VET4FOOD

VET Training for Food Sustainability

PR3 TECNICHE DI EDUTAINMENT E STRUMENTI DIGITALI PER INSEGNANTI DI VETERINARIA

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

INDICE

.....1

INTRODUZIONE 3

I 4 PILASTRI DEL NOSTRO APPROCCIO.....5

Centralità dell'allievo.....5
- Il modello 4Mat.....5

Metodologie solide.....8
- Quadro P21 per l'apprendimento del 21° secolo.....8
- La tassonomia di Bloom per l'era digitale.....9

Mentalità digitale.....11
- Risorse per la realizzazione di presentazioni.....11
- Risorse per la facilitazione.....12

Accessibilità.....12

TECNICHE DI EDUTAINMENT E STRUMENTI DIGITALI.....13

COLLABORAZIONE.....14
- Apprendimento cooperativo.....14
- Educazione tra pari.....22

COMUNICAZIONE.....24
- Apprendimento esperienziale e *apprendimento attraverso il fare*.....24
- Classe capovolta o insegnamento capovolto.....28

CREATIVITÀ.....33
- Il pensiero progettuale.....33
- Tecniche di narrazione.....40

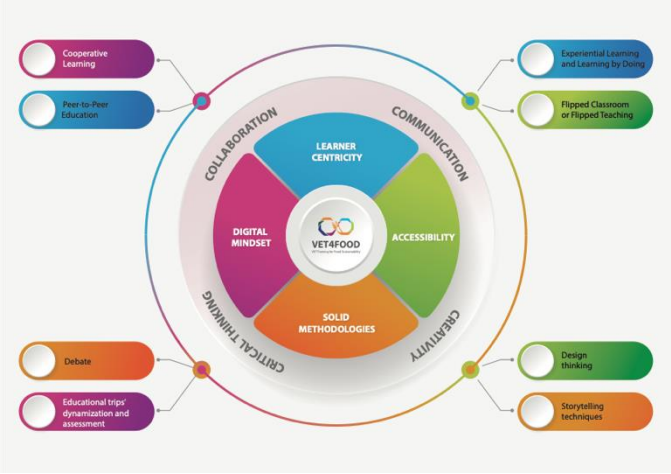
PENSIERO CRITICO.....44
- Dibattito.....44
- Dinamizzazione e valutazione dei viaggi d'istruzione.....47

Conclusioni: Il potere delle metodologie didattiche innovative e degli strumenti digitali nell'educazione alla sostenibilità nel settore alimentare. 53

INTRODUZIONE

Digitalizzazione, adattabilità e innovazione sono tre parole chiave che descrivono efficacemente le esigenze del settore dell'istruzione, alle prese con problemi e sfide globali. Eventi come la pandemia Covid-19 hanno avuto un effetto dirompente sull'istruzione, costringendo a cambiamenti che sono diventati necessari, ma che molte istituzioni avevano accantonato per decenni. La chiusura delle scuole per ridurre i contagi, ad esempio, ha portato a una corsa verso la digitalizzazione: gli insegnanti hanno dovuto dotarsi rapidamente di competenze e strumenti per gestire le lezioni a distanza e organizzare materiali e compiti; gli studenti, più esperti nell'uso di molti dispositivi tecnologici, hanno dovuto fare i conti con un modo più distaccato di partecipare alla lezione, ma che può anche portare alcuni importanti benefici.
In generale, mentre le istituzioni all'avanguardia nella tecnologia e che già prima della pandemia implementavano progetti didattici innovativi sono riuscite a prosperare e a formare efficacemente i propri studenti, molte scuole si sono ritrovate prive delle competenze tecnologiche necessarie per l'apprendimento a distanza e ancora in parte ancorate a programmi di studio obsoleti che mal si adattano all'interattività richiesta dalle lezioni online.
Ma cosa possiamo portare nelle nostre aule da questa esperienza? Come possiamo trasformare un periodo oggettivamente complesso, difficile e a volte persino tragico in una vera opportunità di rinnovamento e innovazione?
L'obiettivo di questo manuale è quello di rispondere alle esigenze del settore educativo nel post pandemia di Covidio 19, fornendo agli insegnanti un supporto pratico che tocca alcune metodologie didattiche innovative, con alcuni esempi su come applicare direttamente tali tecniche durante le lezioni, sia in classe che online.

Tutti i materiali trattano il tema dell'**alimentazione sostenibile**, che è l'obiettivo principale del progetto VET4FOOD e un argomento molto rilevante per i giovani studenti. Nel settore "horeca", come in molti altri ambiti, la sostenibilità è diventata un tema chiave non solo per ragioni morali, sociali e ambientali, ma anche come interessante opportunità di business per le nuove generazioni, grazie alla grande richiesta di profili specializzati (*Green Jobs).*



Questa infografica riassume il quadro logico su cui si basa questo manuale.

Spieghiamolo di seguito:

- Centralità dello studente, solido background metodologico, mentalità digitale e accessibilità sono i **4 pilastri chiave** su cui abbiamo sviluppato il nostro approccio. Essi rappresentano una sorta di *fil rouge* che collega tutti i contenuti del manuale.

- Secondo il P21 Framework for 21st Century Learning, abbiamo deciso di concentrarci su quattro abilità cruciali che gli studenti devono rafforzare per tenere il passo con la rivoluzione industrialeth : **collaborazione, comunicazione, creatività e pensiero critico.** Ogni abilità sarà rafforzata attraverso alcune attività mappate secondo la tassonomia di Bloom adattata all'era digitale.
- **Le tecniche di edutainment** sono state scelte tra la vastissima gamma di quelle sviluppate dagli educatori nel corso del tempo. Abbiamo deciso di concentrarci solo su quelle che abbiamo trovato più adatte ai nostri argomenti. La scelta è stata difficile e non intende in alcun modo escludere, ma piuttosto consentire un approccio più mirato e completo. Ogni tecnica è collegata a una delle nostre quattro competenze chiave, fornendo esempi ed **esperienze personali** degli insegnanti delle scuole partecipanti.
- Poiché la mentalità digitale è sempre più importante sia per gli insegnanti che per gli studenti, abbiamo abbinato a ogni metodologia uno **strumento digitale,** sia per la presentazione che per la facilitazione. Come già detto per le tecniche di edutainment, anche in questo caso abbiamo dovuto fare delle scelte tra le innumerevoli soluzioni disponibili sul mercato. Anche in questo caso, si trattava di una scelta mirata. È anche vero che la maggior parte degli strumenti digitali può servire a metodologie diverse e viceversa. Guarda qui la testimonianza metodologica di **Gabriele Carli, di Wattajob S.r.l. Milano -** Italia

I 4 PILASTRI DEL NOSTRO APPROCCIO

Prima di iniziare un'immersione profonda nelle diverse tecniche di edutainment, negli strumenti digitali e nelle loro applicazioni pratiche, vorremmo condividere con voi i pilastri fondamentali dell'approccio attorno al quale abbiamo costruito questo manuale.

Centralità dell'allievo

Ogni studente, ogni discente che partecipa alle nostre sessioni di formazione sarà sempre messo al centro. Sebbene questo progetto sia rivolto principalmente agli insegnanti e ai giovani studenti dell'*istruzione* e formazione professionale*,* può essere applicato anche ad altri attori del settore alimentare, come le aziende che possono trarre vantaggio da un personale formato sulle tematiche dell'alimentazione sostenibile.
Le persone devono essere sempre al centro delle nostre attività di apprendimento, quindi abbiamo pensato che potesse essere utile dedicare un breve capitolo ai diversi stili di apprendimento che permettono a bambini e ragazzi, ma anche agli adulti, di affrontare le nuove informazioni: analizzando gli stili di apprendimento con l'aiuto del modello 4MAT, scopriremo le modalità di comunicazione più adatte per ciascuno di essi.

• Il modello 4Mat

Nel 1979, la studiosa Bernice McCarthy ha sviluppato il modello 4MAT[1] , uno schema che sistematizza in 4 categorie i diversi metodi con cui gli individui apprendono le informazioni. Questa teoria parte dal presupposto che ogni persona, quando si interfaccia con un contenuto multimediale, attribuisce maggiore importanza a determinate domande ed elementi chiave, spesso senza rendersene conto.

Quali sono questi elementi?

- **Motivazione** - domanda "perché?" (*Why)*: la prima categoria del modello 4MAT comprende le persone interessate a comprendere il significato più profondo e le motivazioni che stanno dietro alle cose. Quando imparano qualcosa, questi individui tendono a riflettere sulla propria esperienza e a confrontarla con prospettive diverse: questo rende naturale la collaborazione e la socievolezza.
- **Fatti** - domanda "cosa?" (*Cosa)*: il secondo tipo comprende coloro che attribuiscono grande importanza ai fatti e ai dettagli. Sono persone tipicamente analitiche e organizzate, che sviluppano il ragionamento in

[1] Insegnare intorno al ciclo 4mat, B. McCarthy D. McCarthy, Corwin Press CA

modo logico e strutturato, traendo vantaggio dalle informazioni in forma verbale o scritta.

- **Funzionamento** - domanda "*Come*?": la terza categoria comprende le persone che si concentrano sulla comprensione del funzionamento delle cose nel mondo reale. Per loro, imparare significa mettere subito in pratica le idee, senza preoccuparsi troppo della teoria.
- **Sperimentazione** - domanda "e se?" (*What if)*: l'ultimo tipo del modello 4MAT consiste in individui orientati all'innovazione che imparano esplorando autonomamente i concetti, trasformandoli e riadattandoli in base a ciò che la situazione richiede.

Figura 1 Il modello 4MAT
Crediti: https://coachingleaders.co.uk/training-design-4mat-system/

Va sottolineato che i 4 quadranti sono da considerarsi come **preferenze,** meccanismi naturali a cui le persone si affidano quasi senza pensare. Questi stili di apprendimento definiscono realisticamente gli individui, ma non esauriscono la loro complessità.

Imparare a riconoscere i 4 profili del modello 4MAT nei vostri studenti può fare la differenza nel creare lezioni coinvolgenti e stimolanti. Vediamo ora alcuni suggerimenti su come interagire al meglio con ciascun tipo:

	Elementi che facilitano l'apprendimento	Aspetti che migliorano il coinvolgimento	Aspetti che peggiorano il coinvolgimento

Tipo 1	- Brainstorming - Ascoltare - Interagire - Comprendere e apprezzare gli altri	- Gli interessi delle persone vengono sollecitati - Viene riservato del tempo per discutere e ascoltare le vostre sensazioni.	- Le opinioni personali non sono apprezzate - Il gruppo è troppo grande per un'interazione autentica - Tempo insufficiente per la riflessione
Tipo 2	- Osservare - Analisi - Creazione di grafica - Teorizzazione	- I problemi e i compiti sono stati definiti con precisione - Il gruppo rimane concentrato sul compito	- Gli aspetti dell'attività non sono chiari e definiti - I membri del gruppo non rispettano le opinioni degli altri - Il quadro generale non viene colto
Tipo 3	- Esperimento - Test - Applicare - Prova	- Le idee vengono portate sul terreno, vengono affrontate in modo pratico. - Le soluzioni non si discostano troppo dal buon senso	- Troppe digressioni su questioni secondarie, nessuna attenzione alle questioni importanti - Il gruppo continua a discutere dei problemi che non possono essere risolti.

Tipo 4	- Modificare - Innovare - Il rischio - Collaborare	- Le richieste hanno un certo grado di flessibilità, i partecipanti sono invitati a cercare percorsi alternativi. - Le azioni e le idee basate sull'intuizione sono riconosciute come valide.	- Non ci sono possibilità di brainstorming, le idee alternative sono scoraggiate. - Ci concentriamo solo sui dettagli e non guardiamo al quadro generale.

Metodologie solide

Nello sviluppo di questo manuale, il partenariato VET4Food ha fatto riferimento in particolare a due quadri di riferimento molto diffusi nella comunità degli educatori in Europa e nel mondo: P21Framework for 21st Century Learning e la Tassonomia di Bloom. Passiamo rapidamente in rassegna entrambi tracciando alcuni primi collegamenti con i contenuti pratici del nostro manuale.

• Quadro P21 per l'apprendimento del 21° secolo

Il P21 Framework for 21st Century Learning[2] è stato sviluppato con il contributo di educatori, esperti di istruzione e leader aziendali per definire e illustrare le abilità, le conoscenze, le competenze e i sistemi di supporto di cui gli studenti hanno bisogno per avere successo nel lavoro, nella vita e nella cittadinanza. Il Quadro di riferimento è utilizzato da migliaia di educatori e centinaia di scuole negli Stati Uniti e all'estero per porre le competenze del XXI secolo al centro dell'apprendimento. Tutti gli elementi del Quadro sono fondamentali per garantire la preparazione al 21° secolo di ogni studente.

Quando una scuola, un distretto o uno Stato si basano su queste fondamenta, combinando le conoscenze e le competenze con i necessari sistemi di supporto di standard, valutazioni, programmi di studio e istruzione, sviluppo professionale e ambienti di apprendimento, gli studenti sono più impegnati nel processo di apprendimento e si diplomano meglio preparati a prosperare nel mondo di oggi, digitale e interconnesso a livello globale.

[2] https://en.wikipedia.org/wiki/21st_century_skills

Le capacità di apprendimento e di innovazione sono ciò che distingue gli studenti preparati ad affrontare ambienti di vita e di lavoro sempre più complessi nel mondo di oggi da quelli che non lo sono.

Essi comprendono:

- Collaborazione
- Comunicazione
- Pensiero critico
- Creatività

Le tecniche di Edutainment approfondite in questo Manuale sono state suddivise in base all'abilità che aiutano principalmente a sviluppare. Naturalmente, non c'è un collegamento uno a uno, ma lo abbiamo fatto per facilitare la consultazione e l'utilizzo da parte degli insegnanti.

• La tassonomia di Bloom per l'era digitale

Nel 1948, durante un incontro informale al termine della Convention dell'American Psychological Association di Boston (USA), emerse l'idea di istituire un sistema per valutare le capacità degli studenti. Tale quadro teorico potrebbe essere utilizzato per facilitare la comunicazione tra gli esaminatori, promuovendo lo scambio di materiali di valutazione e di idee su come effettuare la valutazione.
Il progetto è stato guidato da Benjamin Bloom, dottore in Scienze dell'Educazione presso l'Università di Chicago (USA), che ha sviluppato una tassonomia dei domini di apprendimento, da allora nota come tassonomia di Bloom. Secondo tale tassonomia, al termine di un processo di apprendimento, il discente dovrebbe aver acquisito nuove competenze e conoscenze seguendo i diversi livelli mappati.

Nel 2008 Andrew Churches ha aggiornato e rivisto la Tassonomia di Bloom per adattarla all'era digitale. È a quest'ultima versione che la nostra partnership ha scelto di fare riferimento nello sviluppo delle risorse didattiche contenute in questo Manuale.

