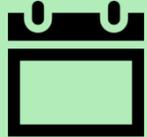


CORSO DI FORMAZIONE NEOASSUNTI

BUONE PRATICHE PER MOTIVARE
GLI STUDENTI AD APPRENDERE

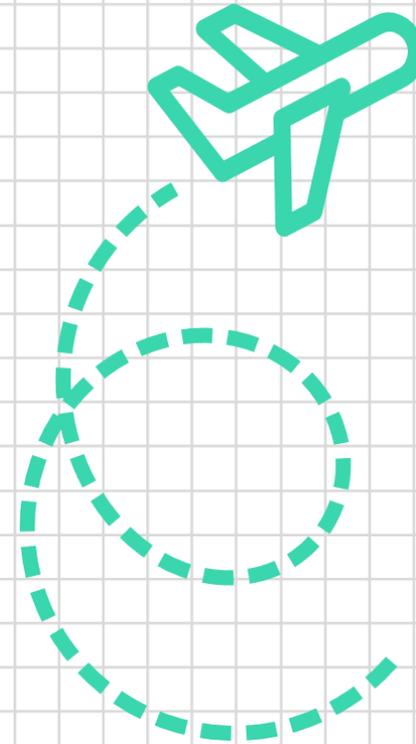


7 Marzo

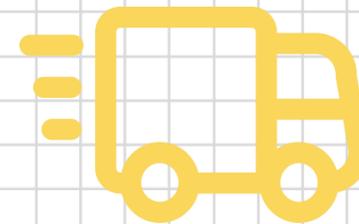
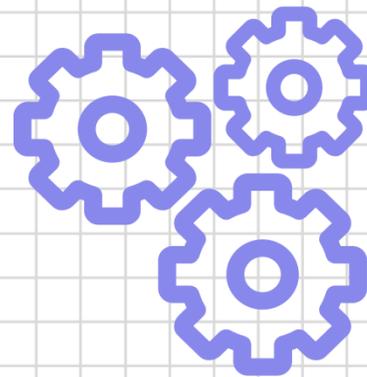
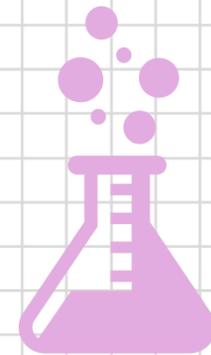
22 Marzo 11 Aprile

14,30 /17,30

Prof.ssa Rosa Rossi

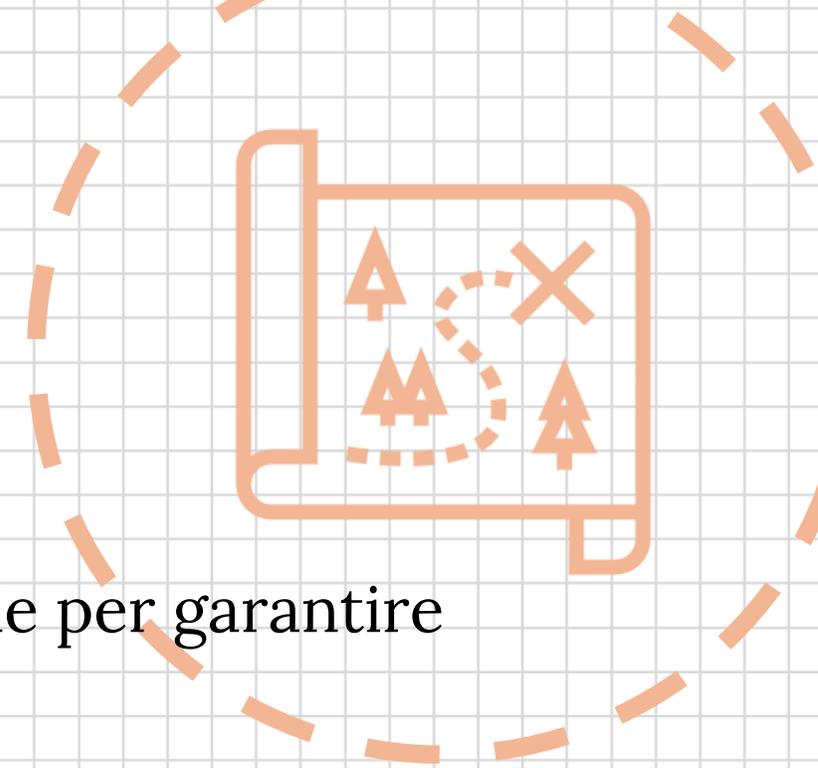


C++



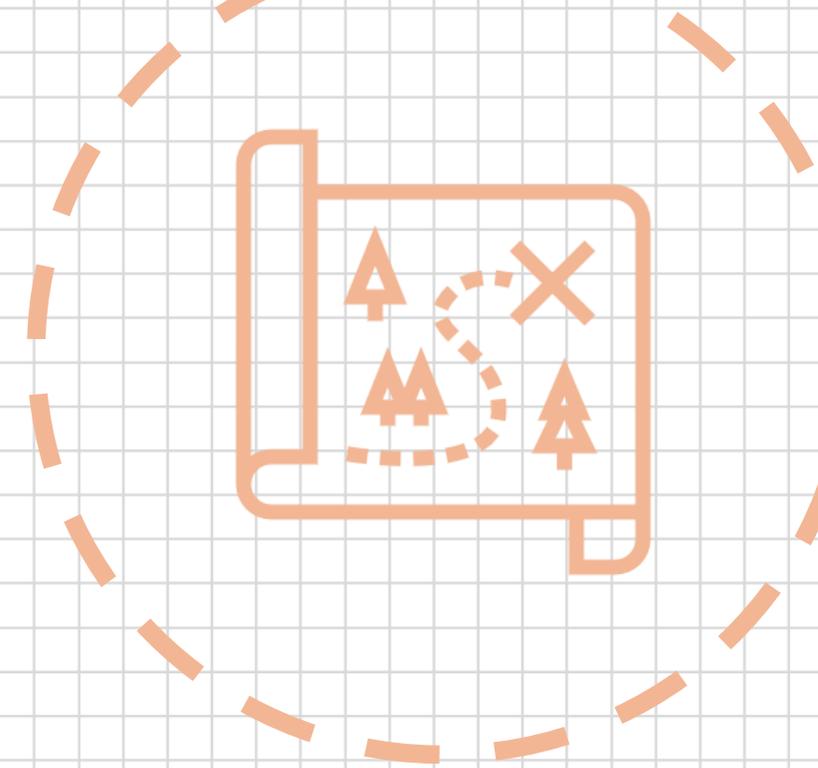
PERCORSO FORMATIVO

- Breve presentazione
- L'insegnante efficace e l'insegnamento efficace
- La motivazione ad apprendere: elemento essenziale per garantire un'istruzione di qualità
- Le dinamiche della motivazione all'apprendimento
- Verso una didattica motivazionale
- I contributi pedagogici sul tema della motivazione
- Il valore dei contenuti
- Le buone pratiche didattiche-disciplinari
- Le metodologie didattiche innovative



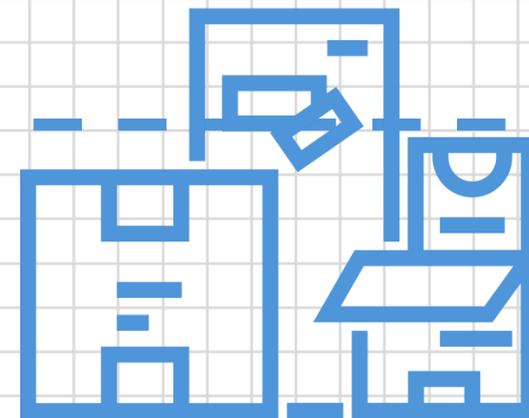
PERCORSO FORMATIVO

- Le azioni strategiche di insegnamento
- Le tecniche attive
- Le risorse e i materiali didattici
- Le relazioni significative
- Piano d'azione del docente
- Gli ambienti di apprendimento motivanti
- Integrazione fra tecnologia e metodologia didattica
- Conclusioni
- Bibliografia
- Attività Laboratoriale



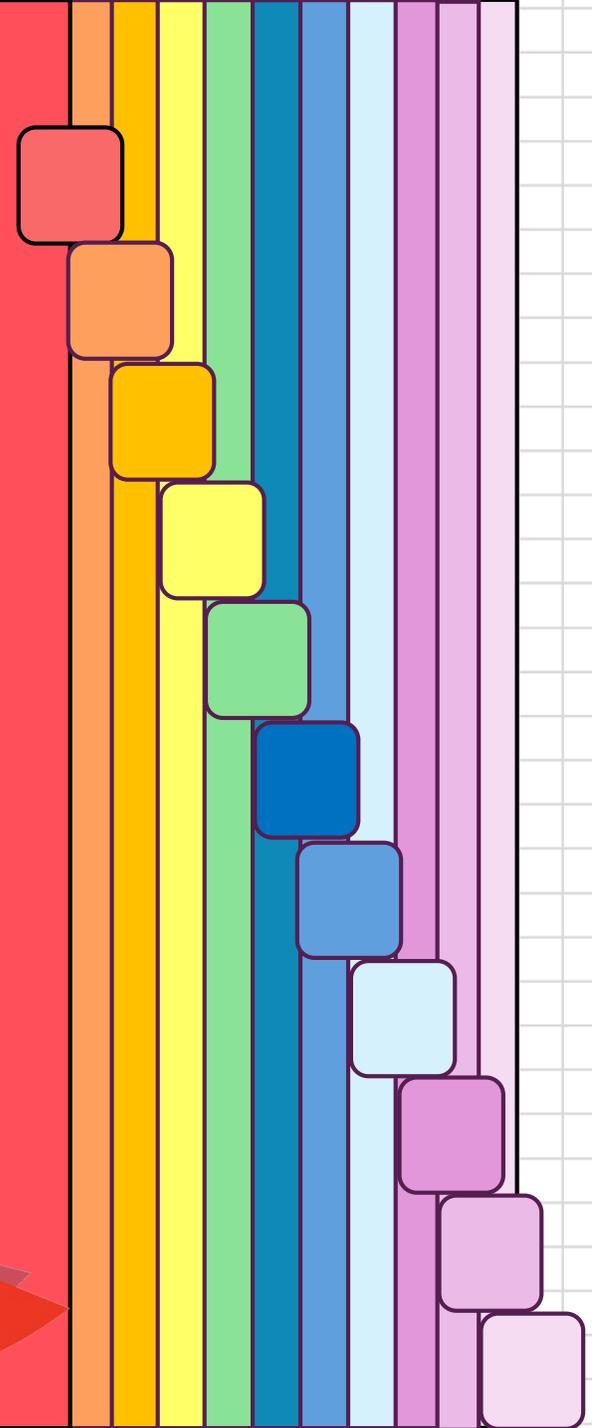
“Plutôt une tête bien faite qu’une tête bien pleine” (Montaigne)

Compito del docente è quello di **formare** delle persone capaci di **organizzare** le loro **conoscenze** piuttosto che di immagazzinare una accumulazione di saperi, anche perché rincorrere questa accumulazione sta diventando un compito semplicemente impossibile



L'INSEGNANTE EFFICACE E L'INSEGNAMENTO EFFICACE

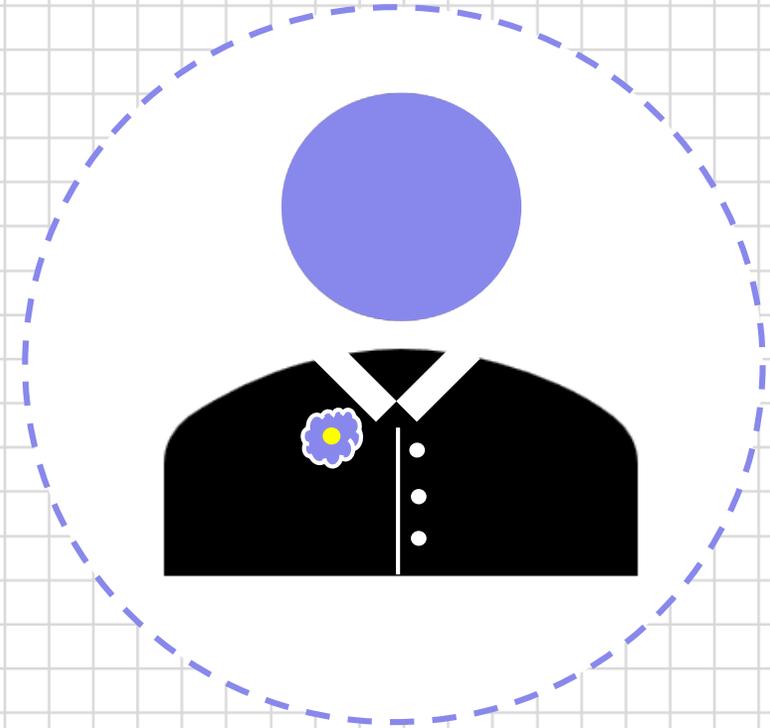




L'INSEGNANTE EFFICACE

Caratteristiche **personali**:

- abilità cognitive (il pensiero riflessivo)
- abilità a livello sociale e comunicativo
- entusiasmo
- atteggiamento di rispetto ed equità nei confronti degli studenti



L'INSEGNANTE EFFICACE

Aspetti **professionali**:

- conoscenze relative ai contenuti delle discipline
- abilità di gestione della classe e di creazione di un clima positivo
- abilità di gestione e pianificazione delle attività formative proposte e di valutazione e feedback alla prestazione degli studenti



L'INSEGNANTE EFFICACE

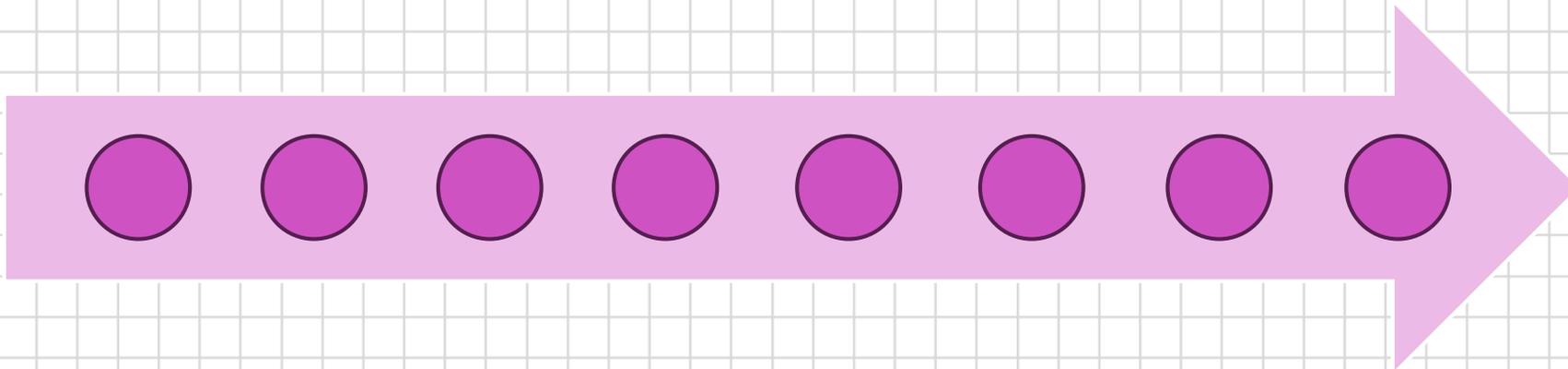
COMPETENZA NELLA DISCIPLINA

- Apprendimento significativo
- Attivazione degli schemi cognitivi esistenti (preconoscenze o organizzatori anticipati); recupero del dato/confronto con il nuovo/aggancio del nuovo al dato/creazione di un nuovo dato
- **No ai saperi frazionati**
- La conoscenza deve essere rivisitata dal pensiero, il capitale più prezioso per l'individuo e per la società

L'INSEGNANTE EFFICACE

Le conoscenze acquisite sono altamente deperibili

Nell'ambiente liquido-moderno la formazione e l'apprendimento, perché siano utili, devono essere continui, anzi permanenti, cioè protrarsi per tutta la vita (lifelong education)



L'INSEGNANTE EFFICACE

- Individuazione dei nuclei fondanti in ogni disciplina o area di intervento per «insegnare ad apprendere»
- Educazione costante alla riflessione e al pensiero per «insegnare ad essere»
- Apprendimento attivo orientato al pieno esercizio della cittadinanza e al bene comune



L'INSEGNANTE EFFICACE

COMPETENZA DIDATTICA

- Creare motivazione intrinseca nei discenti
- Favorire l'esplorazione e la scoperta
- Sviluppare autonomia
- Curare il setting (spazio e tempo)
- Promuovere ascolto, dialogo e rispetto
- Puntare ad una forma di Sostegno diffuso a cura di tutti gli insegnanti, curricolari e specializzati

L'INSEGNANTE EFFICACE

CAPACITA' RELAZIONALE

Tutti gli studenti possono raggiungere il successo formativo

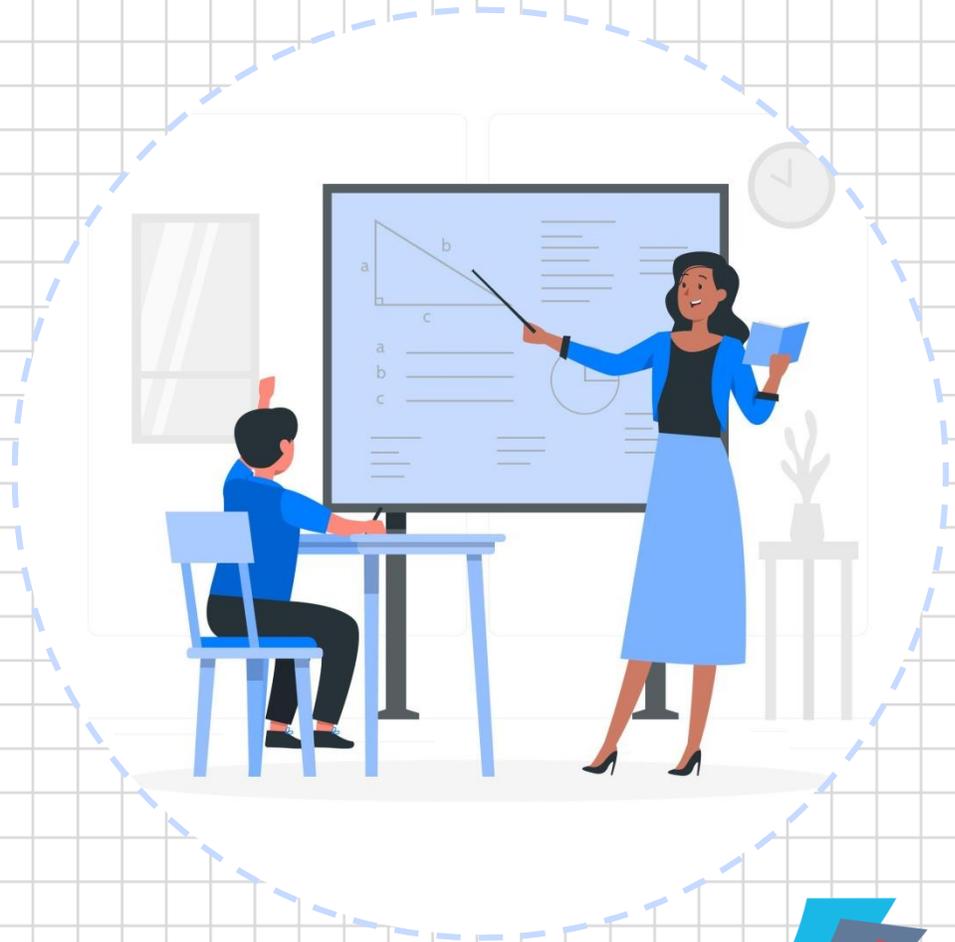
«Tanto più l'insegnante sarà rispettoso, franco, comprensivo, tanto più gli alunni impareranno» Carl Rogers 1973

Crederne nell'educabilità del soggetto sempre

L'INSEGNANTE EFFICACE

Componente rilevante:

- la relazione interpersonale tra docente e discente basata sul rispetto reciproco, sulla comprensione empatica e sull'attenzione alle esigenze educative e personali dello studente con lo scopo di facilitare una sua progressiva indipendenza e autoregolazione nell'apprendimento



L'INSEGNANTE EFFICACE

- L'insegnante efficace deve **manifestare entusiasmo per il proprio lavoro, rispetto ed empatia verso gli studenti**
- L'insegnante efficace deve utilizzare una **metodologia centrata sull'allievo**
- L'insegnante efficace deve **proporre attività didattiche stimolanti e saper sostenere un livello di autonomia nell'apprendimento adeguato all'età dei discenti**

L'INSEGNANTE EFFICACE

Tutti questi aspetti possono essere acquisiti:

- con **l'esperienza lavorativa**
- con **la formazione** sia prima dell'ingresso in servizio sia in itinere
- con **la condivisione** supportata da una discussione e da una riflessione critica che può contribuire alla crescita professionale del singolo

L'INSEGNANTE EFFICACE

Un insegnante efficace è un educatore dotato di **capacità di ascolto, comunicazione, empatia e di un certo grado di flessibilità**

