

ISTITUTO COMPRENSIVO
“Don Diana”

a.s.2019/2020

GLOSSARIO METODOLOGICO-DIDATTICO

APPRENDIMENTO COOPERATIVO (Cooperative learning)	E' un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze. Apprendere in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo, ma anche per quanto riguarda l'attivazione di processi socio-relazionali positivi; ciascun componente, infatti, accresce la propria autostima, si responsabilizza nei processi di apprendimento, cresce nelle abilità sociali, imparando a cooperare per il conseguimento di un obiettivo comune.
BRAIN STORMING	Letteralmente “ <i>tempesta di cervelli</i> ”. Dato un problema da affrontare, ciascuno dei partecipanti, entro prefissati limiti di tempo, è libero di esprimere la propria idea senza che l'insegnante esprima giudizi sulle idee emerse. Alla fine tutte le idee sono raccolte e opportunamente analizzate per giungere alla soluzione del problema.
CIRCLE TIME	Letteralmente “ <i>tempo del cerchio</i> ”. E' considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato. La successione degli interventi secondo l'ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo d'interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte. Il circle time facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione d'idee, punti di vista, sentimenti e vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.
DEBRIEFING	Il debriefing consiste in una riflessione autocritica di ciò che si è fatto e appreso relativamente a un determinato argomento. Si rivolgono agli alunni le seguenti domande: <i>Cosa hai imparato? Come hai imparato? Quando hai imparato? Che voto daresti a questa attività? E perché?</i> (Valutazione da 1 a 10) La risposta alla prima domanda manifesta il sapere acquisito in senso di concetti. La seconda comunica la qualità delle competenze raggiunte. Dalla terza domanda emergono, invece, risposte rivelatrici dei differenti stili di apprendimento presenti fra gli alunni, in quanto ciascuno di essi indica normalmente diversi momenti e attività: ciò risulta assai utile all'insegnante per mettere in gioco ogni volta differenti tipologie di lavoro, in modo da coinvolgere sempre l'intera classe. L'ultima domanda manifesta l'indice di gradimento verso l'attività svolta e le sue motivazioni.
DIDATTICA LABORATORIALE	Prima di essere “ambiente”, il laboratorio è uno “spazio mentale attrezzato”, una forma mentis, un modo di interagire con la realtà per comprenderla e/o cambiarla. Con la didattica laboratoriale lo studente domina il senso del proprio apprendimento, opera concretamente e “facendo” sa, dove vuole arrivare e perché. Le attività fondamentali proposte nel laboratorio prevedono: 1. manipolazione concreta (non bastano i codici linguistici verbali o simbolici); 2. operazioni cruciali, nel senso che devono essere presenti i passi

	<p>principali di una procedura;</p> <p>3. varie soluzioni (deve dare all'alunno la possibilità di scegliere e di decidere)</p> <p>4. "spiazzamento" cognitivo (si scopre qualcosa di nuovo, si mettono in crisi vecchie conoscenze);</p> <p>5. "giusta distanza" (il nuovo non deve essere né troppo vicino al conosciuto né troppo distante);</p> <p>6. diversi livelli d'interpretazione (pluralità dei punti di vista);</p> <p>7. valenze metaforiche (deve richiamare esperienze lontane ed eterogenee);</p> <p>8. rapporto dello studente con il sapere (nel laboratorio il sapere è conoscenza in azione).</p>
DIDATTICA METACOGNITIVA	<p>E' una modalità d'insegnamento/apprendimento che mira all'auto-costruzione del bagaglio intellettuale da parte dell'alunno attraverso domande, investigazioni e problemi da risolvere. Può essere utilizzata sia nelle normali attività curricolari, sia nelle investigazioni informali, sia negli interventi di recupero e sostegno degli alunni con difficoltà. Ruolo fondamentale dell'insegnante è di "mediatore didattico" di tutte le attività d'investigazione e di problem – solving.</p> <p>Punti di forza della metacognizione sono la <i>consapevolezza della propria conoscenza e la relativa regolazione del processo cognitivo</i>. La regolazione si riferisce alla capacità dello studente di controllare il proprio apprendimento. L'alunno è autoregolato se è in grado di usare sia la conoscenza sia le relative strategie e possiede pure la volontà a usarle, in altre parole è fortemente motivato. Essere consapevoli della propria conoscenza vuol dire avere un'esplicita cognizione della propria memoria, dei saperi di base, del repertorio di strategie posseduto nonché della conoscenza <i>condizionale</i> ossia della consapevolezza sul come, sul quando e sul perché usare la conoscenza.</p>
DOCUMENTAZIONE	<p>E' l'insieme dei materiali che testimoniano un determinato percorso di apprendimento sia a scopo di verifica e valutazione degli esiti finali sia per consentire ad altri di attingere ogni utile elemento per l'elaborazione di sempre nuovi progetti educativi. Dal lato dell'alunno, la sua capacità di documentare le attività svolte e di documentarsi garantisce la piena acquisizione dei contenuti appresi.</p>
INDIVIDUALIZZAZIONE	<p>Consiste nel garantire a tutti gli alunni, attraverso strategie didattiche mirate, il raggiungimento delle competenze fondamentali del curricolo. Gli obiettivi restano fermi per tutti mentre si diversificano i percorsi, la gradualità dei contenuti e le modalità di apprendimento.</p>
INTERDISCIPLINARIETÀ	<p>E' una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale è effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali in modo tale da favorire nell'alunno una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.</p>
LAVORO DI GRUPPO	<p>E' una metodologia organizzativa fondamentale per la crescita umana e la socializzazione degli alunni. A seconda dell'attività da svolgere, il docente può formare lui stesso i gruppi che potranno essere di livello, di compito, elettivi o misti, oppure lasciare liberi i ragazzi di unirsi liberamente in gruppo.</p>
METODO EURISTICO	<p>L'euristica è l'arte della ricerca, cioè quella parte della scienza che si occupa di scoprire i fatti, ciò che succede. In pedagogia il metodo euristico è anche conosciuto come il metodo della scoperta e consiste nel condurre gradualmente l'alunno a scoprire da solo ciò che si desidera egli conosca mediante un costante e attivo suo</p>