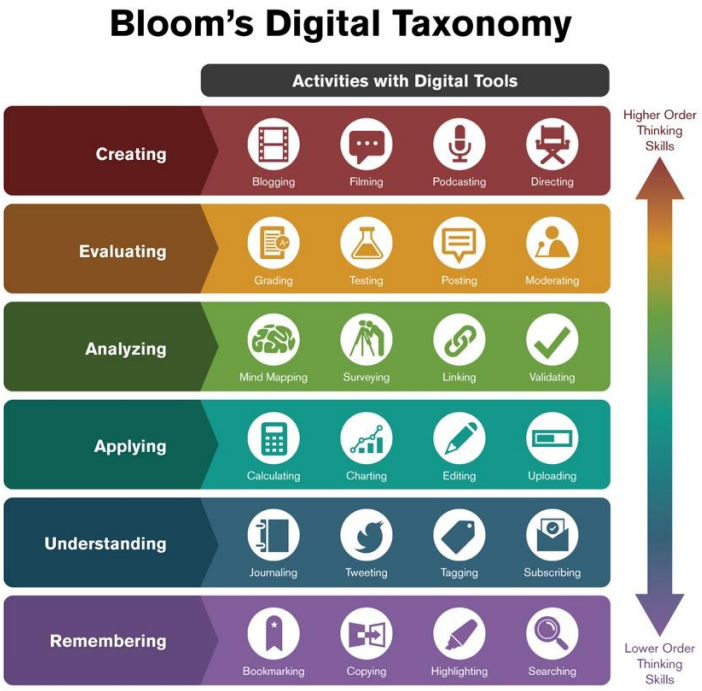


Figura 2 - Tassonomia digitale di Bloom
Crediti: https://www.harapnuik.org/?p=8505

Esaminiamo in dettaglio attività e contenuti partendo dal basso verso l'alto:

Ricordare: ricordare fatti, concetti di base o qualsiasi materiale studiato. Strumenti: segnalibro, copia, ricerca su Google, elenchi puntati, evidenziazione, rete di gruppi, ricerca.
Comprensione: spiegare idee, concetti o costruire un significato a partire da materiale scritto o grafico. Strumenti: ricerca avanzata, annotazioni, blog journaling, tweeting, tagging, commenti, iscrizioni.
Applicare: utilizzare le informazioni in situazioni nuove come diagrammi o presentazioni. Strumenti: calcolare, tracciare grafici, modificare, hackerare, presentare, caricare, operare, condividere all'interno di un gruppo.
Analizzare: tracciare connessioni tra idee, concetti o determinare come ogni parte sia interrelata a una struttura o a uno scopo generale. Strumenti: mappatura mentale, rilevamento, collegamento, convalida.
Valutare: giustificare una posizione o una decisione; esprimere giudizi basati su criteri e standard attraverso verifiche e critiche. Strumenti: classificare, mettere in rete, valutare, testare, riflettere, recensire, commentare sul blog, postare, moderare.
Creare: produrre lavori nuovi o originali. Strumenti: animazione, blogging, riprese, podcasting, pubblicazione, simulazione, costruzione di wiki, video blogging, programmazione, regia.

Sebbene questa versione adattata della Tassonomia di Bloom fornisca esempi di strumenti digitali da utilizzare per supportare l'insegnamento e l'apprendimento, vorremmo sottolineare

che l'attenzione non sarà mai rivolta agli strumenti in sé, ma piuttosto al modo in cui essi possono consentire la trasformazione e il progresso del pensiero degli studenti ai diversi livelli.

Mentalità digitale

Da molti anni ormai le tecnologie digitali sono entrate nella nostra vita sia personale che professionale. La pandemia di Covid-19 ha certamente dato loro un'ulteriore spinta e oggi nella maggior parte degli educatori è radicata la consapevolezza che **le risorse digitali possono essere un efficace strumento per una didattica coinvolgente e innovativa.**

Come già sottolineato nell'introduzione, alle metodologie sono collegate alcune risorse digitali che possono essere un utile supporto. Le abbiamo suddivise in due macro-categorie: **risorse per la realizzazione di presentazioni e risorse di supporto alla facilitazione dei processi relazionali.**

La maggior parte delle risorse presentate sono disponibili sul mercato in una logica *"freemium"*, in cui i servizi di base sono forniti gratuitamente, mentre le funzionalità più avanzate devono essere pagate. Tutte sono accessibili con competenze digitali di base sia per gli insegnanti che per gli studenti.

• Risorse per la realizzazione di presentazioni

Gli strumenti di presentazione sono utili per supportare l'insegnamento e l'apprendimento con alcuni esempi visivi e dispense preconfezionate. Possono essere utilizzati in classe (con l'aiuto di un proiettore o di una lavagna digitale), nell'apprendimento a distanza o come risorsa per lo studio individuale degli studenti.

Esiste un'ampia scelta di strumenti di presentazione da utilizzare, ancor più ora che le attività di formazione a distanza sono state ampiamente adottate durante e dopo la pandemia COVID-19.

Come scegliere lo strumento più adatto alle proprie esigenze? *Alcuni suggerimenti:*

- Cercate software che mettano a disposizione **modelli precostituiti**.
- Verificate se consentono **opzioni di condivisione e collaborazione**. Molti strumenti di presentazione sono collegati a piattaforme di collaborazione remota (come, ad esempio, Google Classroom), per consentire alle persone di modificare il documento.
- Considerate l'importanza del **supporto multimediale**: la maggior parte degli strumenti supporta una varietà di file multimediali (clip di YouTube, immagini, audio...).

- Siate consapevoli dell'importanza delle **opzioni di presentazione**: la modalità presentatore dovrebbe essere standard su Power Point, ma potreste trovare anche strumenti di presentazione che vi permettono di inserire sondaggi e di controllare le analisi.

In questo manuale presenteremo Canva e PowerPoint come risorse preferite per le presentazioni.

- ### Risorse per la facilitazione

Facilitare deriva dal latino *facilis*, cioè facile. Facilitare significa rendere qualcosa più facile o più probabile. La facilitazione è quindi un processo in cui un facilitatore esperto e formato, che non è egli stesso una parte interessata, pianifica, sviluppa e conduce una sessione strutturata ed efficace che produce risultati che sono comunemente compresi e sostenuti da tutti i partecipanti.

Molte delle risorse presentate affrontano questo tema, fornendo schemi, sondaggi, canvas, lavagne digitali e strumenti per fare brainstorming, collaborare, condividere contenuti, idee, ecc.

In questo manuale presenteremo le seguenti risorse per la facilitazione: Padlet, Microsoft To Do, PowerPoint, Quizlet, Mural, OBS, Canva, Mentimeter, Moodle.

Accessibilità

Insegnare tenendo conto dei diversi stili di apprendimento degli studenti è importante, ma a volte non è sufficiente. Quando si lavora con studenti con disabilità, è fondamentale garantire che le lezioni siano inclusive e accessibili a tutti. A questo proposito, la **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006** è illuminante. Introduce il concetto di **modello sociale della disabilità**: non è la persona con disabilità a doversi adattare all'ambiente, ma il contrario. La società è spesso impreparata ad affrontare i diversi tipi di disabilità e non riesce a fornire soluzioni inclusive che dovrebbero toccare ogni ambito della vita di una persona, dall'istruzione e formazione all'accesso al mondo del lavoro.
È importante sottolineare che l'educazione inclusiva non si rivolge solo agli studenti con disabilità, ma offre grandi benefici a tutta la classe, valorizzando le differenze tra gli alunni: è uno stile di insegnamento basato su metodologie attive, partecipative, costruttive e affettive.
Vediamo ora alcuni principi della *Progettazione Universale per l'Apprendimento* che possono aiutare a organizzare lezioni inclusive. Un progetto inclusivo dovrebbe:

1. **Promuovere molteplici mezzi di rappresentazione**, in modo **che** gli studenti abbiano l'opportunità di acquisire informazioni in modi diversi**.**
2. **Utilizzare molteplici mezzi di azione ed espressione** per offrire agli studenti alternative per dimostrare le loro conoscenze.

3. **Proporre molteplici mezzi di coinvolgimento**, per sfruttare i diversi interessi degli studenti e aumentare la loro motivazione.

Il primo principio è rispettato in tutti quei casi in cui l'insegnante utilizza una lavagna elettronica o un proiettore per ampliare la propria lezione con immagini, video e mappe, ma anche nel caso della formazione a distanza, che consente agli insegnanti di registrare alcune lezioni e modificarle con vari elementi multimediali, lezioni che possono essere fruite in modo asincrono dagli studenti, al loro ritmo.
Il secondo principio tocca il tema della didattica digitale e ibrida, che affianca ai consueti test e interrogazioni molti altri strumenti di valutazione, come quiz, giochi e attività interattive.
Il terzo principio richiede interesse e passione da parte del docente, che deve sperimentare metodologie didattiche innovative, lontane dalla classica lezione frontale ma molto più coinvolgenti per gli studenti. Alcune di queste tecniche (*Flipped Classroom*, *Cooperative Learning*, *Peer Education*, *Roleplaying*), che verranno analizzate tra poco, sono molto inclusive e aiutano a formare gli studenti in una prospettiva globale, sviluppando contemporaneamente emotività, abilità sociali e competenze.

TECNICHE DI EDUTAINMENT E STRUMENTI DIGITALI

Gli approcci didattici che abbiamo deciso di includere in questa guida hanno tutti un denominatore comune: considerano lo studente un soggetto attivo, che partecipa insieme all'insegnante allo sviluppo della lezione, in modi diversi a seconda della tecnica scelta. Questa idea deriva dalla corrente filosofica e psicologica nota come **costruttivismo**[3] , che vede la conoscenza come qualcosa di soggettivo, un'interpretazione del mondo diversa per ogni persona, perché diverse sono le emozioni, le credenze e le esperienze individuali. Per valorizzare questa diversità, le metodologie di insegnamento più efficaci sono quelle basate sull'esperienza, che non si basano su standard e regole predefinite e lineari.

Le tecniche di Edutainment sono elencate, in ordine alfabetico, seguendo le quattro competenze chiave su cui abbiamo deciso di concentrarci: **collaborazione, comunicazione, creatività e pensiero critico**.

Poiché la mentalità digitale è fondamentale per insegnanti e studenti, abbiamo abbinato a ogni metodologia uno **strumento digitale**, sia per la presentazione che per la facilitazione. Ricordate sempre che la maggior parte degli strumenti digitali può servire a diverse metodologie e viceversa. Nell'Allegato 1 si trova una tabella sinottica che mappa le diverse risorse fornite in questo Manuale.

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(filosofia_dell'educazione)

Infine, alcuni insegnanti delle scuole partner di Vet4Food hanno fornito **esperienze personali** di applicazioni reali di queste tecniche di edutainment, fornendo così ulteriori suggerimenti e spunti di riflessione sulle possibili modalità di utilizzo.

COLLABORAZIONE

• Apprendimento cooperativo

"Diventiamo noi stessi attraverso gli altri".
Lev S. Vygotsky

In qualsiasi ambito della nostra vita e a qualsiasi età, la cooperazione è un concetto molto importante. Cosa significa cooperare? Significa lavorare insieme agli altri, contribuendo con il proprio lavoro al raggiungimento di un obiettivo comune. Non si tratta quindi di un semplice scambio di informazioni, ma di sviluppare un rapporto di profonda connessione e interdipendenza.

In un mondo sempre più interconnesso, è quindi molto importante imparare a cooperare fin da piccoli per aumentare le proprie risorse personali e migliorare le prestazioni non solo di gruppo, ma anche individuali. È proprio per questo motivo che si presta molta attenzione all'apprendimento cooperativo applicato in ambito scolastico e si spera che questo metodo diventi sempre più popolare.

- Che cos'è l'apprendimento cooperativo?

L'apprendimento cooperativo si basa sulla teoria del socio-costruttivismo, secondo la quale la conoscenza è il prodotto di una costruzione attiva da parte del soggetto ed è ancorata al contesto in cui avviene attraverso forme di collaborazione e negoziazione sociale. Può essere definito come un **metodo di apprendimento-insegnamento** in cui la variabile significativa è la cooperazione tra gli studenti, e in cui vengono utilizzate una serie di tecniche d'aula per consentire il lavoro in piccoli gruppi, basato su attività di apprendimento che vengono valutate in relazione ai risultati ottenuti dagli studenti.

L'educazione cooperativa mira a migliorare i processi di apprendimento e di socializzazione attraverso la mediazione del gruppo (generalmente si utilizzano piccoli gruppi in cui gli studenti lavorano insieme), i cui membri devono agire sentendosi **positivamente interdipendenti gli uni dagli altri**, in modo che il successo di uno sia il successo di tutti. Si tratta di una metodologia didattica basata sulla convinzione dell'importanza dell'interazione e della cooperazione nella scuola come mezzo di promozione umana e sociale.

Nei primi anni del 1900 si sono sviluppate ricerche sulle dinamiche di gruppo e sulla cooperazione condotte da importanti studiosi in campo pedagogico-psicologico come Kurt Lewin, John Dewey, Jean Piaget e Lev Vygotsky. In seguito altri ricercatori hanno sperimentato questi studi, in particolare Johnson e Johnson che hanno avviato un importante progetto presso l'Università del Minnesota.

Qui ci riferiamo principalmente al lavoro di Lev S. Vygotskij, per il quale ogni individuo possiede un potenziale cognitivo latente che può essere espresso solo attraverso l'interazione con gli altri. Questo è ciò che l'autore chiama **zona di sviluppo prossimale:** Vygotskij ritiene che ogni individuo, e in particolare il bambino, sia dotato di un potenziale che gli permette di acquisire nuove conoscenze man mano che incontra altri individui con maggiore maturità cognitiva e cultura.

Nell'apprendimento cooperativo, il contatto con coetanei più capaci all'interno del gruppo permette di lavorare reciprocamente all'interno delle rispettive zone di sviluppo prossimale, ottenendo risultati migliori rispetto alle normali attività individuali. In quanto comunità educante, la scuola deve sviluppare una capacità relazionale, intessuta di linguaggi affettivi ed emotivi, e promuovere la condivisione di quei valori che fanno sentire i membri parte di una comunità. L'obiettivo è quello di valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ogni studente e allo stesso tempo l'apertura a trattare e includere la diversità.

Gli esperti distinguono tra apprendimento cooperativo informale, brevi esercizi assegnati in classe a gruppi non fissi di due o più studenti, e apprendimento cooperativo formale, esercizi più lunghi e impegnativi assegnati a gruppi di studenti che lavorano insieme per un periodo più lungo.

- Nell'**apprendimento cooperativo informale, gli** studenti devono essere riuniti in gruppi da 2 a 4 dall'insegnante, che propone una domanda, un problema, assegnando, ad esempio, a uno di scrivere e all'altro di esporre. L'esercizio si svolge in pochi minuti. Una variante di questo metodo è il **think-pair-share**: la coppia di studenti deve ragionare insieme su una domanda, sintetizzando i due punti di vista in un'unica risposta.
- Nell'**apprendimento cooperativo formale, gli** studenti lavorano in gruppo su progetti più complessi e il compito può essere svolto anche al di fuori delle mura scolastiche; di solito è l'insegnante ad assegnare i ruoli e a dare i compiti ai membri, dividendo poi l'esposizione finale tra tutti gli studenti coinvolti.

In entrambi i casi **l'insegnante ha un ruolo decisivo** perché deve essere lui a formare i gruppi in modo che siano equilibrati e a dare i compiti: inoltre, la figura dell'insegnante diventa quella di un coach, di una guida, di una risorsa a cui chiedere supporto, ma esterna al gruppo. Infine, il

lavoro sarà valutato individualmente, andando così a giudicare la capacità di apprendimento e di interazione del singolo, e su aspetti dell'intero progetto, quindi in modo complessivo.

- **Impostazione della classe**

Nella didattica collaborativa, l'**insegnante è anche un facilitatore:** incoraggia l'interazione tra gli studenti, stimola la discussione, facilita l'apprendimento attraverso continui stimoli (domande, test, ecc.), utilizza il gruppo in cui gli studenti lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro apprendimento, affidandosi alla mediazione sociale, in contrapposizione alla mediazione dell'insegnante.