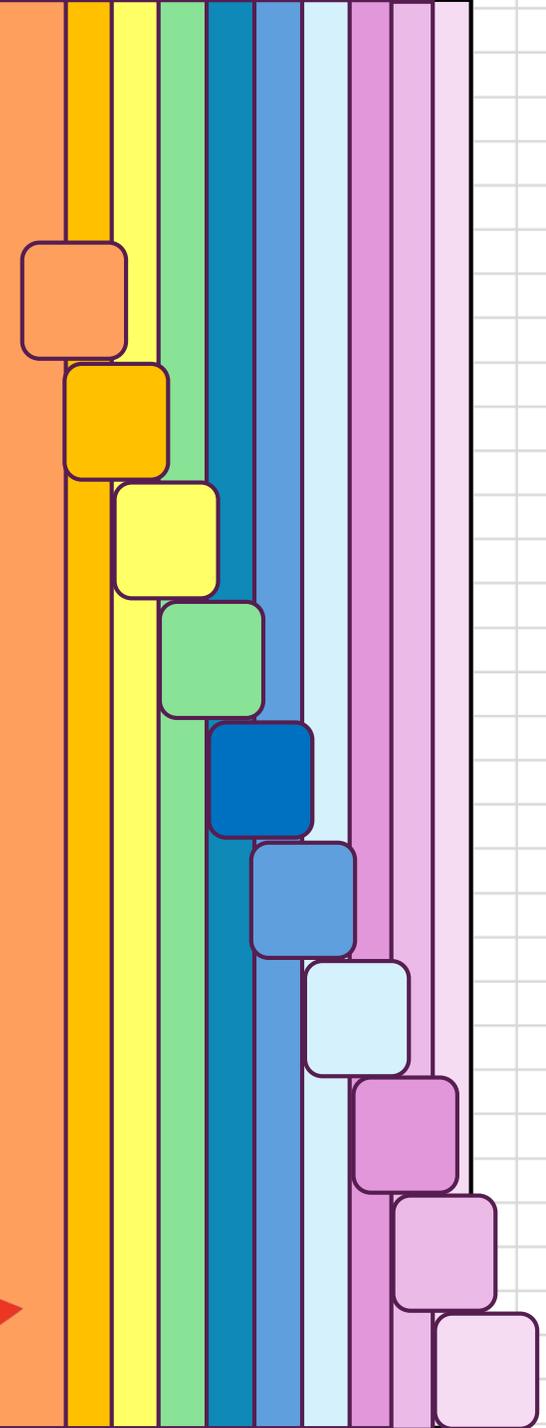
Le esigenze degli studenti sono molto variabili e dipendono da aspetti personali (tratti di personalità), cognitivi (stile di apprendimento) ed emozionali (gestione delle emozioni, ansia legata alla performance scolastica)

L'INSEGNAMENTO EFFICACE

Gli aspetti legati all'insegnamento che sembrano aver maggior successo nel processo educativo in un determinato contesto, con un gruppo specifico di studenti, non sempre portano agli stessi risultati positivi quando sono messi in atto in una situazione diversa, con persone differenti

L'approccio più efficace all'insegnamento risulta essere quello che supporta **il percorso di apprendimento a partire dalle caratteristiche individuali del discente e dal contesto**

LA MOTIVAZIONE AD APPRENDERE: STRUMENTO PRINCIPE PER LO SVILUPPO DELLA PERSONA



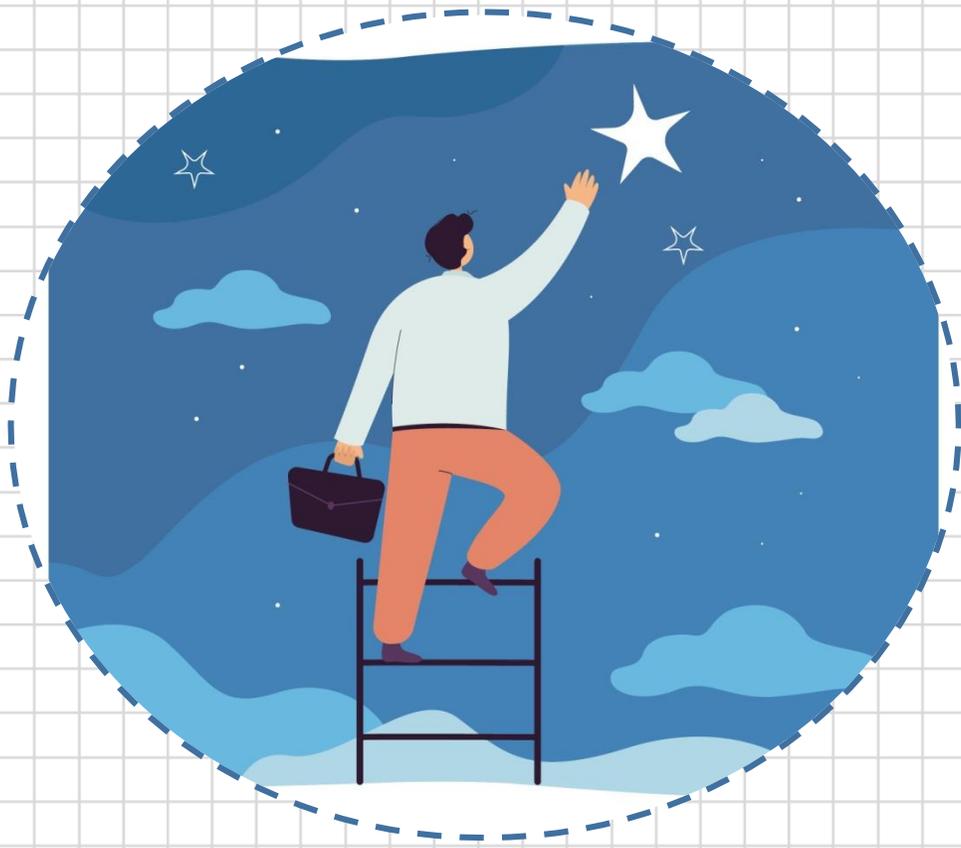
LA MOTIVAZIONE AD APPRENDERE : STRUMENTO PRINCIPE PER LO SVILUPPO DELLA PERSONA

La scuola deve essere inclusiva: deve consentire a ciascuno studente non solo il diritto allo studio, ma anche quello al successo formativo

Condizione decisiva per avviare un percorso virtuoso di apprendimento nello studente è la motivazione ad apprendere, strumento principe per lo sviluppo della persona nella sua globalità e per il suo efficace adattamento all'ambiente

La motivazione può essere potenziata, migliorata, resa più adattiva, con l'esercizio e, soprattutto, nella relazione educativa

IL SIGNIFICATO DEL TERMINE MOTIVAZIONE



Motivazione = tutto ciò che spinge l'animo umano a perseguire determinati scopi

MOTIVO + AZIONE = MOTIVAZIONE

- MOTIVO – dall'agg. lat. *motivus* che muove, ciò che muove (causa, ragione), derivazione di *motus*, spinta
- AZIONE – sf. lat. *actio* operazione di chi agisce o di ciò che agisce ed effetto che ne segue

IL SIGNIFICATO DEL TERMINE MOTIVAZIONE

La motivazione è un processo orientato a dirigere un soggetto verso la realizzazione di una certa attività e può variare in funzione di incentivi esterni (*motivazione estrinseca*) o in funzione della realizzazione di importanti obiettivi personali (*motivazione intrinseca*)

In termini didattici motivazione = valore del desiderio degli allievi di raggiungere un determinato obiettivo; l'attesa di poterlo soddisfare rappresenta le aspettative che essi ripongono nel docente e in loro stessi

IL SIGNIFICATO DEL TERMINE MOTIVAZIONE

Per essere più chiari:

- **la motivazione intrinseca** è orientata verso un'attribuzione interna al soggetto: *sono motivato a studiare perché voglio raggiungere una buona posizione lavorativa per il mio futuro*
- **la motivazione estrinseca** è invece orientata verso un'attribuzione esterna: *sono motivato a studiare perché i miei genitori , se ottengo risultati positivi a scuola, mi comprano il cellulare nuovo*

LA MOTIVAZIONE : PROCESSO RIFERITO ALL'INDIVIDUO, ALLA SITUAZIONE , AL COMPITO

La motivazione non è un processo riferito solo alle **caratteristiche individuali** del singolo, ma anche alla **situazione** e al **compito**

Uno studente cioè può essere diversamente motivato a seconda dei compiti proposti e/o degli ambienti in cui si trova

LA MOTIVAZIONE : PROCESSO RIFERITO ALL'INDIVIDUO, ALLA SITUAZIONE , AL COMPITO

Spessissimo a scuola troviamo alunni completamente demotivati al contesto scolastico, ma motivatissimi nel contesto extrascolastico, come accade, per esempio, nelle esperienze di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento)

Ciascun alunno, inserito in uno specifico ambiente, è necessariamente portato ad interagire con altre persone, le quali contribuiscono a modificare le sue motivazioni

LA MOTIVAZIONE: DA COSA DIPENDE

Le **credenze e le convinzioni** che lo studente possiede rispetto alle sue abilità e alla sua intelligenza:

- uno studente può percepire le sue abilità e la sua intelligenza come fisse e immutabili (**teoria entitaria dell'intelligenza**)
- oppure può percepire le proprie abilità intellettive come sviluppabili, modificabili e migliorabili appunto con lo studio (**teoria incrementale dell'intelligenza**)

LA MOTIVAZIONE: DA COSA DIPENDE

Gli obiettivi di studio

- Lo studente può riconoscere *obiettivi di prestazione*, se lo scopo principale è quello di dimostrare le proprie conoscenze ad altri per evitare di fare una brutta figura
- o *obiettivi di padronanza*, se lo scopo principale è quello di acquisire nuove conoscenze, abilità e competenze, indipendentemente dal riconoscimento esterno

LA MOTIVAZIONE: DA COSA DIPENDE

Attribuzioni

Uno studente può attribuire la causa dei suoi successi o insuccessi a cause interne o esterne a sé:

per esempio, un alunno può attribuire le cause di una valutazione negativa alla difficoltà del compito, alla sfortuna, al fatto che non è riuscito a copiare (**cause esterne**)

oppure può attribuirle al suo scarso impegno, alla scarsa attenzione o comprensione del compito (**cause interne**)

COME AGIRE SU QUESTI FATTORI PER MIGLIORARE GLI ASPETTI MOTIVAZIONALI?

- Aiutare lo studente a **riconoscere l'intelligenza come un costrutto modificabile** e plasmabile, non come un'entità fissa e immutabile

Se non si capisce la matematica, non è detto che non la si capirà per sempre : **cambiando il contesto, la situazione e le convinzioni** si potrà quasi sicuramente arrivare a capirla e probabilmente forse anche ad amarla ; ovviamente andranno messi in gioco impegno e strategie di studio appropriate.

COME AGIRE SU QUESTI FATTORI PER MIGLIORARE GLI ASPETTI MOTIVAZIONALI?

- Individuare un **obiettivo di padronanza** e non **di prestazione**

La motivazione tesa a dimostrare agli altri le competenze possedute è sicuramente più debole di quella tesa a raggiungere il risultato per se stessi

Se riuscire in un compito è importante unicamente per il giudizio che si riceverà dagli altri (docenti e genitori) e non tanto per il progresso che si può ricavare dalla sua esecuzione, **allora la motivazione rischia di non essere efficace**

COME AGIRE SU QUESTI FATTORI PER MIGLIORARE GLI ASPETTI MOTIVAZIONALI?

Se l'obiettivo è di prestazione (e quindi debole), di fronte per esempio ad un insuccesso può prevalere il timore di fallimento e quindi si può tendere ad abbandonare il compito o addirittura ad evitarlo

Lo studente che si pone come obiettivo la sola prestazione, di fronte a compiti ardui e faticosi, tenderà ad evitare l'insuccesso rinunciando alla sfida e al relativo impegno: *meglio mostrare agli altri e a me stesso che fallisco perché non studio, piuttosto che mostrare che fallisco perché non capisco*

COME AGIRE SU QUESTI FATTORI PER MIGLIORARE GLI ASPETTI MOTIVAZIONALI?

- Il docente deve guidare lo studente ad acquisire la consapevolezza del fatto che il successo o l'insuccesso scolastico debba essere attribuito **a cause interne**

Si pensi ad un compito o ad un esame che ha avuto un esito negativo: **attribuire la causa del proprio insuccesso alla mancanza di impegno o di strategia di studio è funzionale all'apprendimento** e invoglierà lo studente a modificare il proprio impegno e/o le proprie strategie per migliorare nella prova successiva; attribuire l'insuccesso alla sfortuna o al docente o alla difficoltà del compito non aiuterà a indirizzare pro-attivamente gli sforzi dello studente

GLI STIMOLI DELLA MOTIVAZIONE

Gli alunni sono motivati dalle situazioni e dalle attività di apprendimento che:

- a) li stimolano a coinvolgersi personalmente e attivamente nel loro apprendimento
- b) permettono loro una scelta personale e un controllo in base alle loro capacità e alle richieste del compito

GLI STIMOLI DELLA MOTIVAZIONE

La motivazione degli alunni viene stimolata se essi percepiscono che le attività e i compiti scolastici:

- a) sono direttamente o indirettamente legati a esigenze, interessi e obiettivi personali
- b) presentano livelli di difficoltà adeguati, tali da consentire loro di svolgerli con successo

GLI STIMOLI DELLA MOTIVAZIONE

La naturale motivazione ad apprendere degli alunni può essere stimolata in **ambienti psicologicamente sicuri, protetti e di supporto**, caratterizzati da:

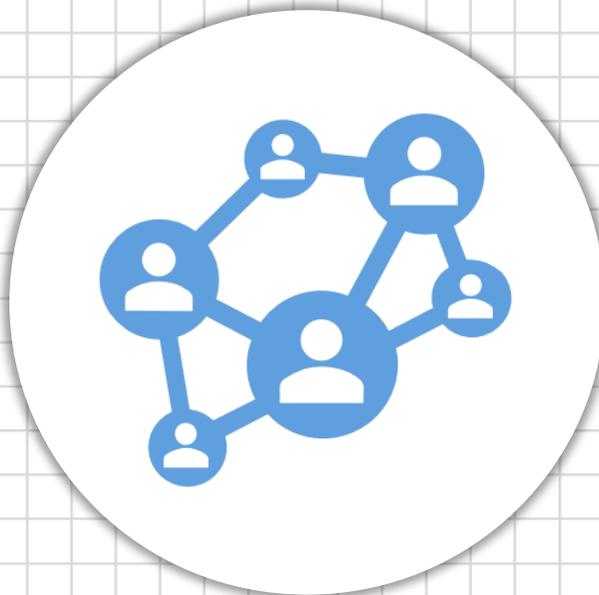
- a) rapporti umani positivi con adulti che dimostrano un interessamento genuino e sono in grado di cogliere le loro potenzialità personali
- b) interventi educativi e sostegni didattici adeguati alle particolari necessità di apprendimento degli alunni
- c) opportunità per gli alunni di correre dei rischi senza timore di fallire

GLI AMBITI DELLA MOTIVAZIONE

Essa racchiude in sé una serie di **ambiti** dello sviluppo diversi tra loro:



Sfera cognitiva



Sfera sociale



Sfera emozionale

GLI AMBITI DELLA MOTIVAZIONE

La motivazione fa riferimento: all'autorealizzazione, all'autoefficacia, al bisogno di conoscenza, agli istinti e a molti altri campi

È considerata un movimento verso un oggetto che viene valutato positivamente in quanto capace di soddisfare uno o più bisogni, dare origine a stati d'animo positivi o raggiungere un obiettivo specifico; è l'insieme delle esperienze di un individuo che sono volte a raggiungere uno scopo preciso

LIVELLI MOTIVAZIONALI

Pulsioni

- livello più alto e più complesso, perché entra in gioco la cognizione: quando l'uomo primitivo aveva fame, ha dovuto capire che bisognava cacciare per procacciarsi del cibo, e poi in seguito cuocerlo per digerirlo meglio...

Istinti

- più complessi dei riflessi poiché implicano una sequenza comportamentale (es. le migrazioni degli uccelli)

Riflessi

- risposta automatica dell'organismo a un determinato stimolo esterno, è il livello più semplice (es. ho caldo e sudo)

LIVELLI MOTIVAZIONALI

Il docente dovrà puntare a sviluppare motivazione partendo soprattutto da **istinti e pulsioni**, poiché i riflessi sono incondizionati (a differenza degli altri due livelli di motivazione)

COMPORAMENTO MOTIVATO: FATTORI CHE LO DETERMINANO

Fattori che contribuiscono a determinare un comportamento motivato:

- **stimolo** costituito dall'ambiente esterno
- **motivazione «tout-court»** che regola le strategie cognitive messe in atto dall'individuo per raggiungere il suo obiettivo o bisogno
- **emozioni** che mediano tra l'ambiente esterno (stimolo) e le pulsioni individuali (motivazione, appunto): **le emozioni** e non la razionalità svolgono la funzione di bilanciare

COMPORAMENTO MOTIVATO : COME SI RICONOSCE

Un comportamento motivato si riconosce se coesistono altri 3 fattori:

- **la mobilitazione di energia** : direttamente proporzionale alla motivazione
- **la persistenza**: se un discente prova e riprova un compito anche collezionando insuccessi, va premiato per la sua evidente grande motivazione
- **la forza di modificare**: se un discente non raggiunge il suo scopo in una determinata maniera, la sua motivazione può modificare il suo comportamento al fine di trovare altre soluzioni

I FATTORI DELLA MOTIVAZIONE

- I **costrutti motivazionali** sono gli ingredienti della motivazione
- Fra questi possiamo considerare:
 - motivazione intrinseca ed estrinseca
 - il rinforzo
 - l'interesse
 - la curiosità epistemica
 - la motivazione di effectance (bisogno intrinseco di affrontare in modo adeguato l'ambiente)
 - l'autodeterminazione
 - lo stato di flusso

MOTIVAZIONE INTRINSECA

Motivazione intrinseca:
nasce all'interno
dell'individuo; si realizza
quando la passione, il gusto e
la curiosità nello svolgere un
compito sono dettate dal
piacere



MOTIVAZIONE INTRINSECA

L'individuo ha un buon senso del controllo sulle attività che svolge, è accompagnato da un chiaro obiettivo che desidera raggiungere e **prova piacere nell'acquisizione di nuove conoscenze, abilità e competenze**

Può essere orientata a se stessi oppure agli altri, può variare a dipendenza del momento o dell'attività e può essere orientata alla singola attività o allo scopo finale

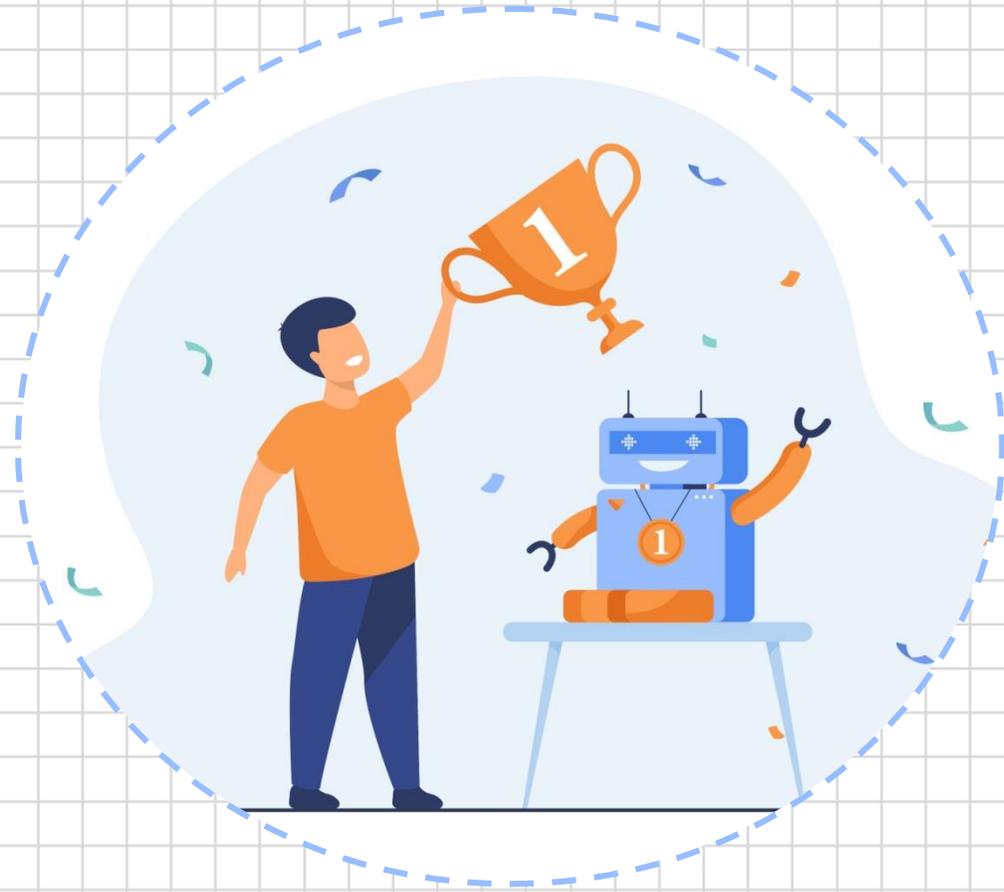


MOTIVAZIONE INTRINSECA

Gli studenti motivati da spinte interiori cercano di raggiungere la sensazione di competenza attraverso:

l'impegno, la sfida, la pianificazione e il desiderio di miglioramento, in quanto vedono lo studio come un'opportunità di crescita

MOTIVAZIONE ESTRINSECA



Motivazione estrinseca:
quando la spinta è dovuta a fattori esterni, a rinforzi positivi e attiva dei comportamenti controllati e osservabili che sono guidati da premi, lodi o dall'approvazione degli altri

MOTIVAZIONE ESTRINSECA

Chi è guidato da una motivazione estrinseca studia unicamente per ricevere una lode o per paura di un giudizio negativo da parte di terze persone

Se il premio o il rinforzo non dovesse muovere la motivazione intrinseca dell'individuo, l'intervento perderebbe valore e porterebbe ad un'ulteriore demoralizzazione

MOTIVAZIONE ESTRINSECA

L'allievo può risultare **demotivato** quando : il rinforzo è lo stesso, il rinforzo si riferisce alla prestazione e non al miglioramento rispetto ai risultati precedenti, quando viene concesso a tutti indipendentemente dal risultato

Questo è **uno dei rischi della motivazione estrinseca**: nel caso in cui l'allievo non fosse in relazione con il rinforzo dato e non percepisse la credibilità dello stesso, potrebbe chiudersi e la sua motivazione intrinseca diminuirebbe ulteriormente