	coinvolgimento nei percorsi di ricerca e d'interpretazione. Così operando, l'alunno padroneggia le conoscenze acquisite ed è in grado di utilizzarle per le successive fasi di apprendimento.
METODO SPERIMENTALE	Questo metodo introdotto da Galileo Galilei si fonda su alcuni punti fondamentali: 1. l'osservazione accurata di un fenomeno; 2. la formulazione di un'ipotesi (cioè di una spiegazione ragionevole da verificare); 3. la verifica della validità dell'ipotesi con uno o più esperimenti (o con altre osservazioni); 4. la conclusione (se i risultati confermano l'ipotesi fatta, essa si trasforma in una tesi).
PERSONALIZZAZIONE	Consiste nell'assicurare a ogni alunno una propria eccellenza cognitiva attraverso attività elettive che consentono di coltivare un proprio talento e sviluppare le proprie attitudini. Gli obiettivi, in questo caso, sono calibrati sull'alunno e vengono negoziati (contratto formativo) con il suo consapevole coinvolgimento.
PERCORSO OPERATIVO PER LA COSTRUZIONE DELLA CONOSCENZA	1. Problematizzazione 2. Ricerca dei dati (esperienze, libri di testo, internet, fonti varie.) 3. Sistemazione dei dati utilizzando modelli logici (grafi, tabelle, ...) 4. Costruzione consapevole del sapere mediante la produzione scritta, rappresentazione grafica, et.
PROBLEM	Con la denominazione complessiva di <u>problem</u> si definiscono alcuni strumenti e tecniche finalizzati a lavorare per problemi, vale a dire a guidare gli alunni sulla strada della ricerca, ponendosi nei confronti di ciò che si fa a scuola con la mentalità del ricercatore che coopera con altri ricercatori, e con la chiarezza degli scopi che s'intendono raggiungere in termini di competenze dichiarate.
PROBLEM POSING	La strategia del problem posing si attua quando, dopo aver specificato le proprietà o le caratteristiche di un oggetto, un problema o una situazione si procede a negarle una alla volta, chiedendosi: "E se non fosse così ... come potrebbe essere?". Attraverso la negazione di un dato certo s'instaura un processo di rielaborazione creativa dei problemi.
PROBLEM SETTING O PROBLEM FINDING	Tecnica che ci permette di far fronte a una situazione problematica confusa, di definire qual è il problema da affrontare, rispondendo alla domanda: - Che cosa mi si chiede di fare?-. In pratica si tratta di ragionare sulla priorità in cui vanno inseriti i dati del problema. Si tratta di saper scegliere i dati da utilizzare e quelli da scartare. Le fasi di quest'analisi sono: 1. identificazione di tutti i problemi; 2. raccolta di informazioni sui problemi; 3. scelta del problema.
PROBLEM SOLVING	E' una tecnica didattica che intende l'apprendimento come il risultato di un'attività di scoperta e per soluzione di problemi. Il problem solving è sempre preceduto dalla fase di problem posing, quella cioè in cui l'alunno è chiamato a individuare chiaramente i termini della situazione problematica per poi passare all'attuazione di una strategia risolutiva. Il problem solving è, quindi, una metodologia di analisi utilizzata per individuare, pianificare e attuare le azioni necessarie alla risoluzione di un problema. Le fasi dell'analisi sono: definizione del problema; raccolta delle informazioni; identificazione delle cause più probabili; formulazioni di cause possibili; sviluppo operativo dell'analisi; controllo dei risultati.