A partire dalle scuole americane, il Cooperative Learning ha permesso di mettere in discussione alcuni metodi tradizionali di apprendimento. In particolare per quanto riguarda la disposizione dei banchi nelle aule, superando l'impostazione tradizionale. Invece di disporre i banchi nelle classiche file, uno dietro l'altro, sono state prese in considerazione diverse posizioni. **Le più utilizzate sono il cerchio e il ferro di cavallo, utilizzando piccoli gruppi di studenti.**

Questa disposizione ha un significato speciale. L'insegnante viene a trovarsi al centro, in una posizione più equidistante da tutti i partecipanti, sarà chiaramente visibile e potrà impegnarsi maggiormente con tutti. Inoltre, non si crea una sorta di "gerarchia" tra le posizioni dei banchi e tutti gli studenti hanno una buona visuale sul resto della classe. Un altro effetto importante è quello di stimolare un maggiore coinvolgimento di tutti gli studenti, non solo di quelli seduti nelle prime file. Questo tipo di disposizione favorisce e incoraggia anche l'interazione tra gli studenti. In alcune classi, la disposizione dei banchi può variare a seconda delle esigenze richieste dalla materia.

- **Perché l'apprendimento cooperativo è efficace?**

Le caratteristiche positive del lavoro cooperativo sono:

- sviluppo di un legame concreto tra gli studenti: la percezione di lavorare insieme a un progetto comune facilita il successo dell'impresa. Gli studenti sanno che il loro successo dipende dallo sforzo congiunto di tutti i membri del gruppo; ogni membro si assume la responsabilità del proprio apprendimento e di quello dei suoi compagni.
- interazione faccia a faccia: è una modalità che garantisce processi di apprendimento e incoraggiamento reciproco (gli studenti, lavorando insieme, si scambiano aiuto, informazioni, assistenza).
- stimolare la responsabilità verso se stessi e verso gli altri. L'insegnante in questo caso deve valutare e comunicare il suo giudizio sulla qualità e sulla quantità dei contributi di ciascuno, per facilitare la creazione di un senso di responsabilità e di autostima.

- l'importanza di sviluppare le cosiddette "abilità sociali": il gruppo non funziona efficacemente se i suoi membri non possiedono alcune abilità come la capacità di ascoltare, la disponibilità a condividere le decisioni, la capacità di creare fiducia tra i membri, la comunicazione delle opinioni, la gestione dei conflitti.

- Alcune criticità dell'apprendimento cooperativo

L'apprendimento cooperativo presenta diversi inconvenienti che potrebbero rendere il processo più complicato di quanto sembri all'inizio. Poiché questa tecnica è in continua evoluzione, è possibile che gli insegnanti non comprendano appieno l'approccio e si confondano.
L'apprendimento cooperativo non può essere applicato con successo in molte circostanze perché è una pratica così dinamica. Inoltre, gli insegnanti possono sviluppare una pratica di apprendimento cooperativo per tenere occupati gli alunni. Anche se ci vorrà del tempo, l'uso più produttivo dell'apprendimento cooperativo dipende da un educatore impegnato.

L'attuazione dell'apprendimento cooperativo da parte degli insegnanti può anche **incontrare l'opposizione e l'animosità di alunni** che ritengono di essere ostacolati da compagni più lenti o di alunni che non hanno fiducia in se stessi e pensano che il loro gruppo li prenda in giro o li ignori.
Nelle valutazioni o nelle verifiche dell'efficacia del lavoro di gruppo svolto durante le attività di apprendimento cooperativo, gli studenti offrono spesso dei contributi. A causa della competizione percepita tra i compagni, le valutazioni e le analisi tra pari potrebbero non rappresentare accuratamente le esperienze reali. Il bullismo può indurre gli studenti a sentirsi sotto pressione per produrre valutazioni inaffidabili. Le procedure di valutazione confidenziali possono contribuire a migliorare la qualità della valutazione e a fugare questi timori.

Ecco alcuni svantaggi dell'apprendimento collaborativo citati dagli studenti:

- Persone diverse richiedono velocità diverse, e alcune hanno bisogno di un'immersione profonda da sole per comprendere alcuni argomenti.
- Qualcuno potrebbe tentare di prendere il controllo del gruppo, al contrario gli individui tranquilli potrebbero non sentirsi a proprio agio.
- Le persone non vanno necessariamente d'accordo e qualcuno potrebbe non fare la sua parte. Pertanto, le dinamiche di gruppo devono essere attentamente controllate e gestite.
- Infine, ma non per questo meno importante, gli studenti potrebbero dedicare il loro tempo a materie poco importanti, per cui è necessario che gli insegnanti provvedano a una programmazione e a una tempistica efficaci.

- ## Modello CSCL (apprendimento collaborativo supportato dal computer)

Il modello CSCL è emerso come evoluzione del modello di apprendimento cooperativo. L'elemento centrale dei modelli di apprendimento cooperativo supportati dal computer rimane l'**interazione all'interno di un contesto mediato dalla tecnologia.** In questo caso, il tutor di rete svolge un ruolo chiave nell'interazione con gli studenti e nell'allestimento e preparazione degli ambienti virtuali in cui essi opereranno.

La figura del tutor CSCL, che può coincidere o meno con quella del tutor faccia a faccia, si caratterizza non solo per l'elevato livello di competenze professionali richieste in ambito informatico e telematico, ma anche per l'approccio empatico che deve osservare nei confronti del gruppo di discenti. Oltre ai compiti classici a cui è chiamato, il tutor di rete potrebbe gestire diverse situazioni particolari, come facilitare la comprensione dell'uso di attrezzature e dispositivi, risolvere casi di "silenzio" interattivo legati a discussioni poco partecipate o ridurre il numero di disinteressati ai progetti di gruppo.

Le diverse tecnologie che possono essere utilizzate nel modello CSCL includono:

- sistemi di comunicazione (come e-mail, audio, video, testo, ecc.)
- sistemi di condivisione delle risorse, che consentono, ad esempio, la condivisione di uno schermo, di una lavagna, di un database o di un file
- sistemi di supporto ai processi di gruppo (come la creazione di un blog, un forum o una chat comuni per lo scambio di idee e proposte).

- ## Conclusioni

In conclusione, si può notare che il CL garantisce un migliore apprendimento, facilita lo sviluppo di competenze cognitive di alto livello e l'attitudine a lavorare con gli altri, aiutando gli studenti ad avere fiducia nelle proprie capacità e preparandoli anche a un futuro ambiente di lavoro.

- ## Esperienza personale

Guarda qui la testimonianza metodologica di **Bianca Fabbrocino, dell'Istituto F. De Gennaro di Vico Equense (NA).**

- **Strumento digitale - Facilitazione: Padlet**

Padlet è uno strumento digitale che può aiutare insegnanti e studenti in classe e non solo, offrendo un luogo unico per una bacheca.

Quando usarlo?

- Per presentare immagini, link, video e documenti, il tutto inserito in una bacheca che può essere resa pubblica o privata.
- Per facilitare il brainstoming, in aula o a distanza
- Come strumento di autoapprendimento

Come funziona Padlet?
Padlet è fondamentalmente una lavagna digitale che permette agli studenti di condividere contenuti (testo, immagini, video, audio) e di collaborare in tempo reale. Il punto di forza di Padlet è che è molto facile da configurare e per questo può essere utilizzato rapidamente per organizzare discussioni e ottenere feedback dagli studenti. Vediamo come iniziare.

1. Selezione di un modello

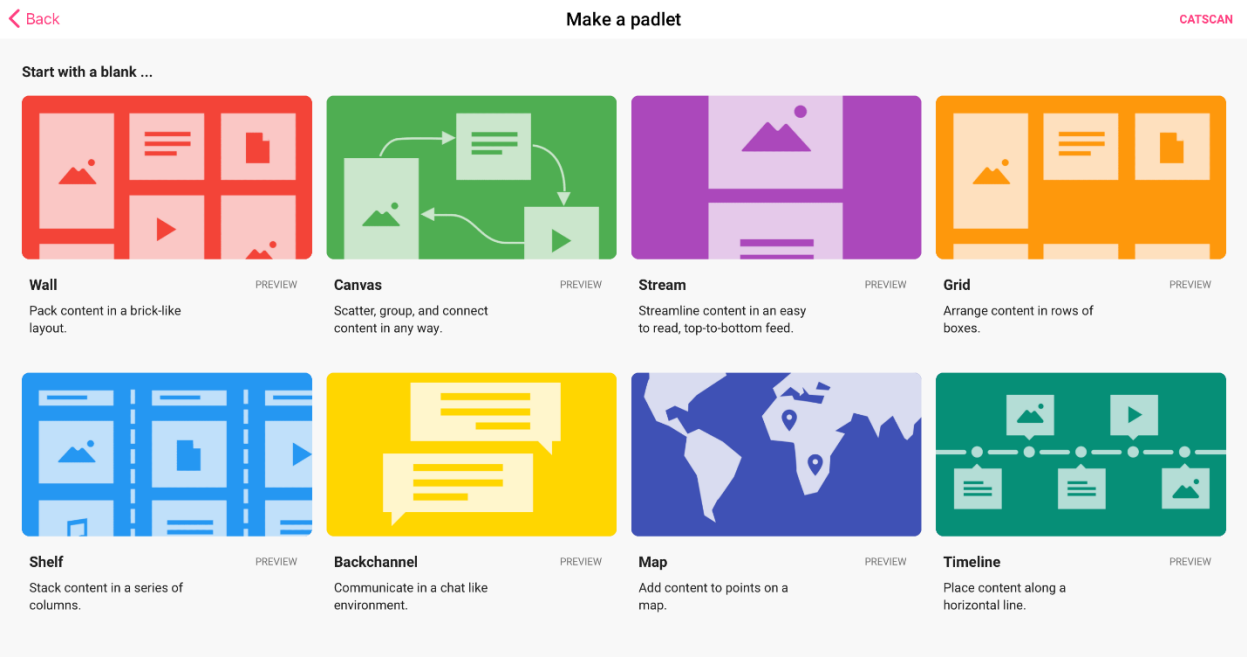


Figura 3 - Modelli di Padlet
Crediti: https://padlet.com/

Padlet consente di scegliere tra diversi modelli, con funzionalità diverse. Potrebbe essere utile provarli per capire quale fa al caso nostro; noi consigliamo i modelli "Wall", "Grid" e "Shelf".

2. Aggiunta di contenuti

Una volta scelto il modello, è il momento di aggiungere i contenuti. Per farlo, è possibile:

- Fare doppio clic su un punto qualsiasi della lavagna
- Fare clic sull'icona "+" nell'angolo in basso a destra.
- Trascinare i supporti nella scheda

È possibile dare un titolo al contenuto e scrivere una breve descrizione. Questi contenuti aggiunti saranno i luoghi in cui si potranno scambiare commenti tra gli studenti e gli insegnanti invitati alla lavagna.

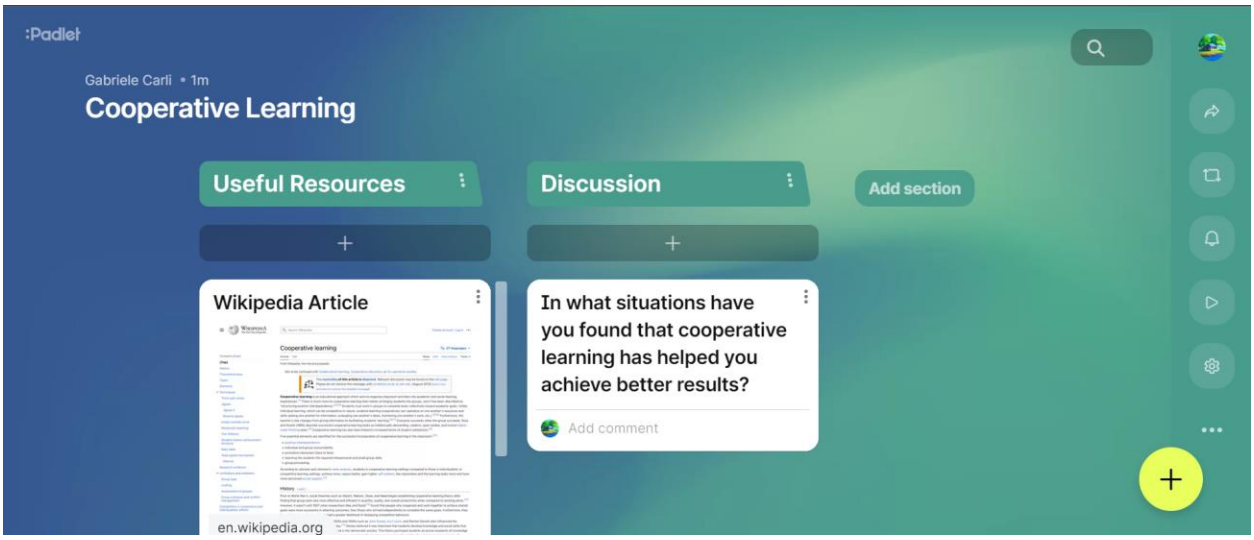


Figura 4 - Scheda Padlet
Crediti: https://padlet.com/

3. Impostazioni

Impostare Padlet in base alle proprie esigenze è molto semplice. Per accedere alle impostazioni, fare clic sull'icona dell'ingranaggio nella barra di destra.
Le impostazioni di Padlet sono suddivise in sei categorie:

- Intestazione: Si usa per impostare il titolo, il sottotitolo e l'icona della scheda.
- Aspetto: Si usa per impostare l'immagine di sfondo della lavagna.
- Layout: Permette di organizzare la visualizzazione dei contenuti.
- Posting: Da questa impostazione è possibile decidere se consentire i commenti di altri utenti nei diversi post e scegliere se far apparire il nome dell'utente che commenta.
- Contenuto: Consente di impostare la moderazione dei commenti. I commenti degli utenti saranno visibili solo dopo l'approvazione del proprietario della bacheca.
- Avanzato: Fornisce l'URL della scheda.

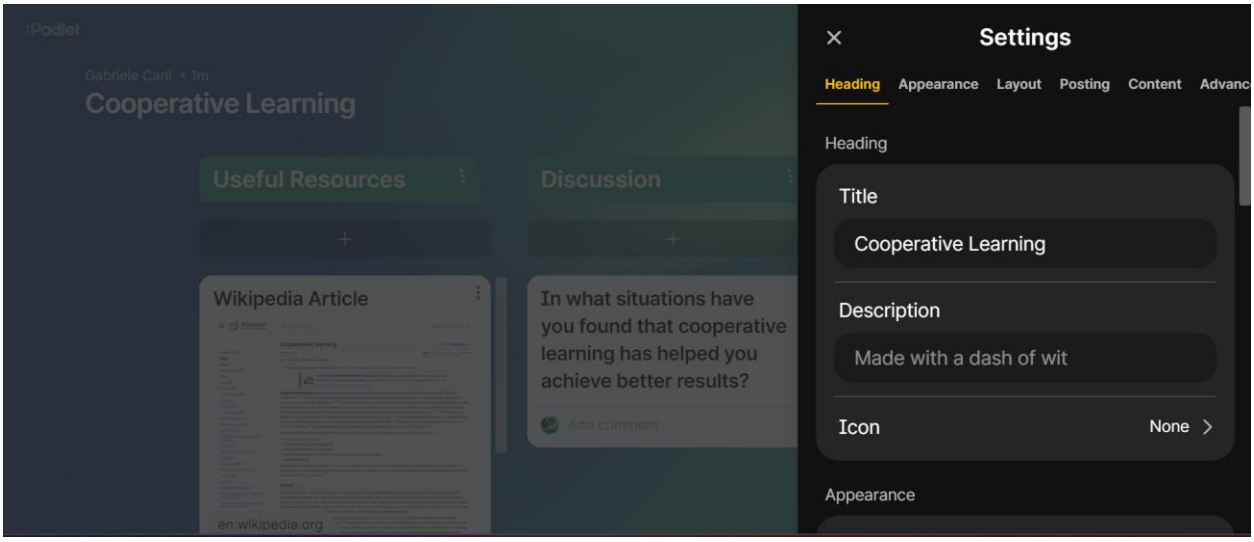


Figura 5 - Impostazioni di Padlet
Crediti: https://padlet.com/

Pro e contro
Pro: molto semplice da usare
Contro: la versione gratuita consente di creare solo un massimo di 3 carte.
Collegamento: http://padlet.com

Dichiarazione di accessibilità:

https://legal.padlet.com/accessibility

- ## Educazione tra pari

Una delle modalità di educazione relazionale è la peer education, una metodologia pensata per attivare un naturale trasferimento di conoscenze, emozioni ed esperienze da alcuni membri di un gruppo ad altri individui dello stesso gruppo, mettendo così in atto una comunicazione globale che diventa occasione di arricchimento e scambio per ogni studente. All'interno della stessa classe, quindi, gli alunni più preparati (peer educator) insegnano a quelli che hanno bisogno di sostegno e di tempi di apprendimento più lunghi.

