

I processi di apprendimento e

le metodologie didattiche

La *programmazione*, generata dagli obiettivi generali e specifici prefissati, è un momento importante per l'acquisizione e l'elaborazione di informazioni necessarie alla pianificazione delle attività, alla definizione dei contenuti e alla scelta degli argomenti didattici da affrontare. Tutto viene organizzato in tempi e in modi esplicitati, individuando preventivamente le competenze, conoscenze e abilità che gli studenti devono acquisire e controllando il loro conseguimento attraverso opportuni indicatori e descrittori di prestazione. Tale pratica didattica, che consente anche la riflessione sulle attività proposte e la valutazione dei risultati ottenuti con i processi attivati, viene necessariamente completata da azioni metodologiche volte a fronteggiare le differenti esigenze degli alunni, i quali presentano necessariamente stili di apprendimento diversificati.

La scuola dell'infanzia

La metodologia della scuola dell'infanzia riconosce come proprie le seguenti connotazioni pedagogiche e didattiche:

- la valorizzazione del gioco;
- la valorizzazione dell'esplorazione e della ricerca
- la vita di relazione
- il circle-time
- la mediazione didattica
- I percorsi individualizzati

Il gioco

L'attività ludica è considerata una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni, poiché il bambino apprende attraverso il fare attivo. Giocando egli fa esperienza, prova piacere e le emozioni positive motivano e favoriscono l'apprendimento. Per questo il gioco, in tutte le sue forme (strutturato, non strutturato, di gruppo, simbolico, di movimento, di costruzione, di esplorazione) è cornice di ogni proposta didattica.

L'esplorazione e la ricerca

Proprio attraverso le domande "Come, perché, quando, che cosa?" i bambini manifestano la loro curiosità verso il reale. Confrontando le situazioni, ponendo problemi, costruendo ipotesi, elaborando e confrontando schemi di spiegazioni, cioè di fronte ai risultati di una ricerca-azione effettivamente sperimentata, i bambini diventano disponibili a cambiare i loro atteggiamenti e i loro comportamenti, imparano a prendere coscienza di sé

edelle proprie risorse e ad accettare i loro errori. Proprio attraverso l'esplorazione, il provare e il riprovare, tipici della ricerca, i bambini si sentono valorizzati nelle loro proposte e superano il senso di inadeguatezza che spesso provano nei confronti di un reale difficile comprensione per le strategie di pensiero da loro utilizzate.

La relazione

La relazione tra bambini, adulti ed ambiente costituisce un intreccio sociale complesso, che rende i soggetti disponibili ad assumere comportamenti d'interazione positivi nei confronti di se stessi, dell'altro e dell'ambiente. Il ricorso a diverse modalità di relazione (piccolo gruppo, gruppo omogeneo, gruppo eterogeneo, gruppo guidato dall'insegnante o gestito dai bambini) favorisce vari tipi di scambio, crea l'insorgere di problemi, ma contemporaneamente facilita la loro risoluzione, favorisce il gioco simbolico, l'ascolto degli altri punti di vista, il confronto, l'accettazione e la valorizzazione della diversità, il controllo delle emozioni e delle reazioni negative, lo svolgimento, la condivisione e la cooperazione verso attività comuni. La dimensione affettiva rappresenta una componente essenziale dei processi di crescita anche sul piano cognitivo e un clima sociale positivo pone le sue premesse sulla capacità di ascolto, sulla fiducia e la stima reciproche e si attua attraverso il dialogo aperto e la relazione empatica.

Il circle-time

Attraverso il circle-time si affrontano le tematiche più ricorrenti: il comportamento, l'impegno, la voglia di conoscere, il rispetto del proprio turno. Quando i bambini affermano di "non saper fare", di "aver paura di fare" o mostrano insicurezza, perplessità o rifiuto, l'atteggiamento dell'insegnante è quello del rinforzo positivo, elogiando ed incoraggiando nel tentativo di consolidare l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità.

La mediazione didattica

Il contesto scolastico diventa educativo nel momento in cui possiede un progetto che orienti, sostenga e guidi lo sviluppo e l'apprendimento dei bambini. Le situazioni e le occasioni d'apprendimento sono organizzate nel rispetto del grado di sviluppo dei bambini: non troppo complesse poiché originerebbero sensi d'inadeguatezza e di sfiducia nelle proprie capacità, né troppo semplici, per evitare l'insorgere di disinteresse e la noia. La mediazione didattica si avvale dell'osservazione del gruppo e del singolo, della progettazione anche individualizzata nelle situazioni in cui si rende necessario, della verifica della validità del progetto e della documentazione scritta.

Percorsi individualizzati

Alla presenza di alunni/e diversamente abili e là dove se ne evidenzia la

necessità, l'equipe docente procede alla formulazione di progetti individualizzati/personalizzati mirati a promuovere un apprendimento attivo, perché ogni soggetto si senta coinvolto nelle attività, sia protagonista nel proprio processo di crescita e si riconosca membro attivo nella comunità scolastica.

La scuola primaria e secondaria di primo grado

I docenti della Scuola Primaria e Secondaria ricercano strategie di insegnamento e promuovono stili di apprendimento volti a creare l'unitarietà del sapere, cercando di affiancare ad un'educazione formale, intesa come insieme di conoscenze disciplinari, un'educazione informale, dove il bagaglio di conoscenze, abilità e competenze si sviluppa in forme percettive, emotive e intellettive attraverso l'esperienza, affiancando alla lezione frontale altre forme di approccio didattico e pedagogico come la didattica laboratoriale, l'apprendimento cooperativo e il tutoring tra pari stimolando la costruzione di conoscenze, abilità, competenze e la creazione di condizioni che favoriscano, da parte dell'alunno, la consapevolezza e la significatività del proprio apprendimento. Per conseguire queste finalità gli insegnanti si avvarranno di riferimenti che afferiscono alle seguenti teorie specifiche dell'apprendimento:

1. metodologia della ricerca – azione,
2. didattica laboratoriale,
3. apprendimento cooperativo,
4. lezione frontale interattiva,
5. didattica metacognitiva.

1. Ricerca -azione

Per **ricerca – azione** intendiamo l'analisi della "pratica" educativa finalizzata a introdurre cambiamenti migliorativi. E' un modo di agire nel proprio ambito riflettendo sul proprio comportamento per aumentare la consapevolezza di quanto succede nel proprio contesto di lavoro e della propria influenza nell'azione. E' un'indagine condotta in prima persona per capire meglio e imparare a gestire problemi di immediato interesse per la pratica educativo -didattica. Attraverso la riflessione e il confronto, la **ricerca – azione** sviluppa competenze. L'obiettivo è migliorare la qualità dell'azione all'interno di una situazione sociale data.

Sostenere una ricerca-azione significa:

- Analizzare i presupposti e i modi sottesi al proprio agire
- Riflettere sulla validità e sull'efficacia dei contenuti e dei processi attivati
- Ideare e pianificare procedure alternative e realizzarle
- Monitorare e valutare i risultati delle nuove azioni e dei nuovi contenuti

2. Didattica laboratoriale

“Il modello della didattica laboratoriale è rintracciabile soprattutto (ma non certo esclusivamente) nella pedagogia di Dewey e Kilpatrick. In particolare tre sono i principi che tale modello coltiva e che per noi risultano di particolare interesse:

- gli scopi dell'educazione vanno fondati sui bisogni intrinseci del soggetto che apprende;
- la cooperazione contribuisce efficacemente a “liberare e organizzare” le capacità di chi apprende e a trasformarle in competenze;
- la valenza educativa delle attività sta nelle connessioni e nella flessibilità di percorsi riconosciuti dall'alunno come significativi per sé e spendibili nel compito concreto di intervenire sulla realtà. []

La didattica Laboratoriale assume una funzione importante nella scuola come attività intenzionale per promuovere gli apprendimenti in libera cooperazione con gli altri. La sua particolarità sta nel proposito di dar vita ad una strategia o ad un piano da concretizzare attraverso azioni organizzate. Dalla situazione problematica scaturisce un processo dinamico e costruttivo in cui l'alunno viene sostenuto dall'insegnante che lo indirizza, lo sollecita alla scoperta dei percorsi possibili, lo sostiene nella fatica di affrontare le difficoltà. Il termine Laboratorio viene usato per indicare qualsiasi attività intenzionale tesa a raggiungere un risultato definito e concreto, attraverso una serie di procedure e di attività specifiche controllate dall'allievo e per lui significative. Gli alunni si trovano a ragionare, a confrontarsi su **compiti reali**. Anche quando sono necessari percorsi didattici volti a dare sistematicità disciplinare agli apprendimenti o ad esercitare specifiche abilità, queste vengono inserite in un contesto che porta l'alunno a “dare senso” a quello che sta facendo perché ne sperimenta le possibilità applicative in un contesto vitale. Anche in questo caso l'insegnante attiva l'interesse degli alunni costruendo insieme a loro un percorso che preveda un **prodotto finale**, sintesi di varie fasi di lavoro. [] Nei confronti degli alunni il docente ha ruolo di accompagnamento, di tutorato e di consulenza. E' di volta in volta:

- propositore-organizzatore
- facilitatore della interazione fra i diversi soggetti
- negoziatore
- garante del processo e del compito
- risorsa.”

Da INDIRE: prof.ssa Giuliana Sandrone Boscarino

3. Apprendimento cooperativo

E' un metodo didattico centrato sullo studente che interagisce con altri studenti per

migliorare reciprocamente il loro apprendimento. Gli alunni, quindi, apprendono per mezzo di altri, dagli altri, con gli altri.

Perché l'apprendimento cooperativo abbia successo occorre:

- interdipendenza,
- responsabilità individuale e di gruppo,
- interazione costruttiva,
- conoscenza delle abilità necessarie nei rapporti interpersonali,
- autovalutazione e valutazione di gruppo.

4. Lezione frontale partecipata

Si articola in:

- presentazione di un nuovo argomento/contenuto
- spiegazione dei contenuti particolarmente articolati o complessi
- interazione che permette di attivare la reciproca comprensione (alunni-insegnanti) e di dare origine ad apprendimenti significativi
- sintesi del lavoro
- feedback

5. Didattica Metacognitiva

L'obiettivo della didattica metacognitiva è quello di offrire agli alunni l'opportunità di imparare ad interpretare, organizzare e strutturare le informazioni ricevute dall'ambiente e di riflettere su questi processi per diventare sempre più consapevoli e autonomi nell'affrontare situazioni nuove.

La scelta delle attività e della metodologia didattica competono all'equipe pedagogica, al consiglio di classe e al singolo insegnante e vengono esplicitate nel piano di lavoro della sezione-classe e nella programmazione del singolo docente. Sulla base delle impostazioni metodologiche raccomandate dalle Indicazioni Nazionali il Collegio dei Docenti, nel rispetto della libertà di insegnamento, ha individuato alcune impostazioni di fondo che vengono raccomandate:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni,
- attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità,
- stimolare il piacere dell'esplorazione, della scoperta e del problem-solving,
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo lavorando, dove possibile, "a classi aperte", creando cioè gruppi di lavoro di alunni provenienti da diverse classi,
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere,
- realizzare percorsi didattici in forma laboratoriale,
- stimolare l'abitudine di imparare a imparare.

Tecniche metodologiche che ampliano e qualificano l'offerta formativa

L.I.M.(Lavagna Interattiva Multimediale)

Le Lavagne Interattive Multimediali sistano diffondendo nelle scuole italiane e anchenellenostre scuole al fine di sviluppare e potenziare l'innovazione didattica. Tutti i plessi del nostro Istituto sono dotati di lavagne multimediali.

La L.I.M. è una lavagna elettronica interattiva e multimediale su cui si può scrivere, disegnare, tracciare segni, creare e spostare oggetti e molto altro. E' collegata ad un computer e ad un videoproiettore. Consente quindi l'utilizzo di software didattici, la visualizzazione di videoimmagini, l'ascolto di sequenze audio e la consultazione di risorse disponibili su Internet. Questo strumento permette a docenti e studenti una partecipazione interattiva alle attività didattiche ed al processo di insegnamento e apprendimento. Tutto ciò che si fa con e sulla lavagna può essere salvato in diversi formati, stampato, inserito nel sito della scuola e archiviato sul server della rete didattica consentendo il riutilizzo dei materiali prodotti e facilitando la documentazione del processo didattico. Si pone quindi anche come potenziale strumento collaborativo per i docenti promuovendo la diffusione di buone pratiche. La L.I.M. può essere definita, quindi, un grande quaderno di appunti della classe, che conserva il percorso della lezione svolta, la sua sequenza pedagogica con tutti gli interventi, le integrazioni, le osservazioni fatte dagli insegnanti e dagli allievi: è uno spazio centrale di lavoro e di comunicazione. Introdurre la lavagna interattiva in aula consente inoltre di aprire la classe al digitale. Non sono gli allievi ad essere portati in laboratorio per la classica ora di informatica, ma è multimediale ad entrare in classe e a rendersi immagine, video, web, risorse interattive. L'aula si trasforma in un ambiente di apprendimento e di formazione in cui tutti possono interagire con quanto avviene sullo schermo. Il docente potenzia la propria attività, facilita la spiegazione degli argomenti, la descrizione di situazioni e ambienti, l'analisi di testi.

C.L.I.L. (Content and Language Integrated Learning)

ovvero apprendimento integrato di lingua e contenuto, è un metodo che ha come obiettivo la costruzione della competenza linguistica e comunicativa contestualmente allo sviluppo e all'acquisizione di conoscenze e abilità disciplinari. Non è solo apprendimento di una lingua o di una materia, bensì una fusione di entrambe. L'approccio C.L.I.L. si pone come obiettivo l'attenzione sia alla disciplina sia alla lingua straniera veicolare. La nostra scuola applica, in alcune situazioni didattiche, il metodo CLIL per l'insegnamento di semplici argomenti di alcune discipline in lingua inglese e spagnola, offrendo un contesto più naturale per lo sviluppo della lingua straniera.

Piattaforme e-learning

Le piattaforme e-learning sono uno strumento didattico pensato per la scuola che consente agli insegnanti di creare "classi virtuali" e quindi mettersi in contatto con gli studenti per condividere materiali, svolgere test e interagire sul web.

Le piattaforme di cui la scuola intende avvalersi, **Edmodo** e **Moodle**, senza escludere altre risorse simili disponibili in rete, sono individuate in quanto strumenti ideati e realizzati esclusivamente per la didattica che offrono agli studenti la possibilità di scaricare materiali didattici forniti dagli insegnanti e di interagire con compagni e docenti in un ambiente protetto gestito dal docente stesso. Gli alunni possono inoltre prepararsi svolgendo esercitazioni e rispondendo a test e sondaggi somministrati dagli insegnanti consentendo di monitorare lo sviluppo delle attività proposte.

Gli studenti possono collegarsi alla piattaforma quando lo desiderano, senza essere legati ad un orario prestabilito. Si può quindi considerare la piattaforma come una "propaggine" della scuola, come se gli studenti, a casa propria, fossero ancora in classe. La classe quindi si estende oltre il luogo fisico quotidiano e continua a offrire occasioni di scambio, di contatto, ma soprattutto di apprendimento anche al termine delle lezioni. I materiali predisposti dai docenti possono essere messi in rete come supporto alla didattica che si svolge in aula oppure costituire veri e propri corsi on line. Queste pratiche, indispensabili laddove si renda necessaria un'istruzione domiciliare, comportano inoltre nuove modalità didattiche che si affiancano e integrano le pratiche tradizionali; infatti, sebbene i contenuti siano gli stessi, la lezione on-line è molto diversa dalla lezione frontale tradizionale, sia per il "linguaggio", sia per gli strumenti utilizzati.

L'e-learning, tramite le metodologie e gli strumenti che vengono utilizzati per migliorare l'efficacia del percorso didattico, pone quasi naturalmente al centro l'attività di apprendimento dello studente: non a caso si definisce "e-learning" e non "e-teaching"! Vi sono, dunque, precisi requisiti che devono essere rispettati e che consentono al docente di innovare le proprie metodologie didattiche.