MOTIVAZIONE ESTRINSECA

Rinforzi = valorizzare gli aspetti
positivi degli studenti

MOTIVAZIONI ESTRINSECHE ED INTRINSECHE

La motivazione estrinseca non sempre stimola la motivazione interna dell'individuo

E' necessario far comunicare le due motivazioni , rendendo importanti il rinforzo stesso (premio, incentivi, lodi...), il riconoscimento della persona che premia, la considerazione di sé, la percezione della propria autoefficacia e autostima e tutti i processi cognitivi ed emotivi che conducono la fase di apprendimento dello studente

L'INTERESSE

L'interesse migliora l'apprendimento perché:

- 1) spinge ad elaborare in modo significativo i contenuti da apprendere, favorendo la comprensione e la memorizzazione
- 2) induce ad un atteggiamento più aperto all'uso di strategie efficaci
- 3) libera risorse attentive
- 4) favorisce l'autoregolazione
- 5) rende più piacevole il lavoro di apprendimento
- 6) favorisce l'attivarsi di emozioni positive a supporto

LA CURIOSITÀ EPISTEMICA E LA MOTIVAZIONE DI EFFECTANCE

La **curiosità epistemica**, cioè il bisogno di conoscere il mondo e il funzionamento delle cose, anche in funzione di controllo dell'ambiente, attraverso comportamenti esplorativi



LA CURIOSITÀ EPISTEMICA E LA MOTIVAZIONE DI EFFECTANCE

La motivazione di effectance (efficacia), un costrutto ancora più potente della epistemica; nasce dal desiderio di padronanza, di curiosità sentirsi efficaci nella gestione dei problemi; collegato è il costrutto di percezione di competenza che si genera in conseguenza dell'apprendimento esperienziale e di padronanza vissuta



IL COSTRUTTO DI LOCUS OF CONTROL DI ROTTER

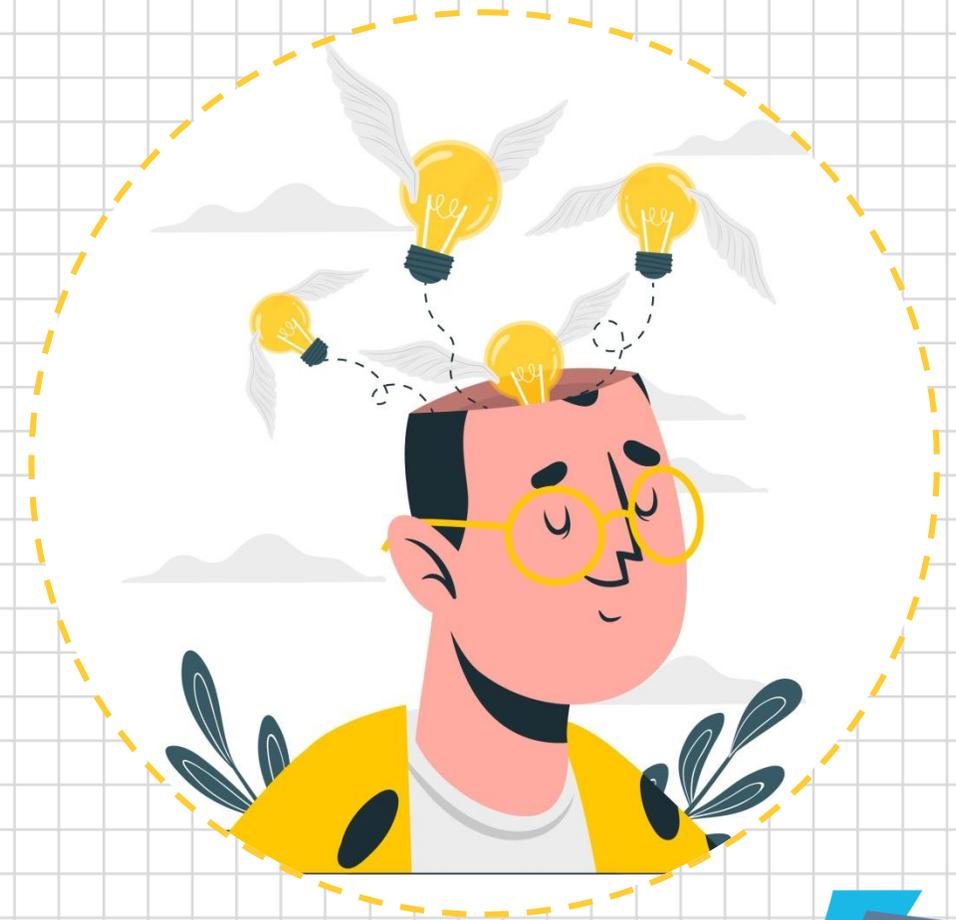
Si parla di **locus of control esterno** quando attribuiamo a cause esterne il controllo degli eventi; parliamo di **locus of control interno** quando guardiamo a noi stessi come i veri agenti degli eventi

La scuola dovrebbe puntare in modo esplicito, programmato a creare un ambiente di apprendimento che esalti la sensazione di controllo degli eventi da parte degli alunni

Una didattica che punti alla personalizzazione dell'apprendimento, all'autoregolazione e all'autodeterminazione induce l'allievo ad entrare nella **gestione** del processo formativo

L' AUTODETERMINAZIONE

Un altro costrutto motivazionale è quello dell'**autodeterminazione**: capacità di scelta libera, senza condizionamenti, nella tutela del bisogno di autonomia, di competenza e di relazione con gli altri



IL FALSO SÉ

La motivazione all'apprendimento delle nozioni può essere influenzata anche: dalla percezione dell'utilità e del significato di andare a scuola che gli adulti di riferimento hanno trasmesso all'adolescente; dalle prime rappresentazioni della propria persona e delle competenze possedute

L'adolescente potrebbe convincersi delle sue difficoltà a livello relazionale così come delle sue scarse competenze

IL FALSO SÉ



Questo succede quando il contesto induce l'adolescente a crearsi il cosiddetto "falso sé" ovvero una rappresentazione sbagliata della sua persona; quest'ultimo si autoconvince di determinate cose che diminuiscono il suo interesse a scuola: "Non sono bravo nelle composizioni scritte e quindi non ci provo nemmeno"

COME MOTIVARE LO STUDENTE AD APPRENDERE?

L'apprendimento è un insieme di processi mentali che permettono ad ogni individuo di AGIRE CONSAPEVOLMENTE nelle diverse situazioni.

Il docente ha un ruolo rilevante : deve occuparsi di proporre attività varie sia nei contenuti sia nella modalità e di rendere sempre più autonomi i suoi allievi, permettendo loro di discostarsi da un apprendimento dipendente e poco induttivo

COME MOTIVARE LO STUDENTE AD APPRENDERE?

È fondamentale anche la considerazione delle iniziative proposte dagli allievi, che potrebbero essere un ottimo spunto per lanciare nuove situazioni didattiche a scuola

Tutti questi aspetti permettono la costruzione della persona e lo sviluppo della motivazione

COME MOTIVARE LO STUDENTE AD APPRENDERE?

Per una motivazione efficace a scuola è essenziale che il docente sia motivato, al fine di motivare i suoi allievi i quali incentiveranno il docente nel proporre determinate attività

È possibile promuovere la motivazione ad apprendere attraverso: una pianificazione efficace di quello che si vuole proporre da parte del docente che deve essere in grado di promuovere **la conoscenza come una sorta di esperienza, di ricerca, di avventura, d'indagine e d'esplorazione**, narrata e condivisa

Il senso di curiosità e scoperta deve poter manifestarsi all'interno dell'individuo; al contrario, se la motivazione è estrinseca la conoscenza delle nozioni si basa unicamente sul premio e sulla lode

COME MOTIVARE LO STUDENTE AD APPRENDERE?

Se si tratta di un lavoro di gruppo è importante: creare un ambiente di fiducia, incentrato sulla collaborazione tra pari, affinché ogni componente della classe lavori, con rispetto e dedizione, in funzione di un obiettivo comune a tutti i compagni

È opportuno accogliere i bisogni di autorealizzazione degli allievi, offrendo i mezzi necessari per adempire alle loro esigenze

Un'altra strategia è quella di stimolare un **desiderio**, una **curiosità** tale che permetta loro di attivarsi, indagare e **esplorare** la realtà; in questo modo si propone una **didattica autentica**

COME MOTIVARE LO STUDENTE AD APPRENDERE?

Altre condizioni importanti: tenere in considerazione le **emozioni** e gli stati d'animo degli studenti, porre attenzione ad alcuni loro interessi che potrebbero diventare “oggetto di lavoro”

Anche l'**autostima** e l'**autoefficacia** devono essere curate e seguite durante il processo di crescita dell'allievo

I MOLTEPLICI BISOGNI DI UN INDIVIDUO

Quando una persona ha un bisogno che intende soddisfare, entra in gioco la motivazione che agisce a favore della soddisfazione di quest'ultimo

Per un'insegnante è importante saper cogliere la componente **motivazionale** racchiusa nel bisogno manifestato dall'allievo; essa può aiutare il docente nella comprensione della reale "spinta" che muove l'allievo ad agire conseguentemente

I MOLTEPLICI BISOGNI DI UN INDIVIDUO

Quali sono le **esigenze** che vengono manifestate dagli allievi in classe ?

Il bisogno di appartenenza al gruppo, il bisogno di essere valorizzato e sentirsi competente, il bisogno di sentirsi parte essenziale all'interno di un progetto di gruppo e molto altro

Noi docenti dobbiamo costantemente interrogarci e domandarci se l'origine di questi bisogni arriva dalla necessità di approvazione da parte di qualcuno (motivazione estrinseca) oppure dalla volontà di migliorarsi (motivazione intrinseca)

I MOLTEPLICI BISOGNI DI UN INDIVIDUO

Questa riflessione si collega in seguito con il significato che l'individuo dà al suo bisogno: in uno specifico momento possono manifestarsi più necessità ma “premono” in modo diverso, in quanto dipendono dalle priorità imposte dall'esperienza e dal carattere della persona

I bisogni dell'individuo devono essere classificati in base alla necessità di soddisfacimento degli stessi

Ci sono i bisogni che devono essere soddisfatti per primi per poi arrivare pian piano alla realizzazione della propria persona

Gli individui non sono completi finché non hanno soddisfatto l'ultimo bisogno: l'autorealizzazione

I MOLTEPLICI BISOGNI DI UN INDIVIDUO

I bisogni fondamentali che l'individuo deve nutrire secondo Angelica Moe' (docente di psicologia della Motivazione e delle Emozioni) sono:

- **la competenza** = sperimentare che i propri tentativi nel dominare le situazioni, realizzare qualcosa, raggiungere determinati obiettivi vadano a buon fine
- **l'autonomia** = percezione che ciò che si sta facendo e come lo si sta facendo sia frutto di una scelta e non sia controllato dall'esterno
- **la relazione** = essere sostenuti dall'ambiente sociale in ciò che si fa, sentire di essere valorizzati

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



Una teoria che incentra il costrutto di motivazione come base dello sviluppo individuale è la piramide dei bisogni fondamentali di Abraham Maslow, che identifica **sei fasi di crescita, successive e consecutive, tutte incentrate su bisogni**, dal più semplice (legato all'aspetto fisiologico) al più complesso (legato all'autorealizzazione)

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



1. Bisogni fisiologici

La prima motivazione sviluppata, legati agli stati fisici necessari per vivere ed evitare il disagio (idratazione, alimentazione, igiene ecc.)

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



2. Bisogni di sicurezza

Si manifestano solo dopo aver soddisfatto i bisogni fisiologici, e consistono nella ricerca di contatto e protezione

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



3. Bisogni di appartenenza

Desiderio di far parte di un'estesa unità sociale (famiglia, gruppo amicale), che nasce solo dopo aver soddisfatto i bisogni di sicurezza

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



4. Bisogni di stima

Esigenza di avere dai partner dell'interazione un riscontro sul proprio apporto e sul proprio contributo, si attiva solo dopo aver soddisfatto i bisogni interpersonali

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW



5. Bisogni di indipendenza

Esigenza di autonomia, realizzazione e completezza del proprio contributo, si attiva solo dopo aver soddisfatto i bisogni di stima

LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW

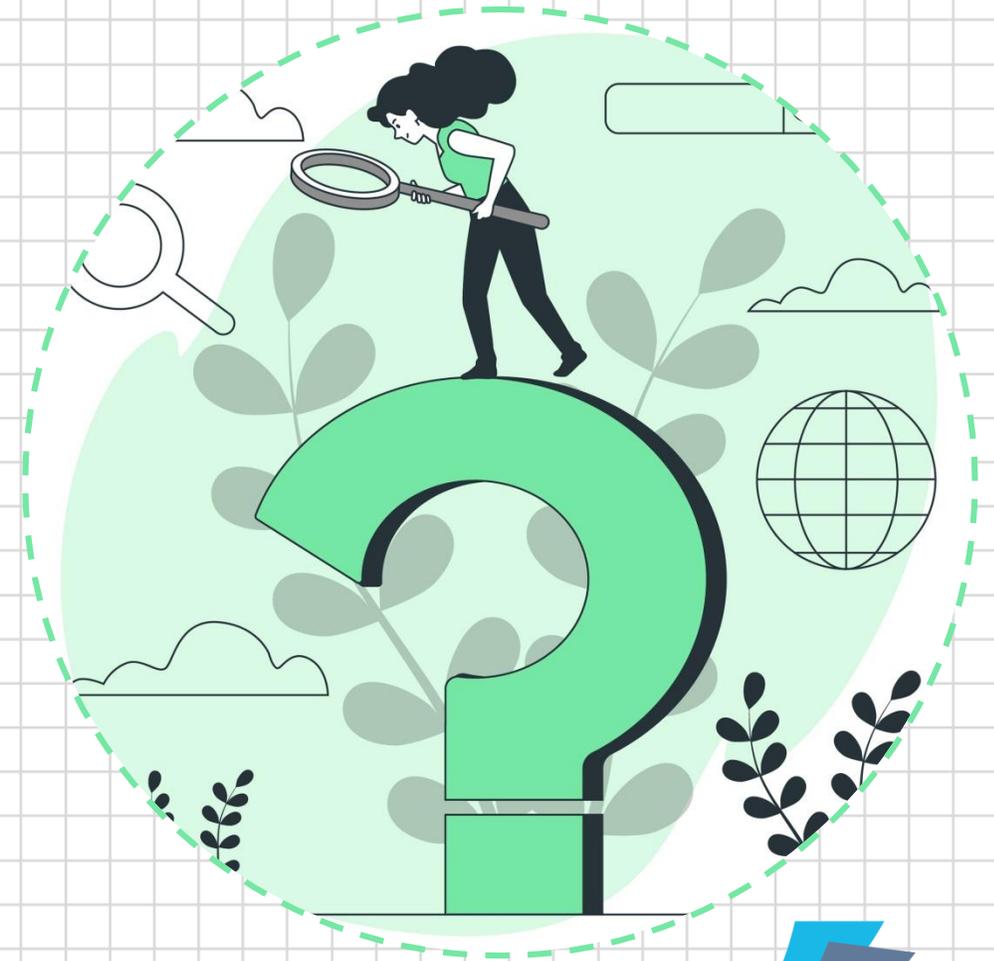


6. **Bisogni di autorealizzazione**
Bisogno di superare i propri limiti e collocarsi entro una prospettiva super-individuale, **essere partecipe col mondo**

TEORIA DELLA CURIOSITÀ EPISTEMOLOGICA

Teoria della curiosità
epistemologica (Berlyne) : si tratta
della curiosità volta a soddisfare il
bisogno di conoscere, la curiosità
attiva, la motivazione dell'individuo
nell'esplorare l'ambiente che lo
circonda

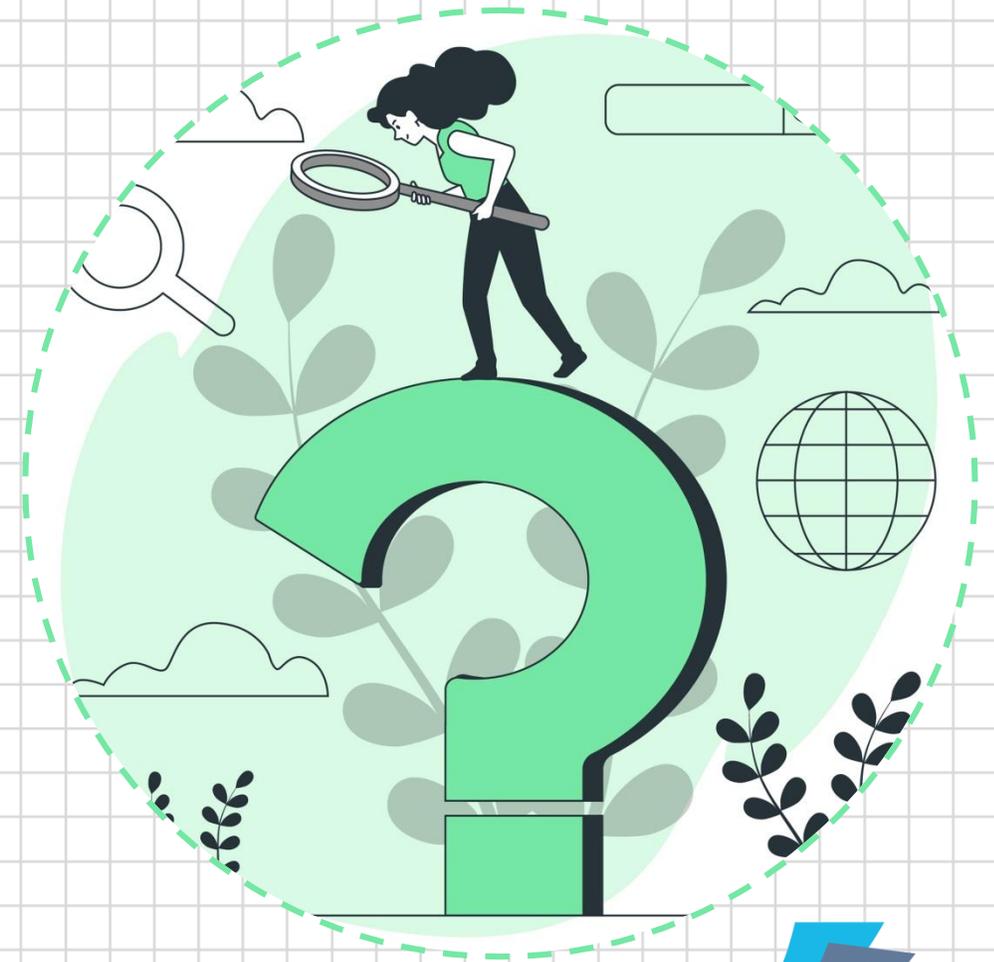
Ci sono stimoli nell'ambiente che
fanno scattare la curiosità e
inducono l'individuo a sentire
l'esigenza di conoscere



TEORIA DELLA CURIOSITÀ EPISTEMOLOGICA

Una persona si incuriosisce se non conosce, poiché la curiosità è dettata da qualcosa di strano, sconosciuto e diverso

Si tratta quindi di **individuare uno stimolo che incuriosisca l'allievo**; esso deve essere tale da creare situazioni stimolanti che inducano il ragazzo ad attivarsi e quindi a non annoiarsi



LA CURIOSITÀ EPISTEMOLOGICA

Uno stimolo deve essere: concreto, complesso, avvicinarsi al vissuto degli allievi; se si presenta come una situazione banale, l'allievo perderà da subito la curiosità e sarà difficilmente motivato nello svolgere il compito

Il livello di complessità è importante: bisogna cercare di creare una situazione con un **obiettivo sfidante ma raggiungibile**

LA CURIOSITÀ EPISTEMOLOGICA

La curiosità epistemologica è vista come una curiosità volta a soddisfare un bisogno orientato alla crescita, ad aggiungere delle conoscenze nella nostra mente

L'ambizione di aumentare il proprio bagaglio di conoscenza è una componente motivazionale che funge da spinta al comportamento esploratorio e che viene condivisa con un altro tipo di motivazione: **l'interesse**

IL BISOGNO DI CONOSCENZA E L'INTERESSE

L'interesse si distingue dalla curiosità per due diversi aspetti: il primo riguarda la dimensione temporale, in quanto l'interesse è in continua crescita mentre la curiosità svanisce dopo che viene soddisfatta

Il secondo aspetto riguarda il desiderio di conoscere: se una persona è interessata a un determinato argomento, più conosce e più vorrebbe sapere; esiste quindi una preferenza, costante nel tempo, per determinati ambiti

L'interesse di una persona riguarda specifici ambiti, tende a essere selettivo e specificarsi nel tempo

LA PERCEZIONE DI COMPETENZA

Il “**sentirsi capaci di riuscire**” è un fattore essenziale della motivazione; promuove l’aspettativa di successo e soprattutto l’impegno dell’individuo

Il non sentirsi capaci è sinonimo di “freno alla motivazione”, poiché crea delle aspettative di fallimento; l’allievo si demotiva e il suo impegno sarà minimo in quanto si autoconvince di non essere capace e conseguentemente di non essere in grado di ottenere un buon risultato

LA SPIRALE DELL'INSUCCESSO

La **spirale dell'insuccesso** è un circolo vizioso della bassa autostima; l'individuo con una bassa autostima ha delle aspettative negative e vive un sentimento di grande ansia

A scuola svolge i compiti con scarso impegno, e questo lo porta al fallimento e a considerarsi incapace

L'allievo fa quindi una valutazione negativa su se stesso e si convince delle sue scarse capacità di svolgere il compito, questo comporta una bassa autostima e così ricomincia il circolo

LA PERCEZIONE DI COMPETENZA

Maggiore è la **percezione della competenza**, più grande sarà la consapevolezza di riuscire a padroneggiare il compito e minore la probabilità di rifiutarlo; **l'individuo conferma e/o accresce la stima in se stesso e nelle sue capacità**

L'allievo deve essere supportato da un adulto, almeno inizialmente, il quale lo possa incoraggiare e far maturare in lui un "atteggiamento" di fiducia, una percezione interna di controllo e di senso di padronanza verso il compito, che lo porterà al successo.