Anche in questo caso si tratta di una rottura rispetto ai modelli tradizionali che mettono sempre al centro del progetto educativo l'adulto esperto e competente. In questo caso, la capacità di comprendere i bisogni e le motivazioni degli altri viene trasferita a un gruppo di pari, che condivide lo stesso stile di vita e la stessa mentalità.
All'insegnante viene lasciata la supervisione del processo.

L'educazione tra pari offre sicuramente molteplici vantaggi:

1. Rende più maturo e consapevole il peer educator, che attraverso le spiegazioni ai coetanei consolida e approfondisce le proprie conoscenze.

2. trasferisce l'idea che il rapporto tra coetanei possa andare oltre quello di semplici compagni di gioco;
3. consente l'apprendimento attraverso l'uso di un linguaggio più vicino a quello dei discenti;
4. aiuta gli insegnanti a concentrarsi sui bisogni e sulle dinamiche relazionali degli studenti.
5. Questa metodologia è particolarmente adatta a gruppi di adolescenti, che lavorano insieme per rafforzare la loro autostima e le loro capacità di collaborazione in un momento cruciale del loro sviluppo.

- **Strumento digitale - Facilitazione: Microsoft To-Do**

Microsoft To-Do è una famosa applicazione per la gestione delle attività progettata per aiutare i singoli e i team a mantenersi organizzati, a gestire le attività e ad aumentare la produttività. L'applicazione è disponibile su diverse piattaforme, tra cui browser web, Windows, macOS, iOS e Android, garantendo agli utenti l'accesso e la sincronizzazione delle attività su tutti i dispositivi.

L'interfaccia intuitiva di Microsoft To Do semplifica la creazione, la gestione e la definizione delle priorità delle attività. Gli utenti possono aggiungere date di scadenza, promemoria e note a ogni attività, nonché creare più elenchi per classificare le attività. Per migliorare l'organizzazione e il filtraggio, le attività possono anche essere suddivise in varie cartelle e assegnate a particolari tag.

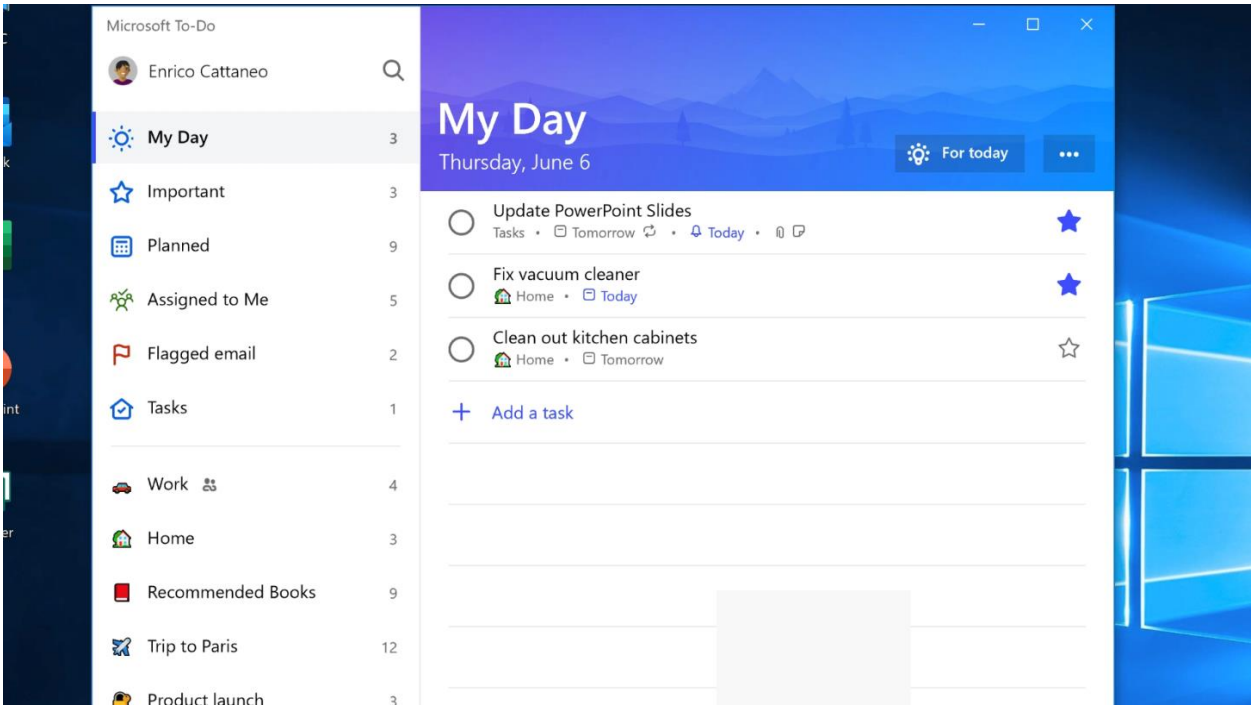


Figura 6 - Pagina principale di Microsoft To-Do
Crediti: https://todo.microsoft.com/tasks/

Quando usarlo?

- Gestione delle attività personali: Microsoft To Do è ideale per la gestione delle attività personali e degli elenchi di cose da fare.
- Collaborazione e lavoro di squadra: Microsoft To Do supporta le funzioni di collaborazione, rendendolo uno strumento prezioso per i team.
- Definizione degli obiettivi e pianificazione: Microsoft To Do può essere utilizzato per fissare obiettivi e pianificare attività.

Pro e contro

Pro: Microsoft To Do offre un'interfaccia pulita e intuitiva, facile da navigare, che semplifica agli utenti la creazione, la gestione e la definizione delle priorità delle attività. L'app è disponibile su diverse piattaforme, tra cui browser web, Windows, macOS, iOS e Android.

Contro: Sebbene Microsoft To Do eccella nella gestione delle attività di base, potrebbe mancare di alcune funzioni avanzate presenti in altre applicazioni dedicate alla gestione delle attività.

Collegamento: https://todo.microsoft.com/tasks/

Dichiarazione di accessibilità:

https://support.microsoft.com/en-au/office/screen-reader-support-for-microsoft-to-do-61cc610b-00b2-4cd4-be75-afd1a2d8231f

COMUNICAZIONE

- ## Apprendimento esperienziale e *apprendimento attraverso il fare*

L'apprendimento è un processo in cui la conoscenza viene creata attraverso la trasformazione dell'esperienza.
David A. Kolb

La metodologia del *Learning by Doing* fa parte della teoria dell'apprendimento *esperienziale* (*Experiential Learning)*, sviluppata a partire dai primi anni '70 da David A. Kolb, che ha sistematizzato molte delle intuizioni di importanti filosofi e psicologi che lo hanno preceduto, come John Dewey, Kurt Lewin e Jean Piaget, in un approccio educativo articolato.

L'aspetto più importante del *Learning by Doing*, che lo differenzia dai metodi di insegnamento tradizionali, è il riconoscimento che viene dato alle esperienze dirette vissute dagli studenti: essi

diventano parte attiva delle lezioni, partecipano con le proprie competenze e abilità alle sfide proposte e riflettono sulle lezioni apprese. Un esempio di apprendimento esperienziale è quello di insegnare le differenze tra gli animali portando gli alunni in uno zoo, dove possono osservare e interagire direttamente con l'ambiente, piuttosto che trasmettere conoscenze "di seconda mano" attraverso un libro di testo.

La metodologia *Learning by Doing* presenta numerosi vantaggi, che vanno dall'aumento del coinvolgimento della classe durante la lezione allo sviluppo della creatività e della fiducia negli studenti. Prima di approfondire questi vantaggi, diamo un'occhiata più da vicino a cosa consiste l'apprendimento esperienziale e come può essere sfruttato in classe.

- **Come funziona l'apprendimento attraverso la pratica**

Il Learning by Doing coinvolge gli studenti in modo olistico, considerando gli aspetti cognitivi, emotivi e relazionali che compongono la loro personalità. Proprio per questo, è un approccio ambizioso che può portare grandi sviluppi nelle capacità di *problem solving* e di gestione emotiva degli studenti, a patto che sia impostato tenendo conto di alcuni elementi fondamentali.

Per un maggiore successo nel consolidamento di abilità e nozioni, consigliamo di seguire le fasi delineate da David Kolb nel suo *Modello di apprendimento esperienziale.*

Figura 7 Modello di apprendimento esperienziale di David Kolb
Crediti: https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/frecce-direzionali-cerchio

Questo schema, chiamato ciclo di Kolb, inizia con la fase dell'**esperienza concreta** e prosegue in senso orario con le fasi di **osservazione riflessiva**, **concettualizzazione astratta** e **sperimentazione attiva**. Esaminiamole in dettaglio:

1. **Esperienza concreta**: nella prima fase si affronta una situazione stimolante, caratterizzata da elementi imprevedibili e sfide che possono mettere alla prova le abilità degli studenti in un contesto sicuro.
2. **Osservazione riflessiva**: in questa fase si torna al punto di partenza dell'attività e si rivedono le azioni svolte. Le capacità di ascoltare gli altri, di distinguere le differenze e di prestare attenzione aiutano a comprendere più a fondo l'esperienza.
3. **Concettualizzazione astratta**: nella fase di concettualizzazione, si utilizzano modelli logici e idee per sviluppare un'interpretazione teorica delle esperienze e per collegarle tra loro.
4. **Sperimentazione attiva**: nell'ultima fase si parte dalle ipotesi teoriche generate e si cercano contesti e situazioni in cui metterle in pratica.

- **I vantaggi dell'imparare facendo**

Alcuni vantaggi della metodologia *Learning by Doing:*

- Coinvolge gli studenti attraverso esperienze realistiche, aiutandoli a raggiungere una comprensione più profonda della materia.
- Favorisce la collaborazione all'interno del gruppo, lo scambio di opinioni diverse e la coesione verso il raggiungimento di un obiettivo comune.
- Incoraggia l'assunzione di rischi perché pone gli studenti in un ambiente sicuro in cui sono invitati a condividere opinioni, valutare le idee degli altri e costruire soluzioni senza temere il giudizio degli altri.
- Offre agli studenti un'esperienza di apprendimento **personale**, preziosa perché riflette i loro valori e la loro individualità.

- **Strumento digitale - Presentazione: PowerPoint**

Power Point è uno strumento di presentazione molto conosciuto per produrre presentazioni che possono contenere testo, grafica, suoni, filmati, collegamenti ipertestuali e altri oggetti. Consente inoltre di aggiungere animazioni ed effetti agli elementi della presentazione. PowerPoint offre una serie di funzioni e strumenti che aiutano gli utenti a progettare, organizzare e presentare i propri contenuti in modo efficace.

Con PowerPoint, gli utenti possono creare singole diapositive che fungono da supporto visivo per la presentazione. Le diapositive possono includere testo, immagini, grafici,

tabelle, elementi multimediali (come audio e video) e animazioni. Il software offre un'interfaccia facile da usare e un'ampia gamma di modelli, temi e layout predefiniti, che consentono agli utenti di personalizzare facilmente l'aspetto delle diapositive.

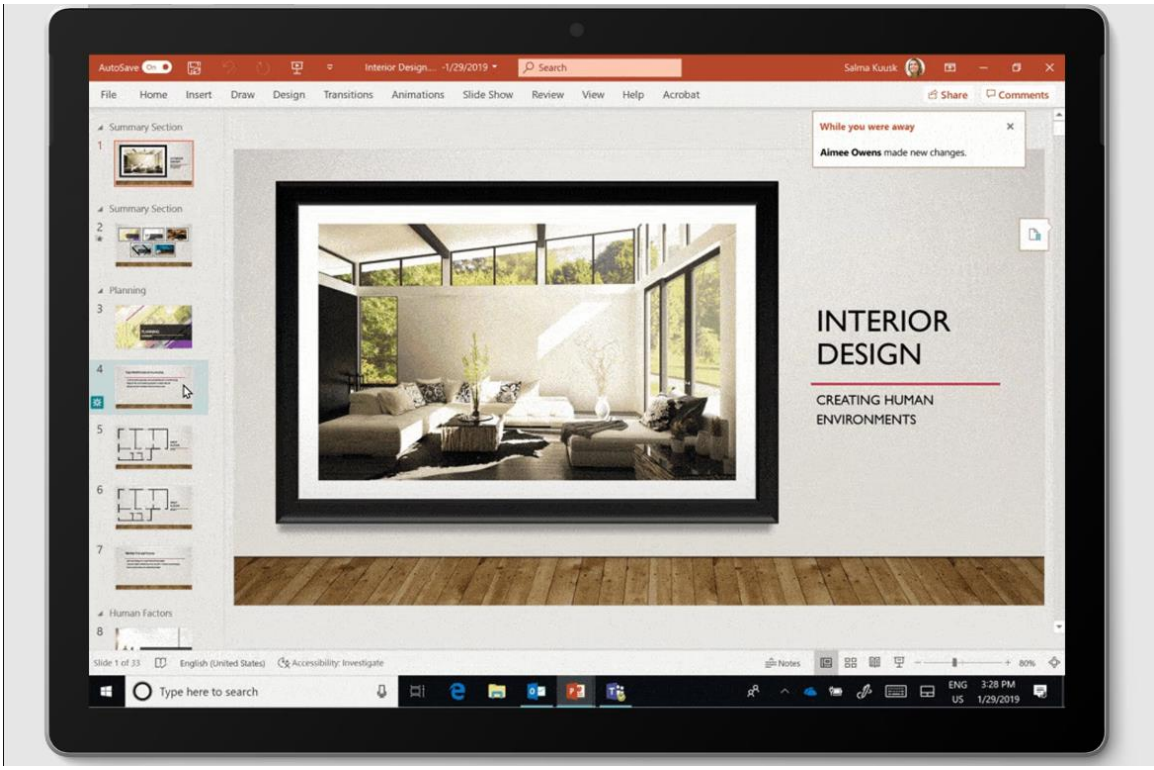


Figura 8 - Un esempio di diapositiva PowerPoint
Crediti: https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint

Pro e contro

Pro: è uno strumento adatto sia per lo studio individuale degli studenti che per l'insegnante, che può coinvolgere la classe con un'esperienza gamificata.

