insegnante fa parte del gruppo e ha il ruolo di conduttore e di moderatore, nel presidio del contenuto e nella gestione delle regole.
- Metodo dialogico
- La Philosophy for Children (nota anche come P4C) nasce nel New Jersey alla fine degli anni '60 del secolo scorso ad opera del prof. Matthew Lipman, con l'obiettivo di migliorare la capacità di pensare di bambini e ragazzi attraverso il dialogo filosofico.
- L'Argomentazione (es in matematica e scienze). L'argomentazione è un ragionamento situato

PROBLEM SOLVING: L' INSIEME DEI PROCESSI PER ANALIZZARE, AFFRONTARE, E RISOLVERE POSITIVAMENTE SITUAZIONI PROBLEMATICHE.

E' una metodologia che spinge a trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata

del problema e del metodo per risolverlo.

Rinforza la natura di un gruppo centrato su un compito, orientato ad arrivare ad un prodotto, connesso al problema da risolvere.

Migliora le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

L'insegnante deve convogliare le energie del gruppo sulla risoluzione del problema.

PROBLEM SOLVING_

LE AZIONI POSSONO ESSERE COSÌ SCHEMATIZZATE:

- Focalizzare il problema
- Analizzare il problema (decidere cosa è necessario sapere; raccogliere i dati di riferimento; determinare i fattori rilevanti; elenco dei fattori critici)
- Risolvere il problema (generare soluzioni alternative; selezionare una soluzione; sviluppare un piano di attuazione; scelta della soluzione del problema; piano di attuazione)
- Eseguire (impegnarsi per raggiungere il risultato aspettato; eseguire il piano; monitorare l'impatto durante l' implementazione; impegno organizzativo; completare il Piano; valutazione finale)

LEARNING BY DOING:

APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL FARE, ATTRAVERSO L'OPERARE,
ATTRAVERSO LE AZIONI.

IL LABORATORIO COME AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

- Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di “sapere come fare a”, piuttosto che di “conoscere che”; infatti in questo l'alunno prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come la conoscenza può essere utilizzata.
- L'insegnante organizza Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui gli alunni debbano applicare e utilizzare le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarli ed indurli a mettere in gioco le conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze.
- PHET COLORADO (per utilizzare applicazioni utili per realizzare simulazioni di laboratori matematico-scientifici)
- <https://phet.colorado.edu/it/>

COOPERATIVE LEARNING: APPRENDIMENTO COOPERATIVO

- l'insegnante si pone al di fuori del gruppo in funzione di supporto indiretto.
- Assegna i ruoli formalizzati (relatore; gestore del tempo; facilitatore; gestore dei materiali; il moderatore)

Sono meta-ruoli, non attività: scrivere, disegnare, leggere..

Ricordiamoci di ...

Dare feedback positivi (su comportamento e lavoro)

Definire un tempo di lavoro

Usare lavori di gruppo e lavori individuali

<https://www.youtube.com/watch?v=S8iC-yXjLV8>

INSEGNAMENTO DI COMPORTAMENTI EFFICACI DI COOPERAZIONE (COMPETENZE RELAZIONALI “SI APPRENDE INSIEME”)

Regole per il funzionamento del gruppo:

- Partecipa per completare l'attività di gruppo
- Gioca il tuo ruolo nel gruppo
- Hai il diritto di chiedere aiuto agli altri membri del gruppo
- Hai il dovere di assistere e sostenere chi chiede aiuto
- Aiuta i membri del gruppo senza fare il lavoro al posto loro
- Tutti aiutano e collaborano
- Ognuno dà le informazioni necessarie
- Date spiegazioni delle vostre proposte
- Nessuno ha finito finché tutti non hanno finito

IL NUOVO RUOLO DELL'INSEGNANTE

da **depositario** e **trasmettitore**
delle conoscenze



Facilitatore e organizzatore
dei processi di apprendimento



- Il gruppo è considerato il vero protagonista del proprio lavoro. È richiesto un atteggiamento attivo e la disponibilità a mettersi in gioco
- L'insegnante ha un ruolo di organizzazione, guida e supervisione

BRAIN STORMING: “TEMPESTA NEL CERVELLO”. CONSENTE DI FAR EMERGERE LE IDEE DEI MEMBRI DI UN GRUPPO, CHE VENGONO POI ANALIZZATE E CRITICATE.

Favorisce:

1. la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite
2. l' interazione fra le persone
3. l' interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro.

Con il Brain storming si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato.