Per supporto e approvazione da parte dell'adulto s'intende il sostegno legato a tentativi di padronanza dell'allievo o al mettersi in gioco, non legato ai risultati o all'approvazione della persona stessa.

L' AUTOEFFICACIA

Un fattore importante per promuovere la motivazione ad apprendere è sicuramente l'**autoefficacia**

Autoefficacia = percezione soggettiva espressa prima dell'esecuzione di un compito, nel riuscire a controllare e affrontare la situazione con successo; **riguarda un'aspettativa che l'allievo ha nei confronti delle sue capacità**, poiché si affida ai risultati ottenuti in precedenza

L' AUTOEFFICACIA

Se l'autoefficacia è negativa, questa percezione deriverà anche dai fallimenti ottenuti in precedenza dall'individuo che, per paura di sbagliare ancora, si autoconvince di non essere capace

Molto importante è il “*locus of control*” oggetto di studio dello psicologo statunitense Rotter ; grazie a questa sensazione interna, la persona percepisce **un senso di controllo e riesce a valutare la sua capacità** di riuscire nel compito oppure, al contrario, è cosciente che a causa di limiti non riuscirà ad affrontarlo

L' AUTOEFFICACIA

Un buon livello di autoefficacia permette di alimentare la motivazione e di predisporre l'individuo ad agire

Ma come fare ad incrementare l'efficacia?

Albert Bandura (psicologo e accademico canadese) individua quattro modalità:

- 1) Aver affrontato un compito con successo in precedenza
- 2) Aver visto i compagni affrontare il compito con successo
- 3) Persuasione verbale e il credere di riuscire
- 4) Capacità dell'individuo di gestire l'ansia, l'emotività negativa durante l'esecuzione del compito

L' AUTOEFFICACIA: COME SI ALIMENTA ?

È importante che l'individuo si senta **capace** che percepisca di avere le abilità per affrontare il compito e di avere buone aspettative di riuscita

TEORIA DEL VALORE DI SÉ

Se una persona è cosciente del suo valore, questo non varia a seconda del successo o dell'insuccesso; la persona vale indipendentemente dai risultati

Se il valore è associato ai risultati, nel momento in cui si sbaglia il risultato, la motivazione al compito sarà più soggetta alla paura di non farcela e quindi porta a credere che “vali” solo quando sei in grado di portare a termine il compito correttamente

Vi è dunque un collegamento tra **la motivazione e la percezione del valore di sé**: se aumenta la valutazione del proprio valore accrescono anche la stima e l'interesse per quanto proposto

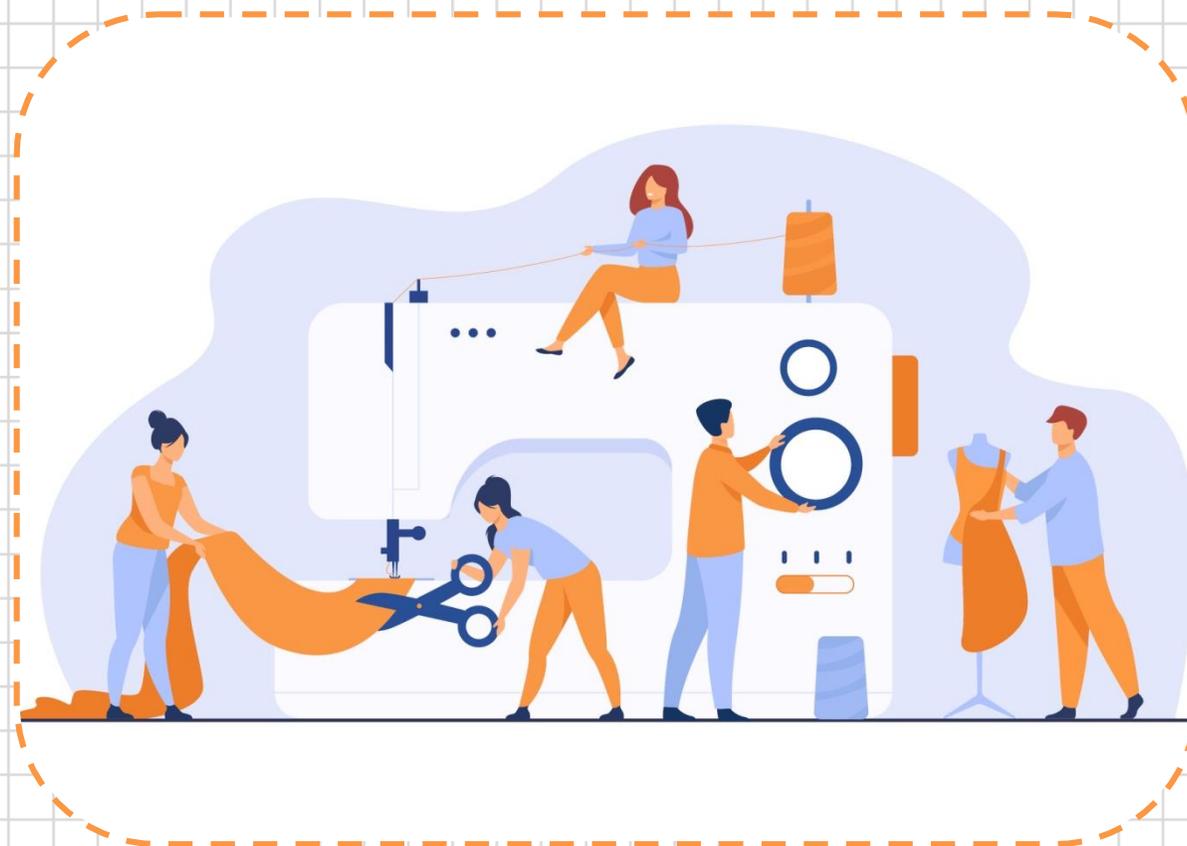
TEORIA DEL VALORE DI SÉ

La valorizzazione e la fiducia nelle proprie virtù è di primaria importanza per promuovere negli allievi una costante motivazione a scuola

E' importante fare leva sulle qualità di una persona, **valorizzare i punti forti e farla sentire accettata e importante**, poiché il “sentirsi inutili” è profondamente demotivante

Corso formazione neoassunti
2023/2024

Prof. Rosa Rossi



TEORIA DEL VALORE DI SÉ

Dare valore e significato a una persona accresce la motivazione, il coinvolgimento e la quantità di tempo e di energia spesi nell'eseguire il compito

Essere valorizzato e rispettato dà valore a ciò che si sta facendo, permette di dare forma a **emozioni positive** e di sentirsi importante e responsabile

Corso formazione neoassunti
2023/2024

Prof. Rosa Rossi



TEORIA DEL VALORE DI SÉ

La dimostrazione del valore nasce da un **bisogno di appartenenza e di accettazione del gruppo**

Può capitare che l'individuo agisca in funzione di quello che è gradito agli altri, non tenendo conto delle cose ritenute importanti per sé. Questo avviene se il contesto trasmette un messaggio sbagliato, il quale lasci intendere che non è la persona stessa che vale ma ciò che lei fa

Bisogna cercare di trasmettere ai ragazzi l'importanza del **valore di sé**, del motivo per il quale bisogna svolgere il compito e l'importanza di quest'ultimo; così facendo l'allievo riflette sulle proprie virtù e di conseguenza alimenta il valore di sé, sentendosi **autentico**

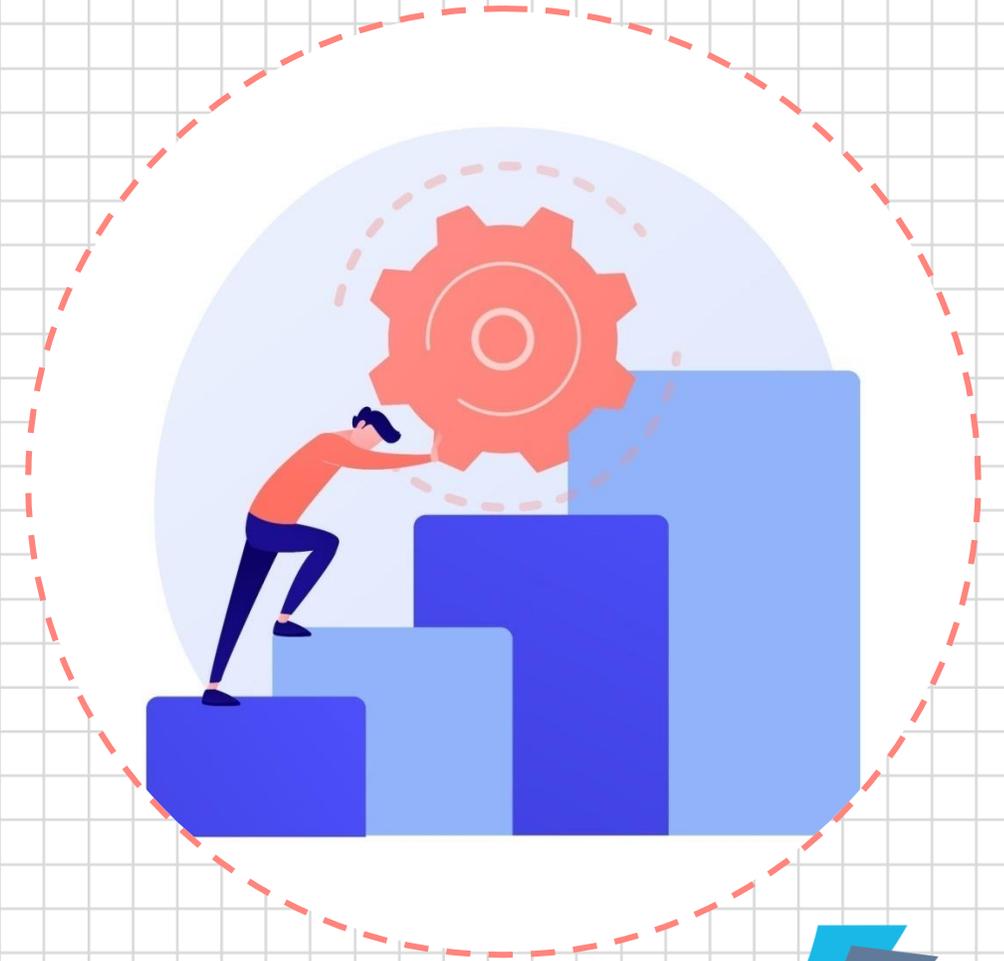
TEORIA DEL VALORE DI SÉ

Il docente deve dunque puntare su:

- l'innata **curiosità** dell'alunno verso il sapere, e sperimentare **metodi didattici** che lo aiutino ad aumentare tale curiosità (ad esempio individuando il suo stile di apprendimento e trovando delle strategie didattiche che più vi si confacciano)
- **il suo bisogno di padroneggiare competenze** (adottando la tecnica del Mastery Learning)
- **la sua necessità di affiliazione e stima sociale** (attuando spesso il Cooperative Learning)

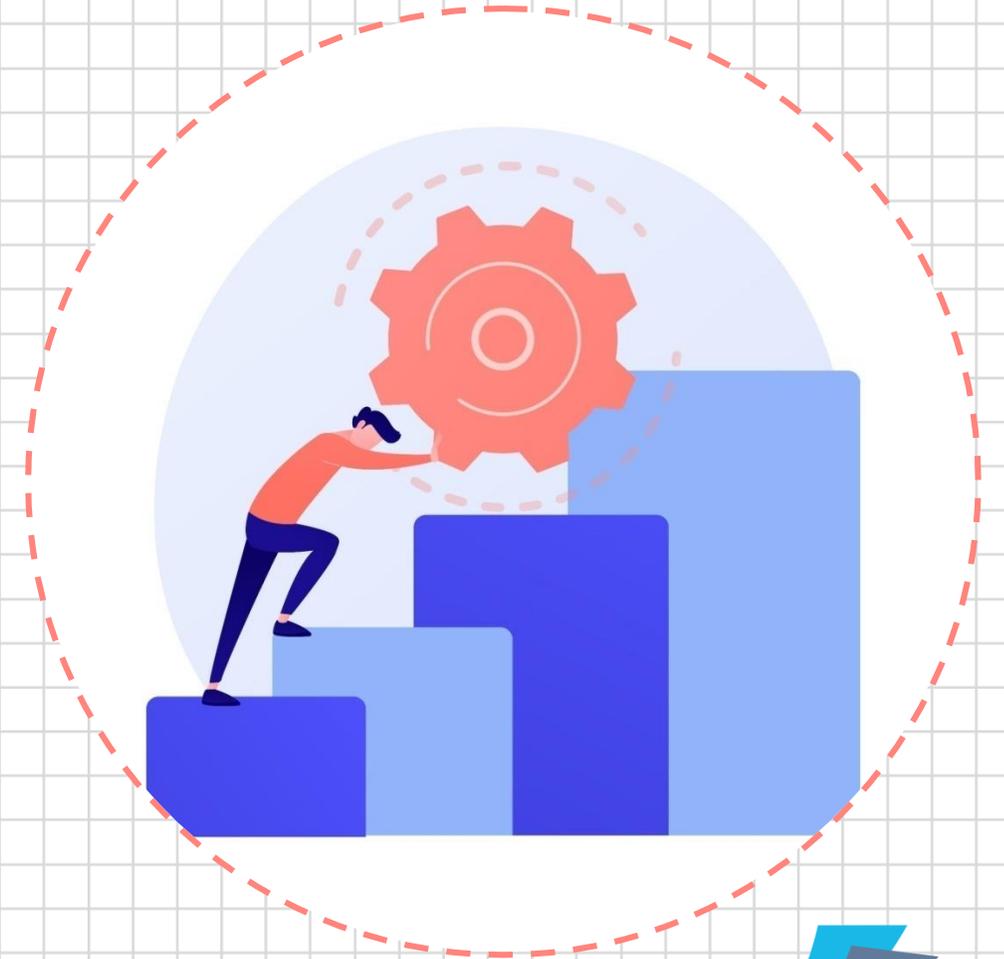
INTENSITÀ E PERSISTENZA

Intensità e persistenza sono due variabili importanti perché determinano l'impegno nel perseguire un obiettivo e la capacità di mantenere nel tempo la motivazione



INTENSITÀ E PERSISTENZA

Ogni studente ripone nella scuola, nella singola disciplina, **motivazioni proprie che attivano emozioni** (stati di tranquillità o di ansia, rapporto positivo o negativo con il docente e con la disciplina, affinità con gli interessi personali ecc.) e **processi cognitivi** differenti che influenzano l'apprendimento in generale



INTENSITÀ

L'intensità può essere generata da:

- **fattori interni al soggetto:** necessità di superare una prova, di far bella figura o non sfigurare a un'interrogazione
- **fattori relazionali con il docente o la famiglia:** desiderio di non deludere le aspettative, senso di competenza rispetto a quell'argomento della disciplina, paura di fallire, desiderio di dimostrare le proprie competenze ecc.
- **fattori esterni alla scuola:** per esempio, in ambito linguistico, la motivazione legata allo studio dell'inglese rispetto a un'altra lingua straniera è spesso differente in quanto l'inglese offre maggiori opportunità di comunicazione al di fuori del contesto italiano o con persone di altre nazionalità, possibilità maggiori di inserimento lavorativo in vari settori ecc.

LA PERSISTENZA

Per quanto concerne la **persistenza** le risorse che possano aiutare il docente a modificare i “naturali” orientamenti motivazionali degli apprendenti sono innanzitutto:

- la **qualità della relazione instaurata**
- la **metodologia didattica**

La possibilità di far scoprire forme di “piacere” emotive, cognitive e relazionali che traggano gli orizzonti iniziali degli studenti è insita nel modo in cui si può sviluppare la didattica in classe (la metodologia appunto), nella **capacità del docente di coinvolgere gli studenti** in un percorso di **partecipazione attiva** e di **corresponsabilizzazione** nel processo di insegnamento/apprendimento

LE PROIEZIONI FUTURE

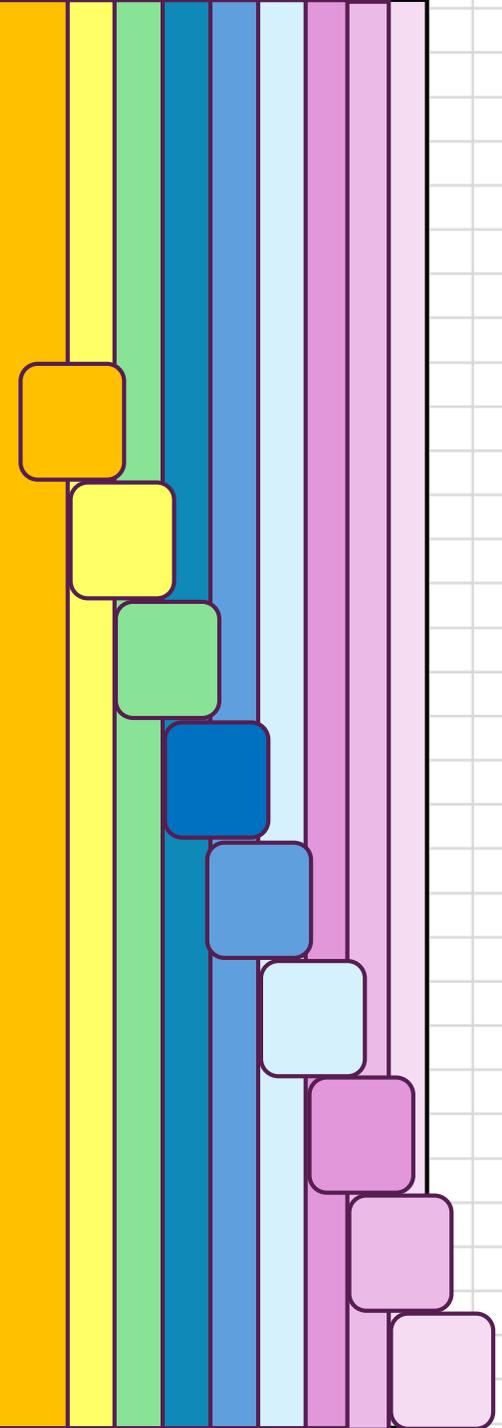
Le proiezioni future incidono in modo significativo su fattori quali l'impegno nello studio e l'investimento extrascolastico in termini economici e di tempo

In chiave operativa una riflessione condivisa con gli studenti su quale sia per loro **il valore dello studio di una determinata disciplina** anche rispetto ai loro obiettivi personali presenti e futuri è importantissima per cercare quel **“senso”** di cui dicevamo in apertura



LE DINAMICHE DELLA MOTIVAZIONE ALL'APPRENDIMENTO





VERSO UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE

ALCUNE DIRETTRICI DI MASSIMA PER UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE :

- 1) sottolineare gli aspetti positivi di una prestazione
- 2) evitare di dare sempre lo stesso voto
- 3) tenere traccia delle prestazioni positive e renderle note
- 4) sviluppare l'atteggiamento strategico negli alunni e la consapevolezza che la bravura dipende dall'impegno
- 5) indurre gli studenti rinunciare a competere con se stessi
- 6) stare attenti al linguaggio usato

VERSO UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE

ALCUNE DIRETTRICI DI MASSIMA PER UNA **DIDATTICA
MOTIVAZIONALE** :

- 7) privilegiare un'idea incrementale dell'intelligenza
- 8) dare fiducia e affidare responsabilità
- 9) esaltare la dimensione formativa della valutazione
- 10) privilegiare la dimensione dell'educazione sull'istruzione
- 11) puntare sulla persona, ancor prima che sullo studente
- 12) realizzare un percorso di alfabetizzazione emozionale

VERSO UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE

ALCUNE DIRETTRICI DI MASSIMA PER UNA DIDATTICA MOTIVAZIONALE :

- 13) personalizzare i percorsi e rendere significativo l'apprendimento, curando il collegamento fra quanto si vuole trasmettere e quanto già conosciuto dagli studenti (riducendo il conflitto cognitivo o la dissonanza cognitiva)
- 14) trasformare i contenuti proposti in competenze e strumenti spendibili dagli allievi anche per la vita (didattica per scoperta, didattica per competenze, per problemi reali, autentici)

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

La motivazione di insegnanti e studenti è parte di uno stesso processo, in cui entrambi sono coinvolti costantemente; il risultato del processo dipende dalla loro interazione

Infatti :

- 1) **siamo tutti esseri umani**, soggetti in fondo alle stesse dinamiche affettive e relazionali
- 2) lo stesso processo di apprendimento/insegnamento permette e richiede un'interazione così stretta
- 3) **le stesse teorie e gli stessi strumenti** di indagine che vengono spesso citati per spiegare la motivazione degli studenti **valgono in realtà anche per gli insegnanti**

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

Pertanto quando cerchiamo di stimolare la motivazione degli studenti stimoliamo anche la nostra stessa motivazione di insegnanti

IL RUOLO DELLE EMOZIONI

Le emozioni positive estendono la gamma delle risorse cognitive, mentre le emozioni negative tendono a produrre il risultato opposto

Gli allievi sono consapevoli delle emozioni provate dai loro insegnanti



MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

Il valore motivante dei compiti di apprendimento può essere così descritto :

- **la rilevanza**, cioè l'«aggancio» personale con i bisogni e gli interessi degli studenti e l'orientamento allo scopo, cioè la chiarificazione degli obiettivi e del ruolo del compito
- **l'attenzione e il coinvolgimento**, ossia la sollecitazione percettiva (curiosità) e la stimolazione all'indagine (con la proposta di problemi da risolvere)
- **la varietà e la possibilità di scelta**, di materiali, di attività, ma anche di modalità di lavoro (individuale, a coppie o gruppi, a classe intera)

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

- la sfida e il sostegno
- l'autoregolazione strategica, ossia la proposta di procedure di esecuzione e di monitoraggio basate sulla consapevolezza
- l'(auto)valutazione, che implica il fornire (o meglio ancora, costruire insieme agli studenti) griglie e rubriche di valutazione che rispondano a criteri trasparenti e condivisi

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

Questi fattori, che dovrebbero rendere un compito più motivante agli occhi degli studenti, costituiscono altrettanti fattori che possono rendere il lavoro degli insegnanti più meritevole di essere eseguito: ancora una volta insegnanti e studenti ritrovano il senso delle proprie azioni nella *condivisione* di un impegno che li vede *protagonisti attivi e costruttivi di compiti di insegnamento/apprendimento*, nell'ottica di modelli di formazione innovativi, in cui dei nuovi ruoli per insegnanti e studenti sono al servizio di una didattica non più semplicemente trasmissiva ma centrata sulla *costruzione condivisa di significati*

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

Un **approccio metacognitivo** costituisce uno strumento prezioso per (ri)creare attribuzioni causali realistiche, attraverso cui insegnanti e studenti possano far risalire le cause del loro successo, da una parte, al loro sforzo e alle loro *abilità*, e dall'altra, a *strategie di apprendimento* mediate da *strategie di insegnamento* adeguate a sé e al contesto dei compiti

MOTIVARE AD APPRENDERE MOTIVARSI AD INSEGNARE

La metacognizione, cioè la verbalizzazione e la socializzazione della consapevolezza riguardo sia ai *prodotti* che ai *processi* dell'apprendimento, è una condizione per lo sviluppo di vere competenze, in particolare delle competenze trasversali a cui si deve tendere

E' un percorso che non si può fare da soli: sta nelle mani di insegnanti che vogliano e sappiano lavorare *assieme*, non solo con *gli studenti*, ma anche *tra di loro*, recuperando così quella **dimensione cooperativa, collaborativa e solidaristica** condizione necessaria, se pur non sufficiente, *per motivare ad apprendere e per motivarsi a insegnare*

Come far raggiungere una buona motivazione e migliorare le prestazioni di apprendimento?

L'insegnante dovrebbe :

- instaurare un rapporto con l'allievo che favorisca l'apprendimento attraverso una modifica delle capacità di comunicazione, riducendo l'impotenza e puntando ad aumentare la motivazione intrinseca
- guidare l'allievo nella ricerca di una sua **motivazione intrinseca** che lo aiuti a raggiungere buoni risultati scolastici

L'INSEGNANTE FACILITATORE

L'insegnante dovrebbe :

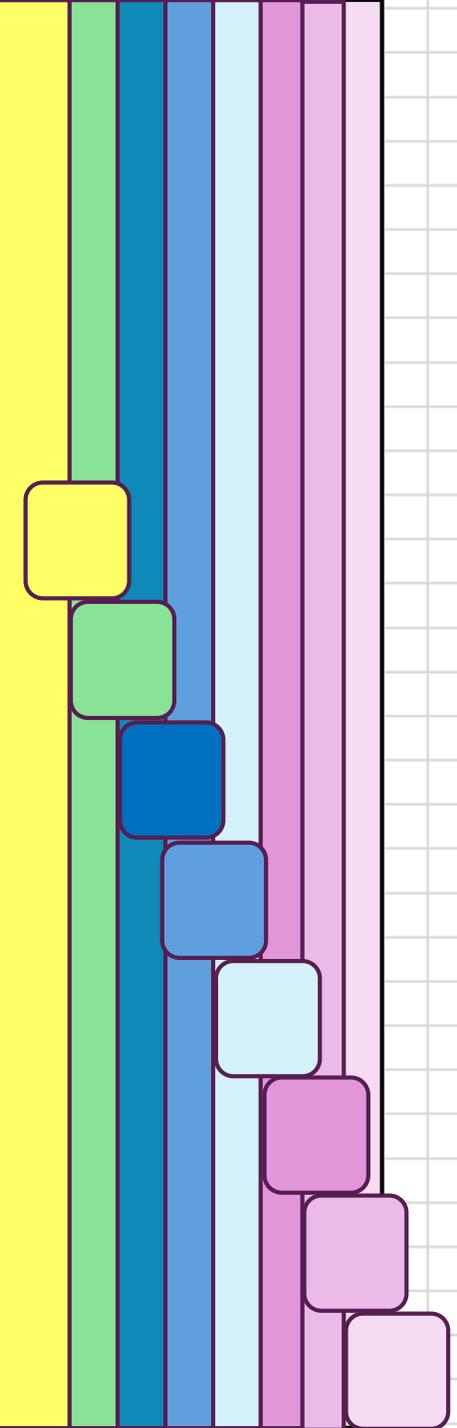
- passare da un modello di motivazione in cui gli studenti vengono guidati, a uno in cui loro stessi conducono
- passare da un processo educativo di eteronimia (dipendenza) a uno di conquista dell'**autonomia**, allargando la gamma di obiettivi degli allievi in modo che diventino sempre più capaci di trovare la spinta allo studio dentro di sé

L'INSEGNANTE FACILITATORE

L'insegnante dovrebbe essere **un facilitatore**, un intermediario che, da un lato, mostri agli alunni i traguardi che ognuno può raggiungere e, dall'altro, sostenga la loro autostima, li stimoli al piacere di quella gara e li faccia sentire **i protagonisti**

I CONTRIBUTI PEDAGOGICI SUL TEMA DELLA MOTIVAZIONE





I PRINCIPALI CONTRIBUTI PEDAGOGICI SUL TEMA DELLA MOTIVAZIONE E DELL'APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO

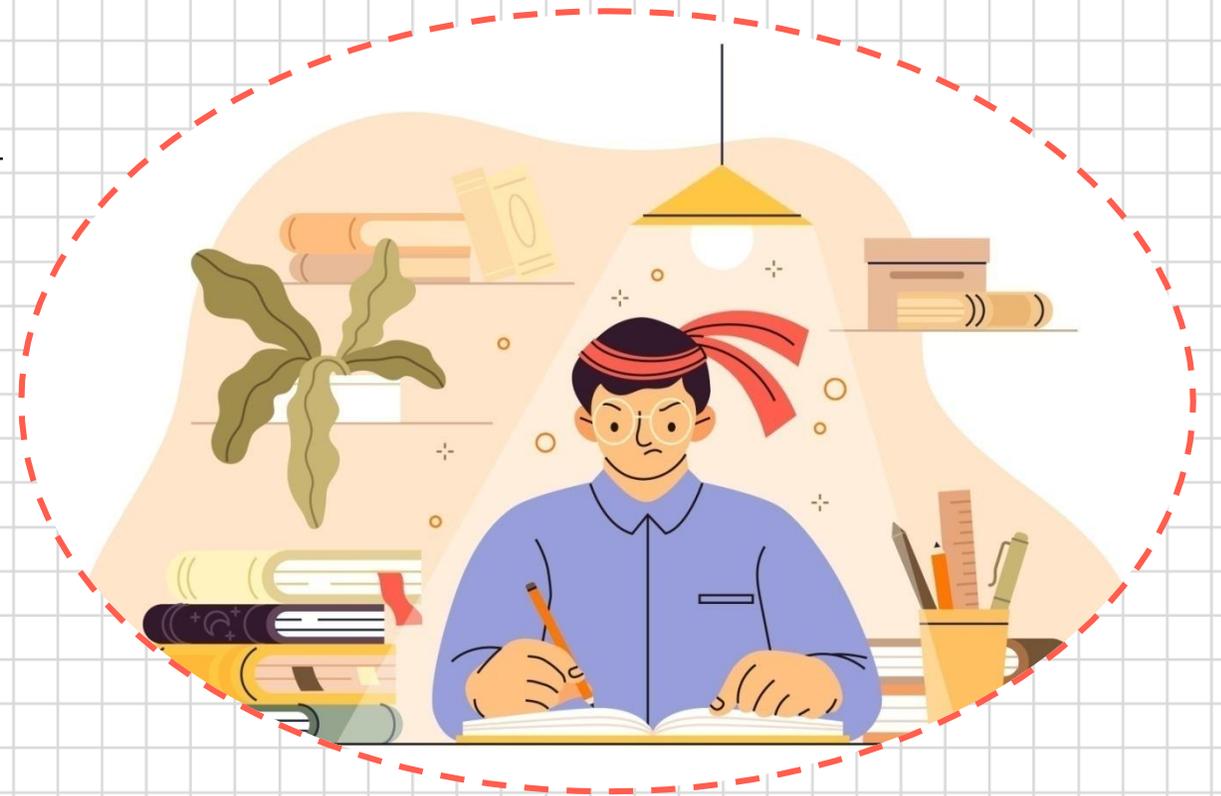
Data la centralità del tema rispetto all'**efficacia dell'apprendimento**, molti sono stati i contributi teorici finalizzati alla comprensione dei meccanismi e delle procedure volti a stimolare la motivazione negli studenti

La ricerca pedagogica si è mossa soprattutto nella direzione della collaborazione e del coinvolgimento degli studenti al processo di apprendimento, essendo ormai condivisa l'idea secondo la quale nella **partecipazione** risiede la chiave **dell'apprendimento significativo**

DEWEY E IL LEARNING BY DOING

Learning by doing:
«**imparare facendo**», una modalità di apprendimento attraverso il fare che aiuta lo studente ad organizzare la sua conoscenza; non si può sostituire con lezioni frontali o con l'apprendimento da un testo

I libri sono uno strumento utile per apprendere ma l'**esperienza** deve essere affiancata ai testi



DEWEY E IL LEARNING BY DOING

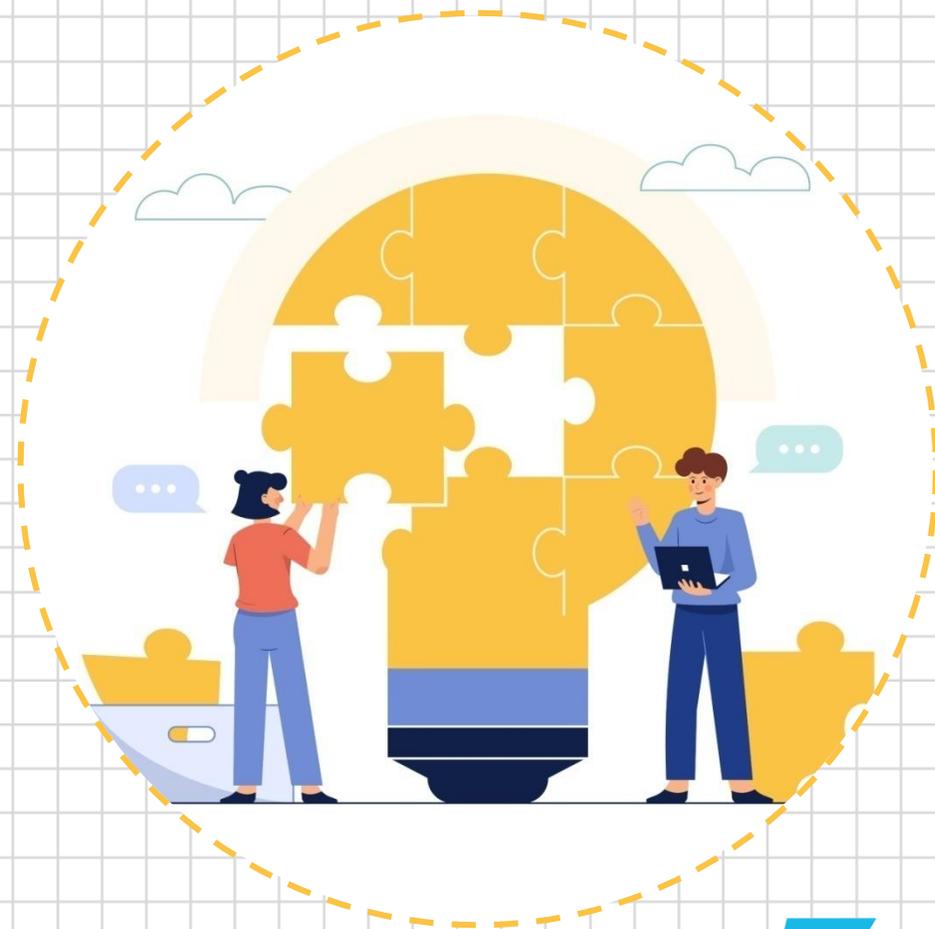
L'apprendimento diventa un bagaglio che risulta utile nella vita reale

Il **learning by doing** sviluppa anche la **creatività** e la **motivazione** degli alunni, che propongono al docente situazioni problematiche da loro inventate e codificate, al fine di poterle risolvere con un approccio pratico



SKINNER E IL RINFORZO

L'apprendimento è rivolto in una prima fase a concetti semplici e basilari, spesso appresi in modo meccanico; essi devono in una seconda fase essere assemblati in procedure più complesse che permettono di risolvere situazioni problematiche; tali obiettivi si perseguono mediante una serie di strategie errate e per ovviare a ciò si possono applicare alcuni **correttivi** tra i quali il **rinforzo**



SKINNER E IL RINFORZO

Esso perde la sua efficacia quando giunge molto dopo il comportamento desiderabile; pertanto è importante definire **quando** l'alunno deve ricevere **il rinforzo**



SKINNER E IL RINFORZO

Nella scuola attuale lo studente deve svolgere i suoi compiti per evitare stati di disagio o sanzioni che possono essere rappresentati dal disappunto del docente, da una valutazione negativa, da una nota in condotta, dalla derisione dei compagni

La **sanzione** (o lo stato di disagio finale) è un metodo più appropriato per **rimuovere** comportamenti, piuttosto che per **promuoverne**; per quest'ultimo scopo è invece più efficace **il rinforzo**

BLOOM E IL MASTERY LEARNING

Apprendimento per padronanza:
attraverso questa procedura,
secondo Bloom, la maggioranza
degli studenti (circa il 90%)
raggiungerebbe la padronanza della
disciplina che viene loro insegnata



BLOOM E IL MASTERY LEARNING

Una strategia di Mastery Learning mira a:

- 1) definire le metodologie e gli strumenti per ridurre il tempo che serve ad ogni alunno per apprendere
- 2) definire le modalità per determinare il tempo necessario ad ogni alunno per apprendere



BLOOM E IL MASTERY LEARNING

I tre punti essenziali della strategia di Mastery Learning sono: **le precondizioni, le procedure operative ed i risultati**

La procedura del Mastery Learning prevede che un corso di studi di una disciplina sia frammentato in piccole **Unità di Apprendimento**

BLOOM E IL MASTERY LEARNING

Al termine di ciascuna unità, vi deve essere un processo diagnostico che Bloom chiama **valutazione formativa**

Questo tipo di valutazione è parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento; si distingue dalla valutazione sommativa (valutazione finale) e viene attuata in itinere, durante lo svolgimento del corso di studio, tra un'unità e la successiva

BLOOM E IL MASTERY LEARNING

Se le unità sono costruite in modo sintetico e le valutazioni formative sono frequenti, si hanno particolari vantaggi:

- 1) lo studente ha un segnale del suo **livello di apprendimento** ed è in grado di giudicare se la modalità di studio che adopera è produttiva
- 2) il docente ha un **indizio sulla sua azione didattica**, sulla sua pratica istruttiva e può verificare se essa ha ricadute positive sugli studenti
- 3) lo studente ha un **rinforzo costante che genera in lui motivazione** per produrre lo sforzo necessario nei tempi opportuni

Il **Mastery Learning** è una procedura di apprendimento che può essere inquadrata nell'ambito del **Comportamentismo**

BRUNER E L' APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Bruner parte dall'idea che **occorre apprendere ciò che può essere utile in futuro** e un apprendimento può rivelarsi utile in futuro in due modi:

- se si tratta di un'abilità specifica, essa diventa applicabile a compiti che sono molto simili a quelli per i quali si è acquisito l'apprendimento; in questo caso si parla di **transfer specifico**, ossia un apprendimento viene riutilizzato in un compito diverso, ma pur sempre riconducibile a quello affrontato in precedenza
- se si tratta di un principio, di un'idea fondante, capace di far maturare un'attitudine generale, allora si parla di **transfer non specifico**; l'apprendimento in questione può essere considerato la base per riconoscere successivi problemi da affrontare come casi specifici di quell'apprendimento generale

BRUNER E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Per individuare gli aspetti della vita scolastica che possono motivare gli studenti, Bruner segue varie strade:

- 1) l'uso di nuove tecnologie, degli audiovisivi e di altri strumenti **specifici** dell'apprendimento può inizialmente enfatizzarne gli aspetti ludici e spettacolari, motivando lo studente; questa motivazione declina rapidamente
- 2) **un sistema di ricompense e punizioni**, che tuttavia induce l'alunno ad essere passivo, ad agire secondo quanto vuole il docente, ad imparare solo ciò che è previsto per superare l'esame; l'apprendimento è eterodiretto e **lo studente è uno spettatore**: questo aspetto non è positivo soprattutto per un'epoca nella quale i mass-media hanno già delineato un popolo di spettatori passivi

BRUNER E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

3) la scoperta delle idee fondanti, di come queste si possano collegare, è di per sé un **fatto motivante** : lo studente riconosce l'utilità di quello che apprende perché lo riutilizza spesso in contesti differenti; in questo caso, il docente fa leva su una ricompensa intrinseca

BRUNER E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

La scoperta: qualsiasi modalità di ottenere conoscenza per se stessi, con l'uso della propria mente

L'essenza vera della scoperta è la possibilità di riarrangiare o trasformare quanto risulta evidente dall'esperienza, in modo che si possa andare oltre l'esperienza visibile

La scoperta può essere una modalità adatta a favorire negli alunni un modo di pensare autonomo che potrà permettere loro di continuare ad apprendere nella vita, dopo la conclusione del periodo di apprendimento formale

L'INSEGNAMENTO IPOTETICO E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Bruner identifica due tipologie di approccio all'insegnamento:

- **L'insegnamento espositivo** nel quale l'insegnante espone dei concetti e ha una libertà decisionale maggiore rispetto allo studente che si limita ad ascoltare; il docente ha la libertà di organizzare i contenuti e i concetti che vuole presentare, usa i termini e le strutture linguistiche che ritiene opportune, manipola le informazioni secondo schemi personali; **l'agire sui contenuti**, secondo gli schemi che il docente adotta non è il modo più efficace per permettere l'apprendimento

L'INSEGNAMENTO IPOTETICO E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Bruner identifica due tipologie di approccio all'insegnamento:

- **L'insegnamento ipotetico** che prevede un ruolo diverso per gli studenti: questa volta docente e studente sono su un piano **collaborativo**, lo studente prende parte alla formulazione dei contenuti e talvolta gioca il ruolo principale; nel ricevere informazioni, egli le valuta criticamente

Si tratta di un insegnamento che favorisce l'apprendimento per scoperta dello studente e promuove la ricompensa intrinseca rispetto a quella estrinseca

L'INSEGNAMENTO IPOTETICO E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

L'insegnamento ipotetico: l'alunno è coinvolto, sperimenta in prima persona, formula ipotesi e le verifica; tale insegnamento favorisce la ricompensa intrinseca, l'informazione cui l'alunno ha avuto accesso mediante la sua scoperta, l'acquisizione della padronanza della sua scoperta; **la volontà, la motivazione e l'azione dell'alunno sono dirette dall'alunno stesso**, dal suo interno, e non provengono dall'esterno, da altri soggetti (il docente o il genitore)

L'INSEGNAMENTO IPOTETICO E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Il campo di ricerca dell'alunno e la prospettiva di scoperta vanno codificati dal docente con attenzione; **il percorso che porta alla scoperta deve essere di tipo euristico e non algoritmico** (è questa una procedura codificata da applicare, che porta ad un prodotto, ma che non si può definire una vera e propria scoperta)

Il percorso per scoperta è euristico, in quanto costituito da tentativi e ipotesi, che possono essere confutate o convalidate

L'INSEGNAMENTO IPOTETICO E L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Assume un ruolo importante il **problem solving**, ossia la capacità di risolvere problemi nuovi, piuttosto che la capacità di applicare metodi conosciuti a situazioni problematiche già codificate

ATTIVITÀ AUTOTELICA E TEORIA DEL FLUSSO

Lo psicologo ungherese Mihály Csíkszentmihályi approfondisce e sviluppa i temi della motivazione intrinseca vs quella estrinseca giungendo a definire il concetto di **attività autotelica** (attività che pone nel proprio svolgimento il fine della propria realizzazione) e a formalizzare la **Teoria del Flusso**

Il suo studio parte dall'osservazione dell'attività che viene svolta dagli artisti, in particolare il modo con il quale i pittori svolgono il loro lavoro

ATTIVITÀ AUTOTELICA E TEORIA DEL FLUSSO

Quando questi artisti avvertono che l'opera che stanno realizzando risponde all'idea che avevano inizialmente, essi persistono su tale compito in modo quasi assillante; non si accorgono dello scorrere del tempo, dimenticano di avere fame e sete e si concentrano al massimo su ciò che stanno svolgendo; non avvertono più alcun senso di affaticamento e sembrano trarre energie insperate e una forte motivazione dallo svolgimento dell'attività stessa; quando l'opera è conclusa, questo stato scompare rapidamente ed essi perdono interesse per quello che stavano facendo, a riprova del fatto che **non era l'obiettivo finale a motivarli e a sostenerli, bensì lo svolgimento dell'attività in quanto tale**

STATO DI FLUSSO

Le condizioni che determinano lo Stato di Flusso sono :

- 1) il soggetto deve percepire il compito o l'attività come una sfida
- 2) egli deve avvertire che la sfida è alla sua portata se impegna le proprie abilità al massimo livello
- 3) il compito non deve essere molto al di sotto delle abilità maturate dal soggetto (in tal caso non sarebbe una sfida ma un compito ordinario)
- 4) il compito non deve neanche eccedere le reali possibilità del soggetto di avere successo facendo uso delle proprie abilità
- 5) il compito deve essere caratterizzato da obiettivi tangibili, prossimi, a portata di mano, chiaramente avvertibili e concretamente raggiungibili

STATO DI FLUSSO

Le condizioni che determinano lo Stato di Flusso sono :

- 6) gli obiettivi, strutturati secondo una sequenza logica, danno conto dei progressi che man mano compie il soggetto
- 7) in coincidenza degli obiettivi deve essere offerto un apposito feedback al soggetto che mantenga alto il senso di sfida, che tenga desto il suo interesse e che lo aiuti a proseguire nel compito

STATO DI FLUSSO

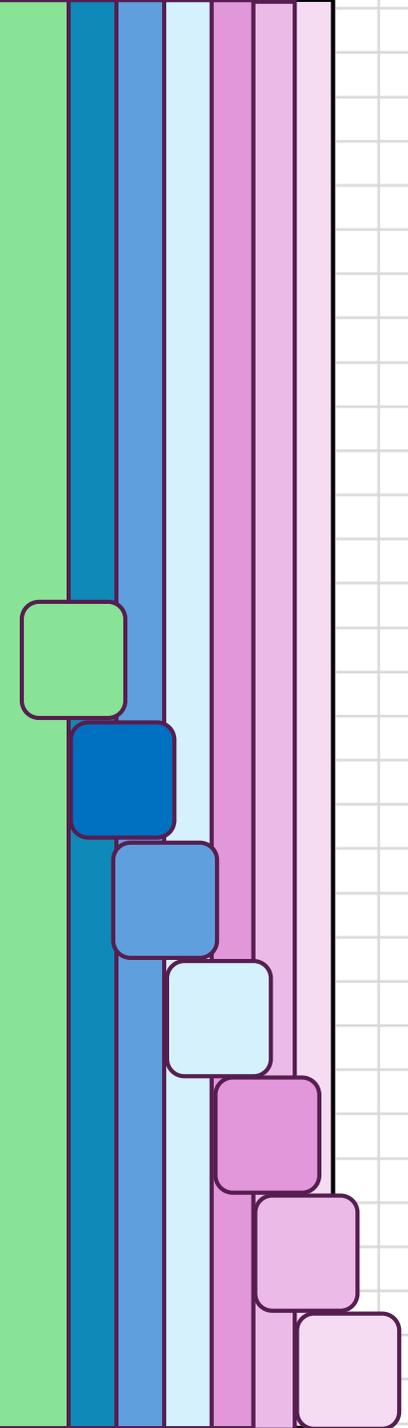
In un contesto scolastico sono favorevoli all'innescare di esperienze di flusso **l'apprendimento cooperativo e il tutoraggio tra pari**

Il flusso favorisce l'apprendimento: dopo che si è vissuta un'esperienza di flusso legata a un'attività con una certa complessità, l'individuo che vuole riprovare l'esperienza di flusso dovrà cimentarsi con un'attività più difficile della precedente; il flusso favorisce lo sviluppo

Esiste un collegamento tra esperienza di flusso, apprendimento e sviluppo dell'individuo

IL VALORE DEI CONTENUTI





I CONTENUTI

È possibile promuovere la motivazione intrinseca attraverso **i contenuti, le metodologie, le risorse didattiche e la relazione**

CONTENUTI: non possono essere modificati (possono essere selezionati in base alle competenze che si vogliono far raggiungere agli studenti) ma è fondamentale **far comprendere il loro valore**: per esempio il valore che l'italiano ha per gli studenti, l'importanza dello studio della nostra lingua per facilitare il raggiungimento dei loro obiettivi; la lingua è pervasiva in ogni ambito relazionale e lavorativo ed è facile individuare la necessità di saper comunicare efficacemente in tutte le professioni o per tutti gli scopi

PERCHÉ STUDIARE LA LINGUA ITALIANA

La lingua italiana è lo strumento attraverso cui riceviamo nozioni ed informazioni e, a nostra volta, trasmettiamo queste stesse
E' fondamentale essere "padroni della lingua" per inserirci in ogni realtà, non solo in quella scolastica

La lingua italiana serve non solo a comprendere ciò che scrivono i libri o ci dicono gli insegnanti e ad esprimerci a voce o per iscritto ai fini della "promozione scolastica", ma anche a compilare documenti utili in qualsiasi circostanza della nostra vita, a redigere domande di assunzione nel mondo del lavoro, a partecipare a concorsi per un posto di lavoro, ecc...
Bisogna quindi imparare ad ascoltare, leggere, parlare, scrivere

PERCHÉ STUDIARE LA LINGUA STRANIERA

Lo studio della lingua straniera :

- 1) ci permetterà di conoscere meglio un popolo "diverso" dal nostro
- 2) ci consentirà di eliminare certi "confini", certi ottusi campanilismi
- 3) ci aiuterà a crescere scoprendo e rispettando un mondo organizzato diversamente dal nostro, con le sue abitudini, le sue regole, le sue norme
- 4) allargherà i nostri orizzonti culturali attraverso la conoscenza di testi che vanno dalla semplice espressione personale all'espressione letteraria
- 5) ci darà possibilità, nel campo lavorativo, di migliorare le relazioni ormai indispensabili con gli altri paesi
- 6) ci consentirà di esercitare la memoria, nonché le nostre capacità logiche, di analisi e di sintesi
- 7) ci aiuterà a "far nostro" il sentire e il modo di intendere la vita di un paese diverso dal nostro, con capacità critica rispetto ai nostri e agli altrui valori

PERCHÉ STUDIARE STORIA ?

Lo studio della storia si propone di far comprendere che l'esperienza del ricordare e del conoscere lo sviluppo della civiltà è un momento essenziale non solo dell'agire quotidiano del singolo individuo, ma anche della vita della comunità umana, cui l'individuo stesso appartiene; soltanto divenendo partecipi di questa memoria collettiva si diventa uomini e cittadini a pieno titolo

Lo studente, acquisita la consapevolezza del fatto che l'anno della propria nascita non è l'anno di nascita della comunità di cui viene a far parte, si sentirà arricchito di una nuova dimensione: questa, ponendolo in relazione col passato prima più lontano, poi sempre più vicino, lo mette in condizioni di valutare con maggiore penetrazione il presente e di acquisire elementi per progettare il futuro

PERCHÉ STUDIARE STORIA ?

Studiando ed approfondendo la **storia**, intesa come l'insieme di tutte le manifestazioni del pensiero e dell'attività umane, essa appare ai giovani come il prodotto di una lenta stratificazione che pian piano ha costruito l'edificio su cui poggia tutta la costruzione umana, consentendo loro di vedere il mondo che li circonda non come un dato esterno ostile ed immutabile, ma come un campo aperto a nuove esperienze che contribuiranno a farli evolvere e maturare sempre più

PERCHÉ STUDIARE MATEMATICA

La matematica ha un rilevante valore culturale e formativo
Infatti essa:

- 1) sviluppa le facoltà logiche dell'allievo e lo abitua ad analizzare criticamente gli asserti e a guardarsi da false deduzioni o assurdità
- 2) mostra che cosa è un sistema ipotetico deduttivo, rende cioè conto della forma razionale della scienza
- 3) favorisce ed educa l'intuizione
- 4) nella sua veste definitiva appare come pensiero astratto, ma nello studio è soprattutto volontà attiva: le risoluzioni dei problemi, le dimostrazioni, il controllo di quel che si è calcolato richiedono l'esercizio di una buona dose di volontà

PERCHÉ STUDIARE MATEMATICA

La matematica ha un rilevante valore culturale e formativo
Infatti essa:

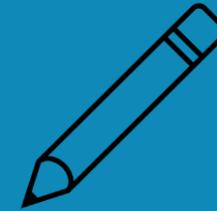
- 5) esige chiarezza di linguaggio giacché cerca i mezzi più adeguati e corretti per comunicare ed elaborare informazioni
- 6) permette d'interpretare la realtà e trarre conclusioni appropriate
- 7) educa l'allievo ad un comportamento responsabile in quanto non è affermazione di valore se l'allievo stesso non ne è consapevole, se non è in grado di dimostrarlo; richiedendo poi agli allievi di dimostrare ogni affermazione, li abitua a riflettere che nella vita dovranno sempre render conto di quel che faranno o affermeranno

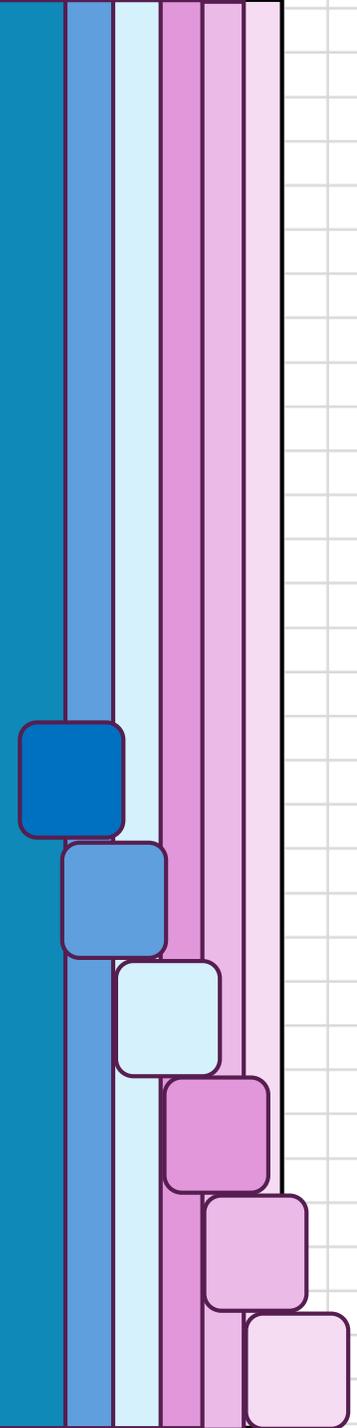
PERCHÉ STUDIARE SCIENZE NATURALI

La natura ci avvolge costantemente mostrandoci fenomeni meravigliosi e offrendoci la possibilità di vivere su questo pianeta; però spesso l'uomo non si cura dell'intimo rapporto tra le cose della natura e l'importanza del nostro rapporto con essa; sarà a causa dell'opportunismo o della scarsa conoscenza generale dei fenomeni naturali?

Poco possiamo fare per convincere l'uomo consumatore a desistere dalla continua depredazione delle risorse naturali e biologiche del nostro pianeta, ma qualche cosa si può sperare di fare per far meglio conoscere la natura

LE BUONE PRATICHE DIDATTICHE DISCIPLINARI





Buone pratiche di didattiche disciplinari: promozione della padronanza della lingua per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali

La **competenza comunicativa** contribuisce allo sviluppo di un pensiero logico e creativo e costituisce il primo strumento di accesso ai saperi

Il pensiero prende forma dal linguaggio in cui viene formulato ecco perché è importante coltivare «la consapevolezza linguistica» e la «capacità narrativa» a tutti i livelli

Leggere, ascoltare, comprendere, rielaborare e restituire in una chiara comunicazione sono gli elementi qualificanti dell'apprendimento

Buone pratiche di didattiche disciplinari: promozione della comprensione

La **comprensione** è l'incontro tra testo e lettore, è il risultato dell'interazione tra informazioni fornite dal testo e conoscenze del lettore

Nella comprensione è rilevante la conoscenza del contesto e le conoscenze pregresse

Aiuto nella comprensione: **domande** all'inizio per attivare **conoscenze** pregresse e alla fine per evidenziare i **nuclei fondanti**

Buone pratiche di didattiche disciplinari: promozione di autostima e di autonomia

Far cogliere il **senso** di ogni attività proposta

Permettere di capire il compito assegnato e i traguardi da raggiungere

Fornire strategie per la gestione delle difficoltà

Invitare il discente a «mettersi alla prova», incoraggiarlo

Il dialogo, la riflessione su ciò che si fa, le attività vissute in modo condiviso e partecipato con gli altri devono essere la base del lavoro quotidiano

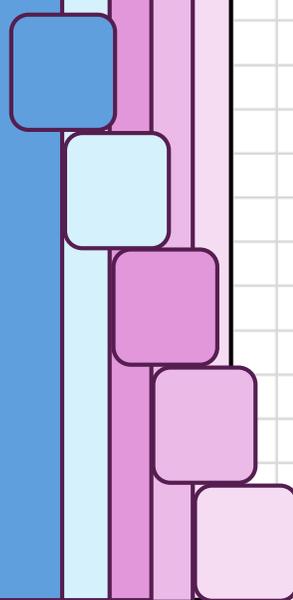
Buone pratiche di didattiche disciplinari: promozione della riflessività

L'arte di stimolare domande, di coltivare buone domande, è importante quanto l'arte di dare risposte chiare

L'interpretazione della realtà avviene attraverso **contrasto, confronto, riflessione e pensiero**

METODO, METODOLOGIA, TECNICA, STRATEGIA DIDATTICA





Metodo, metodologia, tecnica, strategia didattica

I metodi, le tecniche, le strategie messe in campo dal docente, pur mediando i medesimi contenuti, possono far attivare negli studenti processi cognitivi più o meno complessi e significativi

I vari modi di insegnamento e apprendimento coinvolgono forme di rappresentazione e operazioni mentali in parte diversi e possono rendere più facile o più difficile l'acquisizione di una certa conoscenza o di una certa abilità

Un dato modo di presentare un argomento disciplinare

(per esempio attraverso modalità trasmissive o utilizzando il *problem solving*, con attività individuali o cooperative, attraverso spiegazioni dell'insegnante o utilizzando strategie mutuuate dalla *flipped classroom* ...) **incide profondamente sul tipo di motivazione.**

Metodo, metodologia, tecnica, strategia didattica

Metodi, metodologie, tecniche e strategie sono elementi chiave nell'organizzazione e nella conduzione di un processo di insegnamento efficace

- **Metodo** : percorso seguito dall'insegnante per facilitare l'apprendimento degli studenti (esempi: metodo espositivo, cooperative learning, metodo operativo , metodo investigativo)
- **Metodologia** : fornisce un quadro teorico che guida l'insegnamento-apprendimento
- **Tecnica** : le tecniche didattiche sono gli strumenti operativi utilizzati per favorire l'apprendimento (esempi : brainstorming, circle time, lezione frontale)
- **Strategia didattica** : sono i piani d'azione adottati dagli insegnanti per raggiungere gli obiettivi di apprendimento (espositiva o euristica)

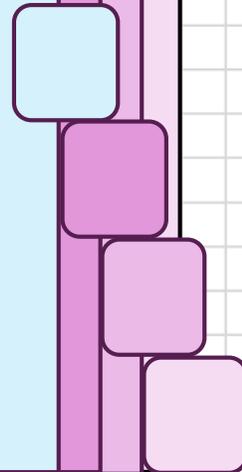
Metodo, metodologia, tecnica, strategia didattica

Si può innescare negli studenti una motivazione rispetto all'apprendimento dei contenuti attraverso:

- il piacere di superare una sfida
- il piacere di risolvere un problema legato alla vita quotidiana reimpiegando i contenuti disciplinari
- la partecipazione ad attività complesse quali, per esempio, progetti di lavoro, esperimenti, attività cooperative
- la sfida tra compagni in attività piacevoli e impegnative cognitivamente

I METODI DIDATTICI





I METODI DIDATTICI

- **Espositivo** : tecnica unidirezionale in cui l'insegnante espone gli argomenti e gli alunni ascoltano
- **Operativo** : si stimola l'alunno a partecipare proponendo delle soluzioni ai problemi posti dal docente
- **Investigativo** : invoglia gli studenti a sviluppare un sapere scientifico, attraverso una ricerca che si sviluppi nell'individuazione di un'ipotesi, la ricerca dei dati e l'analisi di questi ultimi
- **Cooperativo** : si invitano gli alunni a sviluppare l'apprendimento attraverso un lavoro di collaborazione, attraverso il lavoro in gruppi

Il Metodo deduttivo

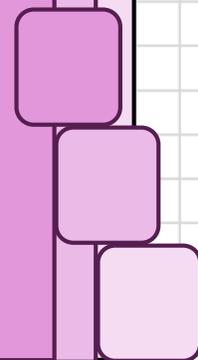
Metodo deduttivo: percorso che parte dall'universale (i principi teorici generali) per **giungere al particolare**, l'applicazione pratica nel contesto reale; lungo questo percorso, fatto in prevalenza di teoria e formalismi, i docenti hanno solo due modi per alimentare la motivazione degli studenti: insistendo sul fatto che saranno valutati, sottolineando l'importanza dei concetti astratti e formali studiati, che un domani saranno utili nella vita e nella loro carriera

Il Metodo induttivo favorisce la motivazione

Metodo induttivo: parte dall'applicazione pratica, dal problema reale, dall'analisi e dall'interpretazione di alcuni dati, dallo studio di un caso specifico per giungere a concetti astratti e generali; in questo modo gli studenti sono più motivati ad affrontare la necessaria formalizzazione di alcuni concetti e la comprensione di **principi astratti** di carattere generale, senza i quali non si potrebbe gestire il problema presentato

LE STRATEGIE DIDATTICHE





STRATEGIE DIDATTICHE

Gli insegnanti e gli educatori hanno a disposizione una molteplicità di metodi didattici che vanno intesi un po' come gli attrezzi "tool box" del proprio repertorio professionale tra i quali scegliere; la varietà dei metodi di insegnamento viene spesso riportata a tentativi di classificazione, che forniscono un repertorio organizzato entro il quale operare le proprie scelte

Con il termine “**strategia didattica**”, intendiamo **un insieme di operazioni** e di **risorse pedagogiche** che sono utilizzate, in modo pianificato e all'interno di un contesto specifico, allo scopo di favorire il conseguimento degli obiettivi di apprendimento attesi

STRATEGIE DIDATTICHE

- Valorizzare nella didattica linguaggi comunicativi altri dal codice scritto (linguaggio iconografico, parlato), utilizzando mediatori didattici quali immagini, disegni e riepiloghi a voce
- Utilizzare schemi e mappe concettuali
- Insegnare l'uso di dispositivi extratestuali per lo studio (titolo, paragrafi, immagini)
- Promuovere inferenze, integrazioni e collegamenti tra le conoscenze e le discipline

STRATEGIE DIDATTICHE

- Dividere gli obiettivi di un compito in “sotto obiettivi”
- Offrire anticipatamente schemi grafici relativi all’argomento di studio, per orientare l’alunno nella discriminazione delle informazioni essenziali
- Privilegiare l’apprendimento dall’esperienza e la didattica laboratoriale
- Promuovere processi metacognitivi per sollecitare nell’alunno l’autocontrollo e l’autovalutazione dei propri processi di apprendimento
- Promuovere l’apprendimento collaborativo

STRATEGIE DIDATTICHE

Strategie didattiche		
Strategia	Modalità di attuazione	Funzione
di codifica	<ol style="list-style-type: none">1. Verbalizzazione esperienze e contenuti2. Costruzione schemi e sequenze	Riordinare informazioni
adattiva	<ol style="list-style-type: none">3. Insegnamento reciproco4. Ritorno su concetti base5. Scomposizione/semplificazione contenuti6. Lezione frontale	Far adeguare acquisizioni all'esito formativo atteso
d'attenzione selettiva	<ol style="list-style-type: none">7. Sottolineatura8. Percorsi programmati per la scoperta delle informazioni9. Ricavo di appunti10. Anticipazione compito e recupero pre-requisiti11. Esercizi di comprensione del testo12. Problem solving (su percorso dato o autonomo)	Orientare produttivamente risorse, attività, conoscenza del sé
metacognitiva	<ol style="list-style-type: none">13. Progettazione piani di azione14. Pensiero ad alta voce15. Valutazione e revisione del lavoro/del giudizio (su criteri dati, autonoma)	Far riflettere, prevedere, controllare, acquisire consapevolezza
interattiva	<ol style="list-style-type: none">16. Lavoro di gruppo (piccolo, di livello, eterogeneo, ...)17. Attività di laboratorio (sui testi, sui documenti, su altri materiali diversi)18. Discussione libera e guidata19. Giochi di simulazione20. Drammatizzazione e giochi di ruolo	Coinvolgere emotivamente, confrontare posizioni diverse, operare direttamente sui materiali di studio
individualizzata	<ol style="list-style-type: none">21. Attività personalizzata (nei tempi, nei contenuti, nel livello di impegno)22. Contratti didattici (su scadenze e condizioni concordate)23. Valutazione frequente24. Sviluppo percorsi autonomi di approfondimento25. Collaborazione con la famiglia26. Controllo del lavoro	Far compiere percorsi positivi e conclusi, rassicurare, incentivare
di apertura	<ol style="list-style-type: none">27. Impiego di linguaggi e materiali non verbali/alternativi28. Visite guidate29. Contatto con persone del mondo esterno alla scuola	Far scoprire possibilità espressive diverse, dimensioni differenti del sapere

LE METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE





METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

- **Cooperative Learning:** si basa su un apprendimento cooperativo, nel quale ogni membro del team di lavoro partecipa a una parte del progetto; viene esaltata l'interdipendenza tra gli elementi del gruppo con un duplice beneficio: migliorare le relazioni e aumentare la motivazione personale
- **Peer Education:** ossia "educazione tra pari", mette al centro del processo di apprendimento il gruppo di pari, in un percorso formativo basato sullo scambio di esperienze e conoscenze
- **Flipped Classroom:** letteralmente "classe capovolta" è tra le metodologie innovative più diffuse a scuola. In questo **sistema di insegnamento innovativo**, il materiale didattico viene reso disponibile da parte dei docenti su piattaforme digitali; c'è quindi una prima fase di studio e comprensione degli argomenti a casa, seguito da un confronto e lavoro cooperativo di gruppo in classe
- **Debate:** due squadre si confrontano rispetto ad una determinata affermazione : l'una a sostegno dei "PRO", l'altra squadra a difesa dei "CONTRO"
- **Role Playing:** è un vero e proprio "gioco di ruolo" in cui vengono simulati comportamenti e linguaggi tipici di un contesto reale
- **Storytelling e Digital Storytelling:** è l'arte del raccontare storie, dal vivo o con l'ausilio degli strumenti digitali; gli obiettivi sono: comunicare, persuadere, documentare e far riflettere

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

- **LEARNING BY DOING:** apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni
- **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:** si configurano sotto forma di “**sapere come fare a**”, piuttosto che di “conoscere che”; in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

- **AZIONI IMPIEGATE:** simulazioni in cui lo studente persegue un obiettivo concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo; dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze.
- **FINALITÀ:** migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere

PROJECT WORK (Lavoro di progetto)

- **OBIETTIVI:** consolidare negli allievi competenze integrate di general management e **favorire l'imprenditorialità**, intesa come competenza manageriale e sociale
- **AZIONI IMPIEGATE:** gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto dei docenti, sviluppano un **progetto** aziendale, applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite in aula ed esprimendo nuove potenzialità, nuove risorse e nuovi talenti
- **FINALITÀ:** analisi ragionata di una data esperienza, in situazione di lavoro, volta all'individuazione di **criticità e di punti di forza** al fine di sviluppare le proprie competenze e di migliorare le proprie prestazioni lavorative

BUSINESS GAME (Gioco d'affari)

- **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:** gli studenti 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
- **FINALITÀ:** rafforzare le **capacità decisionali**, **incrementare le abilità gestionali**, **sviluppare l’attitudine a lavorare in gruppo** e **migliorare le proprie performance**.

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: gli studenti 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.
- **FINALITÀ**: Potenziare la **creatività individuale**

OUTDOOR TRAINING (Trasportarsi all'esterno)

- **OBIETTIVI:** sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali

OUTDOOR TRAINING

- **AZIONI IMPIEGATE:** dopo aver presentato al gruppo delle “sfide” (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, **simulando un contesto lavorativo reale**; l’obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani
- **FINALITÀ:** affinare le strategie per imparare a **risolvere problemi complessi** utilizzando anche schemi operativi fuori dall’ordinario; potenziare l’ autostima e la conoscenza di sé

TEATRO

- **OBIETTIVI:** sviluppare la flessibilità mentale e la creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione all'altro, la capacità di leggere e di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo; offrire ai partecipanti la possibilità di riflettere sui propri comportamenti
- **AZIONI IMPIEGATE:** due squadre si sfidano improvvisando situazioni suggerite dal tutor, alla presenza di un arbitro che decide la durata e lo stile delle improvvisazioni; un'altra forma più semplice prevede la selezione di brevi brani di letteratura, di brevi brani di testi di management e la lettura da parte degli attori; tutti i testi sono selezionati sulla base dell'argomento da trattare
- **FINALITÀ:** il teatro è innovativo perché attraverso le rappresentazioni relativizza e sdrammatizza i problemi, rassicura, indica le soluzioni e toglie le paure; tutti si riconoscono nel problema da affrontare, sviluppando lo spirito collettivo

BRAIN STORMING (Libera esposizione di idee e proposte)

- **OBIETTIVI:** sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali
- **AZIONI IMPIEGATE:**
 - 1) definizione e scomposizione del problema
 - 2) identificazione degli interventi che richiedono un'analisi con risoluzioni di tipo creativo e quelli che richiedono interventi di tipo tradizionale
 - 3) produzione delle nuove idee

BRAIN STORMING

- **AZIONI IMPIEGATE:**

- 4) decisione e valutazione delle idee (per queste due ultime fasi i gruppi non devono superare le 6/10 unità e nel loro interno essere molto eterogenei)
 - 5) stesura di un verbale in cui le idee vengono valutate in termini di attuabilità, convenienza e compatibilità con l'azienda per cui si simula il lavoro; **in sintesi dopo aver presentato al gruppo delle "sfide" (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, simulando un contesto lavorativo reale;** l'obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani
- **FINALITÀ:** migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato; favorire l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità, raffinare le strategie per imparare a risolvere problemi complessi utilizzando anche schemi operativi fuori dall'ordinario, potenziare l'autostima e la conoscenza di sé

PROBLEM SOLVING (Risoluzione dei problemi)

- **OBIETTIVI:**

- 1) cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato
- 2) trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo
- 3) anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire

PROBLEM SOLVING

- **AZIONI IMPIEGATE:**
- **FOCALIZZARE:** creare un elenco di problemi; selezionare; verificare e definire il problema; descrizione scritta del problema
- **ANALIZZARE:** decidere cosa è necessario sapere; raccogliere i dati di riferimento; determinare i fattori rilevanti; elenco dei fattori critici
- **RISOLVERE:** generare soluzioni alternative; selezionare una soluzione; sviluppare un piano di attuazione; scelta della soluzione del problema; piano di attuazione
- **ESEGUIRE:** impegnarsi al risultato atteso; eseguire il piano; monitorare l'impatto durante l'implementazione; impegno organizzativo; completare il piano; valutazione finale
- **FINALITÀ:** migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

CIRCLE TIME

Il “circle time” o “tempo del cerchio”= uno strumento operativo utile a promuovere **inclusione**, adatto a tutte le età e per tutti i gradi scolastici

Non più banchi a schiera ma sedie in cerchio; non più valutazione di una prestazione a livello cognitivo, ma ascolto privo di giudizio

La comunicazione avviene secondo regole condivise e finalizzate a promuovere **l'ascolto attivo** e la **partecipazione di tutti**

CIRCLE TIME

Questa metodologia aiuta a :

- facilitare la comunicazione e la conoscenza reciproca
- stabilire un clima di classe favorevole
- riconoscere e gestire le proprie emozioni
- stimolare l'assunzione di responsabilità
- valorizzare le risorse e le differenze individuali
- educare all'uguaglianza e alle pari opportunità di genere

Permette inoltre agli insegnanti di conoscere meglio la propria classe e agli studenti di conoscersi meglio tra loro

CIRCLE TIME

Può essere utile per risolvere i conflitti attraverso :

- l'analisi dei problemi
- l'individuazione comune di possibili soluzioni (veri e propri compiti di problem solving), evitando la necessità di interventi autoritari da parte dei docenti in quanto se è solo l'insegnante che propone le soluzioni, queste non saranno mai interiorizzate e vissute pienamente dagli alunni

Temi di esempio per il circle time a scuola

- *I giochi preferiti*, con una riflessione sugli stereotipi legati all'identità di genere nel gioco
- *Le mie passioni e i miei interessi* e che significato hanno per me, con una riflessione rispetto al futuro e come ciascuno si immagina da grande
- *Le lezioni che mi hanno appassionato* maggiormente ; può essere utile per gli insegnanti per adattare la didattica agli alunni, essere più incisivi ed avere un feedback di tipo metacognitivo in modo tale da modellare la loro proposta educativa
- *Che cosa mi fa provare rabbia* nel comportamento dei miei compagni di classe e come gestisco questi momenti, per aiutare a riconoscere le proprie emozioni e quelle altrui e gestire eventuali conflitti

Ruolo e compiti dell'insegnante

Il ruolo dell'insegnante è quello di stabilire le regole dell'attività del tempo del cerchio

I compiti dell'insegnante :

- *Osservare*: come gli alunni si dispongono nel cerchio, se tutti sono coinvolti nella discussione, se tutti si sentono a proprio agio, a chi sono dirette le comunicazioni, come si svolgono gli interventi
- *Facilitare la discussione*, offrendo sostegno e incoraggiamento ai più timidi e cercando di “neutralizzare” i più aggressivi
- *Chiedere chiarimenti*
- *Riassumere brevemente*, alla fine di ogni discussione, i pareri emersi
- *Esprimere un parere* su come si è svolta la discussione, al di là dei contenuti trattati, evidenziando soprattutto gli aspetti positivi.
- In caso di conflitto si tratterà di trovare una soluzione accettabile per tutti; in questo caso il ruolo di “mediatore” è essenziale ed è ovviamente del docente

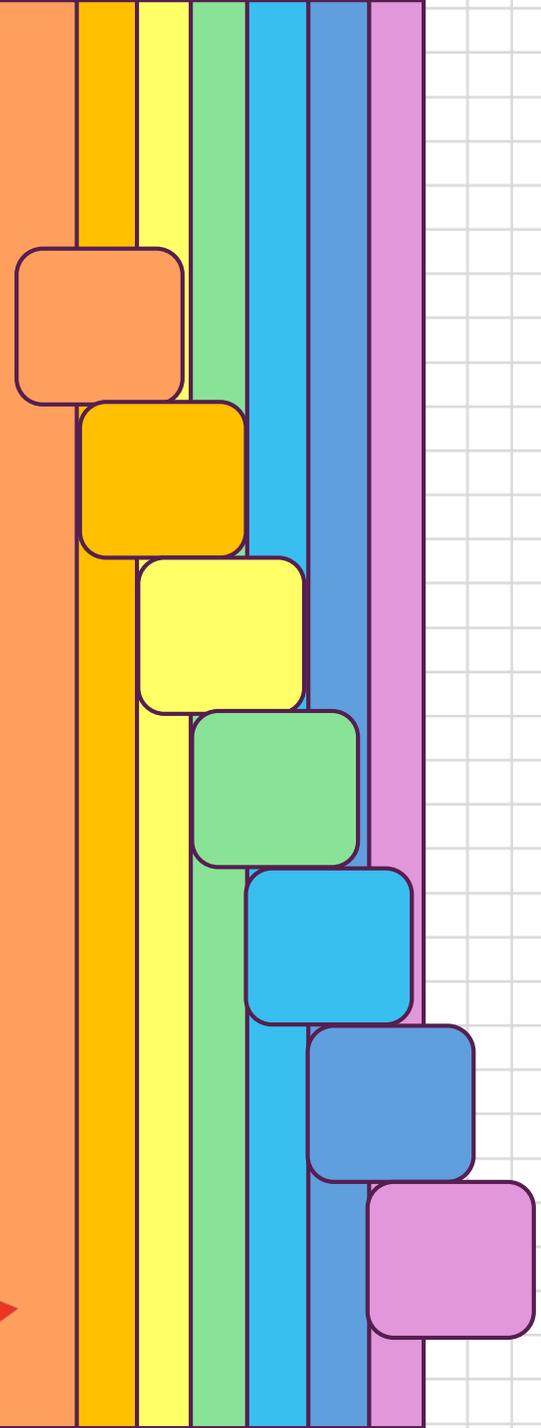
E- LEARNING

- **DEFINIZIONE:** 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 on-line contenuti didattici multimediali
- **OBIETTIVI:**
 - **Modularità:** il materiale didattico deve essere composto da moduli didattici, chiamati anche Learning Object (LO), in modo che l'utente possa dedicare alla formazione brevi lassi di tempo (15/20 min.), personalizzando così tempi e modalità di approccio ai contenuti
 - **Interattività:** l'utente deve interagire con il materiale didattico, che deve rispondere efficacemente alle necessità motivazionali dell'interazione uomo-macchina
 - **Esaustività:** ogni LO deve rispondere ad un obiettivo formativo e portare l'utente al completamento di tale obiettivo
 - **Interoperabilità:** i materiali didattici devono essere predisposti per poter essere distribuiti su qualsiasi piattaforma tecnologica e per garantire la tracciabilità dell'azione formativa

E- LEARNING

- **AZIONI IMPIEGATE:** 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 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 la metodologia didattica 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 metodologia didattica
- **FINALITÀ:** potenziare la formazione permanente degli utenti

LE TECNICHE ATTIVE



LE TECNICHE ATTIVE

Le tecniche attive si propongono di porre al centro del momento formativo coloro che apprendono, attraverso la loro diretta partecipazione all'azione, ottenendo contemporaneamente un costante feedback rispetto al livello raggiunto

Queste tecniche respingono il ruolo passivo, dipendente e sostanzialmente ricettivo dell'allievo; comportano la partecipazione sentita e consapevole dello studente, poiché contestualizzano le situazioni di apprendimento in ambienti reali analoghi a quelli che l'allievo ha esperito nel passato (attualizzazione dell'esperienza), che vive attualmente (integrazione qui e ora della pluralità dei contesti) o che vivrà in futuro (previsione e virtualità).

LE TECNICHE ATTIVE

Si caratterizzano per:

- la partecipazione “vissuta” degli studenti (coinvolgono tutta la personalità dell’allievo)
- il controllo costante e ricorsivo (feed-back) sull’apprendimento e l’autovalutazione
- la formazione in situazione
- la formazione in gruppo

LE TECNICHE ATTIVE

Le distinguiamo in 4 tipologie :

- 1) tecniche simulative
- 2) tecniche di analisi della situazione che si avvalgono di casi reali
- 3) tecniche di riproduzione operativa
- 4) tecniche di produzione cooperativa

Le tecniche attive

- Il laboratorio (metodo operativo)
- La ricerca sperimentale (metodo investigativo)
- La ricerca-azione (metodo euristico-partecipativo)
- Il mastery learning (come esemplificazione dei metodi individualizzati)

Il Laboratorio – Ambiente coinvolgente

- Nel laboratorio il soggetto agisce è “attivo” sia nella “riproduzione” che nella “produzione”
- Nell’ area della “riproduzione”, ritroviamo la copiatura, il ripercorrere una procedura richiesta, la ripetizione di quanto si è studiato
- Nell’ area della “produzione” sono comprese le ipotesi di nuove strategie risolutive, mirate a produrre qualcosa ex novo

La “riproduzione” e la “produzione”

- Nel laboratorio si opera su entrambi i piani ma all’ insegna della **concretezza** e dell’ **essenzialità**
- Lo scopo formativo del laboratorio è quello di produrre pensiero a partire dall’azione e non è mai solamente applicativo, cioè riproduttivo
- Con gli studenti che presentano difficoltà comunicative, il laboratorio “operativo” è imprescindibile come metodologia d’avvio
- Solo in una seconda fase, si potrà proseguire con processi di “verbalizzazione”, confronto e ragionamento per coniugare azione e riflessione

Rappresentazione metacognitiva

- Il laboratorio mira allo sviluppo di **competenze operative** che si consolidano attraverso la rappresentazione **metacognitiva**, fase che deve seguire e non precedere l'azione
- La rappresentazione metacognitiva consiste in una riflessione dell'allievo su quanto ha realizzato e serve per pensare all'azione, nel suo insieme, per costruire i concetti, personalizzarli e consolidarli

Il Laboratorio: una forma mentis

- Ogni disciplina può essere insegnata con una metodologia laboratoriale
- Il laboratorio non è soltanto un ambiente, ma è uno “*spazio mentale attrezzato*”, una *forma mentis*
- Il termine laboratorio va inteso come spazio, fisico, operativo e concettuale, in cui svolgere una determinata attività formativa nel quadro generale dell’elaborazione del curriculum verticale per competenze (scuole del primo ciclo) e dell’apprendimento per competenze (secondo ciclo)

Il laboratorio e i compiti di realtà

- Il laboratorio non si imposta su itinerari didattici predefiniti ma lascia al docente il compito e la responsabilità di **progettare** le varie unità di lavoro attraverso le quali sviluppare **situazioni formative** su **compiti di realtà** e promuovere l'acquisizione delle:
 - competenze chiave di cittadinanza
 - competenze indicate negli Assi Culturali

Lo studente e il laboratorio

- Lavorando in laboratorio lo studente riesce ad acquisire il **senso** del suo apprendimento, perché domina il suo spazio, producendo e operando concretamente, nella consapevolezza delle finalità e degli obiettivi che dovrà acquisire
- **Tipologie** di laboratori :
 - Laboratori linguistici
 - Laboratori informatici e multimediali
 - Laboratori specialistici di chimica, fisica, macchine utensili
 - Laboratori di ricerca e sperimentazione
 - Atelier artistici, teatrali e musicali

“IL METODO INVESTIGATIVO” LA RICERCA SPERIMENTALE

- L'apprendimento per ricerca può attivarsi solo attraverso l'insegnamento mediante la ricerca
- Oggi la ricerca di base opera lungo due direttrici: la ricerca sperimentale classica, connessa al metodo ipotetico-deduttivo e la “ricerca-azione”, che è espressione del metodo “euristico-partecipativo”
- Ogni ambito disciplinare opera con proprie metodologie di ricerca: ricerca storica, ricerca filosofica, ricerca scientifica, ricerca in ambiti tecnologici, ricerca per l'apprendimento linguistico in L1 e L2.

Fasi del metodo investigativo o ipotetico - deduttivo

Il metodo investigativo (o ipotetico - deduttivo) si articola nelle seguenti fasi:

- Individuazione e definizione del problema che deve suscitare interesse, curiosità, conflitto cognitivo e spingere lo studente a risolverlo, ricorrendo alle sue conoscenze, competenze ed esperienze pregresse
- Analisi e selezione delle ipotesi
- Delimitazione del campo della ricerca

Fasi del metodo investigativo o ipotetico - deduttivo

- Campionatura, cioè selezione degli elementi rappresentativi
- Selezione delle fonti dalle quali rilevare dati e informazioni
- Registrazione ed elaborazione dei dati raccolti
- Confronto e verifica delle ipotesi
- Definizione del principio generale

La ricerca - azione

Da un punto di vista metodologico, il ciclo della ricerca-azione comprende le seguenti fasi:

1. Identificazione dei problemi da risolvere, delle loro cause, dei contesti e degli ambienti in cui si collocano, delle risorse a disposizione e dei vincoli che comportano determinate scelte
2. Formulazione delle ipotesi di cambiamento e dei piani di implementazione
3. Applicazione delle ipotesi nei contesti-obiettivo dei piani formulati, per agire
4. Valutazione dei cambiamenti intervenuti e revisione generale dei progetti e dei piani adottati
5. Approfondimento, istituzionalizzazione e diffusione delle applicazioni valutate positivamente

Aspetti positivi della ricerca - azione

- La necessità di immergersi nella situazione studiata facendo ricerca su se stessi, in una forma di coinvolgimento responsabile
- L' esplorazione di percorsi euristici di ricerca e logiche aperte
- La creazione del circuito: riflettere - ipotizzare - progettare - agire

IL METODO INDIVIDUALIZZATO IL “MASTERY LEARNING”

- Il mastery learning è una modalità di organizzazione della didattica molto attenta alle **diversità** individuali degli allievi, nei loro ritmi e tempi di apprendimento, caratterizzata dai seguenti steps, fissati da Block (1972):
- l’insegnante definisce le abilità concettuali e operative, previste al termine dell’intervento didattico

IL METODO INDIVIDUALIZZATO IL “MASTERY LEARNING”

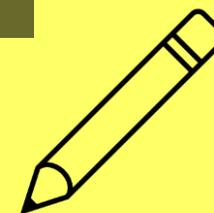
stabilisce i **livelli intermedi** e gli obiettivi ai quali tende l'unità di apprendimento per:

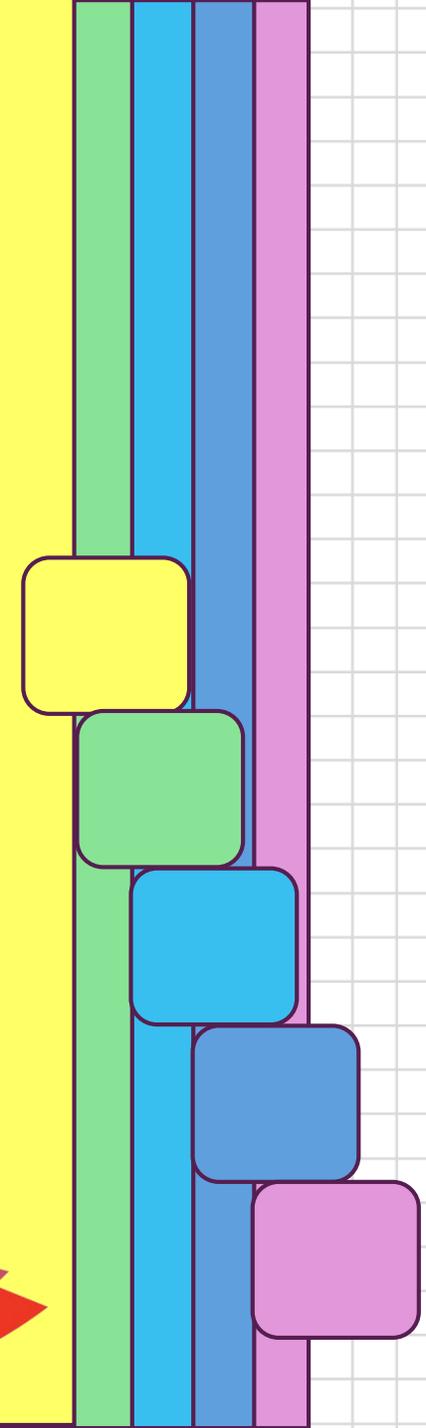
- promuovere progressivamente le abilità finali
- elaborare prove che consentano di verificare il raggiungimento o meno degli obiettivi della progressione di unità didattiche individuate
- predisporre le unità didattiche, tenendo conto della situazione di partenza degli studenti

IL METODO INDIVIDUALIZZATO IL “MASTERY LEARNING”

- strutturare le attività integrative e di recupero, da proporre agli allievi che non avessero raggiunto livelli intermedi di abilità nelle singole unità di apprendimento
- controllare che gli allievi non affrontino l'unità successiva senza avere, almeno, un minimo dominio delle conoscenze e competenze previste dalle unità precedenti

