



# Le nuove metodologie di insegnamento - come attivare le risorse del gruppo classe

A cura Prof.ssa Rossella Verri  
Consigliera Nazionale Uciim, Formatrice  
8 ottobre 2018

# PREMESSA 1)

- La qualità e l'innovazione nella didattica non possono prescindere dal **riflettere su**:
- -che cosa si intende per **«formazione», «educazione», «etica», «profilo professionale del docente», didattica, «intelligenza e intelligenze multiple», «life skills»;**
- -i **valori «umani» e l' «humanitas»;**
- -l'**arte del pensare;**
- -lo **«studium» e la «curiositas»;**
- -l'**educazione del sentimento;**

# PREMESSA 2)

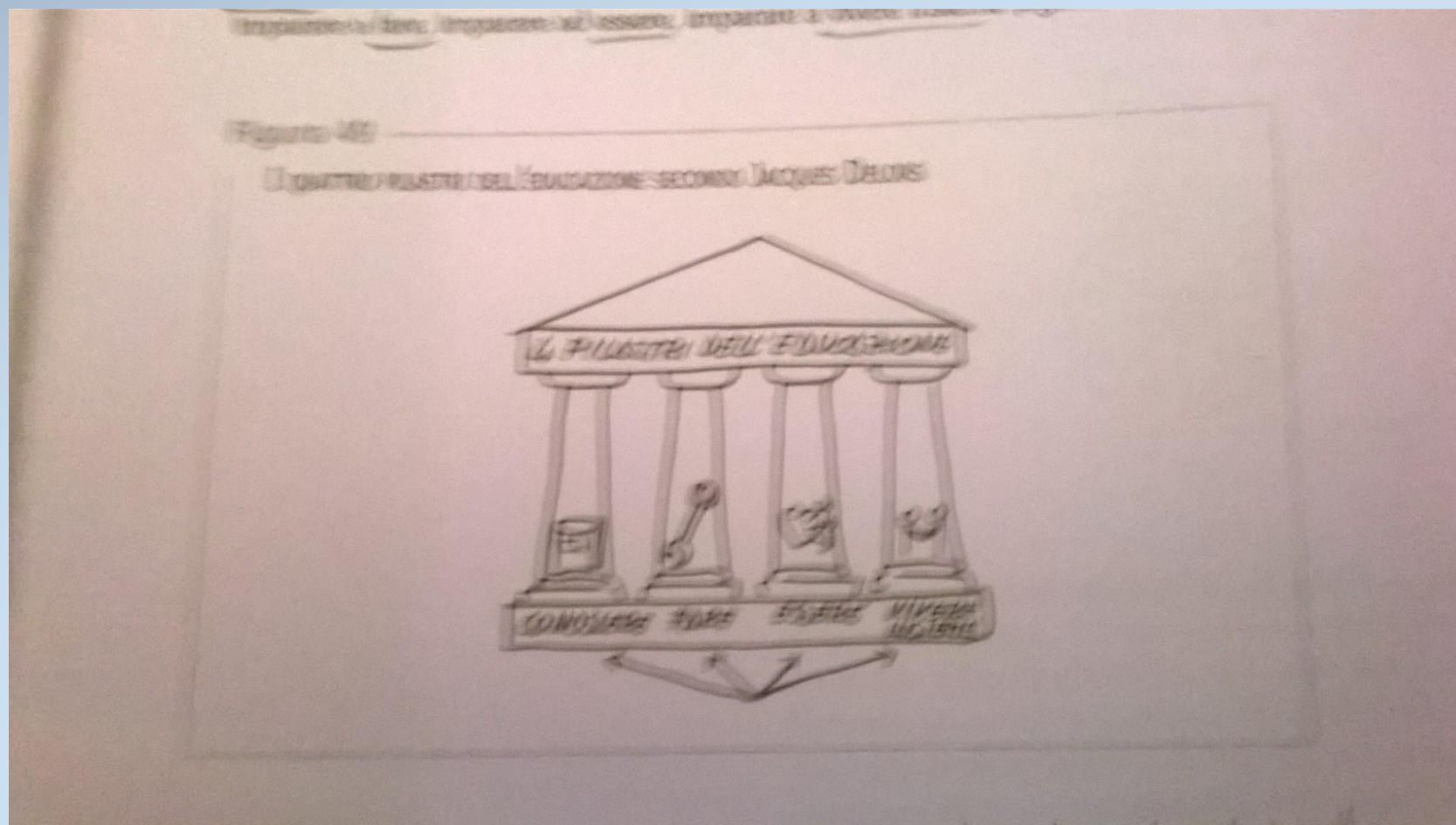
- *-l'educazione alla bellezza;*
- -le **altre educazioni**: l'educazione alla ludicità; l'educazione civica, l'educazione alle regole, l'educazione alla complessità, l'educazione logica e computazionale, l'educazione finanziaria;
- --quali sono i **cambiamenti** nei modi di apprendere, necessari alla società in cui viviamo;
- -il **contesto scolastico**: cooperativo e improntato alla condivisione dei valori etici e civili;
- -la **condivisione** dei valori educativi da parte di scuola e famiglia.

# Educazione

- **EDUCAZIONE**

- dal latino *e-ducere* = trarre, condurre fuori, estrarre
- dal latino *e-ducare* (intensivo di *educare*) = allevare, nutrire e al passivo crescere
- L'educazione trae dalla persona ciò che ha da sviluppare di autentico, di proprio. Più propriamente, l'educato è chi conosce il valore delle cose nella propria vita, chi è in grado di esprimersi riguardo questo valore - non secondo leggi esterne imposte, ma secondo leggi morali e culturali che ha iniziato a respirare con l'educazione, scaturendo dal profondo della persona. Essa si traduce nelle espressioni del bambino, che maturano conoscendo il mondo, nelle espressioni dell'adolescente, che inizia a fare i conti con sé stesso e con gli altri, nelle espressioni dell'uomo, capace di apprendere e di [asserire](#).
- Nella stessa accezione viene spesso utilizzato il termine **formazione** (f.morale, sociale, affettiva, linguistica, cognitiva)
- **Istruzione** invece indica l'acquisizione di conoscenze, informazioni, nozioni.
- Nei testi normativi e pedagogici i termini **istruzione, educazione e formazione** sono spesso utilizzati in modo equivoco.

# I quattro pilastri dell'educazione





# Etica

- *Etica* è un altro termine-pilastro del vivere civile, deriva dal greco *ethos* che significa morale, morale deriva a sua volta dal latino *mos*. Entrambi i termini significano “comportamento, costume”.
- L'**etica** è quindi **la scienza dei costumi, nel senso che indaga la volontà e le azioni dell'uomo come essere libero e razionale, capace di dare a sé stesso un insieme di valori e di norme da rispettare.**

# Insegnare

- Il termine "*insegnare*" deriva dal latino ***insignare*** composto dal prefisso "***in***" unito al verbo "***signare***", con il significato di segnare, imprimere e che a sua volta riconduce al sostantivo "***signum***", che significa marchio, sigillo.
- L'attività dell'*insegnante*, quindi, lungi dal limitarsi alla trasmissione del sapere fine a se stesso, consiste nel "segnare" la mente del discente, lasciando impresso un metodo di approccio alla realtà, che va ben oltre lo studio.

# Differenza tra maestro, professore e docente

- **Docente** è semplicemente chi insegna (*doceo*). **Maestro** deriva da *magister*, la cui base è *magis*, "più", quindi il maestro è "chi ne sa di più", in ogni caso. **Professore è chi fa delle conoscenze dottrinarie, che sono i rudimenti di altre professioni, la sua professione.** In altre parole il professore è chi fa pubblica dichiarazione (*profiteor*, ma si potrebbe anche dire pubblico e retribuito "sfoggio") di una conoscenza che costituisce il bagaglio fondamentale di ogni attività lavorativa che si svolge sulla base di un titolo di studio, la professione, pur non esercitandola direttamente, in molti casi. Insomma, professore è chi prepara alla professione. Fermo restando che sia il maestro che il professore sono docenti, la differenza tra i due si pone in termini per così dire temperamentali, o di autorevolezza. **Il maestro è sempre una guida, il professore è più che altro un cultore della sua materia.** Il professore può anche essere un maestro, ma il maestro può anche non comportarsi da professore.



# Profilo professionale del docente

## Art. 27 C.C.N.L.

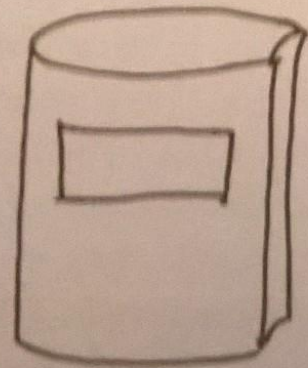
- **Profilo professionale docente**
- 1. Il profilo professionale dei docenti è costituito da competenze disciplinari, informatiche, linguistiche, psicopedagogiche, metodologico-didattiche, organizzativo-relazionali, di orientamento e di ricerca, documentazione e valutazione, tra loro correlate ed interagenti, che si sviluppano col maturare dell'esperienza didattica, l'attività di studio e di sistematizzazione della pratica didattica.

# Le competenze della professione docente

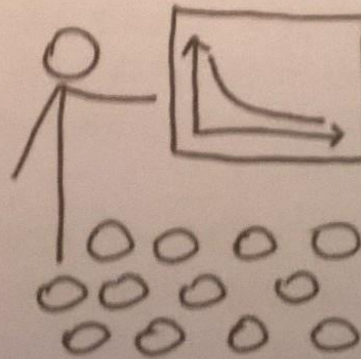
16 ATTIVARE LE RISORSE DEL GRUPPO CLASSE

Figura 3

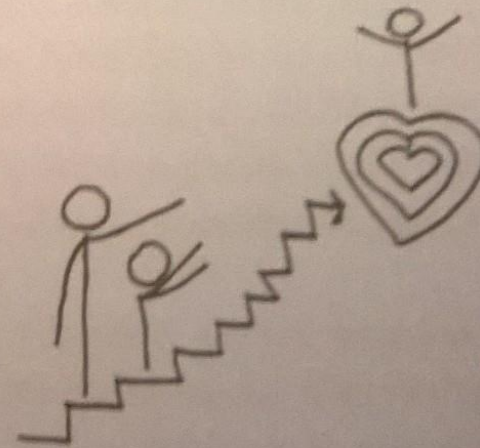
LE COMPETENZE DELLA PROFESSIONE DOCENTE: DISCIPLINARE (a), DIDATTICA (b), PEDAGOGICA (c)



(a)



(b)



(c)

# Didattica 1)

- Dal greco «didàsko» (insegno), la **didattica** è la [teoria](#) e la pratica dell'insegnare.
- La didattica è la scienza della comunicazione e della relazione educativa. L'oggetto specifico della didattica è lo studio della pratica d'insegnamento, quindi un progetto mirato, razionale: è un vero e proprio "congegno sociale" mirato e strutturato in un [progetto educativo](#). Questa strategia didattica concerne in che **modo** si debba insegnare, dando uno scopo all'insegnamento; chi insegna (docente) avrà la capacità di trasmettere in modo esatto il proprio messaggio, facilitando l'apprendimento dell'allievo (discente). Come è possibile questo? È possibile grazie ad un processo di educazione autogestito, poiché educare significa far venir fuori se stessi ed il docente ha il compito di far comprendere al discente di essere se stesso attraverso il "non fare", quindi a scoprirsi, a mostrarsi così come si è, manifestando la propria autenticità.

# Didattica 2)

- **Scopo** della teoria didattica è:
- il miglioramento dell'efficacia e dell'efficienza dell'insegnamento del docente
- il miglioramento dell'efficacia e soprattutto dell'efficienza (diminuzione dei tempi e delle energie) dell'apprendimento dell'allievo.
- In teoria e in pratica esistono varie didattiche a seconda delle discipline oggetto d'insegnamento, dell'età del discente, del contesto educativo, e così via. Vi è, ad esempio, una *didattica del maestro* diversa dalla *didattica del professore*. A livello più pratico ed in parte meno consapevole, vi è un'azione didattica anche da parte di coloro che insegnano un determinato saper fare, un mestiere, un'arte, o un compito anche semplice, ma il termine didattica è per lo più riferito ad un'azione consapevole, intenzionale, pianificata e fondata su un apparato teorico pedagogico o filosofico.

# Didattica 3)

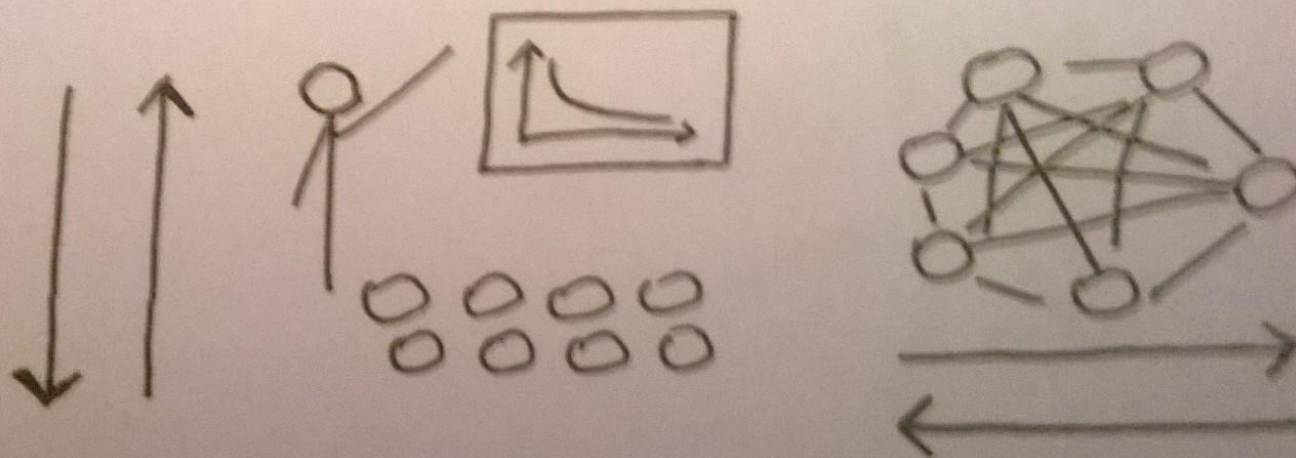
- La didattica quindi è anche arte della semplificazione e della relazione, ma anche **metodo consapevole della sperimentazione e della ricerca educativa.**
- In essa è presente il rapporto [insegnante-allievo](#), per cui molti parlano del processo di insegnamento/apprendimento come di un processo unico, anche se al suo interno si possono rilevare vari aspetti. Se, in quanto teoria, la didattica riceve i contributi di tutte le scienze educative e dello sviluppo delle scienze specifiche oggetto di insegnamento, in quanto pratica **implica l'esperienza e l'intervento umano.** Essa implica il rapporto vivo tra due persone. In quanto persone, quindi, irriducibili al ruolo astratto di discente e docente poiché in realtà, **entrambe le persone coinvolte insegnano e imparano contemporaneamente.**



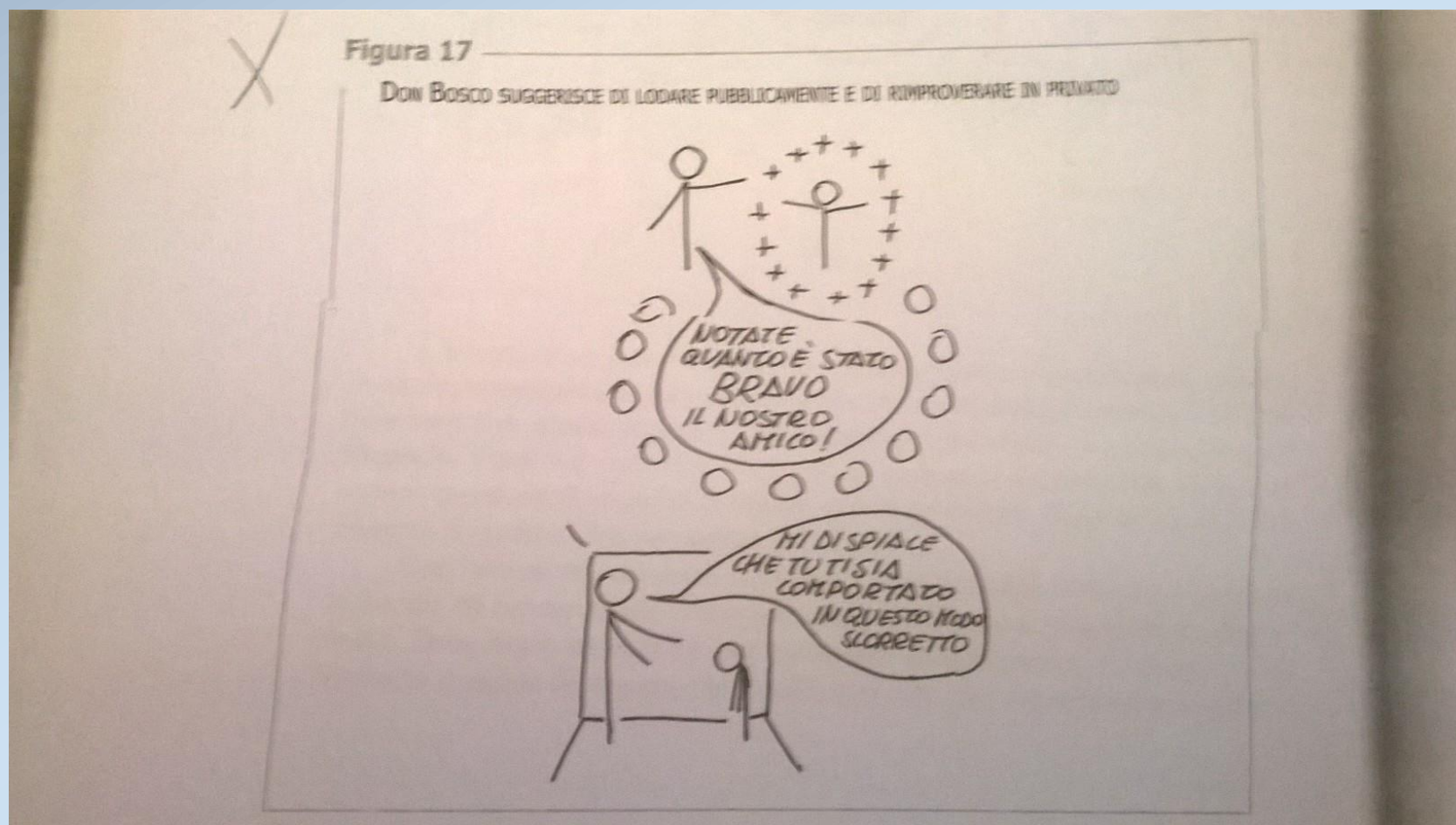
# Didattica

Figura 22

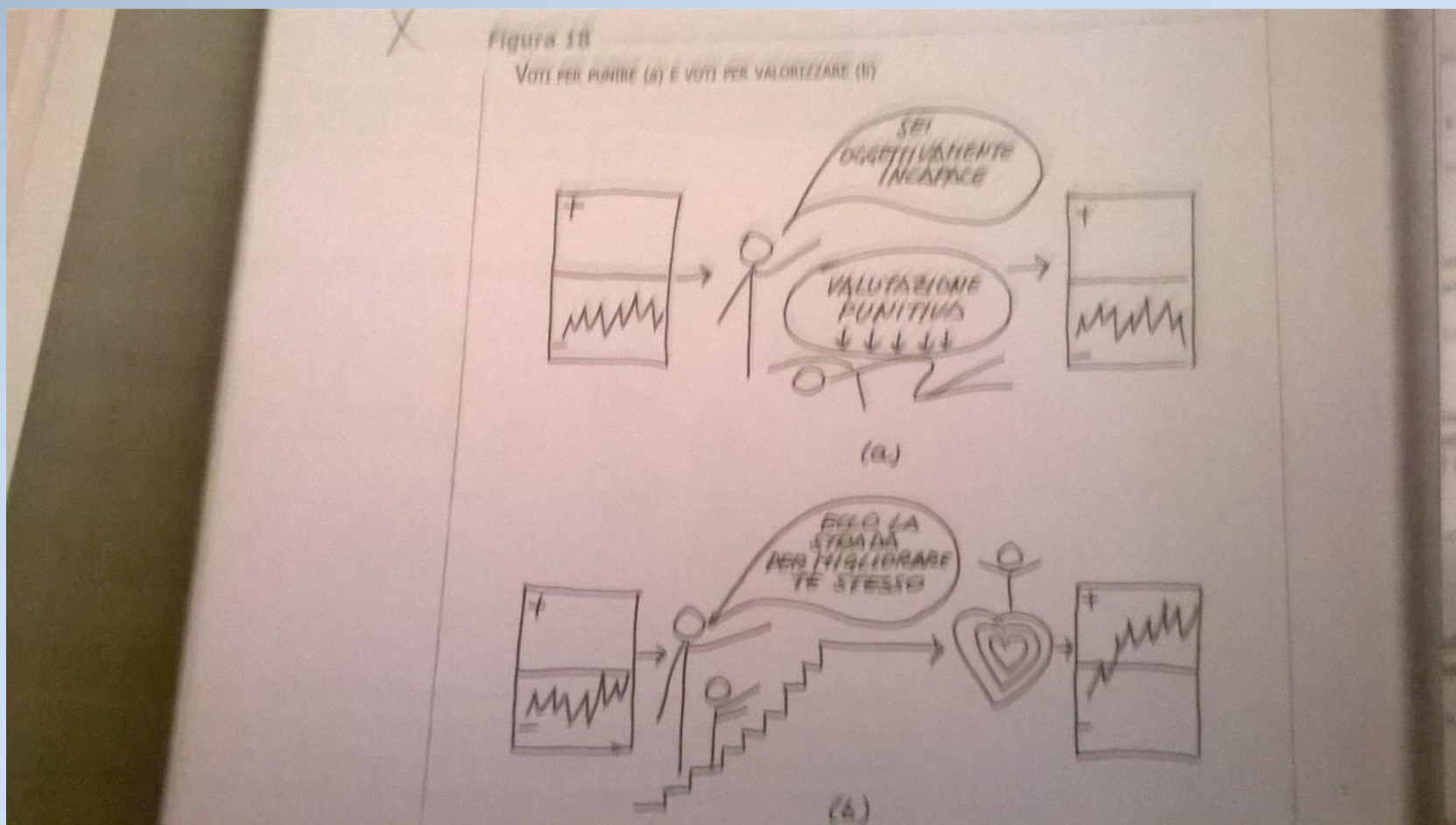
DIMENSIONE VERTICALE (a) E ORIZZONTALE (b) DELL'APPRENDIMENTO



# L'insegnamento di Don Bosco



# Voti per punire e voti per valorizzare





# I bisogni formativi

LE STRATEGIE DELL'ACCOGLI...