RICERCA-AZIONE	<p>La ricerca – azione è una metodologia finalizzata a produrre cambiamenti, in termini migliorativi, del processo di apprendimento/insegnamento.</p> <p>Implica una progettualità che vede coinvolti molti attori: gruppi di docenti, esperti di settore, singolo docente, alunni. Le procedure della ricerca-azione teorizzate da Lewin (1946) sono: PIANIFICARE – AGIRE – OSSERVARE per poi RIPIANIFICARE - AGIRE – OSSERVARE, quindi riflettere di nuovo. Queste fasi richiedono un momento di VALUTAZIONE dopo ciascuna di esse per decidere se si può passare alla fase successiva.</p> <p>L'azione in classe procede a sua volta per fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ricognizione delle conoscenze pregresse degli alunni 2. realizzazione di un'esperienza/attività educativa 3. socializzazione dell'esperienza (conversazioni, mappe collettive,...) 4. approfondimento e sistematizzazione delle conoscenze (ricerca sui libri, nuove mappe,...) 5. stabilizzazione delle conoscenze (relazioni, rappresentazioni grafiche e/o multimediali, ...)
ROLE PLAYING	<p>Significa gioco di ruolo (si può applicare a conclusione di un'attività o di un'Unità di Apprendimento). Gli alunni dovranno mettersi nei panni di uno dei personaggi ed essere capaci di cambiare ruolo, perché l'aspetto più importante è acquisire punti di vista diversi.</p>
RUBRICA VALUTATIVA	<p>È uno strumento che individua le dimensioni (aspetti importanti) per descrivere una competenza secondo una scala di qualità. Deve evidenziare ciò che lo studente “sa fare con ciò che sa” e non ciò che gli manca; esplicita quanto e come si è appreso, utilizzando criteri oggettivi, condivisi e predefiniti.</p>
STRUMENTI FORMATIVI	<p>Indicano una serie di mediatori didattici finalizzati alla visualizzazione grafica e alla formalizzazione di operazioni logico-mentali. Si definiscono formativi perché da un lato la scuola pone la formazione della persona al centro dell'azione didattica e, dall'altro, perché tale formazione non proviene dai contenuti disciplinari ma da come questi sono organizzati per la maturazione di competenze significative, attraverso l'uso consapevole di strumenti. Gli strumenti formativi diventano poi strumenti logici o logicoformativi quando riportano gli indicatori per analizzare un contesto, cioè quando, una volta applicati a un contesto, rappresentano una conoscenza organizzata. Gli strumenti formativi possono essere articolati in tre categorie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sistemazione dei dati in contesti spaziali (grafo ad albero, diagramma di Venn, relazioni per analogia e differenze, tabella a due/ a più colonne, organigramma, etc.) 2. sistemazione dei dati in contesti temporali (tabella a più colonne, rappresentazioni statistiche, diagramma di flusso a blocchi decisionali, diagrammi di flusso lineari) 3. sistemazione dei dati in contesti di relazioni semplici e complesse (tabella a doppia entrata, diagramma a lisca di pesce, et)
TEAM TEACHING	<p>Significa letteralmente “<i>insegnamento di gruppo</i>” ed è una metodologia in cui gli insegnanti non lavorano più isolatamente, ciascuno nella propria classe, ma cooperano con pari dignità e responsabilità professionale per l'educazione di un gruppo di alunni. Ciascun docente del team si occupa di uno specifico ambito disciplinare. I tempi della programmazione comune servono per ogni opportuna verifica e valutazione e per flessibilizzare il curriculum in itinere.</p>

ORGANIZZAZIONE AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

PREMESSA.

Una corretta organizzazione e gestione dell'**Ambiente di apprendimento** è fondamentale per il miglioramento della qualità dell'Istruzione e dell'Offerta Formativa della nostra Scuola ed è funzionale alla:

- acquisizione (e conseguente certificazione) delle competenze
- innovazione didattica e metodologica ("apprendimento" prioritario rispetto all' "insegnamento")
- costruzione di nuovi e adeguati modelli di valutazione e "autovalutazione"
- attenzione maggiore al "Processo" di apprendimento prima che al "prodotto".

Gli elementi che concorrono all'ORGANIZZAZIONE dell'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO sono:

- SPAZI FISICI
- SPAZI "IMMATERIALI", che diventano "AZIONI DELLA MENTE" (rif. costruttivismo sociale: **cura** delle relazioni sociali dell'allievo - **attenzione** agli aspetti emotivi e affettivi)
- METODOLOGIE
- FLESSIBILITA' PER L'INCLUSIONE

Costruire un ambiente "educativo" di apprendimento significa operare la connessione tra saperi didattici e scelte organizzative. Ma significa anche riscoprire la centralità della motivazione, delle emozioni, del dare un "senso" all'esperienza della scuola (*da un rilevamento statistico nazionale risulta che oggi il 38% dei ragazzi vive male la scuola*). Significa riscoprire uno scenario scolastico positivo, di fiducia, di recupero della comunicazione, di sostegno all'impegno, alla fatica.