LE RISORSE E I MATERIALI DIDATTICI



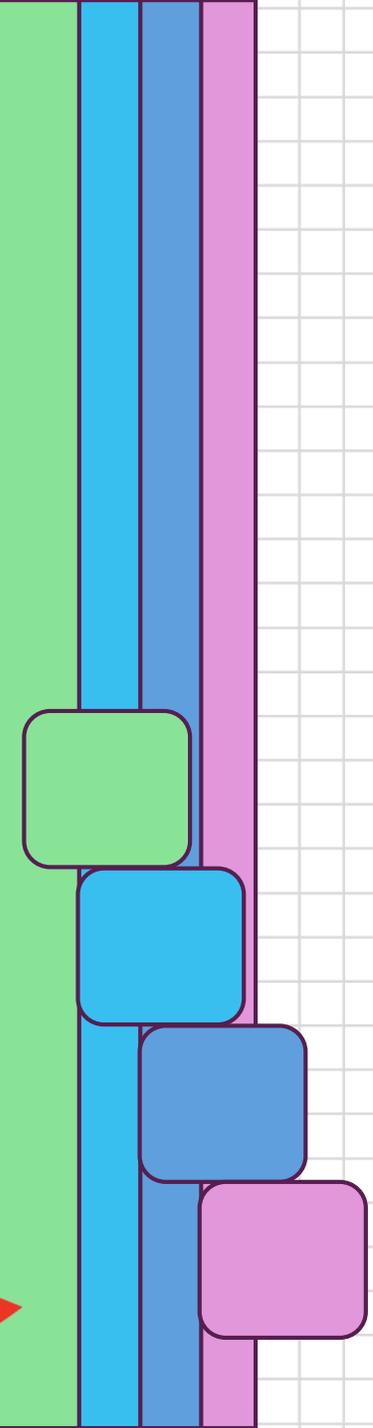


LE RISORSE E I MATERIALI DIDATTICI

- Il neurolinguista Schumann sostiene che “**l’attrattiva**”, legata alla piacevolezza dello stimolo, sia uno dei fattori principali che orientano la motivazione degli studenti
- **I materiali originali** presentati agli studenti in classe (per esempio i PowerPoint o gli ulteriori input scelti come video, fotografie, testi letti da attori, canzoni ecc.) **incidono sull’attenzione e sulla memorizzazione dei contenuti**
- Tali aspetti non devono essere considerati “**abbellimenti accessori**”, orpelli estetici, ma si “**con-fondono**” con lo stimolo stesso, determinandone di fatto in parte l’aspetto motivazionale

LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE





LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE

Per **costruire l'autorevolezza dell'insegnante**, oltre alla sua **competenza disciplinare**, è strategico instaurare un rapporto basato su:

- **Trasparenza**
- **Fiducia**
- **Chiarezza**
- **Efficacia della comunicazione** (attraverso, per esempio, il costante feedback, il patto formativo, la comunicazione degli obiettivi di apprendimento, l'ascolto attivo dei bisogni e degli interessi)

Tale autorevolezza è fondamentale per passare da un dovere estrinseco (lo studio finalizzato a evitare un voto negativo, una brutta figura o una bocciatura) a un **senso del dovere** che può nascere dalla responsabilità condivisa (con i compagni e con il docente) in cui ognuno, nei suoi ruoli, si impegna a un obiettivo di crescita anche umana

LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE

- Nella trasparenza e nel rispetto dei ruoli tutta la classe deve essere orientata verso il successo (per esempio, la comprensione del senso profondo dei concetti disciplinari, il valore dell'impegno e della fatica di tutti nello studio e nella didattica, la convivenza rispettosa, il successo scolastico), con il **docente** che **facilita** il processo per raggiungerlo
- **La classe deve essere un luogo di cittadinanza attiva e responsabile per tutti**
Riempire di senso le proprie azioni e adattarle al contesto (fatto di regole tendenzialmente stabili e di dinamiche sempre diverse) è essenziale
- Per realizzarlo, valgano le parole di Jean Jaurès secondo cui “Non s’insegna quello che si vuole, che si sa o che si crede di sapere, si insegna e si può insegnare solo quello che si è”

LE RELAZIONI SIGNIFICATIVE

- La capacità di costruire relazioni non è prerogativa di tutti; tuttavia è importante mettere in atto alcune piccole cose, come «cercare di capire» ancor prima di volere essere capiti
- Queste sono le competenze sociali che gli alunni cercano nei loro insegnanti e che ogni insegnante dovrebbe possedere

PIANO D'AZIONE DEL DOCENTE



PIANO D'AZIONE DEL DOCENTE

- Il primo momento di ogni attività didattica (lezione frontale o ricerca) è senz'altro la **motivazione**
- Per un apprendimento che deve durare per tutta la vita, non basta riuscire ad imparare, ma è necessario maturare atteggiamenti favorevoli all'apprendere, maturare la gioia di imparare
- Gli insegnanti debbono creare situazioni adeguate alle possibilità degli allievi, in modo che essi abbiano sempre o quasi sempre successo nell'esecuzione delle attività svolte, perché la riuscita accresce la loro motivazione

PIANO D'AZIONE DEL DOCENTE

- Il **successo** rafforza la **motivazione** e quindi crea successo, mentre l'insuccesso demotiva e crea insuccesso; l'immagine positiva che l'alunno si forma di sé come essere **capace, abile, "bravo"**, accresce la fiducia in se stesso e lo spinge a perseverare con sempre maggiore impegno nelle attività di apprendimento

PIANO D'AZIONE DEL DOCENTE

- Gli insegnanti debbono rappresentare dei modelli di identificazione e di imitazione, sia nelle attività di apprendimento che nei processi educativi
- Può risultare risolutiva una diversa impostazione delle attività scolastiche, percepite dagli alunni come strumenti di **autorealizzazione, di crescita personale, di autoaffermazione**
- Si impara per crescere, per diventare capaci, per sentirsi valorizzati; la gioia di crescere, di affermarsi, di autorealizzarsi è innata in ogni essere umano e bisogna fare in modo che non si spenga, ma anzi cresca con il rinforzo positivo

GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO MOTIVANTI





COSTRUIRE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO MOTIVANTI

Quali sono le condizioni che consentono la costruzione di ambienti di apprendimento motivanti grazie all'utilizzo delle tecnologie digitali ?

Un apprendimento significativo per il soggetto che apprende, è caratterizzato da tre aspetti principali:

- 1) prevede un **ruolo attivo** del soggetto che apprende
- 2) si propone come un'attività situata entro un contesto che prevede **compiti autentici**, definiti a partire da problemi
- 3) avviene mediante la collaborazione tra i membri della classe ripensata e riorganizzata come una **comunità di ricerca**

COSTRUIRE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO MOTIVANTI

- 1) Il **ruolo attivo del soggetto che apprende** si concretizza nel fatto che il soggetto orienta intenzionalmente la propria attività di apprendimento verso la comprensione del mondo che lo circonda, acquisendo gli strumenti che la cultura gli mette a disposizione per costruire nuove conoscenze
- 2) L'utilizzo di **compiti autentici** si rivela un altro rilevante elemento per un apprendimento significativo
- 3) Riguardo al terzo aspetto, l'attenzione di molti ricercatori si è focalizzata, in anni recenti, sulla costruzione di modelli di **"comunità"** che impiegano tecnologie per la collaborazione anche a distanza

COSTRUIRE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO MOTIVANTI

La tecnologia:

- **amplifica la possibilità di raccogliere informazioni** da fonti multiple ed attuali utili per analizzare i problemi oggetto di indagine
- **permette di tenere traccia del percorso di indagine** della comunità, consentendo, grazie alla scrittura digitale, di raccogliere le idee che vengono sviluppate e che divengono suscettibili di continua elaborazione da parte della comunità stessa
- **consente di rappresentare mediante artefatti, la conoscenza sviluppata** che rappresenta il punto di arrivo dell'attività di indagine della comunità stessa (si pensi ad esempio alla costruzione di un ipertesto multimediale o ad una presentazione in Power Point)

INTEGRAZIONE FRA TECNOLOGIA E METODOLOGIA DIDATTICA





TECNOLOGIE COME RISORSA

L'uso delle tecnologie a scuola costituisce una risorsa sia per sostenere la motivazione sia per favorire la costruzione stessa di significati

Gli insegnanti che utilizzano le tecnologie, e in particolare le piattaforme di comunicazione o la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) o i tablet, sono tutti concordi nel riferire di aver osservato un aumento della motivazione negli studenti

TECNOLOGIE COME RISORSA

Tale motivazione è dovuta ad una **più attraente presentazione dei contenuti di studio**, corredata spesso da materiali multimediali, in parte a **fattori di carattere emotivo e relazionale**

L'insegnante che usa le tecnologie è sentito dagli studenti come più "vicino", più attento alle loro esigenze comunicative, più disponibile, con ripercussioni anche sulla motivazione allo studio della materia da lui insegnata

TECNOLOGIE COME RISORSA

La possibilità di **condividere materiali o “significati”** è un aspetto rilevante dell’uso delle tecnologie : discutere in rete utilizzando un forum per costruire insieme conoscenza riguardo ai più svariati argomenti, o utilizzare la LIM per condividere un testo da rimettere a punto, per inviarlo al giornalino scolastico, sono tutte attività che hanno un senso reale agli occhi degli studenti e che consentono loro di comprendere l’importanza del confronto e della partecipazione all’interno di un lavoro comune

La possibilità di registrare intere sessioni di lavoro e di rivedere i contenuti permette poi di attuare riflessioni di secondo ordine sui processi e sui prodotti, favorendo la **metacognizione**

TECNOLOGIE COME RISORSA

L'utilizzo della tecnologia contribuisce a creare una cultura dell'inclusione perché permette di:

- accogliere i bisogni speciali
- raggiungere forme diverse di intelligenza aiutando tutta la classe a condividere ed accettare la diversità e contribuendo a responsabilizzare tutti gli studenti
- accedere al lavoro scolastico anche a chi non c'è, sia perché ospedalizzato sia perché costretto a casa da una lunga convalescenza

TECNOLOGIE COME «PROBLEMA»

L'uso delle tecnologie a scuola viene però, a volte, percepito come un «problema» per :

la grande quantità di tempo che l'uso delle tecnologie sembra assorbire, sia per la preparazione di materiali sia per l'allestimento di attività collaborative fra gli studenti

Il tempo da dedicare alla preparazione dei materiali può essere un problema reale nel presente, ma potrebbe diventare un “falso problema” nell'immediato futuro, quando gli insegnanti di una scuola potranno usufruire di un archivio condiviso di materiali “flessibili”, utilizzabili per costruire attività didattiche o altro, costruiti dai colleghi anche in collaborazione con gli studenti

TECNOLOGIE COME «PROBLEMA»

Il tempo da dedicare è sicuramente rilevante; ma si tratta di definire quale sia lo scopo della scuola : presentare agli studenti, attraverso l'esposizione didattica, le conoscenze acquisite dalla nostra cultura o permettere che essi **si appropriino di alcune di esse in modo attivo, critico e consapevole**, collaborando con i propri pari ed imparando ad apprendere, facendo uso degli artefatti che la nostra cultura mette a disposizione?

Ciò non significa perder di vista i contenuti e le conoscenze fattuali, **significa prediligere la profondità piuttosto che la vastità della conoscenza, concedendo agli studenti tempi adeguati per sperimentare, ricercare, discutere, collaborare**

TECNOLOGIE COME «PROBLEMA»

Un secondo problema evidenziato è la difficoltà nel coinvolgere tutti gli studenti quando gli strumenti a disposizione sono pochi

Tale problema è superato quando i docenti sanno organizzare la classe utilizzando **tecniche di lavoro collaborativo**: gli studenti utilizzano a turno gli strumenti tecnologici presenti, dividendo il lavoro fra i gruppi in modo che sia evidente tale necessità di turnazione

È necessario che i docenti siano quindi formati, oltre e più che all'uso delle tecnologie, ai principi e alle tecniche del lavoro collaborativo

TECNOLOGIE COME «PROBLEMA»

Terzo problema : “confini indefiniti” che le tecnologie ci offrono, attraverso i non luoghi del web

Come porsi, come docenti, nei confronti di blog aperti e di social network?

E' necessario accogliere con criticità e cautela alcune delle caratteristiche dei social network, senza però rinunciare ad esplorarne le potenzialità in campo educativo

TECNOLOGIE COME RISORSA

- Perché le tecnologie siano una vera risorsa per l'apprendimento, è necessario :
- **proporre agli studenti compiti reali**, che li coinvolgano nella risoluzione di problemi, nella ricerca di informazioni o nella costruzione di artefatti (il giornalino della scuola, il mondo virtuale in collaborazione con altre scuole europee), dando così maggiore significato alla necessità di conoscere ed indagare
- **aiutare ad aprire la classe verso interlocutori reali** (siano essi altri studenti con i quali collaborare o esperti da consultare), vicini o lontani, diversi per lingua e cultura o per età
- **dare visibilità e diffusione agli artefatti prodotti** nel lavoro scolastico

VERSO LA SAGGEZZA DIGITALE

L'insegnante deve porsi come garante, supervisore e regista dell'attività, promuovere la responsabilità cognitiva degli studenti e far loro comprendere la necessità della collaborazione e condivisione; deve saper cogliere le opportunità dell'apprendimento collaborativo individuando e valutando ruoli diversi da attribuire ad alunni difficili da motivare ed attivando in generale le diverse competenze degli alunni

I nostri studenti sono più abili di molti docenti nel destreggiarsi all'interno delle tecnologie del web ma molto spesso le loro competenze si limitano alla semplice "destrezza digitale"; compito dell'insegnante è allora quello di orientare tali competenze verso la "saggezza digitale", il saper utilizzare le tecnologie per accedere alla conoscenza e potenziare così le nostre capacità cognitive

CONCLUSIONE





CONCLUSIONE

In conclusione vorrei ricordare che:

- **la motivazione di tutti**, anche degli studenti più “bravi”, **può sempre migliorare**
- una combinazione di **richieste adeguatamente sfidanti**, **compiti affrontabili** con sforzi ragionevoli e assistenza nelle **strategie di autoregolazione** dovrebbero essere efficaci e riuscire ad aumentare la tanto agognata motivazione scolastica

CONCLUSIONE

- **lo studente deve credere, sempre e comunque, nelle proprie possibilità di miglioramento,** nella piena consapevolezza che il fine ultimo dello studio non debba essere il raggiungimento di un voto, né tantomeno il compiacimento del giudizio degli altri, quanto piuttosto debba essere orientato al proprio arricchimento culturale e formativo
- **occorre valorizzare lo sbaglio e l'errore** dei ragazzi aiutandoli a tollerare le frustrazioni e i fallimenti come possibili e superabili, considerandoli occasioni di crescita e opportunità

BIBLIOGRAFIA





RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Cacciamani, S. e Giannandrea, L. (2004). *La classe come comunità di apprendimento*, Roma: Carocci.
- Cesareni, D. (2012). Un linguaggio diverso. *Cooperazione Educativa*, vol. 61 .
- Ligorio, B. (2003). *Come si insegna, come si apprende*. Roma : Carocci
- Ligorio, M.B., Cesareni D. e Cacciamani, S. (2010). Perché usare la tecnologia a scuola? In M. B. Ligorio e C. Pontecorvo . *La scuola come contesto* Roma: Carocci.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Prensky M. (2010). H. Sapiens Digitale: Dagli immigrati digitali e nativi digitali alla saggezza digitale. TD-Tecnologie didattiche.
- Selwin, N. (2012). I Social Media dell'educazione formale ed informale tra potenzialità e realtà. TD_Tecnologie didattiche.
- Varisco B. M. (2002), *Costruttivismo socio-culturale*. Roma: Carocci
- Motivazione in classe *dall'approccio teorico alla quotidianità didattica* . Esperienze in alcune scuole del Trentino

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- TESI DI BACHELOR DI VALERIA BULLO BACHELOR OF ARTS IN PRIMARY EDUCATIONA ANNO ACCADEMICO 2018/2019
- FREINET C. *I detti di Matteo*, La Nuova Italia, Firenze, 1962
- PELLEREY M. *Motivazione e volizione nell'apprendimento scolastico. Fondamentali teorici e orientamenti operativi*, SEI, Torino, 1996
- PETRACCHI G., *Motivazione e insegnamento*, La Scuola, Brescia, 1990
- ANCONA L. *La motivazione*, in ANCONA L.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- *Questioni di psicologia*, La Scuola, Brescia, 1962
- STROLOGO E. *La motivazione: prospettiva teorica*, in ANCONA L.
- *Nuove questioni di psicologia*, La Scuola, Brescia, 1972
- BRUNER J.S., *Verso una teoria dell'istruzione*, Armando, Roma, 1967
- HODKIN R.A. *La curiosità innata - Nuove prospettive dell'educazione*, Armando, Roma, 1978
- ROSENTHAL R. JACOBSON L., *Pigmaliione in classe*, Angeli, Milano, 1974

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BANDURA, A., Il senso di autoefficacia, Trento, Erikson, trad.it, 1996.
- BARTOLINI, P., Sulla didattica, Firenze, La nuova Italia, 1994.
- BLANDINO, G., GRANIERI B., La disponibilità ad apprendere, Milano, Raffaello Cortina, 1995.
- CAPARARA, G.V., Le ragioni del successo, Bologna, Il Mulino, 1996.
- DE BENI R., Motivazione e apprendimento, Bologna, Il Mulino, 2000.
- DI PIETRO, M., L'educazione razionale-emotiva, Trento, Erikson, 1995.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- FRANTA, H., COLASANTI, A.R., L'arte dell'incoraggiamento. Insegnamento e personalità degli allievi, Roma, La nuova Italia Scientifica, 1992.
- GOLEMAN, D., Intelligenza emotiva, Milano, Rizzoli, trad.it, 1996.
- GORDON, T., Insegnanti efficaci, Teramo, Giunti, trad. it., 1991.
- MAGGIOLINI, A., Mal di scuola, Milano, Unicopoli, 1994.
- MARINI, F., MIGLIA, D., Avere successo a scuola, Milano, Angeli, 1993.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- MARINI, F., Successo e insuccesso scolastico, Milano, Angeli, 1994.
- C COMBS, B.L., POPE, A., Come motivare gli alunni difficili, trad. it. PEDROTTI F., Trento, Erikson, 1995.
- LUMBELLI, L., Comunicazione non autoritaria, Milano, Franco Angeli, 1972.
- PETRACCHI, G., Apprendimento scolastico ed insegnamento, Brescia, La Scuola, 1981.
- PETRACCHI, G., Motivazione e insegnamento, Brescia, La scuola, 1990.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- POPE, A., MC HALE,S., CRAIGHEAD, E., Migliorare l'autostima, trad. it.,MAZZEO, R., Trento, Erikson, 1992.
- RICCHIARDI, P., Contro l'insuccesso scolastico, Torino, Il Segnalibro, 2000.
- ROVETTO, F., Il piacere di apprendere, Milano, Mondadori, 1990.
- TITONE, R., L'apprendimento educativo, Roma, Bulzoni, 1975.
- VERTECCHI, B., Valutazione formativa, Torino, Loescher, 1976

Sitografia immagini

- https://www.freepik.com/free-vector/flat-illustration-teacher-with-students_15635306.htm Image by pikisuperstar on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/teacher-concept-illustration_8449776.htm#fromView=image_search_similar&page=2&position=50&uid=691818d7-5a96-4c20-bb75-a667c4ce00ea Image by storyset on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/businessman-catching-star-climbing-ladder-sky_18733182.htm#fromView=search&page=1&position=15&uid=b3496c81-cec6-460c-bffd-ec342b69c2f6 Image by pch.vector on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/flat-illustration-international-day-education-celebration_35014453.htm#fromView=search&page=1&position=21&uid=6a3632aa-49d4-494c-bde5-74d8d43b4eb7 Image by freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/pack-flat-people-asking-questions_13404912.htm#fromView=search&page=1&position=34&uid=797f65c9-41ca-4730-9dd4-c01e5acfabe3 Image by freepik

Sitografia immagini

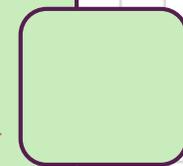
- https://www.freepik.com/free-vector/freedom-thought-concept-illustration_38321956.htm#fromView=search&page=1&position=45&uuid=99184e9a-94a5-4ed0-920a-13e42d8f17f7 Image by storyset on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/tired-student-concept-illustration_36946855.htm#&position=0&from_view=search&track=ais&uuid=2808c621-1c16-4de3-ab6f-64a8f08c0bc0 Image by storyset on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/curiosity-search-concept-illustration_30590326.htm#fromView=search&page=3&position=41&uuid=88229565-6c55-4a30-8eab-d00d4f0733e0 Image by storyset on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/tiny-tailors-creating-outfit-apparel-sewing-machine-flat-vector-illustration-cartoon-women-men-working-with-mannequin_10173959.htm#from_view=detail_alsolike Image by pch.vector on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/persistence-abstract-concept_12084806.htm#fromView=search&page=1&position=5&uuid=207eef8a-9b35-457d-b4ae-097448288e4f Image by vectorjuice on Freepik

Sitografia immagini

- https://www.freepik.com/free-vector/goal-illustration-concept_6201944.htm#from_view=detail_alsolike Image by storyset on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/calm-girl-with-white-cloud-sun-head-angry-girl-stress-with-thunder-storm-woman-bad-good-mood-flat-vector-illustration-premenstrual-syndrome-pms-mental-health-concept_21683341.htm#fromView=search&page=1&position=34&uuid=64bf0e0f-0a88-41de-ae02-5438b6076eb5 Image by pch.vector on Freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-college-entrance-exam-illustration_42113152.htm#fromView=search&page=2&position=9&uuid=e4d03d81-d917-402f-82d0-f384acac99cb Image by freepik
- https://www.freepik.com/free-vector/connect-jigsaw-pieces-into-shape-light-bulb_11879364.htm#fromView=search&page=1&position=41&uuid=75701224-08cd-469d-a251-d6d9182b8509
- https://www.freepik.com/free-vector/work-time-concept-illustration_7117898.htm#&position=0&from_view=search&track=ais&uuid=fc4fb7df-d8b5-44cd-94f6-5b0498e37cc6 Image by storyset on Freepik

ATTIVITÀ LABORATORIALE





ATTIVITÀ LABORATORIALE

Attività laboratoriale guidata con feedback del formatore

- 1) A partire da uno studio di caso concreto il corsista dovrà elaborare, individualmente o in gruppo, un piano di intervento che non si limiti a dare risposte e a fornire conoscenze, ma che stimoli negli studenti curiosità, progettualità, spirito critico e ricerca di significato
- 2) A partire dall'analisi del contesto classe, il corsista dovrà indicare alcune strategie di mediazione didattica attiva da utilizzare in classe, efficaci nel coinvolgere maggiormente gli studenti, per accrescere la loro motivazione, il loro rendimento, e favorire un apprendimento significativo e profondo