Contro: la versione gratuita non consente di sperimentare molte funzioni.

Link: https://quizlet.com/en-gb

Dichiarazione di accessibilità:

https://quizlet.com/blog/the-quizlet-app-now-with-voiceover-for-users-with-impaired-vision

Link: https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint

Microsoft Office 2016 PowerPoint dispone di strumenti di accessibilità integrati che possono garantire l'accessibilità di una versione PDF salvata delle diapositive (ad esempio, consentendo collegamenti funzionali, descrizioni di immagini e testo leggibile).

- ## Classe capovolta o insegnamento capovolto

L'insegnamento capovolto o flipped teaching è una metodologia di insegnamento, un modello pedagogico e un nuovo scenario di apprendimento. Nelle classi capovolte si verifica un'inversione dei metodi di insegnamento tradizionali: normalmente l'insegnante insegna e l'alunno ascolta e poi studia e ripete a casa. Il termine flip (capovolgimento) si riferisce al modo in cui vengono proposti i contenuti e ai tempi di apprendimento. La flipped classroom, infatti, ribalta la logica dello studio in classe con l'insegnante e della ripetizione passiva a casa di quanto ascoltato/letto in classe.

Lezione tradizionale	Lezione capovolta
L'insegnante trasmette le informazioni agli studenti in modo frontale. A casa c'è l'appropriazione, il momento in cui l'alunno sviluppa l'apprendimento a partire dalla spiegazione dell'insegnante.	A casa gli studenti ricercano le informazioni. A scuola c'è l'appropriazione, il momento in cui lo studente sviluppa l'apprendimento. Nel momento dell'apprendimento lo studente non è solo e l'insegnante è più significativo proprio quando lo studente ne ha più bisogno, cioè nel momento della riflessione sulle informazioni.

Questa metodologia didattica nasce nel mondo anglosassone - che ha sempre prestato maggiore attenzione all'insegnamento laboratoriale e "esperienziale" - e si è diffusa soprattutto negli Stati Uniti, dove le aule sono già da anni impostate digitalmente e utilizzano sistemi di e-learning basati su aule virtuali.

In una flipped classroom, **la responsabilità del processo di insegnamento viene in un certo senso "trasferita" agli studenti, che** possono controllare direttamente l'accesso ai contenuti e disporre del tempo necessario per l'apprendimento e la valutazione. L'insegnante ha un ruolo di "guida" che incoraggia gli studenti a condurre ricerche personali e a collaborare e condividere le conoscenze apprese.

Le attività si svolgono con modalità simili a quelle utilizzate nei corsi di formazione professionale, facendo così ampio uso delle nuove tecnologie per fornire ai discenti risorse adeguate al di fuori del contesto scolastico. Infatti, i discenti hanno a disposizione una grande quantità di materiali didattici online, che possono condividere, annotare, modificare o addirittura creare in modo collaborativo.

Il primo passo per un'attività di flip teaching è individuare una piattaforma di e-learning come ambiente in cui raccogliere, organizzare e condividere risorse e percorsi didattici che, strutturati e implementati dagli stessi docenti, possano soddisfare stili e ritmi di apprendimento verificati in classe. Questo permette di estendere il tempo dell'insegnamento oltre gli spazi dell'aula e i limiti temporali della campanella di fine lezione.

- **Il processo**

Il processo segue diverse fasi:

- L'insegnante seleziona o prepara con molta attenzione risorse video, risorse multimediali, libri o e-book che devono essere inseriti in una piattaforma di apprendimento online.
- L'insegnante assegna agli studenti video o risorse domestiche su un argomento che sarà poi trattato in classe.
- Gli studenti a casa si collegano allo spazio virtuale in cui hanno a disposizione i materiali didattici che l'insegnante ha selezionato e/o creato apposta per loro e possono utilizzarli in qualsiasi momento della giornata, ripetendoli più volte finché i concetti non sono sufficientemente chiari.
- Successivamente, l'insegnante a scuola fornisce chiarimenti, svolge esercizi e ogni altra attività funzionale a una migliore comprensione (compiti a casa, problem solving, studi di caso, attività di approfondimento, ecc.)
- Gli alunni in classe riferiscono le conoscenze acquisite, rispondono alle domande poste dall'insegnante, producono testi che dimostrano di aver compreso l'argomento.
- L'insegnante verifica il livello raggiunto attraverso quiz online, che permettono anche agli studenti di imparare dai propri errori.

Gli studenti diventano responsabili e organizzatori del proprio apprendimento. Fuori dall'aula, utilizzano i materiali online in base alla propria velocità di apprendimento. In classe, collaborano con i compagni, si confrontano e approfondiscono i concetti appresi. Il ruolo degli insegnanti è fondamentale nella selezione e nella preparazione del materiale di studio a casa e nella spiegazione dei concetti più difficili e complessi in classe.
In questa metodologia, la **tecnologia gioca un ruolo fondamentale** perché da un lato permette agli studenti di accedere ai materiali da casa (video, documenti, link, ecc.), di prendere appunti e di scambiare informazioni con i compagni (chat room, forum). Dall'altro, consente agli insegnanti di facilitare la collaborazione tra gli studenti, tenendo traccia dei progressi e fornendo un feedback costante.

- **Svantaggi del modello di "Flipped Classroom" (classe capovolta)**

Problemi tecnici
Senza accesso a Internet non si possono fare i compiti. Inoltre, se gli studenti dimenticano la password o hanno problemi con il computer, possono perdere rapidamente la connessione. Per gli studenti che non hanno accesso a un computer affidabile o a una connessione Internet stabile, questo modello causerà disagi e non potranno completare i compiti. Oggi, tuttavia, la

tecnologia sta diventando sempre più parte integrante dell'istruzione e molte scuole forniscono agli studenti l'accesso a computer/laptop. Alla luce di queste tendenze, siamo certi che questo problema diventerà sempre meno rilevante.

Mancanza di motivazione
Gli studenti devono prendere l'iniziativa e avere la motivazione per completare i compiti e prepararsi per le lezioni senza essere controllati da vicino. Chi non è concentrato può facilmente distrarsi e perdere il filo del discorso. Inoltre, se non hanno imparato le basi, sarà difficile approfondire una materia senza l'aiuto di un insegnante.

Non per tutti gli studenti
Le "abilità metacognitive" sembrano complicate, ma sono semplici da spiegare. Si tratta di sapere come si impara e quale stile di apprendimento è più adatto a noi. La Flipped Classroom richiede molta autodisciplina. Gli studenti devono sapere come imparano meglio, ma è tutta una questione di pratica.

Il cambiamento richiede tempo
Anche se il modello di classe capovolta farà risparmiare tempo agli insegnanti, la creazione del primo "corso capovolto" richiederà più tempo ed energia rispetto al mantenimento dello status quo. Gli insegnanti dovranno introdurre un concetto completamente nuovo agli studenti. Questo cambiamento può richiedere del tempo, perché gli studenti devono imparare a passare da uno stile di apprendimento passivo a uno stile di apprendimento attivo.

- **Esperienza personale**

Guarda qui la testimonianza metodologica di **Cristina Cusì ESHOB Barcellona - Spagna**

- **Strumento digitale - Facilitazione: Quizlet**

Quizlet fornisce una piattaforma per studenti e insegnanti per creare e condividere i propri materiali didattici, tra cui flashcard e diagrammi.

Quando usarlo?

- **In classe,** per creare esperienze di apprendimento gamificate per i vostri studenti
- **A casa,** come strumento per sostenere e consentire agli studenti di studiare insieme con le flashcard.

Modalità Quizlet

- **Flashcards:** Quizlet consente di creare flashcard che gli studenti possono utilizzare per ripassare i concetti approfonditi in classe.

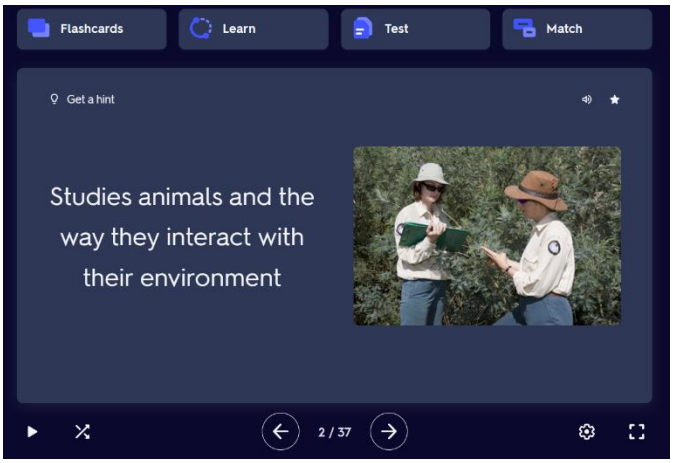


Figura 9 - Quizlet Flashcard
Credits: https://quizlet.com/latest

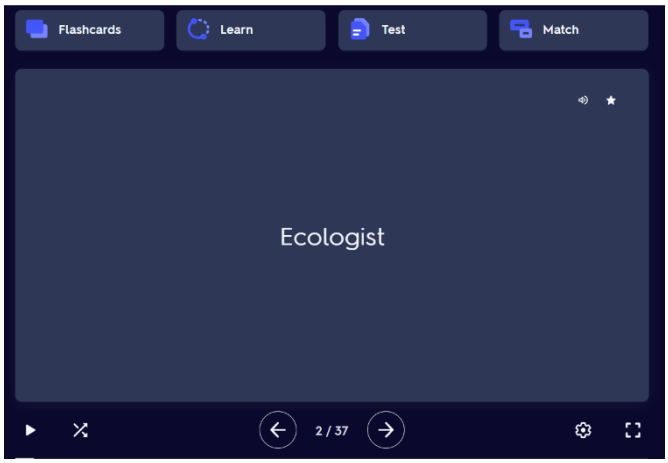


Figura 10 - Quizlet Flashcard
Credits: https://quizlet.com/latest

- **Impara:** Con questa modalità, gli studenti possono svolgere in modo indipendente brevi test in cui possono mettere alla prova le loro conoscenze.

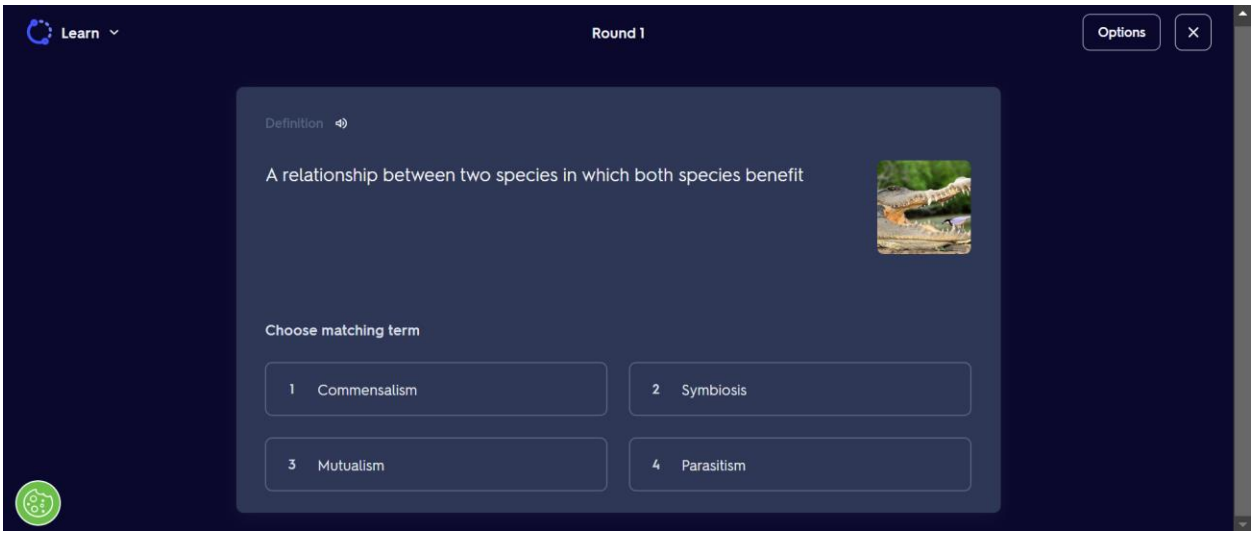


Figura 11 - Modalità di apprendimento Quizlet
Crediti: https://quizlet.com/latest

- **Test:** nella modalità "Test", è possibile impostare sfide per la classe, andando a personalizzare le impostazioni in modo più definito.

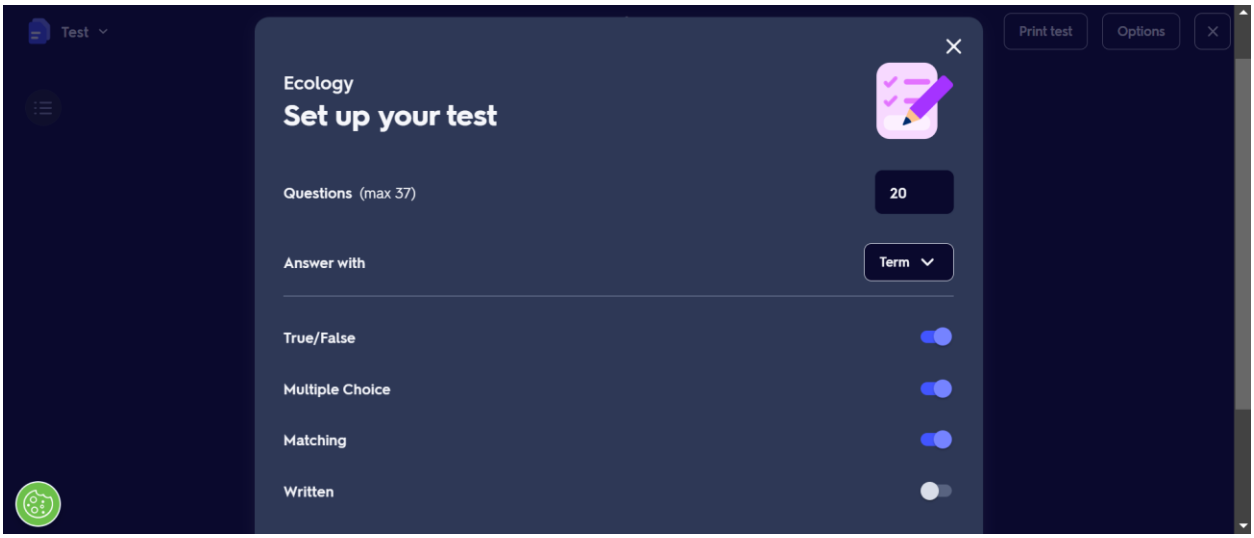


Figura 12 - Modalità test Quizlet
Crediti: https://quizlet.com/latest

- **Abbinamento:** In quest'ultima modalità, gli studenti dovranno collegare le immagini o le descrizioni alle definizioni corrette.

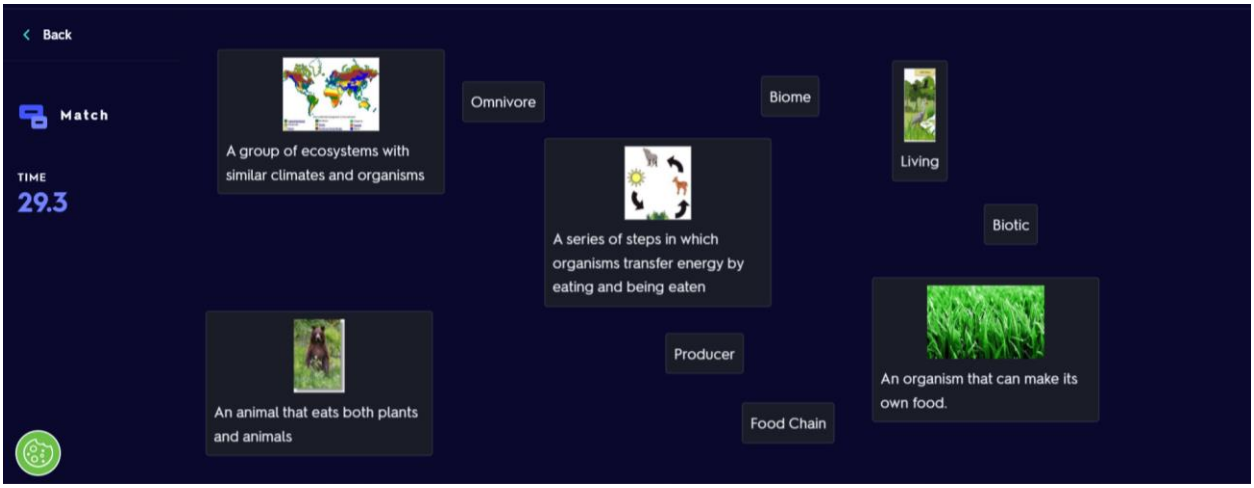


Figura 13 - Modalità partita Quizlet
Crediti: https://quizlet.com/latest

Pro e contro

Pro: è uno strumento adatto sia per lo studio individuale degli studenti che per l'insegnante, che può coinvolgere la classe con un'esperienza gamificata.

Contro: la versione gratuita non consente di sperimentare molte funzioni.

Collegamento: https://quizlet.com/en-gb

Dichiarazione di accessibilità:

https://quizlet.com/blog/the-quizlet-app-now-with-voiceover-for-users-with-impaired-vision

CREATIVITÀ

- ## Pensiero progettuale

"Fallire più velocemente, per avere successo prima".
David Kelley

Il pensiero progettuale è soprattutto una mentalità, la convinzione e la fiducia profondamente radicate che ognuno possa contribuire a creare un futuro più desiderabile, e un processo per agire quando ci si trova di fronte a una sfida difficile. Questo tipo di ottimismo è necessario nel settore dell'istruzione.

Le classi e le scuole di tutto il mondo affrontano ogni giorno sfide di progettazione, dai sistemi di feedback degli insegnanti agli orari giornalieri. Indipendentemente dalla loro scala, le sfide che gli educatori si trovano ad affrontare sono reali, complesse e varie. E come tali, richiedono nuove prospettive, nuovi strumenti e nuovi approcci. Il design thinking è uno di questi.
Ideo, una società di consulenza americana, ha recentemente sviluppato una nuova risorsa - il Co-Designing Schools Toolkit - che supporta gli educatori nella creazione collaborativa di cambiamenti equi nelle scuole attraverso un processo guidato dalla comunità, incentrato sull'equità e guidato dalla progettazione. Per un'analisi più approfondita della metodologia si rimanda a questo documento, mentre in questa sede ci occuperemo di una breve introduzione al design thinking come metodologia collaborativa particolarmente utile per affrontare questioni complesse o ambigue.

Il design thinking è una metodologia utilizzata per affrontare e risolvere i problemi.
È stato sviluppato da David Kelley e Tim Brown all'Università di Stanford nei primi anni 2000.
In particolare, è utile per risolvere problemi complessi e difficili, per comprendere le esigenze dell'utente/cliente e per riformulare i problemi ponendo l'utente/cliente al centro.

- **Alcuni principi chiave del Design Thinking**

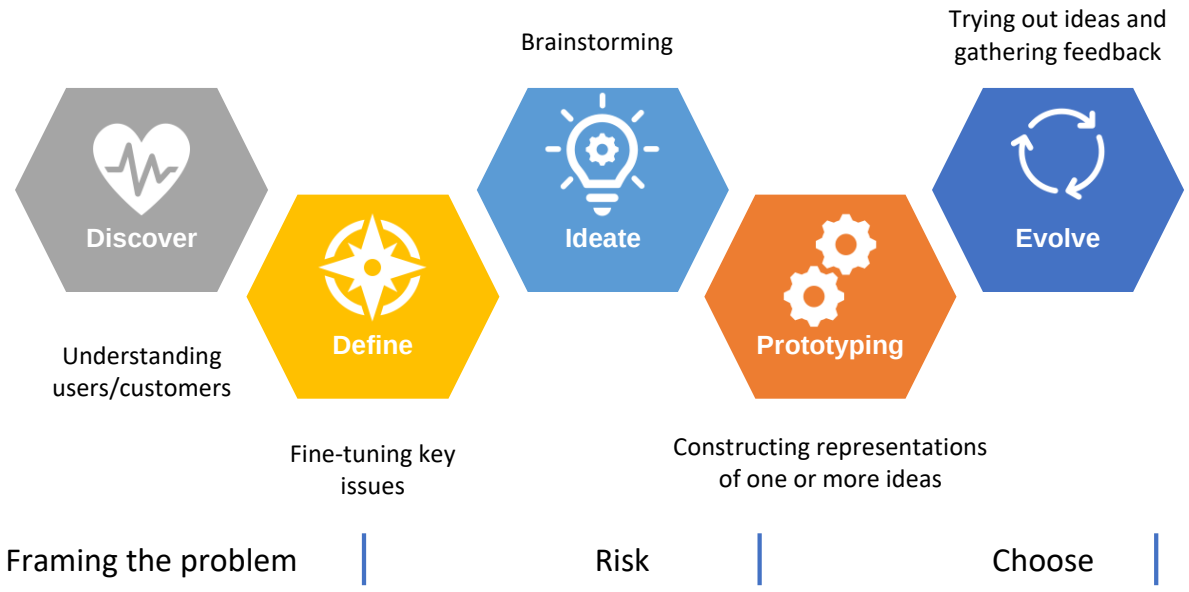
Mettere le persone al primo posto.
Iniziate cercando di capire chi sono le persone che utilizzano i vostri servizi, prodotti o soluzioni: quali sono le loro esigenze, i loro punti di forza e le loro aspirazioni.

Comunicare in modo visivo e inclusivo.
Aiutare le persone a raggiungere una comprensione condivisa del problema e delle idee.

Collaborare e co-creare.
Collaborare con gli altri e ispirarsi reciprocamente a ciò che si fa (costruire idee sulle idee degli altri).

Iterare, iterare, iterare.
Prototipare e testare rapidamente per individuare tempestivamente gli errori e creare fiducia nelle idee innovative.

- **Design Thinking: il processo**



Passo 1 - Scoprire

Il processo inizia con la fase di scoperta, che cerca di trovare spunti di riflessione sul problema. In questa fase, il compito è quello di porre domande precise, ma aperte, che richiedono diverse iterazioni per approfondire la sfida e riformulare le domande poste nella fase iniziale.
Questa fase si concentra principalmente sull'analisi delle esigenze, del comportamento, dell'atteggiamento, dei punti deboli e del potenziale di miglioramento dell'utente rispetto alle soluzioni attuali.
La fase di SCOPERTA può essere condotta in vari modi e approcci, ma è preferibile concentrarsi sulla raccolta di informazioni utili e significative solo con una serie di domande ben progettate. Evitare le domande chiuse, in particolare quelle con risposta affermativa, è il primo passo per fare bene.

Prestare sempre attenzione, osservare e cercare di capire:

- Tutto ciò che influenza i comportamenti.

- Quali sono gli adattamenti messi in atto dalle persone (sono rivelatori dei bisogni sottostanti).

- Il linguaggio del corpo, che ci fa capire le emozioni delle persone durante i colloqui.

- Modelli, abitudini e schemi ricorrenti (ci fanno capire cosa è veramente importante per le persone).

- Cercate elementi inaspettati: tutto ciò che sembra fuori posto può essere un argomento di conversazione.

Fase 2 - Definizione
Questa fase restringe i risultati in uno specifico obiettivo chiave (o in alcuni di essi) su cui potrebbe valere la pena di lavorare.
In altre parole, questa fase raggruppa e sintetizza i risultati e conclude le intuizioni chiave della fase di scoperta per aiutare il team a dirigere la propria attenzione sulle questioni principali.
Sulla base del consenso all'interno del team, la direzione futura e l'obiettivo principale diventano chiari.
Anche se c'è un obiettivo chiaro, questo può spostarsi per definire la domanda successiva: "Come potremmo... (How Might We)".
Una buona domanda HMW può rendere la vita più facile: condensa il lavoro delle prime due fasi in un'affermazione semplice e chiara che tutti possono facilmente comprendere.

- **La domanda "come potremmo"**

Caratteristiche di una domanda efficace:

INFORMATI: raccogliere le informazioni della fase precedente, "unire i puntini" facendo collegamenti tra gli elementi raccolti, concentrarsi bene sulle esigenze e le aspettative del nostro pubblico di riferimento.

ISPIRAZIONE: Motivare all'azione, farci credere che possiamo davvero risolvere il problema evidenziato dalle persone che abbiamo incontrato.

MEMORABILE: essere ricordato perché ci fa "sentire" i bisogni, essere "sociale" nel senso di facilmente condivisibile e comprensibile da molte persone.

Fase 3 - Ideare
La fase di ideazione si riferisce a un processo creativo di generazione di idee e raccolta di pensieri, per quanto folli possano sembrare inizialmente.

Si tratta fondamentalmente di un processo di brainstorming in cui emergono molte soluzioni potenziali per risolvere la domanda "Come potremmo". Durante l'ideazione non si devono porre troppi vincoli.
Essere aperti a possibilità immediate e illimitate è vantaggioso ed è così che, nel giusto equilibrio con la praticità e la fattibilità, l'innovazione finisce per arrivare.
Tuttavia, bisogna rimanere con i piedi per terra per essere pratici e andare avanti. È necessario identificare le idee fattibili che sembrano affrontabili attraverso le domande di ipotesi.

Risoluzione creativa dei problemi
Trasformate il problema in una sfida! Cercate di trasformare, anche testualmente, il problema in una domanda. Questo ci aiuterà a percepirlo come meno critico, come una sfida invece che come un ostacolo.
Cercate di sospendere il giudizio, soprattutto se negativo: durante il brainstorming cercate di adottare un atteggiamento positivo, vi aiuterà a vedere la soluzione come più fattibile.
Raccogliere dati e idee e sviluppare un piano d'azione. Trasformando il piano d'azione in un elenco, avrete una chiara tabella di marcia delle azioni da intraprendere.
Datevi un limite di tempo. Un limite di tempo stimola la creatività e aiuta a raggiungere l'obiettivo.

Fase 4 - Prototipazione e test
La fase di fornitura della soluzione viene interpretata in una logica di implementazione progressiva.
In questa fase, la prototipazione e la sperimentazione sono la chiave per migliorare il risultato finale del progetto.

La fase di test ha lo scopo di verificare quanto il prodotto implementato sia in grado di risolvere il problema degli utenti. È il momento di sottoporre la nostra idea ai destinatari per verificare se il problema identificato nelle prime fasi è stato risolto e se la soluzione soddisfa le esigenze emerse.

Un prototipo rende più facile discutere le idee con altre persone e ottenere un feedback su di esse, in modo da non andare alla cieca il giorno del lancio del servizio/soluzione.
Anche se può sembrare che questo rallenti il processo, a lungo andare fa risparmiare tempo e denaro, perché permette di arrivare più rapidamente all'idea giusta.
Le idee e le ipotesi non possono essere realizzate se prima non vengono provate e testate.

Alcune tecniche utili:
Intervista
Un colloquio diretto con le persone che utilizzeranno la soluzione proposta.
Le domande poste saranno aperte e la conversazione sarà più colloquiale.
Questionario
Metodo più rapido per la raccolta di feedback, perché raccoglie immediatamente le risposte di più persone. Le domande poste saranno per lo più a risposta chiusa, a scelta multipla o di valutazione della proposta attuata.

Gruppo di discussione
Un focus group è un modo per riunire diverse persone per raccogliere idee su una soluzione o suggerimenti per risolvere un problema. Si pongono domande stimolo o si usano parole chiave per raccogliere idee e giudizi.

Fase 5 - Evolvere
L'ultima fase è finalizzata alla riflessione a tutti i livelli (procedure, lavoro di gruppo, ecc.) ed è parte integrante del Design Thinking. È soprattutto la fase in cui si riflette sul contenuto del progetto e sul suo continuo sviluppo.
Condividere i risultati e gli approfondimenti con il team al termine di un'interazione e a intervalli regolari con il maggior numero possibile di stakeholder.

La creazione di un pitch/presentazione aiuta a condividere con il team i risultati e le intuizioni sviluppate durante le interazioni con gli stakeholder e le attività del progetto. Il canvas della pagina successiva aiuta a strutturarlo in termini di tempistiche e di componenti chiave.

- **Esperienza personale**

Guarda qui la testimonianza metodologica di **Monica Boni, di Wattajob S.r.l. Milano - Italia**

- **Strumento digitale - Facilitazione: Murale**

Mural è uno strumento online per la collaborazione e la condivisione di idee.

Quando usarlo?

Per consentire il brainstorming. È possibile utilizzare i canvas proposti su Mural direttamente nell'app o scaricarli per utilizzarli in attività di brainstorming in presenza.

Con Mural è possibile aggiungere note adesive, testo, gif e immagini e collegarle rapidamente tra loro per creare brainstorm o mappe mentali. L'applicazione può essere utilizzata online, il che consente a più utenti di lavorare contemporaneamente, aggiungendo e modificando i contenuti sulla lavagna in tempo reale.

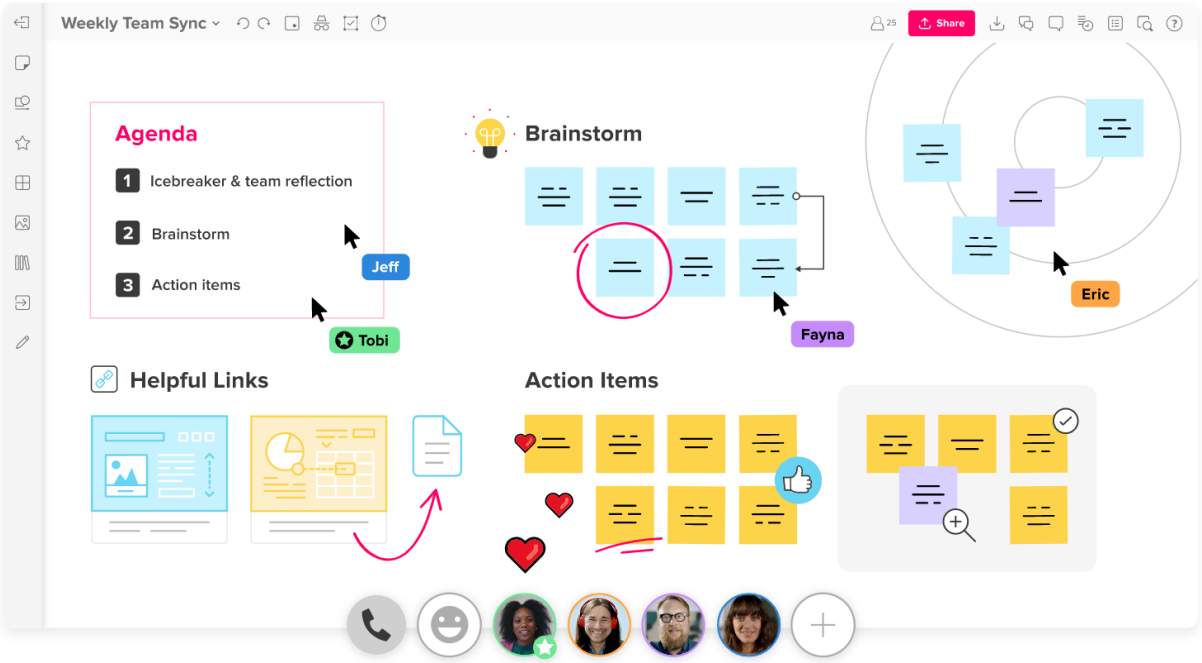


Figura 14 - Cartellone murale
Crediti: https://www.mural.co/

Pro e contro

Pro: consente di facilitare il brainstorming e di fornire suggerimenti e idee pratiche.

Contro: la versione gratuita non include molte funzionalità

Collegamento: https://www.mural.co/

Dichiarazione di accessibilità del murale

https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement

- ## Tecniche di narrazione

"La narrazione è la forma più antica di educazione".
Terry Tempest Williams

La narrazione potrebbe essere considerata un metodo di apprendimento inclusivo. Naturalmente le storie sono innate nell'essere umano e raccontarle ha permesso all'umanità di costruire relazioni, trasmettere conoscenza e comprensione e quindi di svilupparsi. Oggi lo storytelling è sempre più applicato come metodo di apprendimento innovativo e inclusivo in ambito scolastico.

L'arte della narrazione
Lo storytelling si scopre, infatti, come strumento comunicativo in grado di catturare l'attenzione degli individui attraverso la storia, la trama e la tensione narrativa, fidelizzando così gli ascoltatori per mezzo di ingranaggi narrativi. La scoperta sensazionale è stata questa: il cervello umano è in grado di sintetizzare le informazioni a livello multisensoriale, ma soprattutto quando queste vengono presentate in forma narrativa.

Lo storytelling ha un elevato potenziale pedagogico ed educativo, soprattutto per i nativi digitali. Oggi più che mai, saper raccontare storie può consentire agli studenti, fin dalle prime fasi del loro sviluppo, di discernere ciò che è reale da ciò che è virtuale.

Le storie possono essere utilizzate per affrontare tutte le discipline, oltre a letteratura, matematica, scienze, arte, tecnologia, geografia, storia, musica ed educazione fisica. Attraverso la narrazione, il potenziale dell'allievo può essere sviluppato in modo da renderlo autonomo, consentendogli di acquisire consapevolezza del proprio processo di apprendimento e di utilizzare strategie come la pianificazione, la formulazione di ipotesi e l'autovalutazione.

La narrazione per una scuola inclusiva.
La narrazione prevede la discussione e la collaborazione di tutti gli studenti del gruppo classe e permette quindi di riconoscere le altre persone, il loro valore e il loro ruolo all'interno del costrutto narrativo ma anche nella vita reale.
La narrazione a scuola favorisce l'identificazione con i personaggi creati e una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni, il che significa crescita personale, rafforzamento dell'identità individuale ma anche di gruppo.
Il conflitto in classe spesso porta a livelli estremi di bullismo e cyberbullismo, quindi l'introduzione di questo metodo di confronto tra pari può aiutare a superare le forme di discriminazione e violenza verbale diffuse nell'ambiente scolastico.

Come si svolge l'attività in classe?
Un'unità di narrazione comprende solitamente tre fasi didattiche:
Attività di pre-narrazione: In questa fase si stimola la curiosità degli studenti nei confronti della storia e si costruisce la tensione. Inoltre, il vocabolario centrale viene pre-stimolato.

Attività "Mentre si racconta": In questa fase, la storia viene raccontata in un cerchio di sedie o sedute ed è accompagnata dalle azioni (vocali) degli studenti durante il racconto ripetuto.
Le attività di post-racconto: In questa fase i contenuti contestuali e linguistici vengono ulteriormente elaborati e approfonditi.

Lo storytelling può essere particolarmente utile nell'apprendimento di una lingua straniera o nello studio di una cultura diversa. Vediamo alcuni esempi di attività possibili.

- **Attività preliminari alla narrazione**

Introduzione al vocabolario
L'insegnante mostra una carta illustrata con una nuova parola del vocabolario, la nomina e la fa pantomimare agli studenti; in seguito l'insegnante nomina solo la parola.
L'insegnante recita le parole variando il tempo, l'intonazione o il volume e le fa ripetere agli studenti; in un secondo momento fa leggere agli studenti la parola con il labiale.
Gioco "Kim": l'insegnante appende alla lavagna diverse carte illustrate. Uno studente copre o scambia alcune carte, che devono essere nominate dagli altri studenti. Infine, tutte le carte vengono girate, uno studente indica una carta a faccia in giù e gli altri studenti la nominano.

Presentazione del personaggio principale
L'insegnante presenta agli studenti il personaggio o i personaggi principali della storia utilizzando un peluche, una figura giocattolo o una figura dipinta su cartone.

Introduzione al tema
Viaggio di fantasia: Gli studenti si mettono comodi e chiudono gli occhi. L'insegnante "accompagna" gli studenti in un viaggio immaginario nel mondo della storia. Dopo il viaggio immaginario, gli studenti nominano ciò che hanno visto e sperimentato durante il viaggio.
Immagine o oggetto come stimolo silenzioso: L'insegnante colloca un'immagine o un oggetto che si adatta alla storia al centro del cerchio di sedie. Gli studenti parlano liberamente dell'immagine/oggetto, poi l'insegnante introduce la storia.

- **Attività di narrazione**

Discorso corale
Durante la narrazione, l'insegnante invita gli studenti a cantare insieme alle frasi ricorrenti, inserendo piccole pause in questi punti e incoraggiando i bambini a cantare in base alle loro espressioni facciali.

Azioni di accompagnamento del discorso
L'insegnante distribuisce le immagini delle singole scene agli studenti, che le affiggono alla lavagna una per una mentre raccontano. In alternativa, gli studenti possono ricevere tutte le immagini su un foglio di lavoro e poi disporle o numerarle nell'ordine corretto.

Gli studenti accompagnano il racconto della storia in pantomima con movimenti appropriati.
Gli studenti recitano la storia al loro posto con marionette a mano/figurine di cartone/ecc. realizzate da loro stessi.

Contenuto del lavoro
L'insegnante interrompe la narrazione a un punto opportuno e lascia che gli studenti facciano ipotesi sul prosieguo della storia.
L'insegnante si ferma a un punto opportuno e gli studenti raccontano come si sentono al posto del protagonista e come si comporterebbero in questa situazione.

- **Attività successive alla narrazione**

Attività che accompagnano la narrazione ripetuta
Gli studenti accompagnano la storia con i suoni precedentemente discussi e adatti alla storia (ad esempio il vento, il cinguettio degli uccelli, il rumore della macchina).
La storia si trasforma in una storia d'azione quando gli studenti pantomimano ciò che l'insegnante sta raccontando.
Gli studenti inseriscono le immagini nella storia nell'ordine corretto.
Agli studenti viene chiesto di eseguire un determinato movimento (ad esempio alzarsi e risedersi o battere le mani) quando viene nominata una certa parola. Può trattarsi di un certo colore, di un numero, di un animale o di una persona, ma anche di tutte le parole che appartengono a un termine generico (come veicoli, animali, colori, tempo atmosferico) o delle parole preferite dagli studenti, a loro scelta.
L'insegnante sostituisce singole parole e frasi con fischi, bip o brevi pause durante la narrazione e chiede agli studenti di nominarle.
L'insegnante inserisce errori di contenuto e cambiamenti divertenti durante la narrazione che gli studenti devono identificare e correggere.

Le azioni di Digital Storytelling in classe devono essere incluse nei programmi di apprendimento. In questo modo, lo studente viene messo in prima linea nel suo processo di apprendimento e può costruire le sue conoscenze e competenze in modo tale da essere in grado di materializzare prodotti particolari attraverso video, attività di tipo multimediale, digital storytelling e libri.

Il Digital Storytelling può facilitare la conoscenza di informazioni disciplinari non facili da comprendere appieno attraverso un metodo coinvolgente e piacevole, proprio per questo viene spesso utilizzato come metodo facilitante.

L'uso di un mezzo digitale nelle strutture scolastiche non solo contribuisce ad aumentare le opportunità legate all'apprendimento e alla partecipazione attiva degli studenti BES e DVA, ma riesce anche ad aprire l'accesso al mondo esterno che spesso è troppo lontano dalla scuola.

Al giorno d'oggi, la quasi totalità dei giovani utilizza Internet come strumento di ricerca e di comunicazione, o per condividere foto e video. Quindi sicuramente i giovani saranno più propensi a utilizzare gli strumenti moderni anche nell'ambito dell'istruzione.

- **Strumento digitale - Facilitazione: OBS**

OBS (Open Broadcaster Software) è un popolare programma software gratuito e open-source per lo streaming live e la registrazione video. Gli utenti possono registrare, mixare e trasmettere contenuti dallo schermo del computer, dalle telecamere, dai microfoni e da altre fonti, utilizzando l'ampia gamma di strumenti e funzioni che offre. Funziona registrando dati da diverse fonti, tra cui lo schermo del computer, le finestre delle applicazioni, le webcam e i dispositivi di input audio.

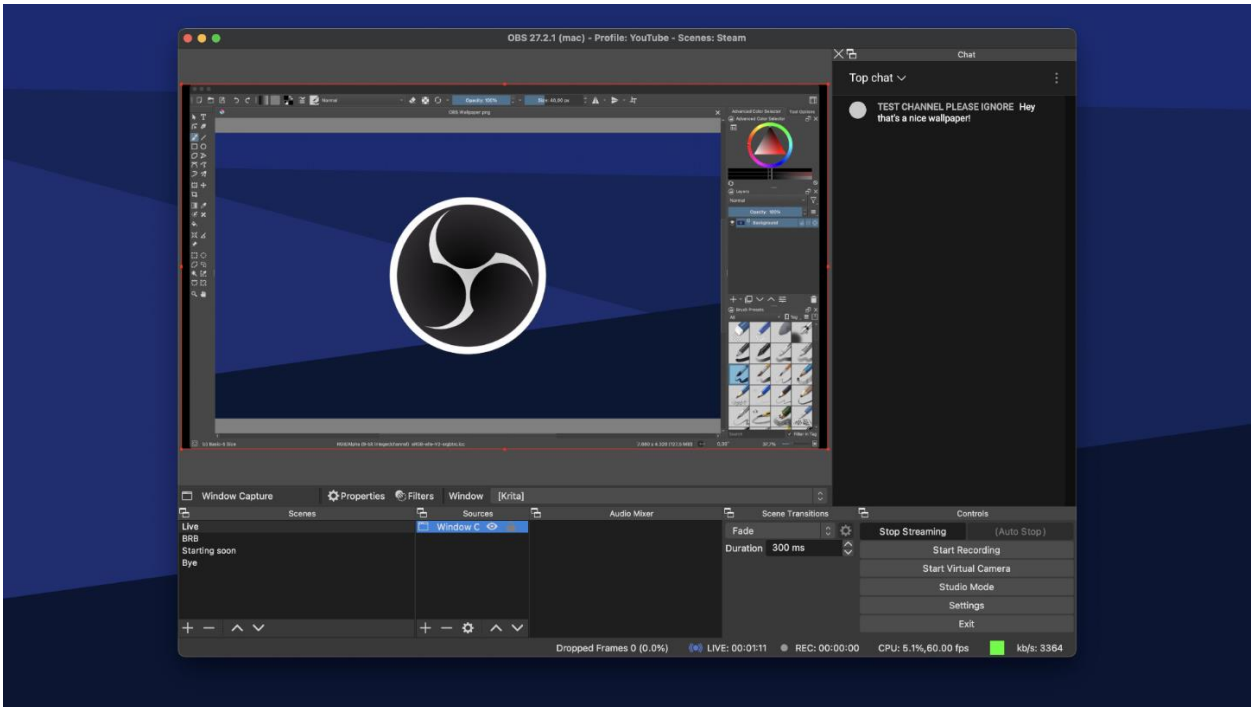


Figura 15 - Schermata principale di OBS
Crediti: https://obsproject.com/

Per scaricare, installare e configurare OBS, seguite queste guide ufficiali:

- https://obsproject.com/kb/quick-start-guide
- https://obsproject.com/wiki/OBS-Studio-Quickstart

Pro e contro

Pro: OBS è un software gratuito e open-source, che lo rende accessibile agli utenti di tutte le tasche. Supporta un'ampia gamma di piattaforme, tra cui Windows, macOS e Linux, offrendo flessibilità per i diversi sistemi operativi.

Contro: OBS ha una curva di apprendimento relativamente ripida, soprattutto per gli utenti che sono alle prime armi con il live streaming o la produzione video. Potrebbe essere necessario un po' di tempo e di impegno per capire e padroneggiare tutte le funzioni e le impostazioni.

Link: https://obsproject.com/

Dichiarazione di accessibilità: /

PENSIERO CRITICO

- ## Dibattito

"Parla perché io possa vederti".
Socrate

Secondo Socrate, il pensiero nasce dal dialogo, dall'opposizione, dall'argomentazione per sostenere le proprie opinioni e idee. Saper discutere è quindi uno strumento fondamentale per migliorare le proprie capacità espositive e di ragionamento.

Cosa significa discutere? Non si tratta di imporre con la forza le proprie idee aggredendo verbalmente i propri interlocutori, gridando più forte e prevaricando. Anche se questi approcci possono essere sperimentati in molte situazioni pubbliche e private, il dibattito è qualcosa di profondamente diverso.
Articolare una vera discussione è qualcosa di più complesso e impegnativo, che richiede **regole chiare** perché sia davvero possibile confrontarsi con idee diverse.

L'utilizzo della metodologia del dibattito consente di raggiungere i seguenti obiettivi:
- rafforzare le capacità interpersonali e di comunicazione.
- gestire le emozioni.
- imparare a ricercare e selezionare le informazioni.
- organizzare le informazioni raccolte in modo coerente.
- sviluppare il pensiero critico.
- imparare ad accettare e rispettare idee diverse dalle proprie.

Il dibattito è una metodologia nata e sviluppatasi anche nel mondo anglosassone, dove è una disciplina curricolare a tutti gli effetti. Ma le sue radici risalgono all'epoca classica, dove la retorica rappresentava l'arte di parlare in modo efficace e persuasivo. Nell'antica Roma, l'oratoria era studiata come componente fondamentale della retorica ed era considerata un'abilità molto importante nella vita pubblica e privata delle persone.

Il dibattito consiste nello svolgimento di un confronto dialettico formale in cui gli studenti divisi in due gruppi sostengono e discutono un argomento proposto dall'insegnante o scelto da loro stessi.

Prima dell'inizio del dibattito vero e proprio, si possono svolgere attività di ricerca per aiutare gli studenti a sostenere la discussione.

La metodologia prevede l'esecuzione delle seguenti fasi:

Fase 1: Identificazione dell'argomento su cui si svolgerà la discussione
Gli alunni si impegnano nella ricerca e nella selezione delle informazioni relative all'argomento, elencando gli argomenti che sostengono il testo e quelli che lo contraddicono. Viene definito l'ordine di esposizione, che può essere ascendente (dagli argomenti più deboli a quelli più forti) o discendente (in questo caso si inizia con gli argomenti più forti e si finisce con quelli meno convincenti). È anche possibile collocare gli argomenti più forti all'inizio e alla fine.