L'organizzazione dell'ambiente di apprendimento è strettamente legata alla progettazione del curriculum per competenze.

Nel **Piano dell'Offerta Formativa** del nostro Istituto, costruire un ambiente "educativo" di apprendimento assume il seguente significato:

- Considerare l'alunno come protagonista nella costruzione delle sue conoscenze, soggetto attivo del processo di apprendimento con esperienze e conoscenze proprie da accogliere e valorizzare come potenziale per intraprendere nuovi percorsi.
- Creare un ambiente stimolante e un clima favorevole all'apprendimento, che trasmetta la voglia di imparare, in cui si ponga attenzione agli aspetti affettivi e socio-relazionali, alla gestione e organizzazione dei tempi e degli spazi a disposizione.
- Creare contesti in cui i bambini si sentano valorizzati, in cui possano giocare, pensare, sperimentare e soprattutto capire e imparare dai propri errori, considerati come indicatori di processi mentali.
- Progettare attività didattiche complesse, che partano dalle esperienze, dai vissuti, dalle conoscenze, dagli stili di apprendimento degli alunni per offrire a ognuno la possibilità di costruirsi, all'interno del gruppo, un proprio percorso di crescita.
- Porre maggior attenzione al processo, al percorso di apprendimento, senza considerare il prodotto come l'unico strumento di valutazione del bambino.
- Favorire l'imparare a pensare convinti che le abilità di pensiero (abilità di analisi, di controllo, di organizzazione delle proprie elaborazioni mentali) possano essere insegnate.
- Aiutare gli alunni ad affrontare problemi, a cercare soluzioni diverse, a provare e riprovare per superare le difficoltà.
- Creare occasioni per discutere e ragionare insieme, per imparare a stare con gli altri in modo sempre più positivo e collaborativo.
- Rendere gli alunni co-protagonisti consapevoli del processo di apprendimento e sviluppare la capacità di trasferire le competenze acquisite in nuovi contesti.

Nella prospettiva di un passaggio dal paradigma dell'insegnamento a quello dell'apprendimento, i recenti studi socio-psico-pedagogici evidenziano l'esigenza che le aule scolastiche si trasformino in ambienti di apprendimento finalizzati ad assicurare a tutti gli alunni la piena formazione della loro personalità.

Da una visione incentrata sull'insegnamento (*che COSA insegnare*) si deve passare:

- ad una prospettiva focalizzata sul soggetto che apprende e quindi sui suoi processi di apprendimento;

- a prestare attenzione a COME è costruito il contesto di supporto all'apprendimento: come facilitare, come guidare, come accompagnare gli allievi nella costruzione dei loro saperi, e perciò quali situazioni organizzare per favorire l'apprendimento.

L'ambiente di apprendimento va inteso sia come luogo fisico o virtuale, sia come spazio mentale e culturale, organizzativo, emotivo ed affettivo.

Perciò è necessario analizzare le condizioni e i fattori che intervengono nel processo:

- lo spazio
- gli insegnanti
- gli allievi
- gli strumenti culturali, tecnici e simbolici.

Quindi possiamo definire l'ambiente di apprendimento:

- come un contesto di attività strutturate, "intenzionalmente" predisposto dall'insegnante, in cui si organizza l'insegnamento affinché il processo di apprendimento che si intende promuovere avvenga secondo le modalità attese;
- come "spazio d'azione" creato per stimolare e sostenere la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti. In tale "spazio d'azione" si verificano **interazioni** e **scambi** tra allievi, oggetti del sapere e insegnanti, sulla base di scopi e interessi comuni, e gli allievi hanno modo di **fare esperienze** significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale, all'interno di una cornice di riferimento che comprende risorse e regole .

Secondo un modello europeo, l'"ambiente di apprendimento" è connesso:

- con l'uso emergente delle tecnologie per la didattica per fini educativi;
 - con le concezioni della psicologia di matrice costruttivista, che enfatizza l'apprendimento come un processo attivo e costruttivo piuttosto che come acquisizione o ricezione di conoscenze.
- Ne deriva, nel contesto scolastico, un "ambiente di apprendimento" caratterizzato dai seguenti elementi:
- il **ruolo** degli insegnanti e degli allievi;
 - gli **obiettivi** di apprendimento e i **contenuti** d'insegnamento;
 - le **modalità comunicative** tra insegnanti e allievi;
 - la presenza di **tecnologie** e il modo in cui vengono usate;
 - le **modalità di progettazione** e realizzazione delle attività di apprendimento (gli approcci disciplinari o interdisciplinari, le modalità di apprendimento cooperativo, il lavoro per progetti o di tipo laboratoriale...);
 - il grado di **cooperazione** tra gli allievi all'interno della classe e della scuola;
 - le **caratteristiche**, le **motivazioni**, le **conoscenze** e le **abilità** possedute dagli attori coinvolti (le **componenti motivazionali, cognitive e metacognitive** sono aspetti essenziali di cui tener conto).