## QUALI SONO I NOSTRI BISOGNI FORMATIVI?

Fai una lista dei tuoi bisogni formativi a scuola. Di cosa hai bisogno per essere certo che stai vivendo un'esperienza fondamentale di formazione? Di cosa hai bisogno per stare bene a scuola, per sentire che stai ampliando le tue conoscenze e competenze? Stabilisci un ordine di importanza.

Confronta poi i tuoi bisogni con quelli di un tuo compagno. Cosa emerge da questo confronto?

<i>Quali sono i miei bisogni?</i>	<i>Quali sono i tuoi bisogni?</i>
Bisogno della stima dell'insegnante	Non essere sgridato
Spiegazioni chiare	Non essere punito
Sostegno quando non capisco	Essere trattato con rispetto
Essere incoraggiato	Essere aiutato nelle difficoltà
Vedere che sto migliorando	Ricevere indicazioni su come migliorare
Essere valorizzato per quello che so	Essere capito
...	...

# Lo studente riflette sulla *leadership*

interpersonale, per giungere poi a una stesura delle caratteristiche del leader autoritario, democratico e lassista,<sup>6</sup> usando una tabella sinottica come la seguente.

## CONFRONTO TRA LE VARIE FORME DI LEADERSHIP

<i>Leader</i>	<i>Metodi</i>	<i>Risultati</i>	<i>Dipendenza/indipendenza</i>
Autoritario	<ul style="list-style-type: none"><li>• controllo</li><li>• dominio</li><li>• coercizione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• alto rendimento conseguito ad alto costo o stress</li><li>• focalizzazione sul risultato da conseguire</li><li>• frustrazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sottomissione solo in presenza del capo</li></ul>
Democratico e partecipativo	<ul style="list-style-type: none"><li>• guida</li><li>• coordinamento</li><li>• coinvolgimento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• rendimento buono</li><li>• coesione</li><li>• collaborazione</li><li>• partecipazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• indipendenza</li><li>• autonomia</li><li>• responsabilità</li></ul>
Permissivo e disinteressato	<ul style="list-style-type: none"><li>• disinteresse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• basso rendimento</li><li>• insoddisfazione</li><li>• poca coesione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• confusione</li><li>• insicurezza</li><li>• disorganizzazione</li></ul>



# Intelligenza e intelligenze multiple

- LA PLURALITÀ DELLE FACOLTÀ INTELLETTIVE DEL CERVELLO UMANO
- L'artefice di tale interpretazione fu lo psicologo statunitense Howard Gardner, con il testo "Frames of mind" del 1983. Secondo Gardner, non esiste un'intelligenza fondata su un unico fattore misurabile mediante il QI (Quoziente Intellettivo). Grazie ad una serie di analisi condotta su bambini e adulti colpiti da ictus, egli identificò 7 diverse tipologie intellettive.
- Alcuni individui sono in grado di sviluppare in modo completo ognuna di esse, mentre altri mostrano una predisposizione specifica per qualcuna.
- Tuttavia, sostiene Gardner, tutti possiamo raggiungere livelli elevati in ciascun ambito di competenze, se adeguatamente seguiti ed incoraggiati. Un'ulteriore convinzione dell'autore è **l'interdipendenza ed interazione fra** le diverse intelligenze.

# Intelligenza e intelligenze multiple

- La teoria delle IM deve essere considerata uno **strumento** e non un obiettivo educativo. Essa rappresenta un tentativo di dare all'idea di intelligenza una base scientifica più ampia e offre agli educatori un insieme di strumenti che permettano a un maggior numero di persone di padroneggiare in modo efficace argomenti sostanziali.
- Se applicata in modo corretto , la teoria può aiutare ciascuno ad esplicitare con successo il proprio potenziale umano.

# Le sette intelligenze 1)

- □ **Intelligenza logico-matematica:** abilità implicata nel confronto e nella valutazione di oggetti concreti o astratti, nell'individuazione di relazioni e principi.
- □ **Intelligenza linguistica:** capacità nell'uso del linguaggio e delle parole, sia oralmente che per iscritto. Essa si esplica nella padronanza di manipolare la sintassi o la struttura del linguaggio, la fonologia, i suoni, la semantica, e nell'uso pratico della lingua.
- □ **Intelligenza spaziale:** abilità nel percepire e rappresentare gli oggetti visivi, manipolandoli idealmente, anche in loro assenza.

# Le sette intelligenze 2)

- **Intelligenza musicale:** predisposizione di cogliere, discriminare, trasformare ed esprimere forme musicali. Capacità di individuare con precisione qualità e caratteristiche di suoni, timbri e ritmi.
- **Intelligenza cinestetica:** abilità nell'uso del proprio corpo per esprimere idee e sentimenti e facilità alla manipolazione di oggetti per finalità funzionali o espressive. Tipiche caratteristiche fisiche sono: la coordinazione, la forza, la flessibilità e la velocità.
- **Intelligenza interpersonale:** abilità di percepire e interpretare gli stati d'animo, le motivazioni, le intenzioni e i sentimenti altrui.
- **Intelligenza intrapersonale:** capacità di riconoscere le proprie emozioni e di incanalarle in forme socialmente accettabili. Comprende qualità come la concentrazione mentale, la coscienza spirituale e la capacità di individuare le motivazioni personali.

# Intelligenza nona e ottava

- Nel 1995 Gardner, sulla base di nuovi dati, introduce un'ottava intelligenza:
- **naturalistica**, che consiste nella capacità di catalogare, sezionare e categorizzare, cioè nella comprensione del tutto e delle singole parti;
- successivamente ipotizza anche una nona intelligenza, definita **esistenziale**, che consiste nell'abilità a riflettere per categorie concettuali universali, cioè a cogliere le questioni fondamentali dell'esistenza.



# La teoria delle Tre Intelligenze di Sternberg (intelligenza triarchica)

- Lo psicologo americano Robert J. Sternberg ha elaborato nel 1994 una propria teoria sul pensiero intelligente.
- Secondo l'autore, il pensiero umano si fonda su tre tipi di intelligenze fondamentali: quella **analitica**, quella **pratica** e quella **creativa**.
- - Il **pensiero analitico** si distingue per la capacità di scomporre, confrontare, esaminare, scendere nei dettagli, giudicare, valutare, chiedersi e spiegarsi il perché, spiegare le cause.
  - **L'intelligenza pratica** si esplicita nell'abilità di usare strumenti, di saper organizzare, attuare progetti concreti, dimostrare come si fa.
  - La **dimensione creativa** dell'intelligenza umana è chiaramente caratterizzata dall'intuizione, dalla immaginazione, dalla scoperta, dall'abilità a produrre il nuovo, dal saper ipotizzare, saper immaginare, saper inventare.

# Life skills

- **Educazione alle abilità di vita: *life skills education***
- Con il termine *life skills* si intendono le capacità di assumere comportamenti positivi che consentono di trattare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.
- Nel 1993 il Dipartimento di Salute Mentale dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha confermato tali abilità psicosociali dell'area personale, sociale, interpersonale, cognitiva e affettiva dell'individuo, quali tecniche privilegiate per la promozione dell'Educazione alla Salute nell'ambito scolastico.

# Elenco life skills 1 e 2

- Esse sono (definizioni sintetiche):
- – **Capacità di prendere decisioni** (*Decision making*)
- Competenza che aiuta ad affrontare in modo costruttivo le decisioni nelle diverse situazioni e contesti di vita. La capacità di elaborare in modo attivo il processo decisionale può avere implicazioni positive sulla salute attraverso una valutazione delle diverse opzioni e delle conseguenze che esse implicano.
- – **Capacità di risolvere problemi** (*Problem solving*)
- Competenza che permette di affrontare in modo costruttivo i diversi problemi, i quali, se lasciati irrisolti, possono causare stress mentale e tensioni fisiche.

# Life skills 3 e 4

- – **Creatività**
- Competenza che aiuta ad affrontare in modo versatile tutte le situazioni della vita quotidiana; contribuisce sia alla capacità di prendere decisioni che alla capacità di risolvere problemi, permettendo di esplorare le alternative possibili e le conseguenze delle diverse opzioni.
- – **Senso critico**
- Abilità nell'analizzare informazioni ed esperienze in modo oggettivo, valutandone vantaggi e svantaggi, al fine di arrivare a una decisione più consapevole. Il senso critico può contribuire alla promozione della salute permettendo di riconoscere e valutare i diversi fattori che influenzano gli atteggiamenti e il comportamento, quali ad esempio le pressioni dei coetanei e l'influenza dei mass media.

# Life skills 5 e 6

- – **Comunicazione efficace**
- Consiste nel sapersi esprimere, sia verbalmente che non verbalmente, in modo efficace e congruo alla propria cultura e in ogni situazione particolare. Significa esprimere opinioni e desideri, ma anche bisogni e sentimenti; essere in grado di ascoltare in modo accurato, comprendendo l'altro. Significa inoltre essere capaci, in caso di necessità, di chiedere aiuto.
- – **Capacità di relazionarsi con gli altri – Skills per le relazioni interpersonali**
- Abilità di interagire e relazionarsi con gli altri in modo positivo sapendo creare e mantenere relazioni significative, fondamentali per il benessere psico-sociale, sia in ambito amicale che familiare. Tale competenza permette anche la possibilità di interrompere le relazioni, quando necessario, in modo costruttivo.



# Life skills 7 e 8

- – **Autocoscienza**

- Autoconsapevolezza o conoscenza di sé, del proprio carattere, dei propri punti forti e deboli, dei propri desideri e bisogni. Abilità di comprensione dello stress. Prerequisito indispensabile per una comunicazione efficace, per relazioni interpersonali positive e per la comprensione empatica degli altri.

- – **Empatia**

- Capacità di comprendere gli altri, di “mettersi nei loro panni”, anche in situazioni non familiari. Abilità di migliorare le relazioni sociali, l'accettazione e la comprensione degli altri.

# Life skill 9 e 10

- – ***Gestione delle emozioni***
- Capacità di riconoscere le emozioni in sé stessi e negli altri. Abilità di provare emozioni intense, come rabbia e dolore. Consapevolezza di come le emozioni influenzano il comportamento e capacità di gestione delle stesse.
- – ***Gestione dello stress***
- Competenza nel riconoscere le cause di tensione e di stress della vita quotidiana e nel controllarle, sia tramite cambiamenti nell'ambiente o nello stile di vita. Capacità di rilassarsi e gestire le tensioni.

## + 1 L'Autostima

- **+1 L'Autostima.**
- Questo punto non è presente nella lista dell'OMS ma sarebbe da aggiungere perché una **buona percezione** di se stessi penso sia fondamentale per raggiungere una piena condizione di **benessere ed equilibrio**

# L'*humanitas*

- L'***humanitas*** è un valore etico nato e affermatosi nel [Circolo degli Scipioni](#) (II sec. D.C.) con il quale si sostenevano gli ideali di attenzione e cura benevola tra gli uomini.
- L'arrivo a Roma di personaggi come lo storico greco [Polibio](#) e del filosofo [Panzio](#) fu determinante, in quanto vissero entrambi in stretta familiarità nella casa degli Scipioni.
- [Scipione Emiliano](#), [Gaio Lelio](#), [Lucilio](#), [Rutilio Rufo](#) e altri formarono un gruppo culturale filoellenico, il cosiddetto Circolo degli Scipioni, al quale si oppose [Catone il Censore](#), contrario a ogni innovazione per difendere il [mos maiorum](#).
- Si realizza una necessità di ampliamento del mondo spirituale romano tramite la cultura greca, aprendolo ai valori di altre civiltà. Dall'incontro dello spirito romano con la filosofia ellenica nasce l'*humanitas*, ripresa dalla [filosofia stoica](#), che consiste nella concezione dell'uomo considerato in ogni suo aspetto e la conseguente idea di una missione morale e politica assegnata al dominio universale di Roma. Si esalta, inoltre, la virtus romana in grado di trasformare un popolo in un insieme di uomini coraggiosi, austeri, capaci di sacrificio.

(Wikipedia)



# I valori umani

- Il **valore morale** è il principio ideale in base al quale l'individuo o la collettività regolano la scelta del proprio comportamento.
- I valori originano dalla realtà sociale e politica, si riferiscono all'organizzazione economica e si rifanno alle tradizioni di una collettività e quindi mutano nel loro percorso storico.
- I valori morali costituiscono l'oggetto dell'[etica](#) che indica i criteri che permettano all'uomo di giudicare i comportamenti propri e altrui.
- La nostra Costituzione dedica un paragrafo specifico, compreso negli artt. 29-34, al tema essenziale dei Valori morali.

# Etimologia e Significato di pensare

- **Pensare** verbo trans. e intr. [dal lat. *pensare*, intens. di *pendĕre* «pensare»; cfr. *pesare*] (*io pènso*, ecc.; come intr., aus. *avere*).
- L'etimologia di quella che è considerata la più alta e qualificante **are** v. tr. e attività umana è sorprendente, infatti, il termine *pensiero* deriva dal latino **pensum** che, nel suo senso proprio, indicava la quantità di lana pesata attribuita alle filatrici di epoca romana e, solo nel suo senso più esteso, una generica questione su cui meditare o riflettere.
- E' interessante e tuttavia non sorprendente (visti i retroterra culturali e filosofici) notare come la concezione "latino-occidentale" del pensiero abbia un'origine fondamentalmente pratica e manuale, mentre la vicina civiltà greca aveva sviluppato e radicato, già a partire dai poemi di Omero, il concetto ben più strutturato di **voũς** (*noûs*) più legato alla percezione puramente intellettuale e immediata della realtà da parte del soggetto pensante.

# L'arte del pensare

## da Alberto Oliverio «L'arte del pensare»

- Siamo capaci di imparare e padroneggiare diverse lingue, compiere calcoli complicati, comporre poesie, creare opere d'arte: tutte queste nostre abilità testimoniano della enorme capacità della nostra mente, della **plasticità** del nostro cervello, di un potenziale che a partire dall'infanzia può svilupparsi in misura crescente.
- Spesso, e impropriamente, paragoniamo la nostra mente a un computer potentissimo e arriviamo alla conclusione che **i computer sono estremamente veloci nel compiere calcoli ma estremamente lenti, rispetto a noi, nella maggior parte delle funzioni intelligenti: hanno una logica limitata, rigida, dotata di scarsa plasticità di fronte a nuovi problemi, a situazioni insolite.** Noi, invece, siamo dotati di un pensiero plastico, sappiamo cogliere analogie, ci rendiamo conto dei diversi aspetti di uno stesso problema: insomma, siamo caratterizzati da capacità mentali che nessun computer, almeno per il momento, è in grado di imitare. L'intelligenza è un potenziale che va sviluppato, la logica richiede esercizio, la creatività deve essere favorita.
- Diamo per scontato che il cervello sia come un muscolo che può essere potenziato con l'esercizio -le esperienze, la cultura ecc.- ma che ha già una sua forma di cui non ci dobbiamo curare molto. Riteniamo insomma, che non sia necessario imparare a pensare perché saremmo già provvisti di strumenti adatti: mancherebbero soltanto le esperienze e il "materiale" su cui lavorare, non le tecniche
- Pensare bene non è un automatismo proprio della mente umana ma un'arte, qualcosa che si acquisisce e che può essere potenziato: bisogna imparare a osservare, cogliere dei nessi logici, evitare quelle trappole che derivano dal fatto che ciò che è vicino ai sensi ci appare anche vicino alla logica mentre così non è. Pensare meglio significa anche decidere meglio.

# Lo *studium* e e la *curiositas*

- **studĕo, es, ūi, ĕre**
- *v intr* (col *dat*) applicarsi, studiare, aspirare, desiderare, sostenere ◇ **pecuniae *studere*** aspirare alla ricchezza, **alicui *studere*** parteggiare per qualcuno.
- **cu-rio-si-tà**

Significa Voglia di accrescere il proprio sapere o la propria esperienza; piacere del conoscere indiscrezioni o bizzarrie - e per estensione, indiscrezione e bizzarria

dal latino: **cura**

La tensione più fertile nell'universo dell'umanità prende il nome da una sollecitudine, da un progetto, - da una cura, insomma - che nasce da un presente senso della vita

Testo originale pubblicato su unaparolaalgiorno.it:  
<https://unaparolaalgiorno.it/significato/C/curiosita>



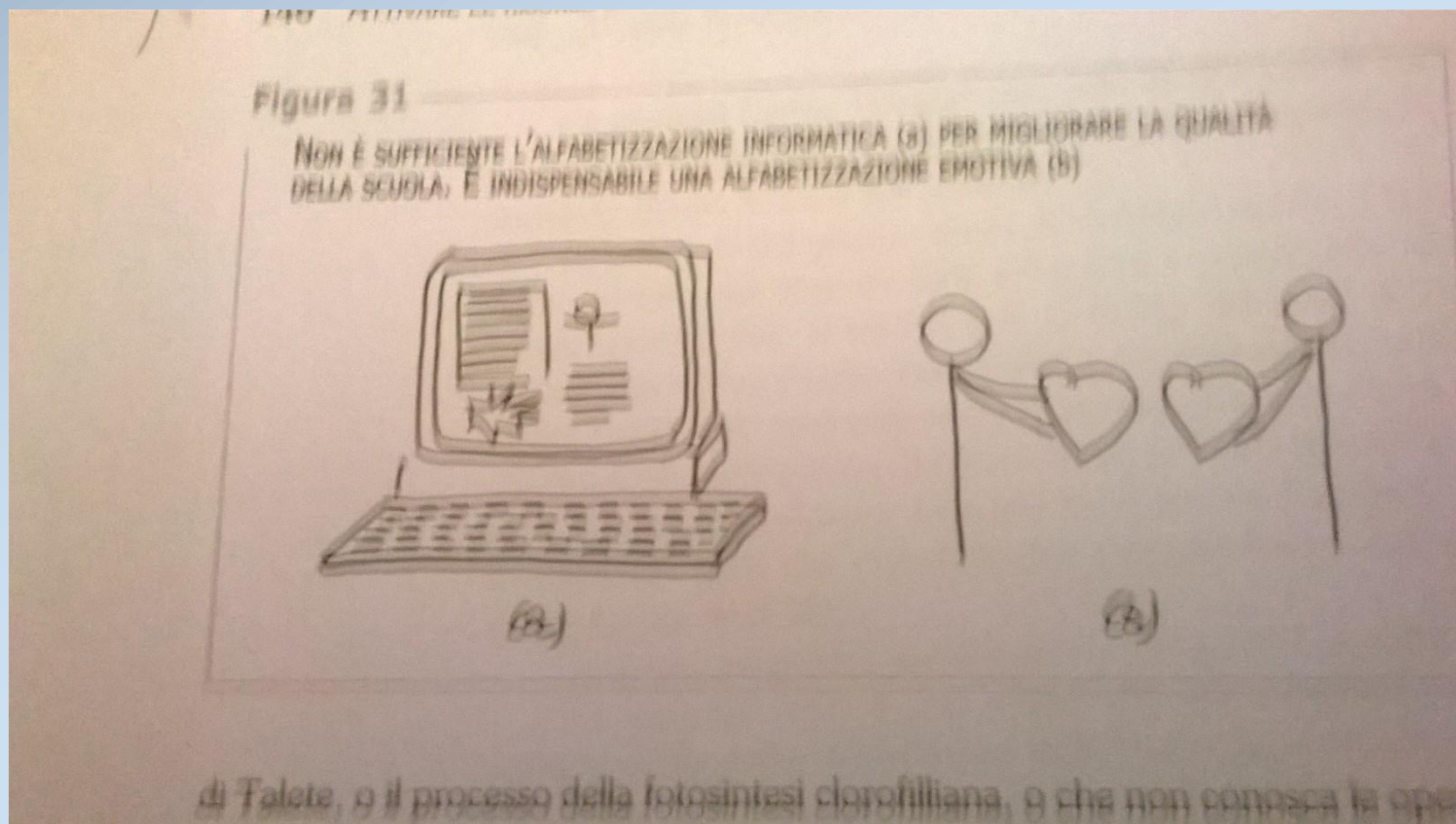
# L'educazione del sentimento 1)

- **Il sentimento è la capacità di dare un giudizio di valore a una cosa;** di valutare l'importanza che un oggetto della realtà ha per una persona.
- È una valutazione soggettiva perché il valore viene attribuito sulla base delle sensazioni di piacere, dispiacere, se è bello, se è gradito. Ma è anche la capacità di capire i valori sostanziali delle cose, di saper giudicare se una cosa è positiva o negativa, se conta o è insignificante.
- Educare al sentimento significa quindi insegnare agli allievi a cogliere l'importanza delle cose, **a dare un valore** alle cose che hanno conosciuto con il pensiero. Significa anche imparare a saper mettere in relazione i valori; a selezionare quelli più importanti e quelli meno, a saper impostare con giudizio una scala di valori.

# Educazione del sentimento 2)

- Nella nostra società questa funzione l'hanno assunta i mass media, le TV, i programmi che sono finalizzati a valorizzare prodotti da vendere e quindi li esaltano, li mettono in primo piano come valori primari, li presentano come condizioni indispensabili per sentirsi adeguati, per non essere emarginati e rifiutati. Il bombardamento mediatico è così massiccio che la capacità di giudizio e di critica viene sempre meno.
- Bisogna tornare ad educare i ragazzi fin da piccoli a farsi un'idea propria del valore delle cose e a saperla confrontare con gli altri.
- È importante attivare un giudizio di valore anche sulle persone, sui comportamenti, avvenimenti; ma anche sui fattori interiori.
- Il sentimento è diverso dall'emozione in quanto è una funzione razionale che valuta il peso di una situazione o di un rapporto. L'emozione è invece un movimento energetico attivato da un complesso che è un centro di energia della psiche.

# L'alfabetizzazione emotiva



# L'educazione alla bellezza

- *Etimologia: **Bellus** diminutivo di **bonus***
- Prima dell'era moderna l'idea della bellezza non era cosa da specialisti dell'arte o dell'estetica ma faceva parte della riflessione filosofica universale.
- **Nella Grecia antica** la bellezza era la proporzione delle parti di un tutto, di un corpo umano, della natura, dell'universo
- David Hume (filosofo scozzese 1711-1776) diceva che una causa evidente per cui molti non avvertono il sentimento della Bellezza è la “mancanza di quella delicatezza dell'immaginazione necessaria per poter essere sensibili a quelle emozioni più sottili”.  
**Educazione alla bellezza è allenamento della competenza emotiva e della sensibilità**, è formare quella “delicatezza dell'immaginazione” di cui parla Hume. Perché il contrario della bellezza non è la bruttezza ma la rozzezza culturale e l'ignoranza emozionale.



# Educazione alla ludicità

- Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.
- La **pedagogia ludica** appoggia le sue radici sul significato del [gioco](#) come forma di educazione del corpo e della mente.
- Il gioco a scuola e nelle strutture formative è uno strumento di grande importanza, poiché favorisce nel bambino non solo lo sviluppo motorio, ma anche quello dal punto di vista relazionale. Il gioco didattico e la didattica ludica vengono introdotti nella [scuola dell'infanzia](#) proprio per la dimensione [olistica](#) e globale del gioco che stimola l'[apprendimento](#). Il rapporto tra apprendimento e gioco è stato lungamente discusso, questi agisce non solo sulla sfera emotiva, ma anche dal punto di vista del saper fare, il gioco quindi come addestramento tecnico e meccanico, in quanto, gli stessi meccanismi cognitivi poggiano sulla motricità e a così attivano la conoscenza, in tal senso si esprime [Jean Piaget](#), che individua nell'attività motoria il primo modo di conoscere e sperimentare il mondo.
- Il gioco stimola nello sviluppo del bambino le capacità strategiche, il [problem solving](#) e le capacità relazionali e cooperative. Lo [storico olandese Huizinga](#) definisce il gioco come un "interlocutore culturale" e quindi come mezzo principale per apprendere: secondo lui la cultura stessa nasce in forma ludica.
- Nell'ottica [didattica](#) e [pedagogica](#) il gioco ha come fine primario l'apprendimento, e quindi è strutturato in tali termini, la pedagogia ha nel gioco una fiducia profonda per le sue caratteristiche di incremento dello sviluppo del bambino, e la scuola propone di entrare in un atteggiamento ludico che permette di realizzare l'aspetto pedagogico del gioco.



# Educazione civica

- Ricorrono almeno **tre significati di e. civica.**
- **1) formazione dell'uomo come soggetto responsabile in quanto membro di una comunità,** formazione di cui si cercano i precedenti culturali in una lunga tradizione storica che si fa risalire fino all'antichità. In tal caso, l'e. civica non si traduce in un insegnamento specifico, ma s'identifica con la stessa formazione umana e culturale del soggetto.
- **2) conoscenza dell'ordinamento politico e giuridico di una determinata comunità,** a cui l'allievo viene progressivamente introdotto al fine di poter svolgere una funzione attiva e responsabile nel contesto della vita civile e sociale.
- **3) La terza accezione costituisce quasi il completamento della definizione precedente, in quanto raccomanda la pratica diretta delle regole della convivenza civile, a cominciare dalla partecipazione degli allievi alla gestione stessa delle attività scolastiche.»** (Treccani)

# Radici storiche Educazione Civica

- L'***Assemblea Costituente del 1947*** votò all'unanimità «con vivi e prolungati applausi» un odg presentato da *Franceschini, Moro, Ferrarese e Sartor*, in cui si chiedeva:
- **«che la nuova Carta Costituzionale trovi senza indugio**
- **adeguato posto nel quadro didattico nella scuola di ogni ordine e grado,**
- **al fine di rendere consapevole la giovane generazione delle conquiste morali e sociali che costituiscono ormai sicuro retaggio del popolo italiano»**

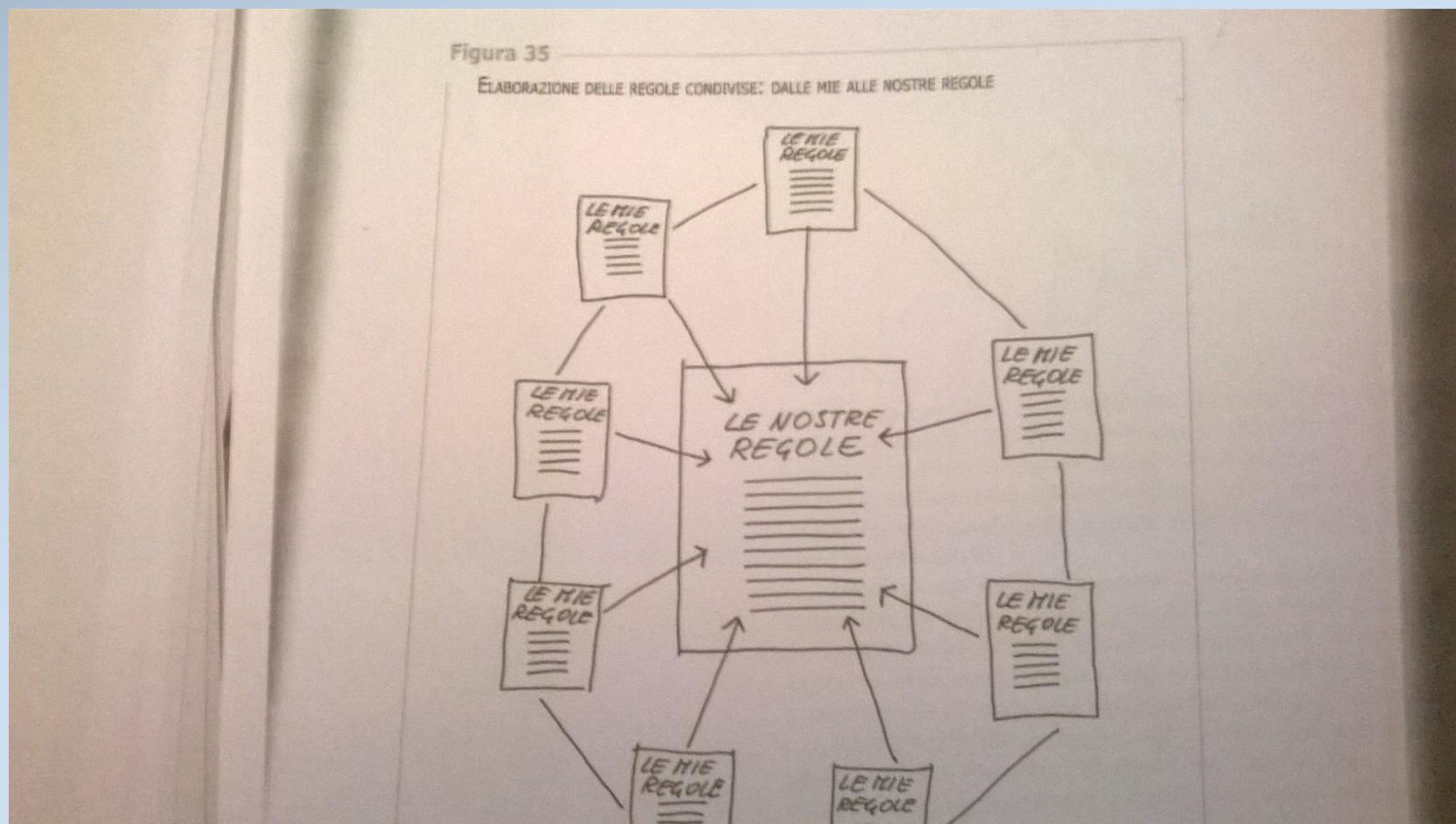
# Proposta di insegnamento dell' Educazione Civica

- 18/04/2018 Una bozza di proposta di legge di iniziativa popolare, partita da Firenze, chiede di rendere obbligatoria (con voto) l'educazione civica come materia a sé nelle scuole. Si sono fatti portavoce (aprile 2018) il Comune di Firenze, il sindaco e la vicesindaca, forse non a caso nella città natale di Giorgio La Pira, Piero Calamandrei, don Lorenzo Milani, Iginio Giordani.
- Si tratta di un testo di sei articoli, reso noto prima che parta la raccolta di firme come bozza di lavoro: **il tema è l'educazione civica (o come oggi si chiama educazione alla cittadinanza) a scuola come materia obbligatoria curricolare, con almeno 33 ore all'anno e voto a sé.** È da decidere se da ricavarsi nello spazio che il tema già dovrebbe avere annesso alla storia e al diritto secondo le cattedre e gli ordini di scuola, oppure in uno spazio a sé da aggiungere all'orario. **La sostanza della proposta è che questo spazio ci debba essere: fisso e con una valutazione a sé.**

# Educazione alle regole

- **Etimologia:** ← dal lat. *regŭla(m)*, orig. 'lista di legno, regolo', deriv. di *regĕre* 'dirigere, guidare diritto'.
- . qualsiasi formula che prescriva ciò che si deve fare in un caso determinato o in una particolare attività;

# Regole condivise





# Mancaanza di rispetto regole condivise

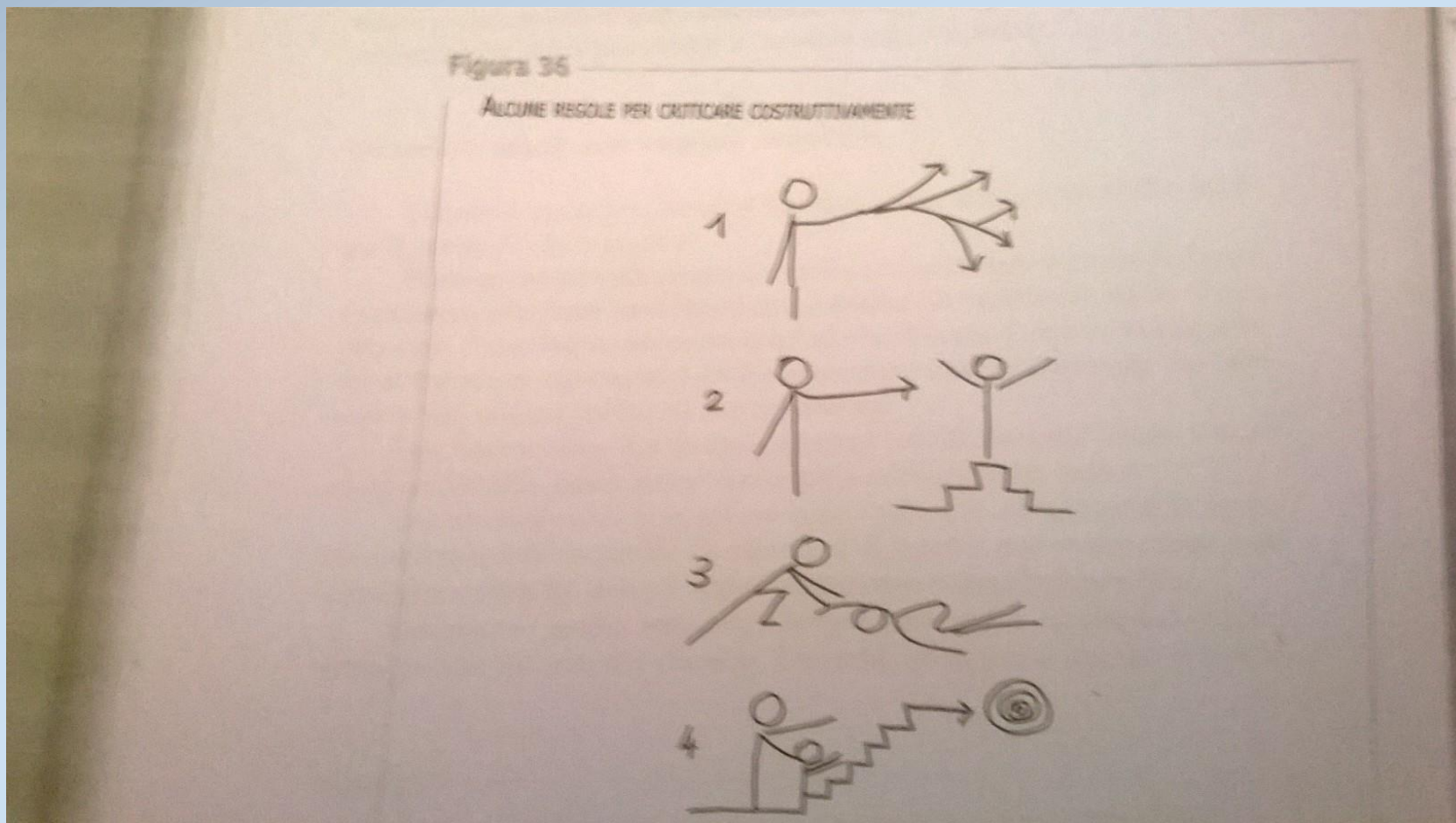
Figura 37

LA MANCANZA DI RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISE COME ROTTURA DELLA RESPONSABILITÀ  
VERSO IL GRUPPO





# Critica costruttiva





# Educazione logica e computazionale

- Come chiarisce il documento “Indicazioni Nazionali e nuovi scenari” (2012), e prevede la legge 107/2015 («sviluppo delle competenze digitali»), **per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.**
- È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. L'educazione ad agire consapevolmente e le strategie messe in atto consentono di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee.
- Tali strategie sono indispensabili nella programmazione dei computer, dei robot, ecc. che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti

# IL PENSIERO COMPUTAZIONALE NELLA DIDATTICA

- **Nella didattica, è possibile portare avanti attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine.** Ogni situazione che presupponga una **procedura** da costruire, un problema da risolvere attraverso una sequenza di operazioni, una rete di connessioni da stabilire (es. un ipertesto), si collocano in tale ambito, a patto che le procedure e gli algoritmi siano accompagnati da **“riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate”**
- L'introduzione del pensiero logico e computazionale deve, quindi, partire dalla scuola primaria mediante la l'acquisizione dei primi aspetti operativi delle tecnologie informatiche in un contesto ludico e in modo semplice e divertente, ma creativo e fondamentale, con l'obiettivo di aiutare gli studenti a diventare utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti.



# Educazione finanziaria 1)

- Secondo l'OCSE l'educazione finanziaria è: “[...] quel processo mediante il quale i consumatori/investitori migliorano le proprie cognizioni riguardo a prodotti, concetti e rischi in campo finanziario e, grazie a informazioni, istruzione e/o consigli imparziali, sviluppano le abilità e la fiducia nei propri mezzi necessarie ad acquisire maggiore consapevolezza delle opportunità e dei rischi finanziari, a fare scelte informate, a sapere dove rivolgersi per assistenza e a prendere altre iniziative efficaci per migliorare il loro benessere finanziario”.
- Secondo l'indagine del 2014 “[Global Financial Literacy Survey](#)” di Standard & Poor's, **l'Italia è all'ultimo posto tra i Paesi europei in materia di educazione finanziaria.** Il sondaggio è stato condotto in 140 Paesi.

# Educazione finanziaria 2)

- Secondo l'indagine del 2014 "[Global Financial Literacy Survey](#)" di Standard & Poor's, **l'Italia è all'ultimo posto tra i Paesi europei in materia di educazione finanziaria**. Il sondaggio è stato condotto in 140 Paesi.
- È stato condotto anche un [censimento sulle attività di educazione finanziaria in Italia nel triennio 2012-2014](#), che ha messo in luce alcuni aspetti interessanti:
- **L'offerta formativa, soprattutto quella rivolta agli adulti, è frammentata:** le iniziative di educazione e sensibilizzazione sono molto varie e presentano livelli di strutturazione anche molto diversi tra loro.
- **Spesso mancano forme di monitoraggio** che diano modo di misurare l'efficacia delle attività svolte. Questo non permette di valutare i benefici della formazione, né di avere indicazioni per migliorarla.
- **Le iniziative dedicate agli studenti** hanno messo in evidenza gli svantaggi del fatto che l'educazione finanziaria non sia contemplata nei programmi scolastici.
- **Le iniziative dedicate agli adulti** mostrano diverse criticità: dalla difficoltà a conciliarsi con le esigenze dei destinatari all'eterogeneità del pubblico.

# Educazione finanziaria 3)

- Una delle principali conclusioni dell'indagine: “Sebbene alcune iniziative siano già frutto della collaborazione tra più soggetti, nella prospettiva di una strategia nazionale finalizzata ad accrescere la cultura finanziaria degli italiani appare essenziale uno sforzo di coordinamento tra i promotori per valorizzare sinergie e complementarietà delle molte iniziative esistenti, calibrare l'azione sui target di popolazione a priorità elevata, ricercare economie di scala e di scopo, monitorare i risultati in termini di acquisizione di conoscenze e competenze”.

# Il futuro

## I cambiamenti nei modi apprendere

- Howard Gardner, conosciuto per la sua teoria sulle intelligenze multiple, nel suo ultimo libro, pubblicato in Italia nel 2007, [Cinque chiavi per il futuro](#), spiega quali siano i cambiamenti nei modi di apprendere, necessari alla nuova società in cui viviamo e indica, ad integrazione o in alternativa alle nove intelligenze, cinque intelligenze o menti.

# Le cinque menti per il futuro

## H.Gardner

- la **mente disciplinare**, cioè la padronanza delle maggiori teorie e interpretazioni del mondo (comprese scienza, matematica, storia);
- la **mente sintetizzante**, cioè la capacità di integrare idee e conoscenze di diverse aree disciplinari in un insieme coerente;
- la **mente creativa**, ossia la capacità di affrontare la soluzione di problemi nuovi;
- la **mente rispettosa**, cioè la consapevolezza delle differenze tra uomini e culture diverse;
- la **mente etica**, ovvero la consapevole accettazione della propria responsabilità personale e generale.



# Il contesto scolastico

- **Contesto educativo** è un concetto chiave di ogni concezione di [educazione](#) che interpreti i processi di apprendimento come “situati”, cioè come strettamente collegati ad un insieme di relazioni che coinvolgono, in maniera reciproca, educatori ed alunni in un ambiente determinato. Il *contesto educativo*, in particolare, è un elemento centrale per la [pedagogia istituzionale](#) che considera la relazione educativa come “situata” nel *qui ed ora* di un “gruppo classe” e di esso si dovrebbe tener conto all'interno di un [progetto educativo](#).

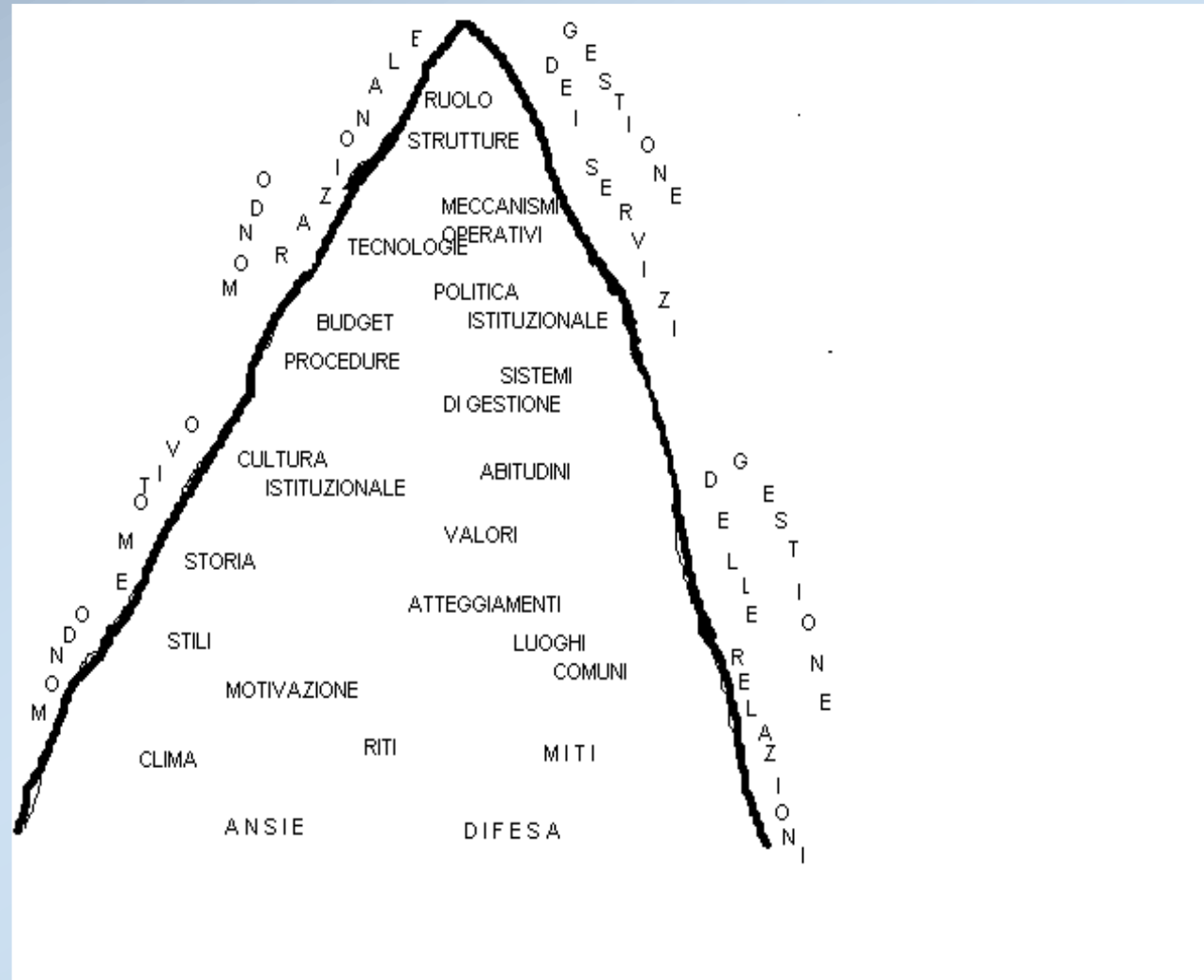
# Iceberg organizzativo: hard (struttura), soft (il sommerso)



# Clima organizzativo



# La scuola come organizzazione complessa



# La condivisione dei valori educativi Scuola-Famiglia

- **DEFINIZIONE**
- **Il Patto educativo di corresponsabilità di corresponsabilità (PEC)**, istituito dal DPR 235 del 21 novembre 2007 è uno degli atti che ineriscono la strategia di prevenzione del disagio scolastico e la politica di promozione della salute nella scuola.
- **Il Patto educativo di corresponsabilità è un contratto sociale e formativo sottoscritto tra la scuola, le famiglie e gli studenti**, sulla base di reciproci impegni assunti in vista di un miglioramento della qualità della vita a scuola, anche attraverso l'insegnamento di Cittadinanza e Costituzione; esso si pone come vera e propria opportunità affinché la scuola diventi *palestra di democrazia* e la Costituzione rappresenti l'effettiva "*mappa dei valori*" di riferimento dell'azione educativa dei giovani italiani.



## Sottoscritta la proposta di revisione del Patto di corresponsabilità educativa (Orizzontescuola 1 marzo 2018)

- **1) Maggiore condivisione degli interventi di formazione e prevenzione in materia di bullismo e cyberbullismo. 2) Estensione del Patto di corresponsabilità educativa anche alla scuola primaria. 3) Istituzione della “Giornata della corresponsabilità”, come momento per consolidare il clima di cooperazione tra tutti coloro che compongono la comunità educante.**
- Sono questi i principali obiettivi e contenuti della proposta di revisione del Patto di corresponsabilità educativa sottoscritta all'unanimità dal FONAGS, il Forum nazionale delle associazioni dei genitori della scuola, a seguito di numerosi incontri all'interno del tavolo tecnico, istituito presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, che sta curando anche i lavori per la definizione della riforma della rappresentanza. La proposta sarà ora oggetto di confronto con tutti gli attori a vario titolo coinvolti e con il Forum delle studentesse e degli studenti. Il Patto di corresponsabilità educativa, voluto dall'allora Ministro Giuseppe Fioroni, ha compiuto dieci anni lo scorso 21 novembre.

# IL CLIMA e LE RISORSE DEL GRUPPO CLASSE

- **Che cosa è** il gruppo classe:
- Il gruppo classe è una risorsa educativa e didattica sinora troppo trascurata. Perché?
- -E' stato sopravvalutato l'apprendimento cognitivo, mentre è stata trascurata l'educazione del cuore e delle relazioni
- -E' stata enfatizzata l'istruzione a scapito della formazione
- -E' stato esaltato il «sapere spendibile sul mercato del lavoro» e svalutata la cultura come strategia di orientamento esistenziale e di autorealizzazione personale
- -E' stata privilegiata la competizione e tralasciata la cooperazione
- -E' stato glorificato l'individualismo e sminuito il senso di comunità

# Il Gruppo Classe

## Definizione

- - Costituisce una risorsa educativa e didattica da cui ognuno può attingere l'energia e il sostegno per dedicarsi alla propria autorealizzazione
- - E' un luogo in cui è possibile costruire con gli altri la propria mappa cognitiva e la propria personalità.

Coltivando in classe il benessere, l'accoglienza, la solidarietà e la responsabilità, si rende più piacevole ed efficace il processo di formazione

# Le caratteristiche pedagogiche del gruppo classe

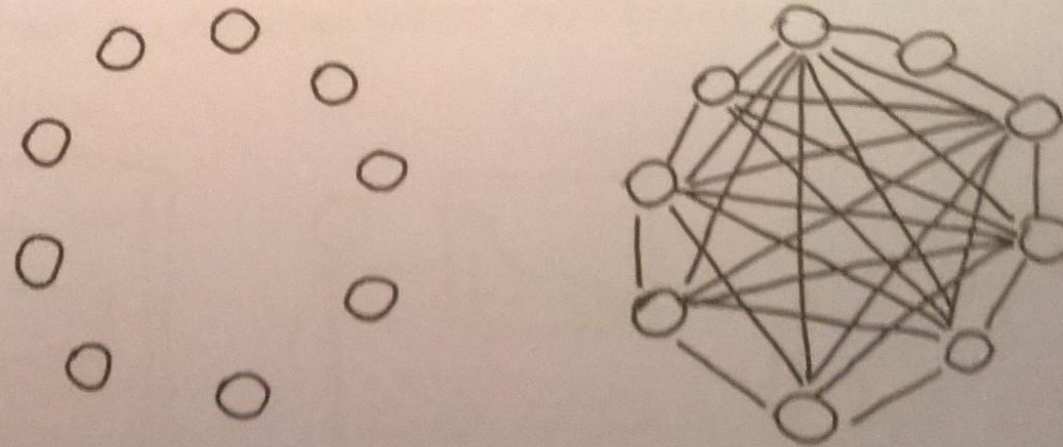
- Nel gruppo classe possiamo vedere degli individui isolati o la rete delle loro relazioni. La rete delle relazioni interpersonali tra gli studenti non è visibile ed evidente, come lo sono gli individui.
- Antoine de Saint'Exupéry: in classe *«l'essenziale è invisibile all'occhio»* e *«non si vede che con il cuore»*, occorre vedere gli studenti come **risorse sia cognitive che affettive.**
- **«Essere in gruppo» non vuol dire «essere un gruppo»**
- E' opportuno chiedere agli studenti, con i quali si vuole cominciare il percorso sull'apprendimento cooperativo, di riflettere sulla loro esperienza comunitaria.
- Es. «Quali sono gli ingredienti essenziali di un buon gruppo?»

# Cosa vediamo in classe: individui separati o la rete delle loro relazioni?

14 ATTIVARE LE RISORSE DEL GRUPPO CLASSE

Figura 2

COSA VEDIAMO IN CLASSE: INDIVIDUI SEPARATI O LA RETE DELLE LORO RELAZIONI?

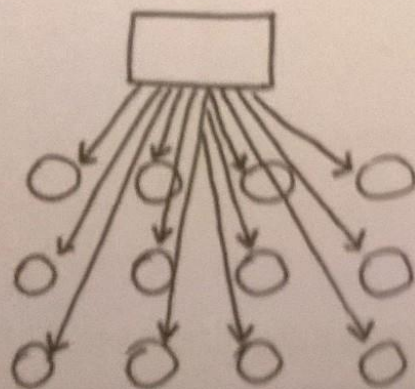




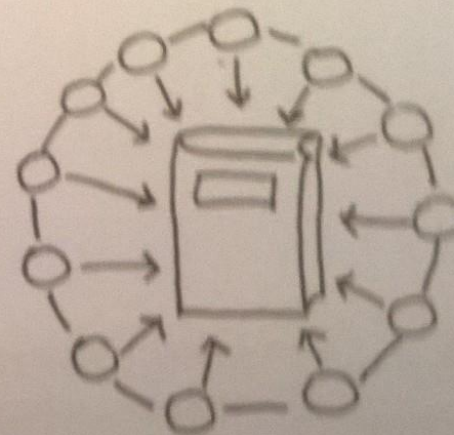
# Il gruppo come risorsa educativa

Figura 13

DIFFERENZA TRA INSEGNARE DAVANTI A UN GRUPPO (a) E INSEGNARE UTILIZZANDO IL GRUPPO  
COME RISORSA EDUCATIVA (b)



(a)

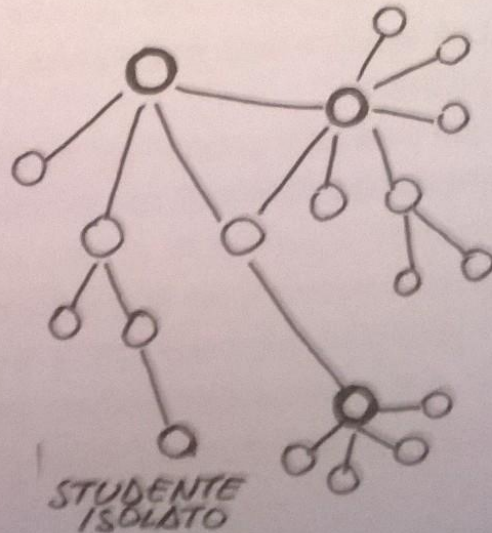


(b)

# Le relazioni nel gruppo classe

Figura 15

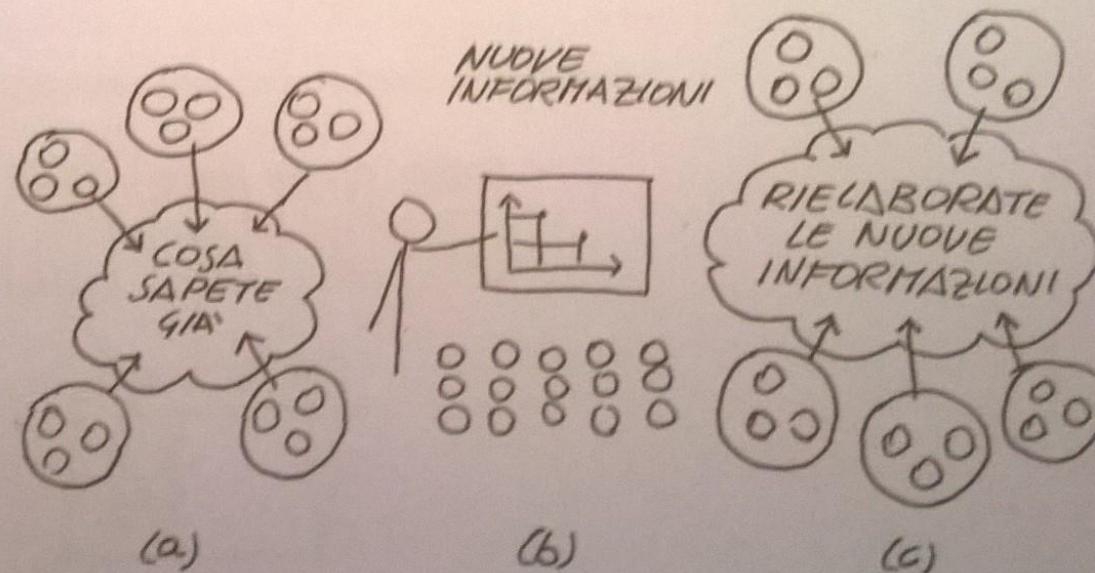
RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLA RETE DELLE RELAZIONI ALL'INTERNO DI UN GRUPPO CLASSE  
UTILIZZANDO IL TEST SOCIOMETRICO DI MORENO



# Evocare le risorse del gruppo

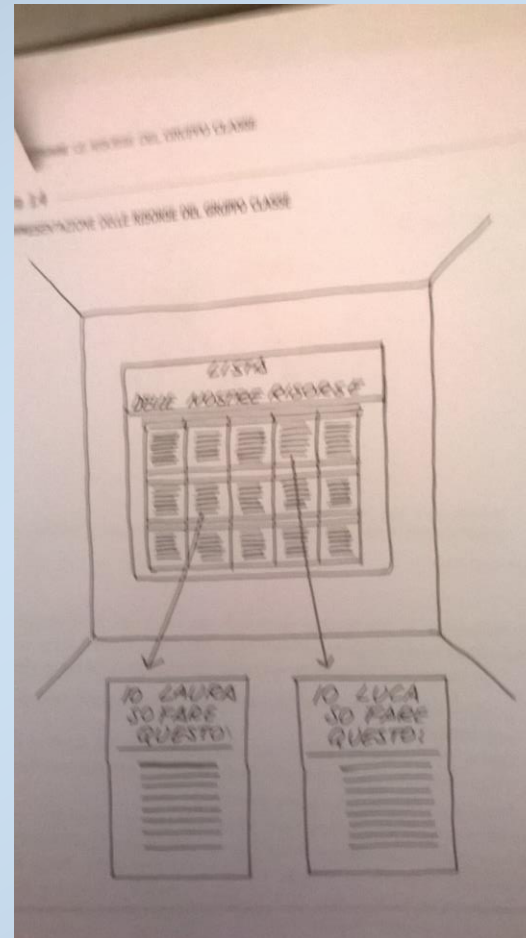
Figura 20

COMINCIARE A EVOCARE LE RISORSE DEL GRUPPO:  
«COSA GIÀ SAPETE SU QUESTO ARGOMENTO?» (a)  
PROCEDERE CON LA LEZIONE FRONTALE STRUTTURATA (b)  
CONCLUDERE CON LA RIELABORAZIONE DI GRUPPO: «RIELABORATE CIÒ CHE VI HO PRESENTATO  
E COLLEGATELO CON LE INFORMAZIONI CHE AVETE ACQUISITO PRECEDENTEMENTE» (c)

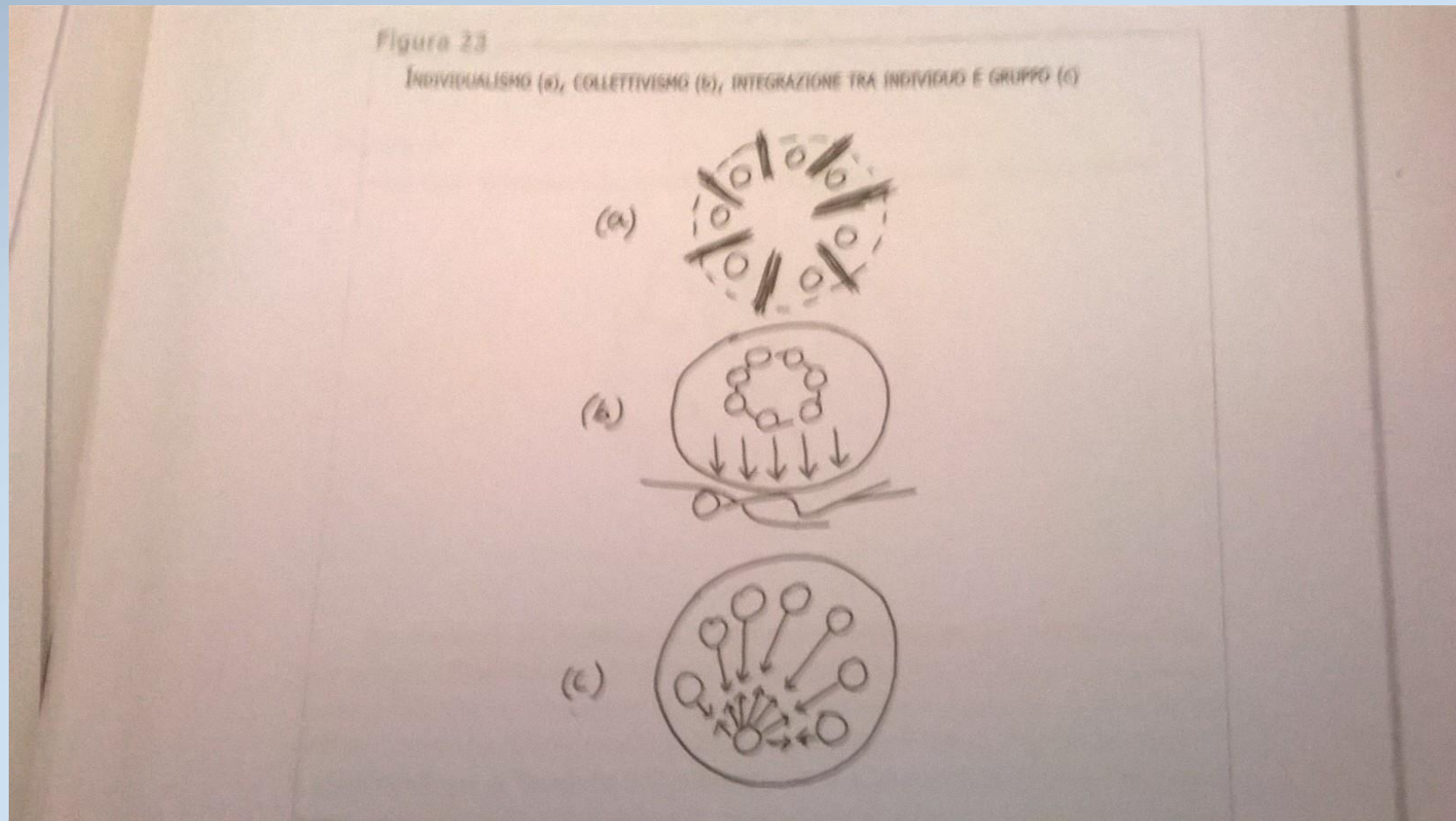




# Rappresentazione delle risorse del gruppo classe

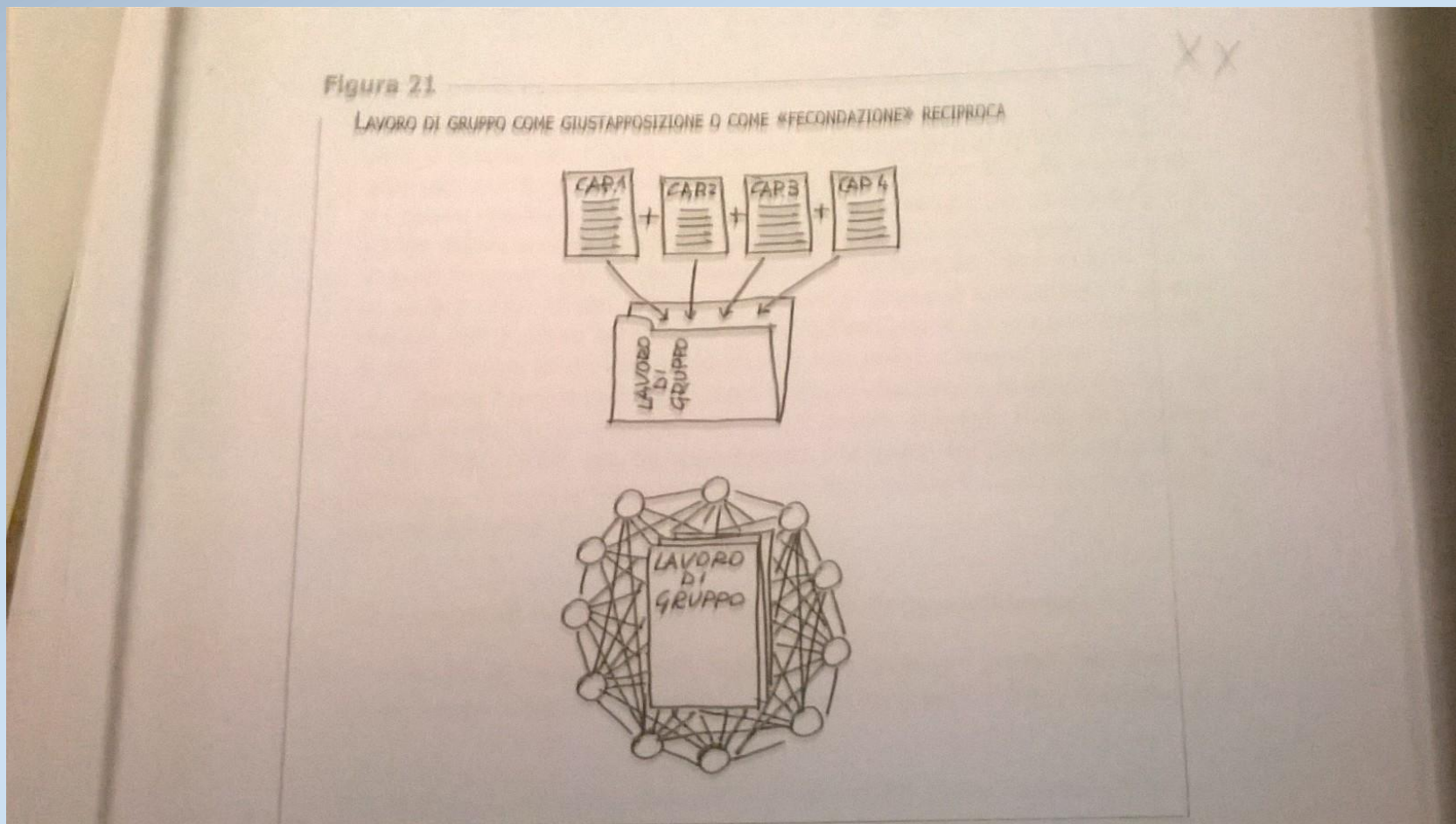


# Individualismo, collettivismo, integrazione tra individuo e gruppo





# Lavori di gruppo



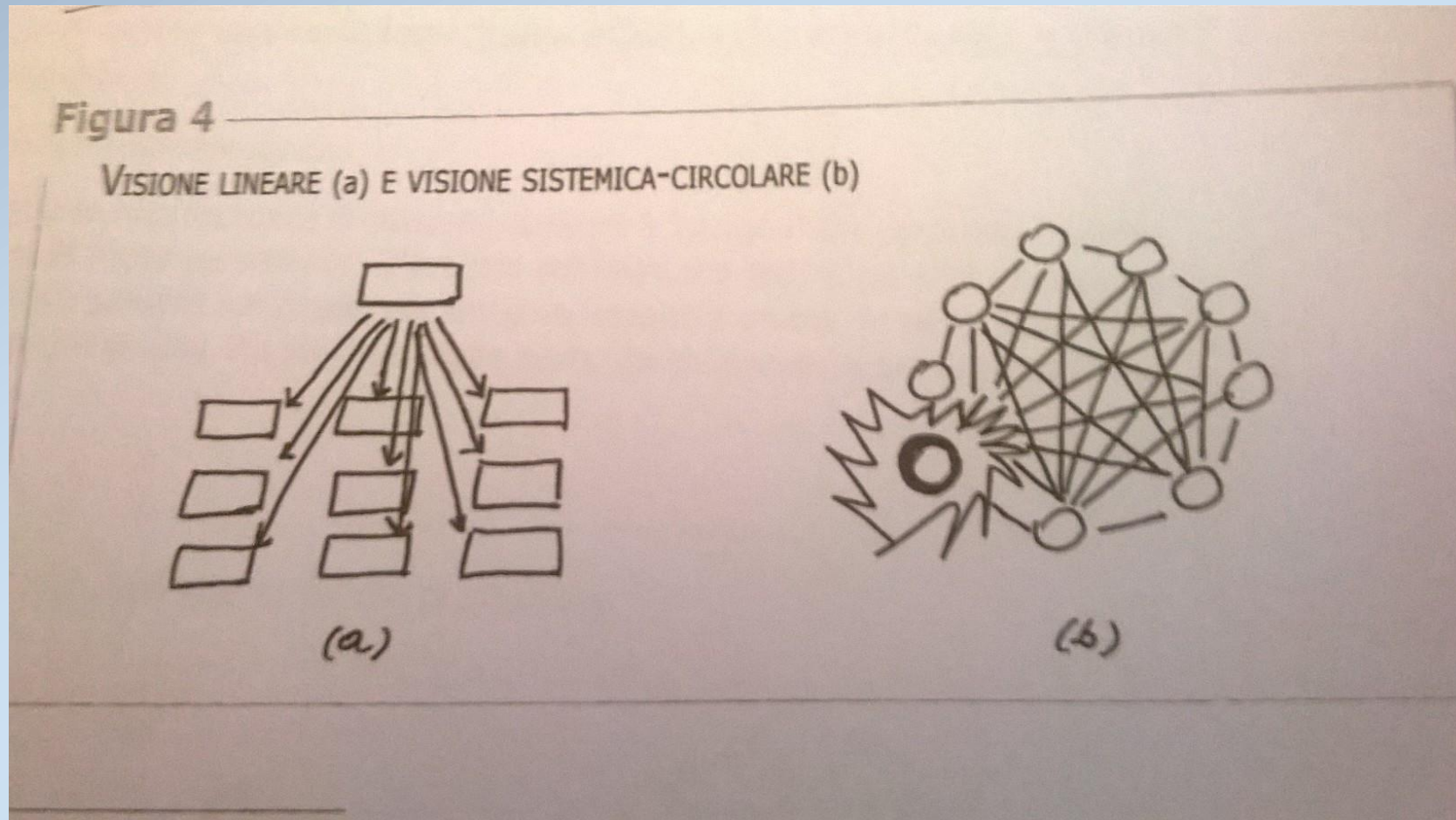
# La scuola e lo studente

- -La scuola è un'istituzione formativa che offre opportunità di crescita e di realizzazione dei propri talenti, anche di quelli «non spendibili», come il senso di giustizia, di solidarietà, di verità e di amore.
- La scuola è il luogo di condivisione dei beni dell'umanità.
- La parabola dei talenti di San Marco (cap.25,vv.14-30) ci suggerisce di valutare l'educazione non sulla base della quantità dei talenti di cui ciascuno dispone, ma sulla base di quanto ha saputo realizzare col talento disponibile.
- -lo studente non è un cliente che compra pacchetti di informazioni e consuma «saperi inscatolati»,ma è una persona che si sta impegnando nella propria formazione

# I casi difficili

- Spesso uno studente che disturba, nel gruppo trova nel gruppo appoggio e soddisfazione.
- Possiamo chiederci se sia utile punirlo, sapendo che la punizione gli serve per acquistare ancora più prestigio nel suo gruppo di seguaci.
- Generalmente si tratta di uno studente con un curriculum scolastico carente e inadeguato, che cerca di compensare la lacuna nella preparazione con un comportamento negativo.

# Visione lineare a) e visione sistemica-circolare b)

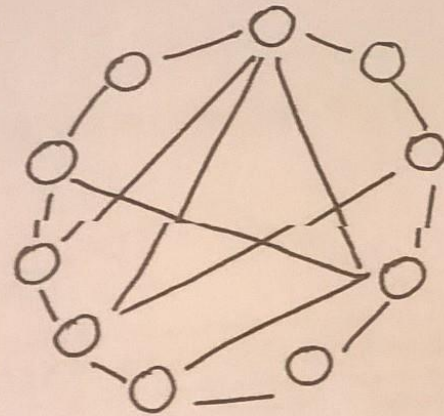




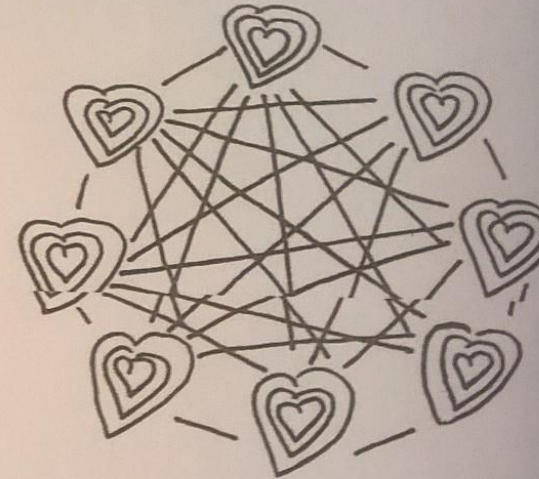
# Interazione e comunicazione

Figura 48

DISTINZIONE FRA INTERAZIONE E COMUNICAZIONE



(a)



(b)

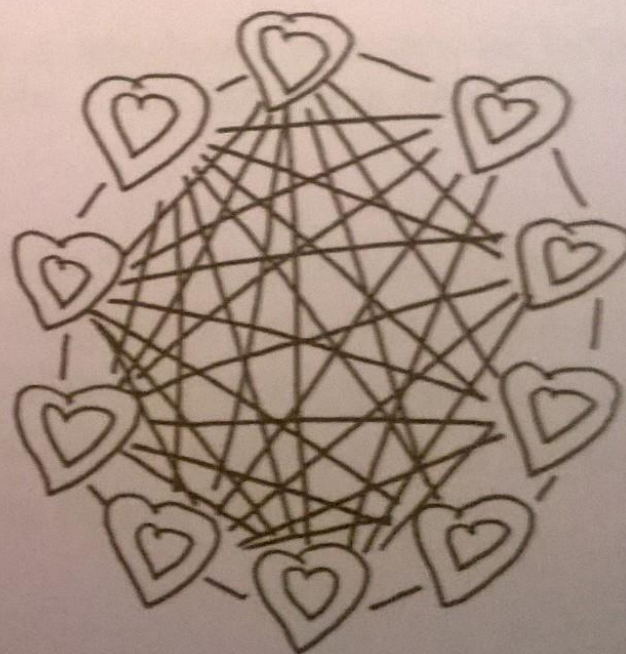
Per questa ragione, quando si lavora in gruppo, in una dimensione forma



# Feedback di gruppo

Figura 47

TESSERE LA TELA DEI FEEDBACK DI GRUPPO



# Come intervenire nei casi difficili 1)

- In primo luogo è opportuno coinvolgere il gruppo nella gestione della disciplina e del clima in classe, cioè chiedere al gruppo di **partecipare** a quello che sta accadendo.
- Se l'insegnante adotta una visione lineare e individualistica, il suo intervento implicitamente rischia di ripristinare il ruolo negativo dello studente;
- se, invece, adotta una visione sistemica e circolare, considera il «disturbo» dello studente come uno scompiglio delle regole del gruppo e, perciò, per contenere la situazione, **attiva le risorse educative del gruppo**.
- E' perciò attento a focalizzare l'attenzione di tutti sull'elaborazione delle regole del gruppo, sin dal primo giorno di scuola.

# Come intervenire nei casi difficili 2)

- Domande: l'insegnante può chiedere, ad esempio:
- -«Come possiamo stare insieme per duecento giorni di scuola in modo piacevole, allegro e stimolante?» oppure
- -«Come possiamo impegnarci a creare un clima sereno e accogliente per apprendere bene insieme?»

Attraverso queste domande l'insegnante impegna gli alunni a diventare responsabili verso se stessi e verso il gruppo.

Per rendere gli alunni consapevoli del reticolo di relazioni reciproche esistenti, l'insegnante può proporre la seguente esperienza: «Un pensiero positivo per te».

Ognuno raccoglie dei pensieri positivi per i compagni e li scrive su un cartoncino. In un gruppo di 16 studenti, ognuno consegna 15 bigliettini e a sua volta ne riceve 15. Quindi, nell'esperienza sono stati scambiati 220 bigliettini: **la rete delle relazioni presenti nella classe.**

# Come intervenire nei casi difficili 2)

- Domande: l'insegnante può chiedere, ad esempio:
- -«Come possiamo stare insieme per duecento giorni di scuola in modo piacevole, allegro e stimolante?» oppure
- -«Come possiamo impegnarci a creare un clima sereno e accogliente per apprendere bene insieme?»

Attraverso queste domande l'insegnante impegna gli alunni a diventare responsabili verso se stessi e verso il gruppo.

Per rendere gli alunni consapevoli del reticolo di relazioni reciproche esistenti, l'insegnante può proporre la seguente esperienza: «Un pensiero positivo per te».

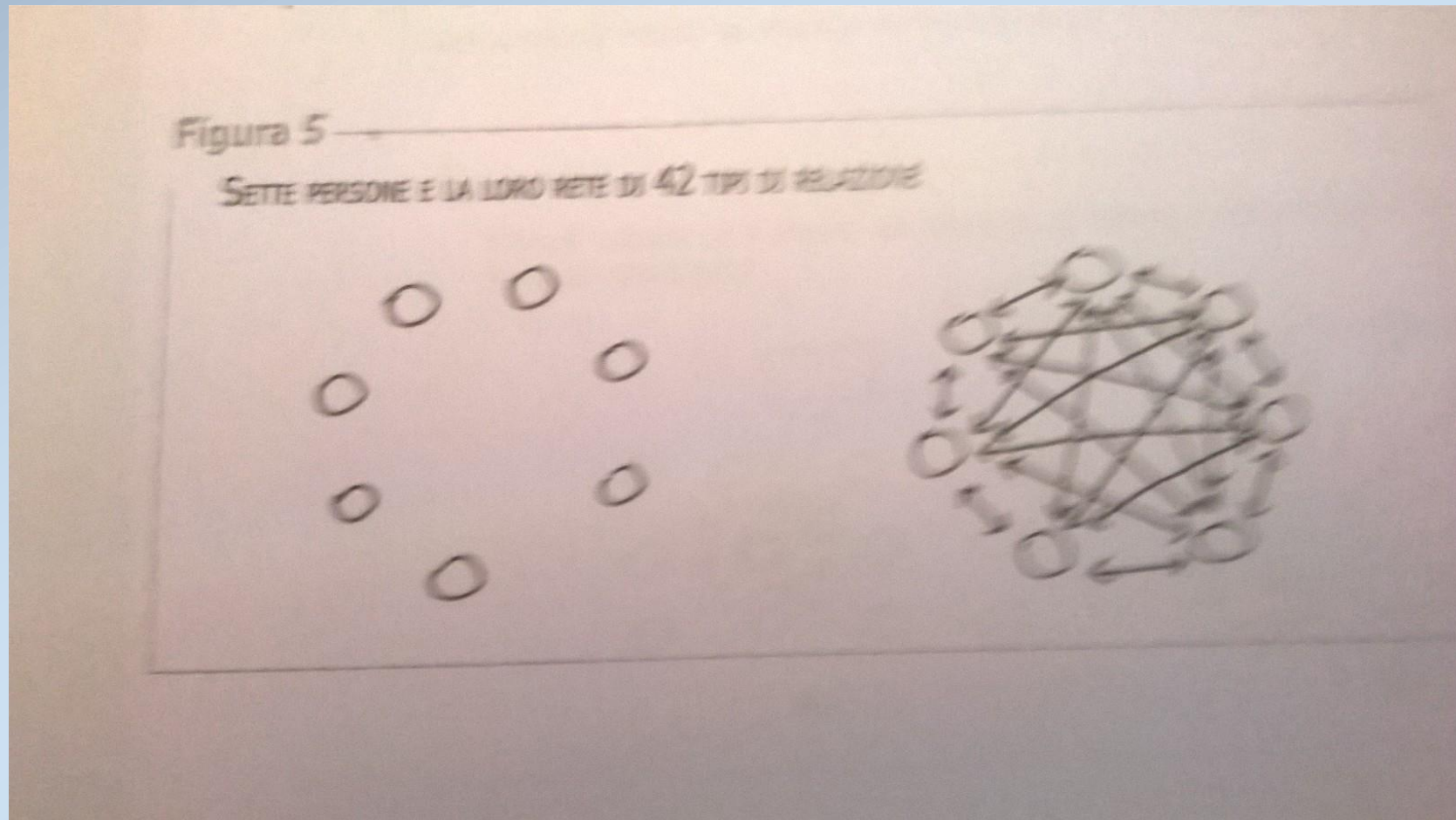
Ognuno raccoglie dei pensieri positivi per i compagni e li scrive su un cartoncino. In un gruppo di 16 studenti, ognuno consegna 15 bigliettini e a sua volta ne riceve 15. Quindi, nell'esperienza sono stati scambiati 220 bigliettini: **la rete delle relazioni presenti nella classe.**

# Adottare una visione sistemica

- All'interno del gruppo non ci sono solo delle persone, ma anche **la rete complessa delle loro relazioni affettive**, la ricchezza dei loro percorsi, il panorama dei loro molteplici punti di vista, la profondità di un pensiero vagliato da molte menti.
- Tale rete dipende dalla nostra capacità di accogliere e valorizzare questa visione sistemica, che bisogna coltivare soprattutto per affrontare le situazioni difficili.
- Quindi più che chiederci soltanto «perché questo studente disturba?» chiediamoci anche
- «Perché questo ragazzo sta giocando in questo gruppo il ruolo di chi disturba sempre?»
- Per esempio in un gruppo di sette persone noi vediamo sette individui, ma il gruppo non è formato solo da loro, quanto dalle relazioni fra le stesse persone. Quindi nel gruppo ci sono 42 tipi di legami!
  - **La trama affettiva contribuisce a creare il clima del gruppo**



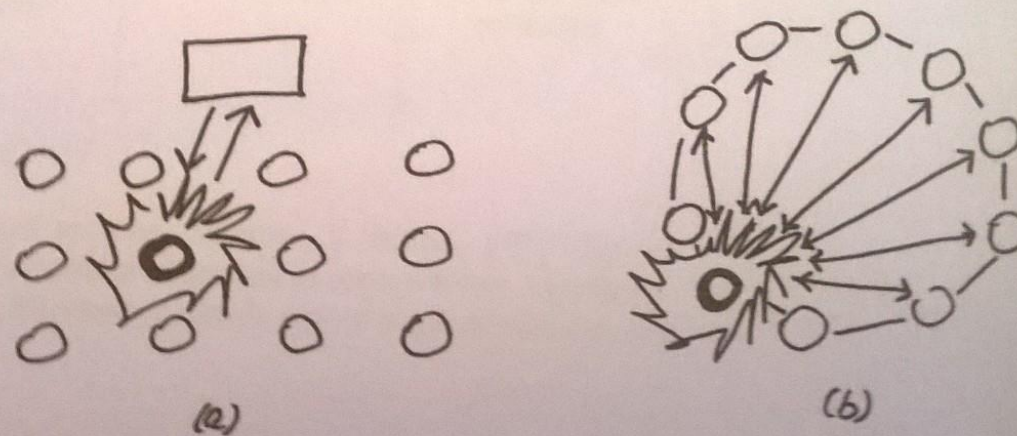
# Sette persone e la loro rete di 42 tipi di relazioni