E' una Metodologia orientata a sollecitare il contributo attivo da parte dei componenti del gruppo.

Dott.ssa Elena Scalenghe
Ruolo defilato del docente.

ROLE PLAYING: GIOCO DI RUOLO.

OBIETTIVI: Far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.

AZIONI IMPIEGATE: In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di role playing, che si articola in quattro fasi:

- **Warming up:** attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, ecc..), si crea un clima sereno e proficuo.
- **Azione:** i corsisti sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni.
- **Cooling off:** si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze.
- **Analisi:** si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto.

FLIPPED CLASSROOM

- L'idea-base della «**flipped classroom**» 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 “mentor”, il regista dell'azione pedagogica.
- <https://www.youtube.com/watch?v=W-hL2dW-uYs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Y6B16rsXNzk>

PROGRAMMA PER REALIZZARE VIDEO-LEZIONE NELLA DIDATTICA CAPOVOLTA
SCREENCASTOMATIC (programma per video - registrare lezioni)

<https://screencast-o-matic.com/>

TECNOLOGIE DIGITALI (MEDIATORE DIDATTICO)

- PROGRAMMI PER MAPPING (risorse per tutte le discipline)
- PROGRAMMI DI STORYTELLING E ROLE PLAYING DIGITALE (risorse per l'ambito umanistico)
- PROGRAMMI PER SIMULAZIONI (risorse per l'ambito scientifico)
- PROGRAMMI DI ARCHITETTURA TRIDIMENSIONALE (risorse per ambito scientifico e nell'ambito delle applicazioni tecnologiche e nell'ambito artistico e storico)
- PROGRAMMI PER GENERARE ITINERARI STORICI E GEOGRAFICI (risorse per ambito storico-geografico e lingue moderne)
- PROGRAMMI PER LA COSTRUZIONE DI BROCHURE, DEPLIANT E PRESENTAZIONI (risorse per creazioni di presentazioni)

E- LEARNING

L' E-LEARNING o teledidattica è un settore applicativo della tecnologia informatica, che utilizza il complesso delle tecnologie di Internet (web, e-mail, FTP, IRC, streaming video, ecc...) per distribuire online contenuti didattici multimediali.

La componente base dell'E-LEARNING è la piattaforma tecnologica (Learning Management System o LSM) che gestisce la distribuzione e la fruizione della formazione. Tutte le informazioni sui corsi e gli utenti restano indicizzate nel database della piattaforma: questa caratteristica permette di accedere alla propria offerta formativa direttamente da qualsiasi computer collegato ad INTERNET.

L'Aula virtuale è lo strumento didattico che permette l'interazione sincronica fra gli utenti; gli strumenti come le chat, le lavagne condivise e le videoconferenze, favoriscono la comunicazione immediata.

Altre figure importanti sono il tutor e la comunità, spina dorsale della strategia didattica.

PROJECT WORK:

E' UN PROGETTO PROFESSIONALE REALIZZATO IN AULA DAGLI ALUNNI AL TERMINE DI UN CICLO DI LEZIONI.

- **OBIETTIVI:** Consolidare negli allievi competenze integrate e favorire l'imprenditorialità, intesa come competenza manageriale (imparare ad imparare) e sociale.
- **AZIONI IMPIEGATE:** Gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto dei docenti, sviluppano un progetto, applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite in aula ed esprimendo nuove potenzialità, nuove risorse e nuovi talenti.
- **FINALITA':** Analisi ragionata di una data esperienza volta all'individuazione di criticità e di punti di forza al fine di sviluppare le proprie competenze e di migliorare le proprie prestazioni.

BUSINESS GAME: GIOCO DI SIMULAZIONE DELL'ATTIVITÀ DI MARKETING.

- **OBIETTIVI:** Far sperimentare e comprendere il “come fare” attraverso l’approfondimento delle teorie, la discussione di gruppo e l’uso di esercitazioni. Raggiungere un elevato livello di realismo e di concretezza, che renda evidenti i collegamenti che esistono fra la definizione degli obiettivi, l’attività di decision making ed i risultati competitivi.
- **AZIONI IMPIEGATE:** I corsisti saranno divisi in gruppi e opereranno tra di loro in concorrenza, su un mercato simulato. Dovranno prendere decisioni nelle aree marketing e vendite ed al termine di ogni simulazione virtuale i partecipanti riceveranno i risultati di tutti i gruppi operanti sul mercato.
- **FINALITA’:** Consente di rafforzare le capacità decisionali, incrementare le abilità gestionali, sviluppare l’attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance.