

Eccone alcune.

INTERDISCIPLINARIETA'.

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.

Secondo Edgar Morin , occorre *“allenare il pensiero dei bambini e degli adolescenti a dare un senso alla frammentarietà delle informazioni, a ritrovare il filo rosso che connette le parti, anche imparando a selezionare ciò che è importante e scartando ciò che è superfluo”*.

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.**

ROLE PLAYING

Il role playing (gioco 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 è 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.

COOPERATIVE LEARNING

Un'ottima metodologia inclusiva è il **cooperative learning**, che permette una "costruzione comune" di "oggetti", procedure, concetti. **Non è solo «lavorare in gruppo»**: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perchè si realizzino le condizioni per un'efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
- responsabilità personale
- interazione promozionale faccia a faccia
- importanza delle competenze sociali
- controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
- valutazione individuale e di gruppo

Esiste anche una forma di Cooperative Learning Informale, che rappresenta il ponte tra attività tradizionali e attività strutturate in Cooperative Learning. Con Cooperative Learning Informale si indicano i vari modi di lavorare in gruppo (più o meno specifici) che possono precedere o seguire una presentazione o spiegazione da parte dell'insegnante, un'esercitazione individuale, ecc. Esempi di Cooperative informale sono: la discussione a coppie prima della lezione; la preparazione alla lezione a coppie; il *brainstorming* a gruppi e poi collettivo; la presa di appunti e/o la schematizzazione a coppie; l'auto/eterovalutazione in coppie.

Il Cooperative Learning Informale è legato ad attività di durata breve, che possono essere adattate alle lezioni tradizionali.

PEER EDUCATION o EDUCAZIONE TRA PARI

È una metodologia che si sta diffondendo soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente i ragazzi direttamente nel contesto scolastico, con

l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le life skills, cioè quelle abilità di vita quotidiana necessarie affinché ciascuno di noi possa star bene anche mentalmente.

In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "*star bene*", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore.

Il peer non è un professore, non è esperto di un sapere scientifico preciso, ma sa gestire le relazioni: il suo ruolo è di mediazione ed è per questo che è percepito come parte del gruppo.

Il peer educator è un ragazzo comune, con una consapevolezza maggiore dei processi comunicativi che si verificano nel gruppo dei pari. Uno dei punti di forza della peer education è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe.

Il peer da solo non trasforma nulla, ma è stimolo stesso della partecipazione: la classe, durante gli interventi, è coinvolta ed esortata nell'elaborazione dei vissuti e delle esperienze.

La peer education dà agli adolescenti la possibilità di trovare uno spazio dove parlare di sé e confrontare le proprie esperienze "alla pari". Fa entrare lentamente la vita nella scuola: sono i peer a trasmettere e condividere esperienze, dubbi e incertezze con i pari. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica scolastica.

Come costruire un intervento di peer education?

La progettazione comprende una serie di fasi:

- analisi dei bisogni dei destinatari
- analisi delle risorse disponibili
- finalità e obiettivi per rispondere ai bisogni dei destinatari
- definizione del gruppo di lavoro
- individuazione dei peer educator (secondo criteri fissati sulla base degli obiettivi stabiliti)
- formazione dei peer educator
- progettazione e realizzazione degli interventi progettati
- realizzazione degli interventi tra pari
- valutazione

Selezionati i peer educator, il gruppo ottenuto viene formato, utilizzando modalità interattive, come brainstorming, giochi di ruolo, giochi cooperativi che aiutano i peer educator sia ad ampliare le loro conoscenze relative ai vari comportamenti sia ad accrescere le abilità affettive, relazionali e comunicative utili a raggiungere i loro pari destinatari del progetto. Dal gruppo dei pari l'adolescente si sente compreso e sicuro e può sperimentare la propria autoefficacia, condividere esperienze ed emozioni.

Sulla base dell'esperienza di formazione, delle conoscenze e delle competenze in essa maturate, delle caratteristiche specifiche dei destinatari, i peer educator progettano e realizzano iniziative connesse con i temi del progetto, utilizzando gli strumenti di comunicazione che ritengono più adatti ai loro pari. In questa fase, i peer educator possono, ad esempio, realizzare un video sul tema scelto, distribuire volantini, organizzare laboratori di animazione o un ciclo di conferenze, etc.

La valutazione consiste nel verificare se i ragazzi sono diventati protagonisti e responsabili in prima persona della propria educazione.

FLIPPED CLASSROOM o CLASSE CAPOVOLTA

L'approccio didattico del tipo **"insegnamento capovolto"** è quella di fare in modo che i ragazzi possano studiare prima di fare lezione in classe, anche attraverso dei video. Può sembrare banale, ma questo approccio, assegnando flessibilmente ad altri tempi e spazi la fase di trasmissione delle conoscenze, consente di "liberare" in classe un'incredibile quantità di tempo e, quindi, di poter curare maggiormente il momento del reale apprendimento, significativo, con il supporto di un **docente-facilitatore**.

La **flipped classroom** (o insegnamento capovolto) consiste, infatti, nell'invertire il luogo dove si fa lezione (a casa propria anziché a scuola) con quello in cui si studia e si fanno i compiti (a scuola e non a casa).

L'idea-base è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori.

In questo contesto, **il docente diventa una guida**, una specie di "mentor", il regista dell'azione pedagogica.

A casa viene fatto largo uso di video e altre risorse e-learning come contenuti da studiare, mentre in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono attività laboratoriali.

In un approccio didattico di questo tipo, in cui allo studente viene richiesto di farsi carico in prima persona del proprio processo di apprendimento, **lo studente "impara ad imparare"** e diventa più facilmente una persona "attiva".

Ricordiamo, però, che essere «attivi» è un'opzione dell'io e richiede anche allo studente di prendersi sul serio, mettersi in gioco, lasciarsi sfidare, poter ripartire in caso di errore ... cioè un atteggiamento positivo, che può essere solo lo specchio di un atteggiamento positivo dell'adulto che ha davanti (genitore o professore).

Facciamo un esempio: come spiegare le regole per scrivere una poesia

Il procedimento classico è il seguente:

- spiegazione del concetto di poesia e la poesia in letteratura
- esempi di scrittura poetica
- esercizi a casa di scrittura poetica
- interrogazione su quanto appreso.

A casa, però, il ragazzo potrebbe accorgersi di avere difficoltà a fare il compito da solo e, dopo qualche tentativo, potrebbe stancarsi e scoraggiarsi.

Col metodo capovolto si potrebbe fare così:

- visione a casa di un video che mostra quali sono le idee e le tappe fondamentali per scrivere una poesia, con esempi pratici
- esercizi in classe di scrittura poetica in gruppo o singolarmente
- verifica delle competenze.

DIDATTICA LABORATORIALE

La didattica laboratoriale, già presente nella pedagogia dell'attivismo di Dewey, è **naturalmente attiva**.

Essa privilegia l'apprendimento esperienziale *“per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”*, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere.

La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo.

Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali.

Questa didattica si basa sui bisogni dell'individuo che apprende; promuove l'apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze.

Grazie ad attività di tipo laboratoriale (che si possono svolgere semplicemente nell'aula o in ambienti con attrezzature particolari), in cui gli studenti lavorano insieme al docente, si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

Per approfondimenti:

- Croce, Lavanco, Vassura (a cura, 2011), *Prevenzione tra pari. Modelli, pratiche e processi di valutazione*. FrancoAngeli, Milano.
- Croce, M. & Gnemmi, A. (2003). *Peer education. Adolescenti protagonisti della prevenzione*. Franco Angeli, Milano.
- Landi M. (2004). "Educazione paritaria". In *Peer educator. Istruzioni per l'uso*, Franco Angeli, Milano, p. 56.
- Ottolini G. (a cura, 2011), *Verso una peer education 2.0?*, Ed. Gruppo Abele, Torino.
- Pietropolli Charmet, G. (1997). *Amici, compagni, complici*. Franco Angeli, Milano.
- Di Cesare, G. & Giammetta, R. (2011). *L'adolescenza come risorsa. Una guida operativa alla peer education*. Carocci, Roma.
- Shiner, M. (1999). Defining peer education. *Journal of Adolescence*. 22(4), 555-66.
- Pellai, A., Rinaldin, V. & Tamborini, B. (2002). *Educazione tra pari. Manuale teorico-pratico di empowered peer education*. Erickson, Trento.
- Rivoltella (2001). *Media Education*. Carocci, Roma.
- Dalle Carbonare E., Ghittoni E., Rosson S. (a cura di) (2004). *Peer educator. Istruzioni per l'uso*, Franco Angeli.
- F. Tessaro – Processi e metodologie dell'insegnamento – SSIS Veneto e Glossario metodologico didattico di V. Martino.