# Visione lineare e visione sistemica

Figura 6

VISIONE LINEARE (a) E VISIONE SISTEMICA (b) DI FRONTE A UNO STUDENTE CHE DISTURBA  
IN MODO PERSISTENTE

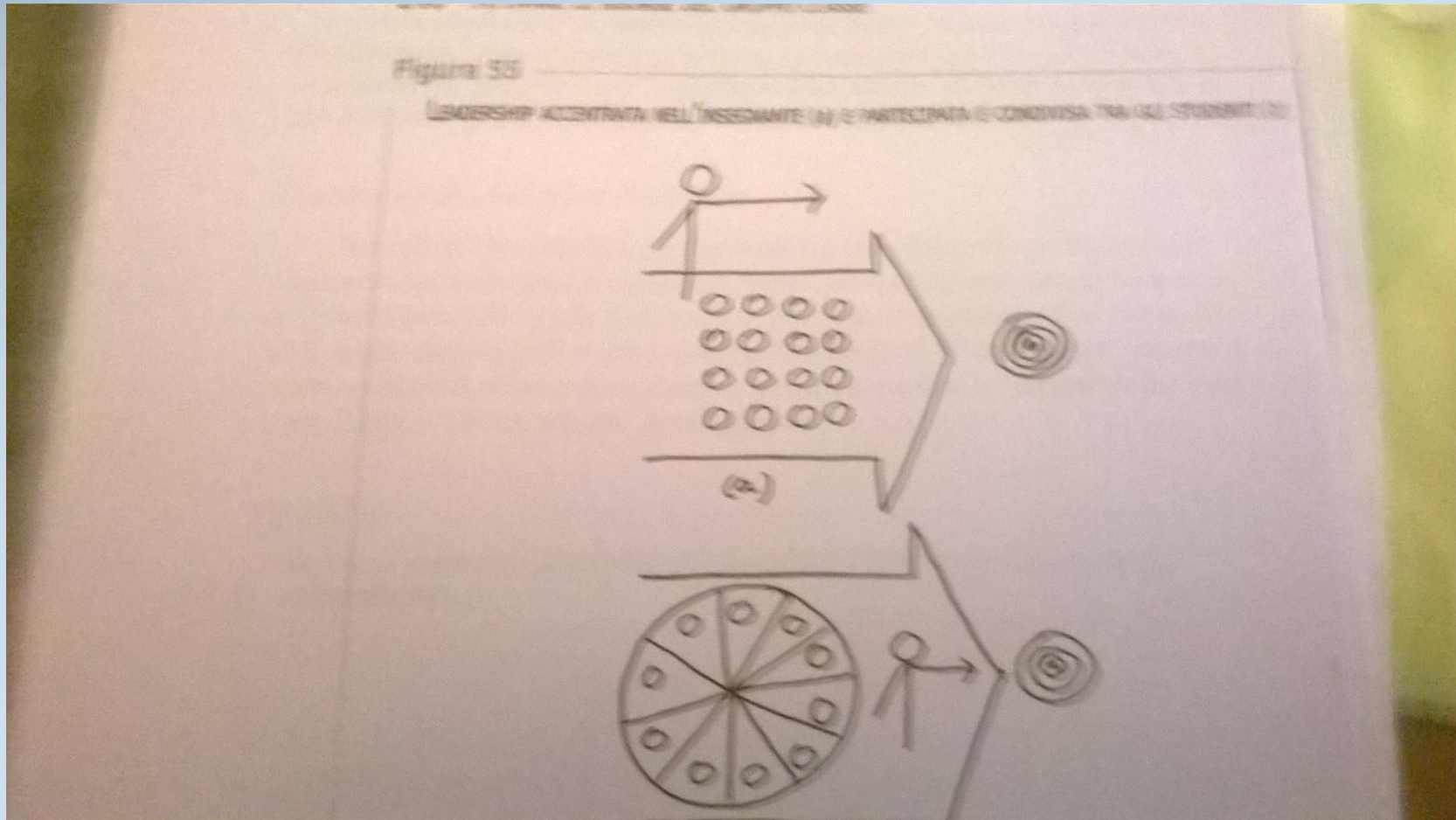


# I tre livelli di considerazione del gruppo classe da parte dell'insegnante

- - Livello **personale**: l'insegnante ha bisogno di sapere come ogni studente vive la sua esperienza nel gruppo classe
- - Livello **interpersonale**: l'insegnante considera il livello delle relazioni interpersonali
- - Livello **sistemico**: la percezione di questo livello permette all'insegnante di percepire non solo i comportamenti individuali, ma anche ruoli, regole, norme, funzioni, orari e programmi stabiliti istituzionalmente dal sistema scolastico. Egli potrà notare come queste caratteristiche sistemiche creino delle conseguenze sul comportamento degli studenti.



# Leadership insegnante: accentrata e partecipata

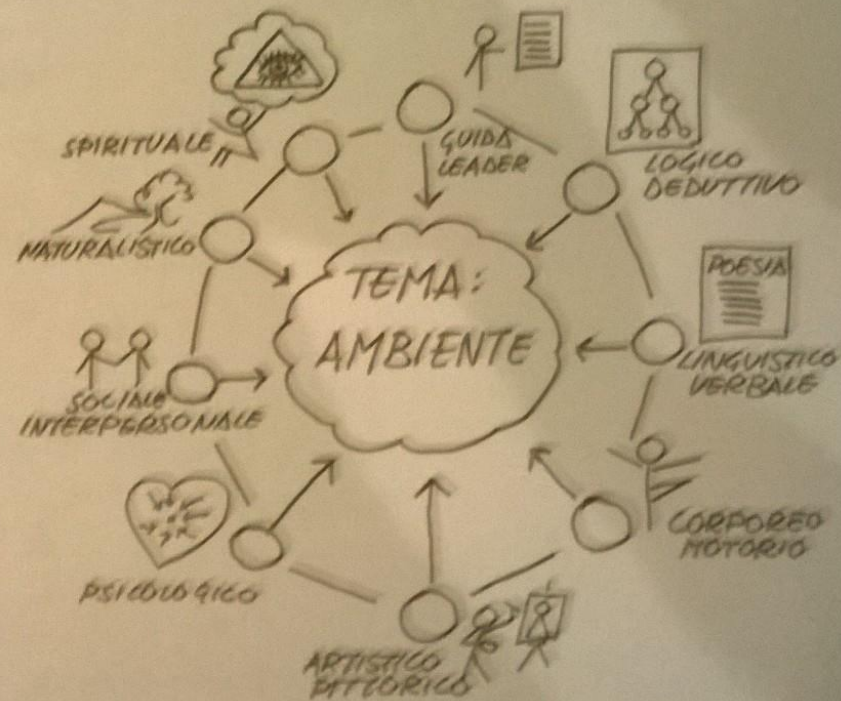


# Attivare le risorse del gruppo classe

356 ATTIVARE LE RISORSE DEL GRUPPO CLASSE

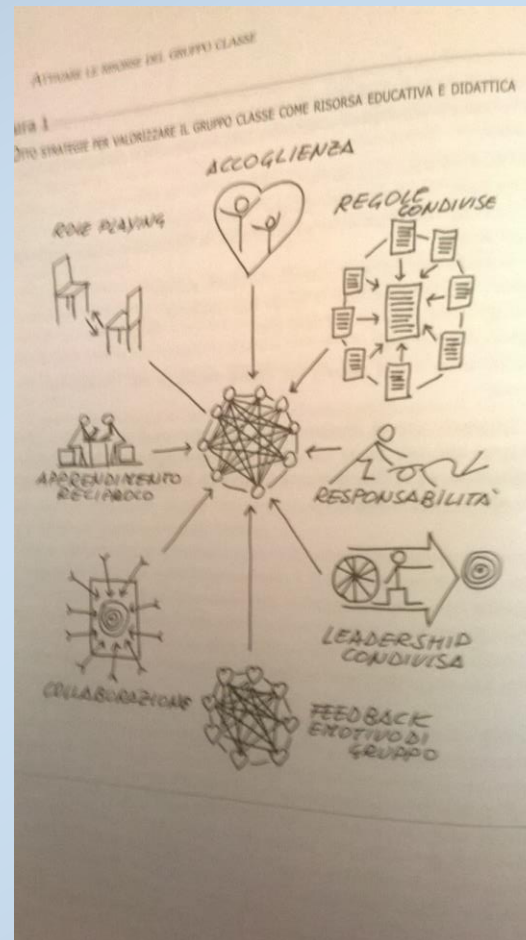
Figura 68

IL GIOCO DEI RUOLI COGNITIVI





# Otto strategie per valorizzare il gruppo classe



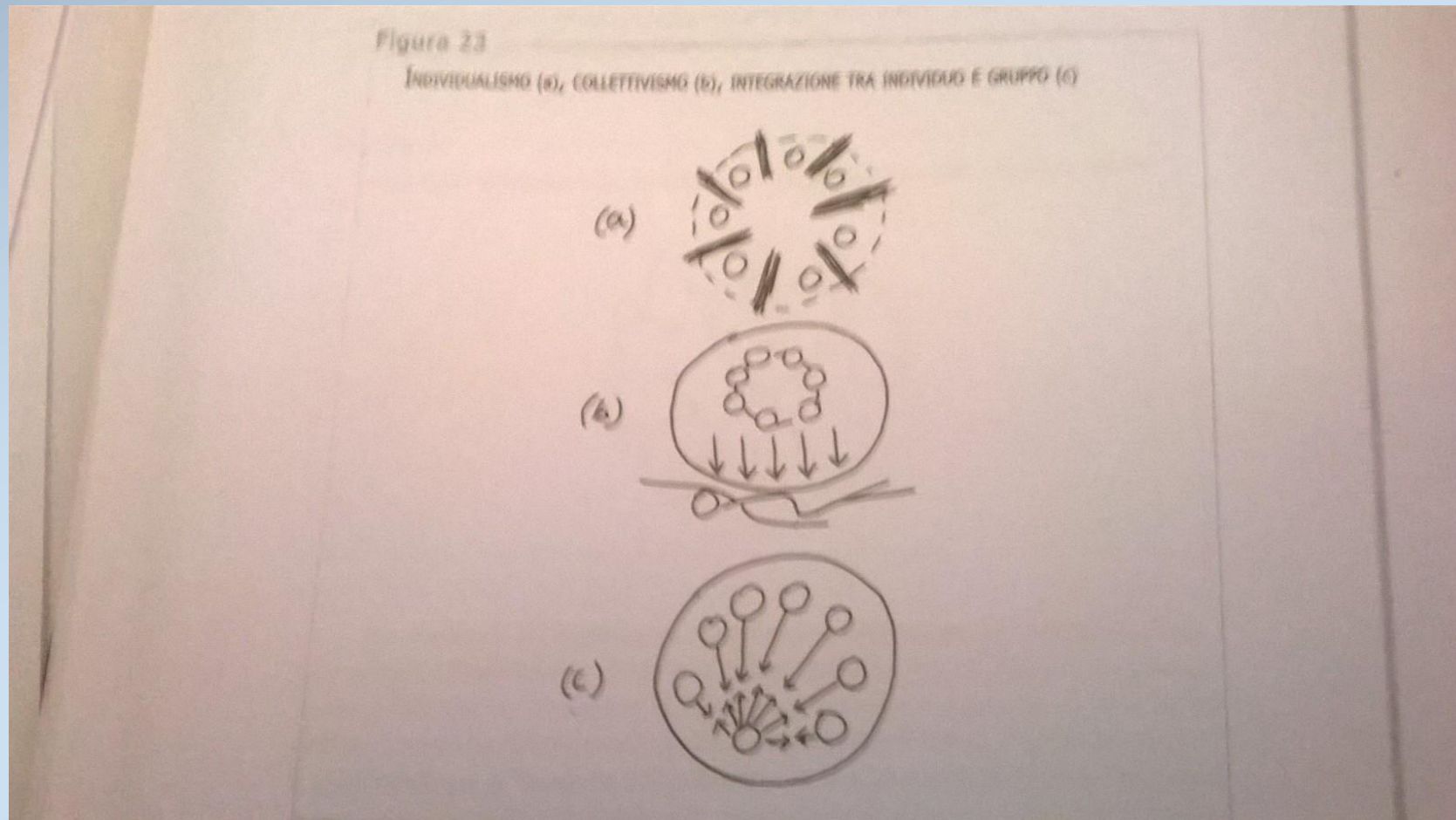
# Il clima di classe

- Il clima di classe è creato dalla rete delle relazioni affettive, dalle molteplici motivazioni a stare insieme, dalla collaborazione in vista di obiettivi comuni, dall'apprezzamento reciproco, dalle norme e modalità di funzionamento del gruppo.
- Il clima di classe non è la somma delle persone che lo compongono-studenti e insegnanti- , ma costituisce una struttura dinamica più ampia, che si ripercuote sui singoli membri.
- Il comportamento all'interno e all'esterno del gruppo è molto differente. Lo studente fuori dal gruppo classe gioca altri ruoli, mentre dentro è coinvolto in una rete di relazioni a cui è spinto ad adattarsi. «*Senatores boni viri. Senatus mala bestia*»(Cic.).
- Il gruppo, con la rete delle sue esigenze e pulsioni, induce a comportamenti diversi da quelli dettati unicamente dalle proprie scelte autonome. E' noto il fenomeno della pressione di gruppo e del conseguente conformismo.

# L'interdipendenza nel gruppo classe

- «Un cambiamento di stato di una parte o di una frazione qualsiasi del gruppo interessa lo stato di tutte le altre» (Kurt Lewin, 1972).
- Il gruppo è un sistema: una variazione di una parte crea un'alterazione nelle altre parti e nella relazione tra le varie parti del sistema stesso. Si può trarre spunto dalla riflessione sull'interdipendenza di Martin Luther King in «La forza di amare» sulla tazzina di caffè: la tazzina arriva dalla Cina, lo zucchero da Cuba, il caffè dal Brasile. Ergo: **tutti siamo interdipendenti.**

# Individualismo, collettivismo, integrazione tra individuo e gruppo

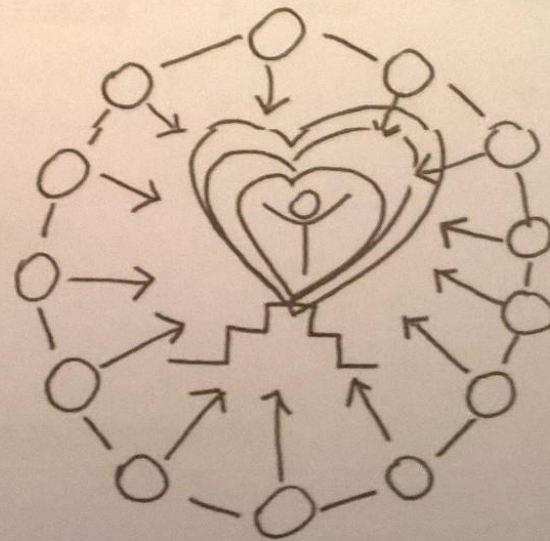




# Diventa te stesso

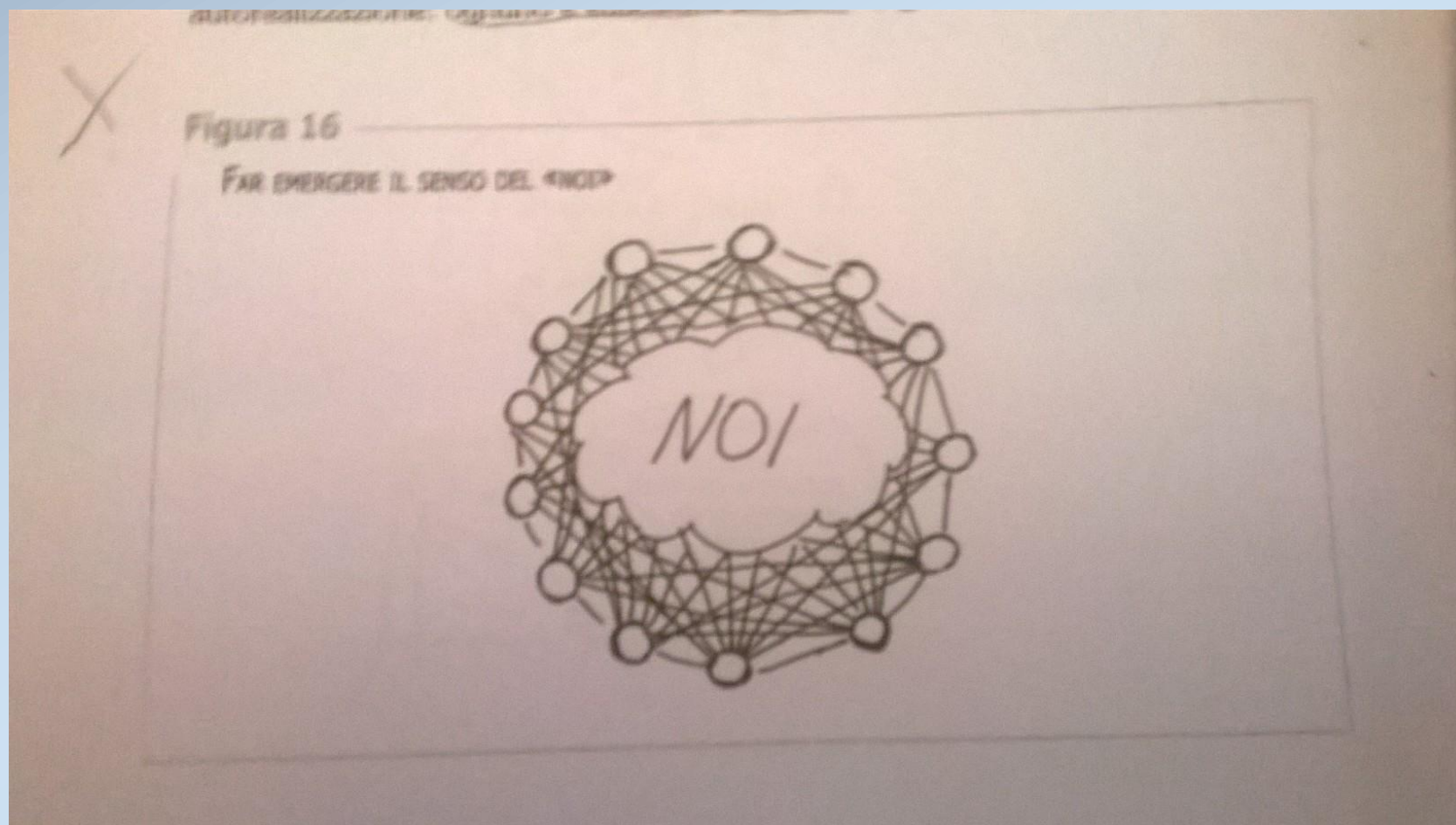
Figura 24

«NOI SIAMO INTERESSATI A TE. CI TENIAMO ALLA TUA AUTOREALIZZAZIONE: DIVENTA TE STESSO»





# Far emergere il senso del «noi»



# Autodescrizione

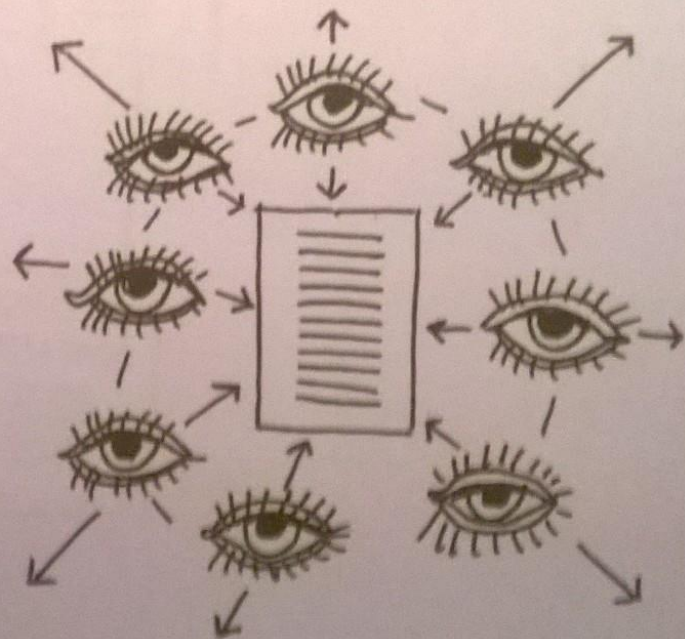
**AUTODESCRIZIONE**

Relazioni con gli altri	Autostima	Chi sono? Identità	Interessi	Risorse
Esperienza	Dove sono? Ruolo e posizione	<b>io</b> La mia persona	Cosa so? Aree di competenza	Lacune
Visione della vita	Talenti	Cosa faccio? Compiti	Difficoltà e problemi	Strategie
Come ero	Come mi vedo	Come gli altri mi vedono	Come vorrei essere	Come mi vedo nel futuro

# La ricchezza dei punti di vista

Figura 34

LA RICCHEZZA DEI PUNTI DI VISTA IN UN GRUPPO AFFIATATO





# LE NUOVE METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO

## Significato

### **Metodologia didattica**

- E' lo studio dei metodi della ricerca pedagogica ed anche lo studio delle modalità dei processi di insegnamento-apprendimento. In sintesi si tratta di azioni strategiche di insegnamento, rese flessibili dal docente in base alle concrete situazioni formative ed alle particolari caratteristiche degli alunni.
- In tutte le discipline (anche in quelle più teoriche) si dovrebbero attivare metodi diversi per:

# Fini delle nuove metodologie didattiche

- In tutte le discipline (anche in quelle più teoriche) si dovrebbero attivare metodi diversi per:
  - - sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi ecc.);
  - -garantire un'offerta formativa personalizzabile (l'allievo che non impara con un metodo, può imparare con un altro);
  - -promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti (alla lunga ogni metodo annoia, soprattutto un adolescente)



# Individuazione delle strategie

- La didattica utilizza diverse strategie, che fanno parte dei modelli di istruzione; alcune di esse sono prevalentemente centrate sul docente, altre fanno leva principalmente sull'allievo.