L'ambiente di apprendimento della scuola dell'infanzia

Promuove una pedagogia attiva e delle relazioni che si manifesta nella equilibrata integrazione di momenti di **cura**, di **relazione**, di **apprendimento**, dove le stesse **routine** (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'apprendimento avviene attraverso l'**azione**, l'**esplorazione**, il **contatto** con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione **ludica**, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel **gioco**, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

L'ambiente di apprendimento è organizzato dagli insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto e valorizzato: il bambino con competenze forti, il bambino la cui famiglia viene da lontano, il bambino con fragilità e difficoltà, il bambino con bisogni educativi specifici, il bambino con disabilità, **poiché tutti devono saper coniugare il senso dell'incompiutezza con la tensione verso la propria riuscita**. La vita di relazione è caratterizzata da ritualità e da convivialità serena per incoraggiare il bambino a ritrovarsi nell'ambiente e ad averne cura e responsabilità. Le **relazioni con gli insegnanti e fra i bambini** sono un importante fattore protettivo e di promozione dello sviluppo. La scuola dell'infanzia organizza le proposte educative e didattiche espandendo e dando forma alle prime esplorazioni, intuizioni e scoperte dei bambini attraverso **un curriculum esplicito**. A esso è sotteso **un curriculum implicito** costituito da costanti che definiscono l'ambiente di apprendimento e lo rendono specifico e immediatamente riconoscibile.

L'organizzazione degli **spazi** e dei **tempi** diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere **oggetto di esplicita progettazione e verifica**.

In particolare:

- lo **spazio** dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;

- il **tempo** disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'ambiente di apprendimento nella scuola del primo ciclo

Il primo ciclo persegue efficacemente le finalità che le sono assegnate nella misura in cui si costituisce come "un contesto idoneo a promuovere apprendimenti significativi e a garantire il successo formativo per tutti gli alunni".

A tal fine sono state individuate alcune impostazioni metodologiche di fondo:

- ***Utilizzare flessibilmente gli spazi***, a partire dalla stessa aula scolastica, ma anche la disponibilità di luoghi attrezzati che facilitino approcci operativi alla conoscenza per le scienze, la tecnologia, le lingue comunitarie, la produzione musicale, il teatro, le attività pittoriche, la motricità.
- ***Valorizzare l'esperienza*** e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti.
- ***Attuare interventi adeguati*** nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. Le classi sono oggi caratterizzate da molteplici diversità, legate alle differenze nei modi e nei livelli di apprendimento, alle specifiche inclinazioni e ai personali interessi, a particolari stati emotivi e affettivi. La scuola si impegna a progettare e realizzare percorsi didattici specifici per rispondere ai bisogni educativi degli allievi. Particolare attenzione va rivolta agli alunni con cittadinanza non italiana i quali, ai fini di una piena integrazione, devono acquisire sia un adeguato livello di uso e controllo della lingua italiana per comunicare e avviare i processi di apprendimento, sia una sempre più sicura padronanza linguistica e culturale per proseguire nel proprio itinerario di istruzione. L'integrazione degli alunni con disabilità, inoltre, anche se è da tempo un fatto culturalmente e normativamente acquisito e consolidato, è oggetto di una specifica progettualità, utilizzando le forme di flessibilità previste dall'autonomia e le opportunità offerte dalle tecnologie.
- ***Favorire l'esplorazione e la scoperta***, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze. In questa prospettiva, la problematizzazione svolge una funzione insostituibile: sollecita gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a trovare appropriate piste d'indagine, a cercare soluzioni originali.
- ***Incoraggiare l'apprendimento collaborativo***. Imparare non è solo un processo individuale. La dimensione sociale dell'apprendimento svolge un ruolo significativo. In tal senso, molte sono le forme di interazione e collaborazione che la scuola si impegna a introdurre (dall'aiuto reciproco all'apprendimento cooperativo, all'apprendimento tra pari), sia all'interno della classe, sia attraverso la formazione di gruppi di lavoro con alunni di classi e di età diverse.
- ***Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere***, al fine di "imparare ad apprendere". Riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle, prendere atto degli errori commessi, ma anche comprendere le ragioni di un insuccesso, conoscere i propri punti di forza, sono tutte competenze necessarie a rendere l'alunno consapevole del proprio stile di apprendimento e capace di sviluppare autonomia nello studio.

• **Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio**, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento.

Riferendosi alle *Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione*, l'"ambiente di apprendimento" è considerato secondo una triplice prospettiva:

1. l'attenzione al *soggetto che apprende*, alle sue esperienze e ai suoi bisogni;
2. l'attenzione alla sua *dimensione sociale*;
3. l'attenzione ai suoi *processi di apprendimento*.

I suggerimenti utili per la pratica didattica, contenuti nelle Indicazioni, possono pertanto essere schematizzati secondo tale triplice prospettiva:

<i>Principi pedagogici</i>	<i>Impostazioni metodologiche di fondo</i>
Attenzione al soggetto che apprende, alle sue esperienze e ai suoi bisogni	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. • Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze.
Attenzione alla sua dimensione sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (<i>peer tutoring – cooperative learning – peer education</i>) e le tecniche/metodologie di formazione (<i>role play – circle time</i>).
Attenzione ai suoi processi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere". • Realizzare percorsi in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa.

In questo scenario, l'insegnante è colui che guida il lavoro, che ne fa il monitoraggio, che sostiene l'attività dei ragazzi, che mantiene un'interazione discorsiva in presenza di tecnologie, materiali figurativi, verbali, grafici. Tutto ciò in un contesto in cui si opera, si organizza, si progetta, si costruisce conoscenza: un contesto in cui si sviluppa una motivazione funzionale allo sviluppo di conoscenze ed abilità per l'acquisizione di competenze disciplinari specifiche e competenze-chiave.

La predisposizione di ambienti di apprendimento efficaci da parte dei docenti passa attraverso la pratica delle discipline, cioè attraverso un certo modo di concepire le discipline e di attuarle nella pratica quotidiana. (*vedi il "Curricolo verticale per competenze", cap. 4 del presente PTOF*)

CONTESTO AULA – RIPENSARE E AMPLIARE GLI SPAZI

Se stabiliamo un parallelismo con il mondo del teatro, possiamo immaginare la scuola *"come un palcoscenico in cui si sviluppa un'azione visibile, in un contesto strutturato, con specifici ruoli, diretta ad un fine. L'insegnante, come il regista, progetta, pianifica, coordina, gestisce, monitora e verifica tale azione"*.

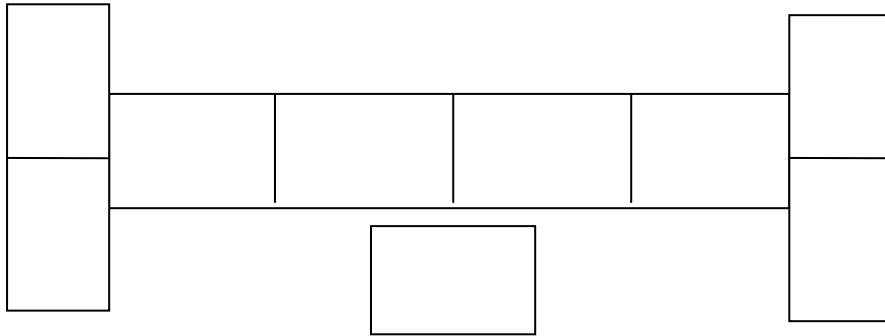
La sistemazione dei banchi nello spazio aula dovrebbe variare a seconda delle attività proposte.

• **Disposizione tradizionale**

ha usi più limitati (ad esempio può essere utile per attività di coppia fisse), è centrata sull'insegnante, e veicola significati emotivi ancorati all'ambiente scolastico in termini di disciplina e test di verifica.

• Disposizione dell'Attore

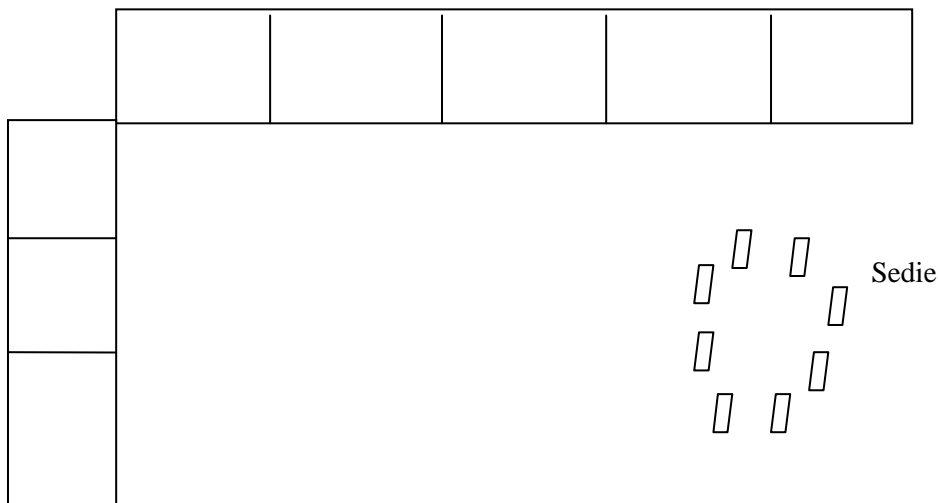
permette un contatto visivo con/tra tutti gli allievi, ed è ottimale per discussioni in gruppo, dibattiti e tavole rotonde o attività di dimostrazione/presentazione; ha come limite il fatto che consente agli studenti un movimento molto limitato (importante, ad esempio, per gli allievi cinestesici);



• Disposizione democratica

consente di eliminare qualsiasi tipo di barriera fisica tra i partecipanti, oltre a metterli tutti 'sullo stesso piano' e a permettere un contatto visivo tra tutti.

E' ottimale per i role-plays ed il circle-time, mentre per altre attività non è funzionale: non consente una buona visibilità della lavagna a tutti, ed è scomoda per attività di scrittura.



d) Disposizione quasi casuale/ad isole consente una buona libertà di movimento; l'insegnante può 'scompare' se necessario; è una disposizione da usare per periodi limitati e per attività particolari: lavoro di gruppo, di apprendimento cooperativo, per ascoltare storie, per role-plays.

L'INSEGNANTE "REGISTA" DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO.

Per progettare e gestire adeguatamente l'ambiente di apprendimento, il Docente presta attenzione ad alcuni elementi fondamentali:

1. Identifica e allestisce un luogo adeguato a svolgere le attività didattiche progettate in base agli obiettivi di apprendimento e ai processi oggetto di osservazione (predisposizione degli arredi all'interno dell'aula, uso di locali attrezzati per gli esperimenti scientifici o le attività informatiche, o laboratorio musicale ecc.).
2. Individuato il luogo, l'insegnante si preoccupa di creare l'atmosfera adeguata, e cioè il giusto clima emotivo e relazionale. Un clima socio emotivo positivo che favorisca la comunicazione e l'interazione fra pari in attività cooperative consente ai ragazzi di discutere, esprimere punti di vista, partecipare alla definizione delle regole e delle procedure di classe e delle regole per risolvere i conflitti.

3. Il docente poi deciderà le metodologie, i tempi e le modalità di lavoro, le forme di organizzazione, i tipi di raggruppamento degli studenti.
 4. Al docente spetta il compito di gestire la soggettività dei bambini, prestando attenzione alle caratteristiche di ognuno di loro: le conoscenze, le abilità possedute, le motivazioni, gli stili cognitivi di elaborazione delle informazioni, le convinzioni, ecc.
 5. Infine, il docente sovrintende e coordina le azioni che gli alunni devono compiere, fornendogli eventualmente gli strumenti necessari.
- In questa ottica il docente modifica il suo ruolo di protagonista assoluto per diventare un "facilitatore" nel processo che porta gli allievi alla costruzione di conoscenze.

METODOLOGIE:

DIDATTICA PER COMPETENZE: *Un nuovo modo di insegnare*

Attraverso la didattica per competenze, riusciamo a rispondere alle domande degli studenti, che celano un bisogno profondo di attribuire senso al proprio apprendimento e al proprio lavoro:

«Perché studiamo la storia?», «A che serve imparare i polinomi e i sistemi di equazioni?».

Nella didattica per competenze, si continua a studiare la storia e a risolvere i sistemi di equazioni, ma legando tali conoscenze e abilità a problemi concreti o ancorati alla realtà capaci di catturare l'interesse dell'allievo e mobilitare le sue risorse personali.

I docenti imposteranno la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso induttivo, che passi dall'esperienza alla sua rappresentazione.

Il seguente schema illustra la gamma delle metodologie che verranno opportunamente utilizzate dai docenti:

<i>METODOLOGIA</i>	<i>FINALITÀ</i>
LEZIONE FRONTALE E LEZIONE CON RIELABORAZIONE	far acquisire conoscenze a un maggior numero di alunni e contribuisce a sollevare e chiarire dubbi.
DIDATTICA LABORATORIALE	far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.
COOPERATIVE LEARNING	coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.
PROBLEM SOLVING	migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
TUTORING	favorire la responsabilizzazione; sul piano dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.
LAVORO DI GRUPPO	facilitare/promuovere la condivisione delle motivazioni – facilitare l'interazione tra gli alunni – sviluppare/consolidare il senso di appartenenza
BRAIN STORMING	Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato; favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.
INDIVIDUALIZZAZIONE	raggiungere gli obiettivi fondamentali del curriculum attraverso strategie personalizzate mirate.
CIRCLE-TIME	discutere sulla gestione dei conflitti e la conseguente creazione di un clima favorevole all'azione didattica e all'apprendimento.

IL CLIMA DELLA CLASSE

(ricerca promossa da INDIRE)

Definizione

Il clima della classe è la percezione collettiva che gli alunni hanno del loro stare in classe con i diversi insegnanti e che è tale da influenzare la loro motivazione e il loro impegno.

La creazione di efficaci ambienti di apprendimento

La ricerca dimostra che gli insegnanti efficaci usano le loro conoscenze, competenze e la loro pratica per trasformare le aule in ambienti stimolanti, che massimizzino le occasioni di apprendimento, motivino gli studenti e facilitino l'organizzazione dell'apprendere.

Le varie caratteristiche del clima della classe

Il clima presenta diverse caratteristiche, ciascuna delle quali ha una precisa influenza sugli allievi e sul loro modo di sentirsi in classe. Sono state classificate 9 caratteristiche:

1. Chiarezza degli scopi di ciascuna lezione, sia rispetto al programma più ampio di cui ciascuna lezione è parte, sia rispetto alle finalità e agli obiettivi della scuola.
2. Ordine nella classe: mantenimento della disciplina e di comportamenti civili.
3. Definizione di chiari standard di apprendimento e di comportamento, dove l'accento è posto più su standard elevati che su standard minimi.
4. Equanimità: assenza di favoritismi e coerenza fra riconoscimenti e risultati acquisiti.
5. Partecipazione: possibilità per tutti gli alunni di partecipare attivamente alle lezioni attraverso la discussione, le domande, il lavoro su materiale predisposto dall'insegnante e altre attività simili.
6. Sostegno: supporto psicologico ed emotivo agli alunni per indurli a tentare il nuovo e apprendere dagli errori.
7. Sicurezza: la classe come ambiente sicuro, dove è bandito il bullismo sia fisico che psicologico.
8. Interesse: la classe come luogo stimolante, ricco di sollecitazioni per l'apprendimento.
9. Ambiente: la classe come ambiente fisico confortevole, ben organizzato, pulito e attraente.

La ricerca ha portato a costruire e sperimentare **due questionari per la verifica del clima** nelle classi; uno per la scuola primaria, formulato attraverso 27 domande (3 per ciascuna caratteristica) e uno per la scuola secondaria, formulato attraverso 57 domande (6 o 7 per ciascuna caratteristica).

Variabili latenti

L'analisi svolta sul clima della classe ha messo in evidenza **3 importanti fattori di fondo**, che hanno particolare rilevanza per l'apprendimento:

1. Mancanza di disturbo e di interruzioni.
2. Incoraggiamento all'impegno.
3. Elevate aspettative da parte dell'insegnante.

Conoscere queste "variabili latenti" è molto importante per gli insegnanti, perché li mette in grado di riflettere su cosa potrebbero fare di diverso per avere un impatto più positivo sui progressi degli alunni. Ciascuna variabile ha legami profondi con due o più caratteristiche del clima della classe, per esempio le "aspettative" con la "chiarezza" e gli "standard", ecc...

Queste variabili latenti del clima, assomigliano a quelle descritte da Creemers and Reezigt (1999) nel loro lavoro sul clima della classe nei Paesi Bassi. Loro individuano 4 fattori principali: **aspettative sui risultati degli studenti** (simile a Aspettative); **un ambiente ordinato in classe** (simile a Mancanza di disturbo e di interruzioni); **buone relazioni in classe fra insegnanti e studenti e fra studenti e studenti** (che richiama alcuni aspetti sia di Incoraggiamento all'impegno sia di Mancanza di confusione e di interruzioni); e **l'ambiente fisico della classe** (simile ad Ambiente, una caratteristica del clima che, almeno nei dati relativi alla scuola primaria, tende a stare per conto proprio).

Correlazione con i progressi degli alunni

Nella scuola primaria i progressi degli alunni sono fortemente influenzati dal clima complessivo della classe, e in particolare da alcune caratteristiche del clima quali Ordine, Sicurezza, Ambiente. Questo suggerisce che un ambiente fisico piacevole insieme alla mancanza di confusione è particolarmente importante per l'apprendimento nella scuola primaria.

Nella scuola secondaria il progresso degli studenti ha forti collegamenti con il grado di differenza che percepiscono tra il clima desiderato e quello esistente, sia generale che riferito alle 3 caratteristiche Ordine, Sicurezza e Ambiente. Questo starebbe ad indicare una maggiore complessità nell'individuare l'impatto del clima, che pur rimane consistente, sui progressi scolastici nella scuola secondaria rispetto a quella primaria.

Gli insegnanti hanno difficoltà a comprendere qual è il clima della classe

Sia nella scuola primaria che in quella secondaria, la ricerca ha dimostrato che gli insegnanti riescono solo parzialmente a percepire le valutazioni dei loro alunni sul clima della classe. Non hanno cioè un'adeguata comprensione del clima esistente nelle loro classi.

Data l'importanza di questo fattore sui risultati, gli insegnanti dovrebbero acquisire una maggiore consapevolezza al riguardo, magari utilizzando i questionari che sono stati predisposti da questa ricerca sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria.

Purtroppo, nonostante sia stata ampiamente dimostrata l'importanza del clima sui risultati, né in Inghilterra né altrove, esistono feedback strutturati sul clima, che diano le necessarie informazioni agli insegnanti.