# Lezione frontale

- E' la forma di didattica più utilizzata e più antica in cui l'insegnante espone in maniera unidirezionale gli argomenti; in questo caso la trasmissione dei concetti è legata all'abilità comunicativa del docente

# Dimostrazione

- La dimostrazione si basa sul principio dell'imitazione ed è l'insegnante che deve fornire la dimostrazione pratica di come si usa un certo strumento o di come si applica una determinata procedura

# Approccio tutoriale

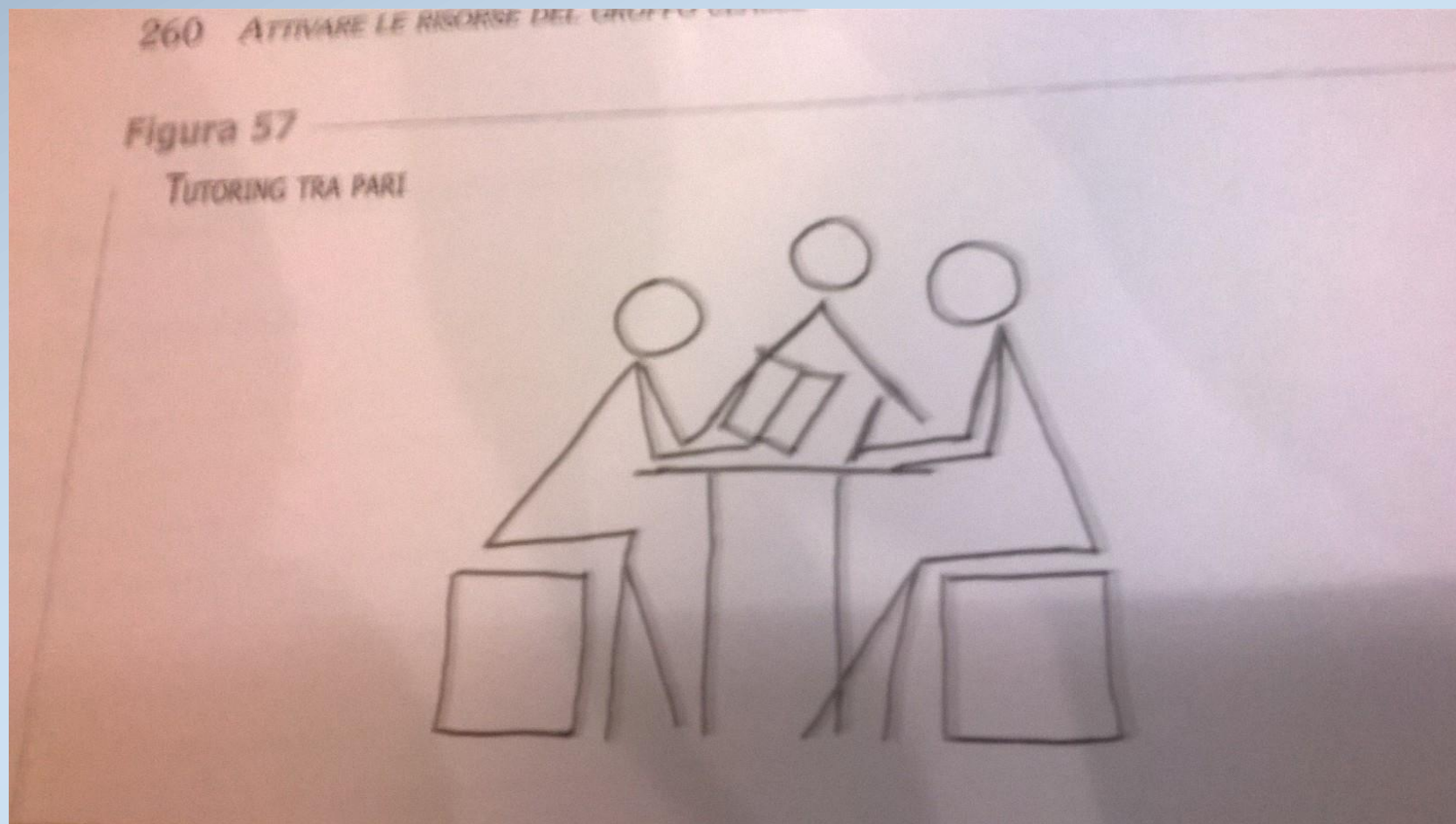
- Si tratta dell'immediata verifica, con domande mirate agli studenti, inerenti alla comprensione dei concetti appena esposti, allo scopo di personalizzare l'apprendimento



# Tutoring tra pari e lavoro di gruppo

- Il lavoro di gruppo è conosciuto e diffuso nella nostra scuola, mentre la strategia dell'apprendimento reciproco è ancora poco nota. Il lavoro di gruppo è inteso come la suddivisione razionale ed economica dei compiti da svolgere, mentre la strategia dell'apprendere insieme consiste nel riconoscere che la nostra rappresentazione cognitiva della realtà è un processo sociale che realizziamo insieme con gli altri: abbiamo bisogno dell'altro per costruire il nostro sapere. Apprendere reciprocamente significa condividere i mondi interiori degli altri, ricchi di contributi, stimoli, suggestioni. Pertanto il tempo dell'elaborazione di gruppo è imprevedibile, mentre quello della lezione frontale è abbastanza misurabile.

# Tutoring tra pari



# Discussione

- Consiste in un confronto di idee tra due o più persone (formatore-allievo e tra allievi). Questo metodo trae le sue origini dalla maieutica di Socrate, che avvicina la realtà attraverso un processo dialettico, appunto il dialogo. Durante la discussione il ruolo del formatore diviene essenzialmente quello di coadiuvatore, aiutando lo studente nel suo apprendimento

# Interdisciplinarietà

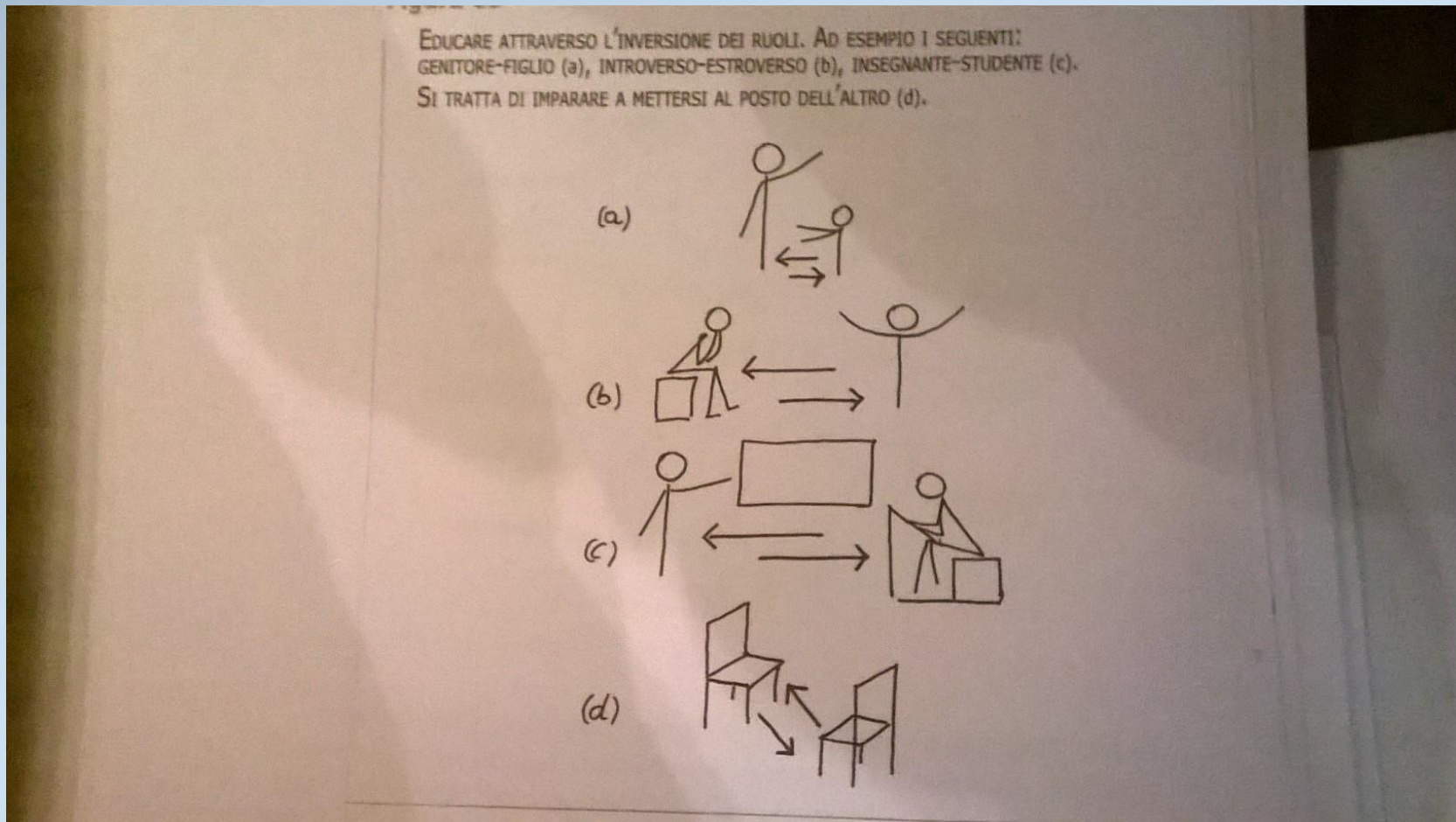
- E' una metodologia didattica che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e 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.

# «*Role playing*»

- Il role playing (gioco o interpretazione dei ruoli) consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede. Il role playing non è la ripetizione di un copione, ma una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze. Il docente è tenuto a rispettare gli studenti nelle loro scelte e reazioni senza giudicare. Come ogni tecnica di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, anche il role playing deve essere utilizzato come tale (a scopi formativi), deve avere delle sequenze strutturate e deve concludersi con una verifica degli apprendimenti.



# Educare attraverso l'inversione di ruoli



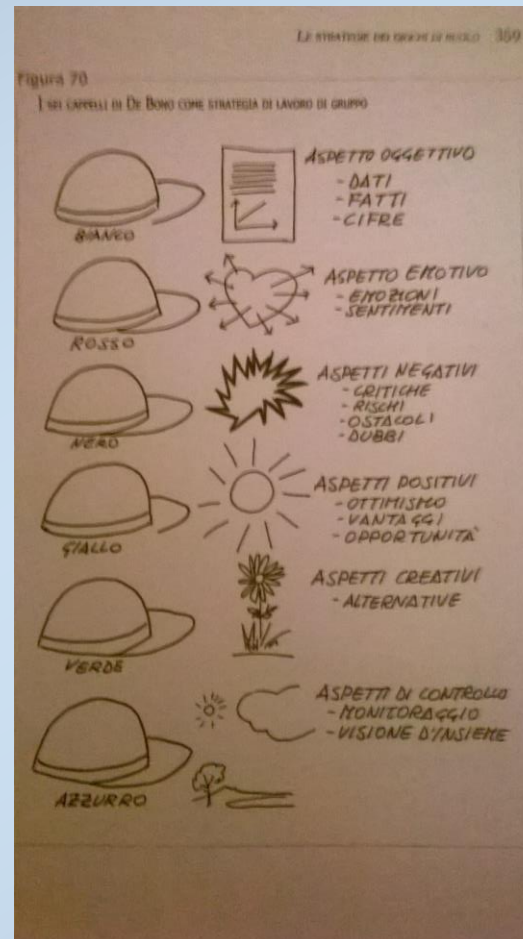
# Alcuni ruoli cognitivi

Figura 69

LE ICONE PER RAPPRESENTARE ALCUNI RUOLI COGNITIVI



# Esercizi di creatività





# Azione nel labirinto (*action maze*)

- Anche questa tecnica è stata ampiamente rivisitata con l'avvento delle reti e delle tecniche di navigazione. In questo caso l'allievo fa ricerca e, ad ogni nodo, deve valutare l'importanza e il senso della nuova informazione, prendendo continue decisioni sulle strade da intraprendere o da scartare (Internet è un vero e proprio labirinto). Accanto alle competenze decisionali, la tecnica del labirinto in rete richiede anche approfondite competenze autovalutative e orientative.

# Studio di caso 1)

- anatomia della complessità. Lo studio di caso consiste nella descrizione dettagliata di una situazione reale. Con esso si intende sviluppare negli studenti le capacità analitiche necessarie per affrontare sistematicamente una situazione complessa di cui sono fornite tutte le indicazioni fondamentali. Con lo studio di caso si presenta agli studenti la descrizione di una situazione reale (e in quanto tale complessa), frequente o esemplare. La situazione da esaminare può anche riguardare un caso problematico, ma bisogna non dimenticare che l'obiettivo di questa tecnica non è quello di risolvere un problema, bensì quello di imparare ad affrontare le situazioni e i problemi, ad individuarli e a posizionarli. La descrizione viene consegnata agli studenti che, dapprima, studiano il caso individualmente e poi lo discutono in gruppo, moltiplicando così le alternative di approccio al caso stesso.



# Studio di caso 2)

- Accanto allo sviluppo delle capacità analitiche, il metodo dello studio di caso presenta anche altri importanti aspetti formativi, se utilizzato come tecnica di gruppo. L'interazione fra gli studenti, infatti:
- favorisce la conoscenza delle altre persone, scoraggiando dall'emettere semplicistici giudizi nei loro confronti;
- permette di capire come le stesse situazioni o problemi possano essere valutati in modo diverso da persone diverse;
- consente di abbattere facili generalizzazioni, utili soltanto come difese individuali;
- sensibilizza e forma alla interazione e alla discussione creando condizioni che facilitano una migliore comprensione reciproca;
- mette in evidenza le difficoltà che presenta il pensare ad un problema reale e il giungere ad una eventuale soluzione di gruppo.
- All'inizio delle esperienze con i casi gli studenti sono ansiosi di conoscere le risposte ai vari interrogativi e le soluzioni adottate nella realtà. Dopo un po' comprendono che è più importante imparare il processo di analisi per arrivare alla soluzione piuttosto che "indovinare" la soluzione in sé.

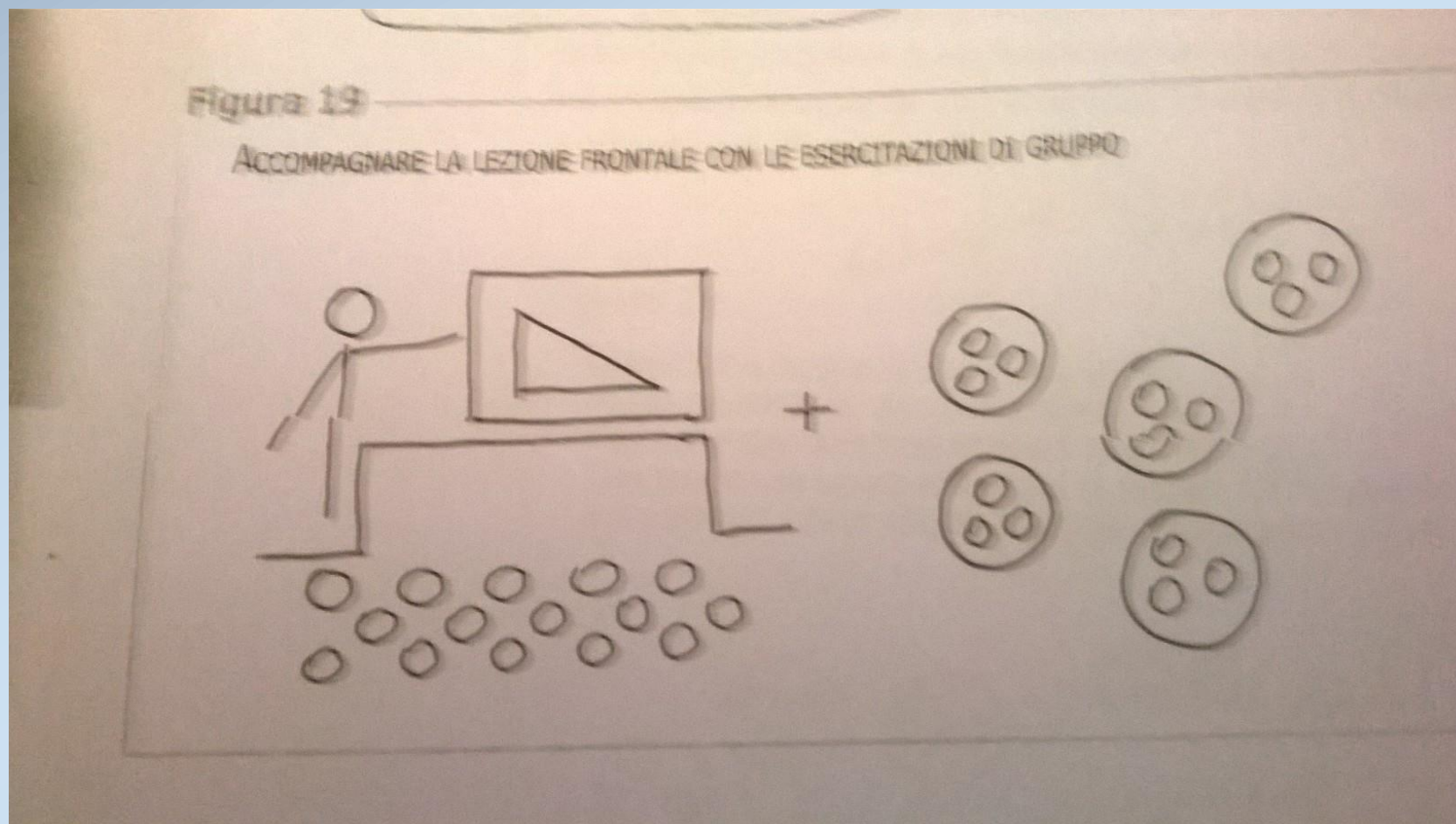
# L'«incident»

- L'incident può essere considerato una variante dello studio di caso, benché si differenzi da esso sia per l'oggetto di studio che per la tecnica didattica. L'oggetto dell'incident, infatti, è sì una situazione reale, ma è una situazione di emergenza, in procinto di esplodere, può diventare un incidente di percorso. Anche con l'incident, quindi, gli studenti devono dimostrare competenze analitiche, e non soltanto per individuare le strategie di approccio, ma soprattutto per sviluppare le abilità decisionali atte a superare favorevolmente l'emergenza. Anche nell'incident, come con lo studio di caso, il docente predispone accuratamente tutti gli elementi connessi alla situazione per poter effettuare una presentazione chiara e sintetica agli studenti; la progettazione dell'intervento, pertanto, è analoga a quella dei casi. Nell'incident, però, varia la tecnica didattica. La descrizione non richiede che qualche minuto poiché il materiale presentato agli studenti è volutamente mancante di molti elementi.

# Apprendimento cooperativo

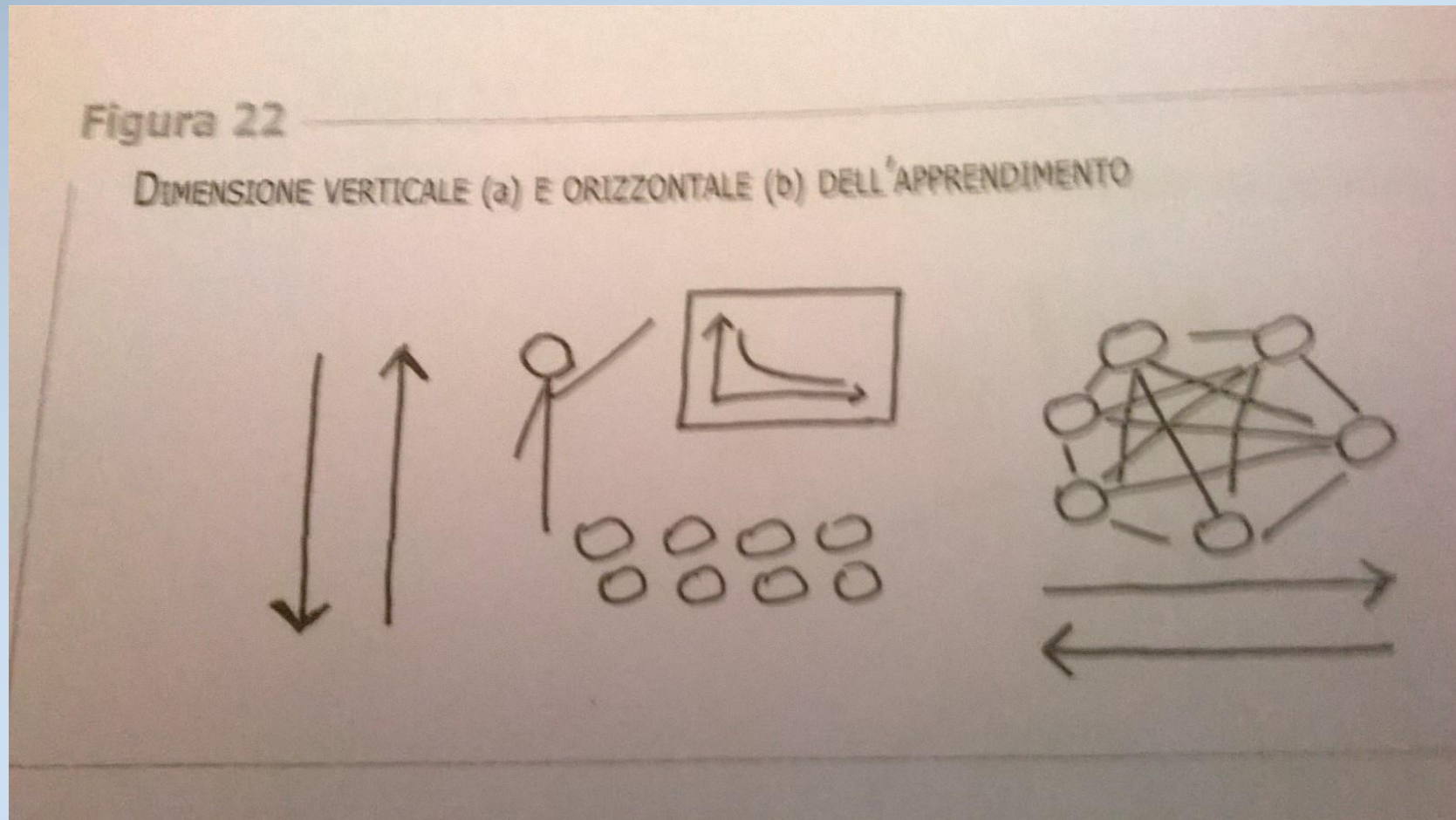
- L'apprendimento cooperativo è un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze. Apprendere in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo, ma anche per quanto riguarda l'attivazione dei positivi processi socio-relazionali, 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. A seconda dell'attività da svolgere, il docente può creare lui stesso i gruppi, che potranno essere di livello, di compito, elettivi, misti, oppure lasciare gli studenti liberi di unirsi in gruppo.

# Esercitazioni di gruppo





# Dimensione verticale ed orizzontale dell'apprendimento





# «Circle time»

- Il circle time è 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 di 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 delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

# «Problem solving» 1)

- **CHE COSA E'**
- Il problem solving è l'insieme di tutti i metodi e le tecniche di soluzione dei problemi e delle relative strategie da mettere in atto. Per problema (dal greco *pròblema*, da *proballo* = metto avanti, propongo) intendiamo:
  - una questione da risolvere partendo da elementi noti mediante il ragionamento
  - un problema di aritmetica, di geometria, di algebra. I dati del problema sono in questo caso gli elementi noti
  - una questione, situazione difficile o complessa di cui si cerca la soluzione (circolare in auto è un problema).

## «Problem solving» 2)

- A tal proposito è indispensabile che il problema sia ben posto (eventualmente in seguito ad una sua ri-formulazione) e sia stato ben compreso (vedere problem setting o problem posing).
- In letteratura si trovano diverse schematizzazioni del processo di problem solving, se ne possono presentare due tra le più utilizzate:
  1. la prima è sintetizzata nell'acronimo F.A.R.E. e afferma che i passi per risolvere un problema possono essere così schematizzati:

# «Problem solving» 3)

<b>FASI</b>	<b>OPERAZIONI MENTALI</b>	<b>RISULTATI</b>
Focalizzare	Selezionare il problema Verificare e definire il problema	Descrizione scritta del problema
Analizzare	Decidere cosa è necessario sapere Raccogliere i dati di riferimento Determinare i fattori rilevanti	Valori di riferimento Elenco dei fattori critici
Risolvere	Generare soluzioni alternative Selezionare una soluzione Sviluppare un piano di attuazione	Descrizione della soluzione del problema Piano di attuazione
Eseguire	Impegnarsi al risultato aspettato Eseguire il piano Monitorare l'impatto	Impegno organizzativo Piano eseguito Valutazione risultati

# «Problem solving» 4)

- 2. la seconda altrettanto famosa risale a Lasswell ed era usata fin dagli anni 30 nel giornalismo. Si basa su cinque W e due H che schematizzano i passi necessari per affrontare la soluzione di un problema:
- **Who** – chi è il referente o il committente, a chi ci si rivolge
- **What** – che cosa si deve fare (progetto)
- **Where** – dove si deve intervenire
- **When** – quando va fatto
- **Why** – perché si fa (obiettivo)
- **How** - come si deve fare – questo è lo sviluppo stesso del progetto.
- **How much** – quanto si può spendere.



# Metodo euristico

- 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 ed attivo suo coinvolgimento nei percorsi di ricerca e d'interpretazione. Così operando, l'alunno padroneggia le conoscenze acquisite ed è in grado di utilizzarle nelle fasi di apprendimento successivo.

# Metodo euristico-partecipativo 1 )

- **METODO EURISTICO-PARTECIPATIVO: la ricerca-azione in classe.** Lo scopo della ricerca-azione è il cambiamento, delle persone, delle relazioni, del contesto. Metodologicamente il ciclo della ricerca-azione comprende le seguenti fasi:
- Identificazione dei problemi da risolvere, delle cause di quei problemi, dei contesti e degli ambienti in cui i problemi si collocano, delle risorse a disposizione e dei vincoli che costringono a fare determinate scelte.
- Formulazione delle ipotesi di cambiamento e dei piani di implementazione.
- Applicazione delle ipotesi nei contesti-obiettivo dei piani formulati, (non si parla più, ma si agisce).
- Valutazione dei cambiamenti intervenuti e revisione dei progetti e dei piani adottati.
- Approfondimento, istituzionalizzazione e diffusione capillare delle applicazioni con valutazione positiva.

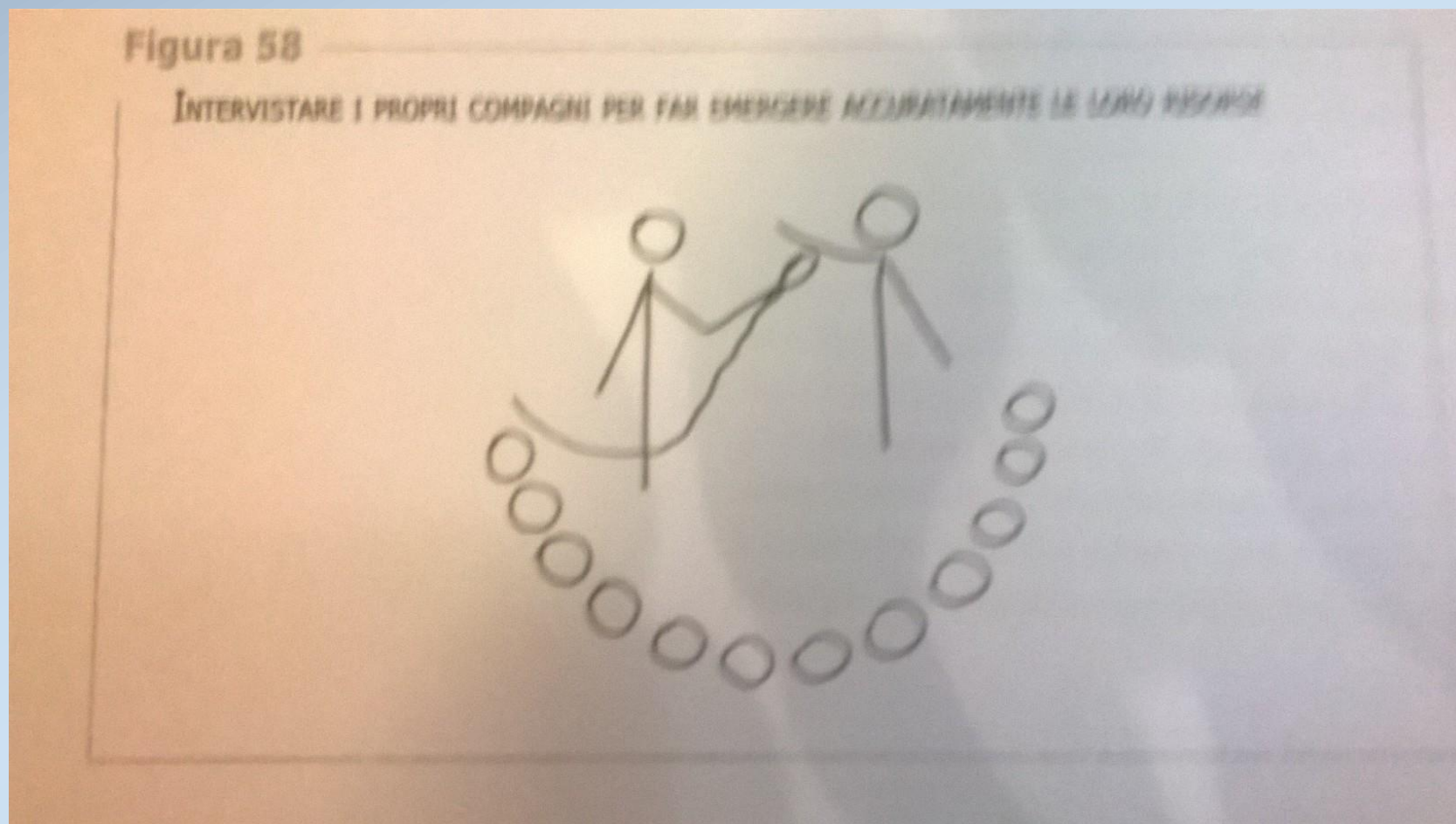
# Metodo euristico-partecipativo 2)

- Con la ricerca-azione gli studenti comprendono la complessità dei sistemi in cui l'uomo interviene, la fluidità delle ipotesi progettuali e in particolare:
- l'ammutinamento delle variabili: quando interviene il fattore umano è alquanto difficile isolare e bloccare le variabili;
- la parzialità del punto di vista del ricercatore e il conseguente bisogno di comparare tutti i punti di vista, la relatività del singolo non è più un limite, ma si trasforma in valore se tutti gli attori sono ricercatori;
- la necessità di immergersi nella situazione studiata facendo ricerca sulla situazione-problema, lo studente fa ricerca su se stesso; con la ricerca-azione non si è esterni, distaccati, ma coinvolti, corresponsabili);
- la presa in carico di percorsi euristici di ricerca.

# L'intervista

- L'intervista viene definita come “ *Scambio verbale fra due persone, una delle quali cerca, ponendo delle domande più o meno rigidamente prefissate, di raccogliere informazioni o opinioni dall'altra su un particolare tema*” (Mantovani, 1995). Il ruolo dell'intervistatore sarà quello di orientare l'intervista attraverso l'ascolto attivo, nell'ambito di una comunicazione che dovrà avere obiettivi espliciti. L'intervistatore dovrà manifestare il suo rispetto per l'intervistato, che dovrà sentirsi accettato e non giudicato.

# Intervistare i propri compagni





# Progettazione 1)

- Il progetto nasce da un'idea che trova base e fondamento dal contesto o da un'esigenza (fabbisogno). Scrivere un progetto significa focalizzare e organizzare l'idea negli elementi della progettazione: analisi del contesto, focalizzazione delle azioni, analisi della fattibilità e sostenibilità, ecc.

-

# Che cosa si trova in un progetto 2)

- Il CHI: gli attori del progetto sono i soggetti, le persone che partecipano al progetto (partner transnazionali, membri dello staff, beneficiari finali, stakeholders, ecc.). Regola n.3. Il progetto deve prevedere (emergere con chiarezza) il contributo e la partecipazione attiva di tutti gli attori che sono coinvolti.
- Il DOVE: significa non solo il/i luogo/luoghi fisico/i, l'ambito geografico e tematico in cui svolgere il progetto, ma anche lo scenario, il contesto socioeconomico. Regola n.4. Il progetto deve riportare dati, cifre e studi appropriati (citando le fonti) circa il fabbisogno descritto, o buone prassi attivate, ecc.
- Il PERCHÉ: è necessario definire esattamente lo scenario (esigenza o problema) a cui il progetto vuol contribuire. Regola n.5. E' sempre bene porsi la domanda "Perché questo progetto serve e potrà funzionare. Perché il progetto dovrebbe risultare fattibile e sostenibile?", in quanto – come vedremo in seguito - ci permette di individuare chiaramente gli obiettivi, le azioni e i risultati attesi. In un gruppo di progettazione è sempre bene che qualcuno chieda: "Perché abbiamo pensato a questo interlocutore? Perché stiamo facendo questa ipotesi? Perché pensiamo a questa attività in questo momento?"

# Che cosa si trova in un progetto 3)

- Gli OBIETTIVI: debbono essere SMART (Specific: Specifici; Misurable: Misurabili; Achievable: Raggiungibili; Result-oriented: Orientati al risultato; Time-related: definibili temporalmente). Regola n.6. È fondamentale che gli obiettivi siano coerenti con l'analisi che è stata svolta rispetto al problema od esigenza individuata, ma anche in linea con i risultati che ci attendiamo di raggiungere. Gli obiettivi sono una importante garanzia nelle fasi di sviluppo e monitoraggio oltre che nella importante fase di valutazione (ne parleremo più avanti). Ovviamente, gli obiettivi se troppo generici non permettono una reale gestione e realizzazione del progetto.
- Il COME/COSA: come facciamo a realizzare il progetto? Il come rappresenta la metodologia che intendiamo utilizzare il cosa è la sua traduzione in attività, azioni e tempi. Il come/cosa deve essere quanto più dettagliato possibile. Regola n.7. Descrivere specificatamente l'azione: il chi fa cosa quando e come! È il famoso Piano di Lavoro. In questo modo, siamo in grado di definire anche gli specifici ruoli di ciascun soggetto coinvolto. Attraverso un chiaro piano di lavoro siamo in grado di far emergere: metodologie innovative, la scientificità delle nostre proposte, il vero valore aggiunto strategico nella costruzione del partenariato europeo , ecc.

# Che cosa si trova in un progetto 4)

- Regola n.8. Non sottovalutare mai i "prodotti" del progetto (testimonianze, raccolte filmate o fotografiche, report, documenti scritti, ecc.) sono, sempre, estremamente importanti in quanto elementi fondamentali per ottenere una buona trasferibilità (ovvero la capacità di attuazione del medesimo progetto da parte di altri soggetti in contesti simili)
- Il BUDGET: la parte economica del progetto. Regola n. 10. E' fondamentale verificare la fattibilità e sostenibilità economica del progetto. Generalmente, allegato alla call (o internamente ad essa) sono inserite le regole di predisposizione del budget (costi ammissibili, massimali, ecc.), le indicazioni di tranche dei finanziamenti (utile a programmare le tempistiche di spesa: costoriented!!!). .

# Descrizione di un progetto 4)

- Per essere concreti ... con il termine progetto si identifica il complesso di attività correlate tra loro che partendo da uno scenario portano al conseguimento di un risultato (rispetto a degli obiettivi) in un determinato tempo e con determinate risorse e costi.
- Un progetto presenta/contiene, quindi, le seguenti principali caratteristiche/elementi: □ obiettivi generali (che si rifanno alle politiche europee ... ai documenti strategici che bisogna conoscere e studiare!!!!) :



# Caratteristiche di un progetto 5)

- obiettivi specifici (che si rifanno alle priorità della call ... non dobbiamo inventarceli!!!!) □ durata definita (sempre rispettando le indicazioni date dalla call!) □ risorse economiche e/o umane definite (nella call sono presenti le possibilità di spesa che ci vengono date!!!) □ attività chiare (anch'esse spesso ci vengono "suggerite" dalla call!!!); □ la metodologia (è importante fare riferimento ai dei modelli "riconosciuti-validati") □ la valutazione intermedia e finale (interna: monitoraggio delle attività e verifica del raggiungimento degli obiettivi; esterna: valutazione del processo progettuale e verifica dell'impatto nel contesto di riferimento) □ la promozione e disseminazione (i mezzi di comunicazione attuali ci permettono di poter essere davvero efficaci nel costruire un piano di comunicazione: sitiweb, newsletter, network sociali, video, ecc.) □ il management: dobbiamo dimostrare che il leader ha delle buone capacità (ed esperienze pregresse) di coordinare le attività progettuali ... ma anche si vuole attivare un forte coordinamento "condiviso" con i partner progettuali (coordination board)

# «Project work»

- **DEFINIZIONE:** *E' un progetto professionale realizzato in aula dai corsisti al termine di un ciclo di lezioni.*
- **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.*
- **FINALITA':** *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.*

## Simulazione 1)

- In questo caso vengono simulate situazioni concrete con cui interagire, in ambiente protetto, controllato e privo di rischi

# Simulazione 2)

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

# «*Brain storming*» 1)

- Brainstorming (Tempesta di Idee):  
rappresenta il metodo di apprendimento che conferisce maggiore libertà al discente, che può esprimersi in modo del tutto privo di vincoli e senza il rischio di ricevere critiche, in relazione ad un determinato argomento



## «Brain storming» 2)

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

# «Brain storming» 3)

- **AZIONI IMPIEGATE:** *Le azioni si possono così schematizzare:*
- - *la definizione e la scomposizione del problema*
- - *l'identificazione degli interventi che richiedono un' analisi con risoluzioni di tipo creativo e quelli che richiedono interventi di tipo tradizionale*
- - *la produzione delle nuove idee*
- - *la decisione e la valutazione delle idee ( per queste due ultime fasi i gruppi non devono superare le 6/10 unità e nel loro interno essere molto eterogenei )*
- - *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.*

## «Brain storming» 4)

- **FINALITA':**
- *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.*

# CONCLUSIONE

- In pratica la scuola pubblica odierna è organizzata facendo riferimento su di un complesso mix di metodi e teorie pedagogiche, che traggono origine dagli studi e dalle esperienze del novecento. Il rapido divenire della conoscenza, necessita sempre di più l'acquisizione e la messa in opera di modelli formativi fluidi e dinamici, in grado di adattarsi al meglio alle esigenze di apprendimento, che per tipologia, varietà di contenuti e livello di specializzazione, richiede approcci metodologici sempre più evoluti ed efficaci...

# Gianni Rodari in «Una lettera ai bambini»

- *«E' difficile fare le cose difficili:*
- *parlare al sordo,*
- *mostrare la rosa al cieco.*
- ***Bambini, imparate a fare le cose difficili,***
- *dare la mano al cieco,*
- *cantare per il sordo,*
- ***liberare gli schiavi che si credono liberi***