Fase 2: organizzazione del discorso
I membri di ogni squadra organizzano le informazioni raccolte, di solito utilizzando le regole della retorica classica:
- Premessa (exordium): presentazione dell'argomento.
- Introduzione sintetica (propositio): elenco degli argomenti nell'ordine in cui saranno trattati.
- Sviluppo dei temi (narratio): esposizione degli argomenti citando le diverse fonti.
- Prova e conferma (argumentatio): dimostrazione della propria tesi attraverso prove empiriche e confutazione dell'antitesi.
- Conclusione (conclusio): valutazione finale complessiva.

Fase 3: Sintesi
fissare su una mappa di sintesi i concetti principali dell'argomento in discussione

Fase 4: valutazione
L'insegnante e la classe valutano attraverso rubriche di valutazione la prestazione da diversi punti di vista, ad esempio: padronanza del linguaggio verbale e non verbale, capacità di ragionamento logico, rispetto delle regole, interazione costruttiva con il gruppo antagonista.

- **Esperienza personale**

Guarda qui la testimonianza metodologica di **Cristina Cusì ESHOB Barcellona – Spagna**

- **Strumento digitale - Presentazione: Canva**

Canva è un noto strumento di progettazione grafica online che consente agli utenti di produrre contenuti visivi straordinari, come infografiche, poster, presentazioni e grafica per i social media. Offre un'interfaccia facile da usare e un'ampia selezione di modelli modificabili, che lo rendono accessibile a persone con diversi livelli di esperienza nel campo del design. Gli utenti possono facilmente posizionare e ridimensionare gli elementi utilizzando la funzionalità drag-and-drop della piattaforma, eliminando la necessità di un software di progettazione complesso.

Uno dei punti di forza di Canva è la sua capacità di collaborazione. Consente agli utenti di invitare i membri del team o i collaboratori a lavorare insieme su un progetto di design, rendendolo ideale per i progetti di gruppo, il brainstorming di gruppo e la raccolta di feedback. Gli utenti possono commentare elementi specifici, condividere link al design e persino impostare autorizzazioni per controllare l'accesso alle modifiche.

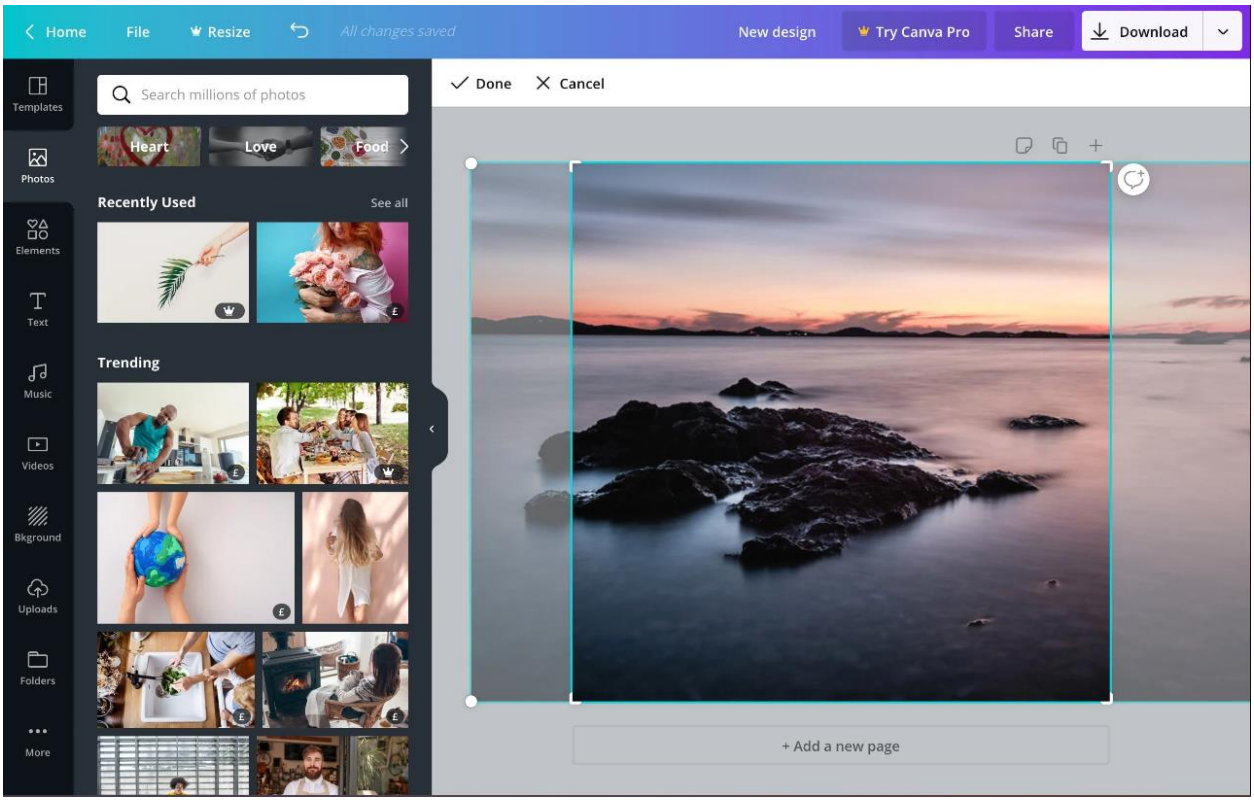


Figura 16 - Una foto modificata su Canva
Crediti: https://www.canva.com/

Pro e contro

Pro: Canva offre un'interfaccia intuitiva e facile da usare, che lo rende accessibile agli utenti di tutti i livelli di progettazione. Inoltre, offre un'ampia libreria di modelli, font, immagini, illustrazioni, icone e forme dal design professionale.

Contro: Canva è una piattaforma basata sul web, il che significa che richiede una connessione a Internet per accedervi e utilizzarla.

Collegamento: https://www.canva.com/en_gb/

Dichiarazione di accessibilità: https://www.canva.com/policies/accessibility/

• Dinamizzazione e valutazione dei viaggi di istruzione

"Alcuni uomini nascono grandi.
Ad altri la grandezza è stata imposta".
Una notte al museo

I viaggi d'istruzione, spesso noti come viaggi sul campo o viaggi di apprendimento esperienziale, svolgono un ruolo importante nell'arricchire l'esperienza educativa degli studenti.

Queste escursioni portano gli studenti fuori dall'ambiente tradizionale della classe e in contesti reali, offrendo opportunità uniche di apprendimento attivo. Tuttavia, per garantire l'efficacia dei viaggi d'istruzione, è essenziale concentrarsi sia sulla dinamizzazione che sulla valutazione.

Dinamizzazione

La dinamizzazione dei viaggi d'istruzione richiede un'attenta pianificazione ed esecuzione. Il processo di pianificazione deve iniziare con un chiaro allineamento degli obiettivi del viaggio con il programma di studi. Gli educatori devono identificare i risultati specifici di apprendimento che intendono raggiungere attraverso il viaggio, assicurando una connessione perfetta con l'insegnamento in classe.

La preparazione è un altro aspetto vitale della dinamizzazione. Gli studenti devono ricevere informazioni e indicazioni adeguate prima di intraprendere il viaggio. Questo può includere letture, discussioni o compiti precedenti al viaggio che li aiutino a capire lo scopo del viaggio e la sua rilevanza per i loro studi. Durante il viaggio, l'impegno è fondamentale. Gli studenti devono essere coinvolti attivamente nel processo di apprendimento, sia attraverso visite guidate, attività pratiche, interazioni con esperti o esplorazioni indipendenti. L'obiettivo è stimolare la loro curiosità e il loro pensiero critico, rafforzando al contempo i concetti insegnati in classe.

La riflessione dopo il viaggio è altrettanto importante. Gli studenti devono avere l'opportunità di elaborare e interiorizzare le loro esperienze. Ciò può avvenire attraverso discussioni, diari, saggi o presentazioni, che consentano loro di collegare quanto appreso durante il viaggio con le loro conoscenze pregresse.

Ma come dinamizzare un viaggio d'istruzione coinvolgendo e responsabilizzando gli studenti in modo efficace? Ecco alcuni suggerimenti che provengono dalla nostra esperienza:

Attività di dinamizzazione:

Quiz: Un modo divertente per coinvolgere maggiormente gli studenti durante un viaggio è quello di fare un quiz in cui gli studenti ricevono 10-15 domande a cui devono trovare la risposta durante la visita. Alcune risposte possono essere trovate leggendo le informazioni, altre possono essere date dalla guida turistica dei siti visitati, mentre altre ancora devono essere trovate attivamente chiedendo ad altri. Assicuratevi di controllare le risposte alla fine e di assegnare un premio ai vincitori.

Laboratori pratici: Offrite laboratori in cui gli studenti partecipano attivamente ad attività legate all'obiettivo della gita. Ad esempio, una gita in una galleria d'arte può includere un laboratorio di pittura o scultura.

Diari di riflessione: Incoraggiare gli studenti a tenere un diario di riflessione durante il viaggio. Possono annotare le loro osservazioni, domande e riflessioni personali per approfondire la loro comprensione.

Valutazione

È essenziale misurare l'impatto e l'efficacia dei viaggi d'istruzione. I metodi di valutazione devono essere in linea con gli obiettivi del viaggio e misurare la comprensione e la crescita degli studenti grazie all'esperienza.

La valutazione formativa, che avviene durante il viaggio, aiuta gli educatori a valutare l'impegno e la comprensione degli studenti in tempo reale. Osservazioni, discussioni o rapidi quiz possono fornire indicazioni preziose.

La valutazione sommativa, condotta dopo il viaggio, valuta in che misura gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento. Si possono utilizzare metodi di valutazione tradizionali, come i test, ma possono essere più adatti approcci più creativi, come valutazioni basate su progetti o presentazioni, a seconda degli obiettivi del viaggio.

Incoraggiare gli studenti a impegnarsi nell'autovalutazione permette loro di riflettere sul proprio apprendimento. Possono valutare i loro progressi, stabilire obiettivi di apprendimento personali e identificare le aree di miglioramento. Inoltre, il feedback degli studenti sulla loro esperienza di viaggio è prezioso. Offre spunti su ciò che ha funzionato bene e su ciò che potrebbe essere migliorato nei futuri viaggi d'istruzione, aiutando a informare la pianificazione futura e gli sforzi di dinamizzazione.

Attività di valutazione

Saggi post-viaggio: Chiedete agli studenti di scrivere dei saggi che riflettano sulle loro esperienze di viaggio. Dovranno spiegare cosa hanno imparato, come si collega al loro corso e il suo significato più ampio.

Discussioni di gruppo: Condurre discussioni post-gita in cui gli studenti condividono le loro intuizioni, le loro domande e i loro punti di forza. Queste discussioni possono aiutare gli studenti a consolidare il loro apprendimento.

Creazione di progetti multimediali: Chiedete agli studenti di creare presentazioni multimediali o video che riassumano le loro esperienze di viaggio. Ciò consente di valutare la creatività e le capacità di presentazione.

- **Esperienza personale**

Guarda qui la testimonianza metodologica di **Paulo Reves del Turismo de Portugal Lisbona - Portogallo**

- **Strumento digitale - Facilitazione: Mentimetro**

Mentimeter è un software di presentazione interattivo che consente ai presentatori di coinvolgere e interagire con il pubblico in tempo reale. Offre una serie di strumenti e funzioni interattive che migliorano il coinvolgimento dei partecipanti e promuovono la partecipazione attiva durante presentazioni, riunioni, workshop ed eventi.

Quando usarlo?

- **In classe,** per verificare i progressi degli studenti e testare le loro conoscenze creando quiz coinvolgenti e partecipativi.
- **Durante lo svolgimento di attività di gruppo**: è possibile creare quiz e test sulla piattaforma, dividere gli studenti in squadre e farli gareggiare insieme, in tempo reale.
- **Per consentire il brainstorming.** Quando i marcatori e i post it non sono un'opzione, potete usare la funzione **"Tag Cloud"** o **"Open Question"** per raccogliere le opinioni e le idee degli studenti.

La natura in tempo reale di Mentimeter consente ai presentatori di ricevere un feedback immediato e di raccogliere le risposte del pubblico nel momento in cui vengono presentate. I risultati possono essere visualizzati in vari formati, come grafici, diagrammi o nuvole di parole, facilitando l'analisi e la condivisione dei risultati con il pubblico.

Figura 17 - Esempio di Wordcloud
Crediti: https://www.mentimeter.com/

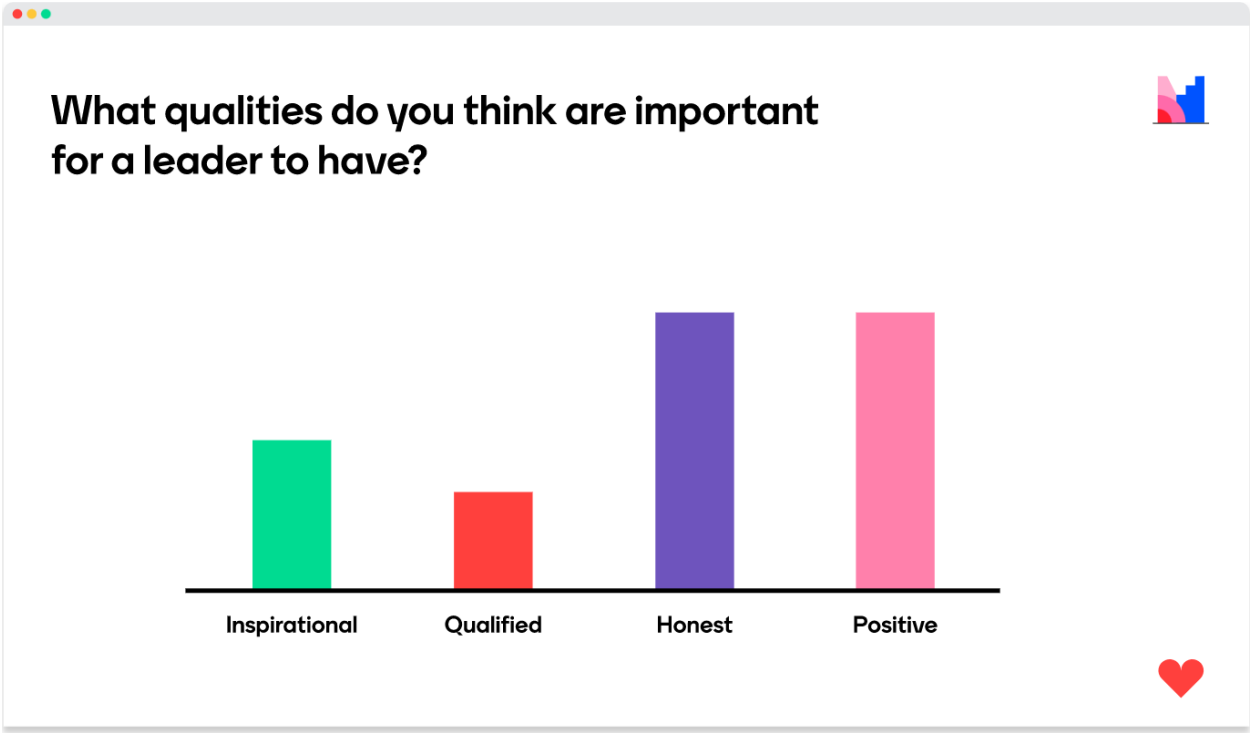


Figura 18 - Esempio di grafico a barre
Crediti: https://www.mentimeter.com/

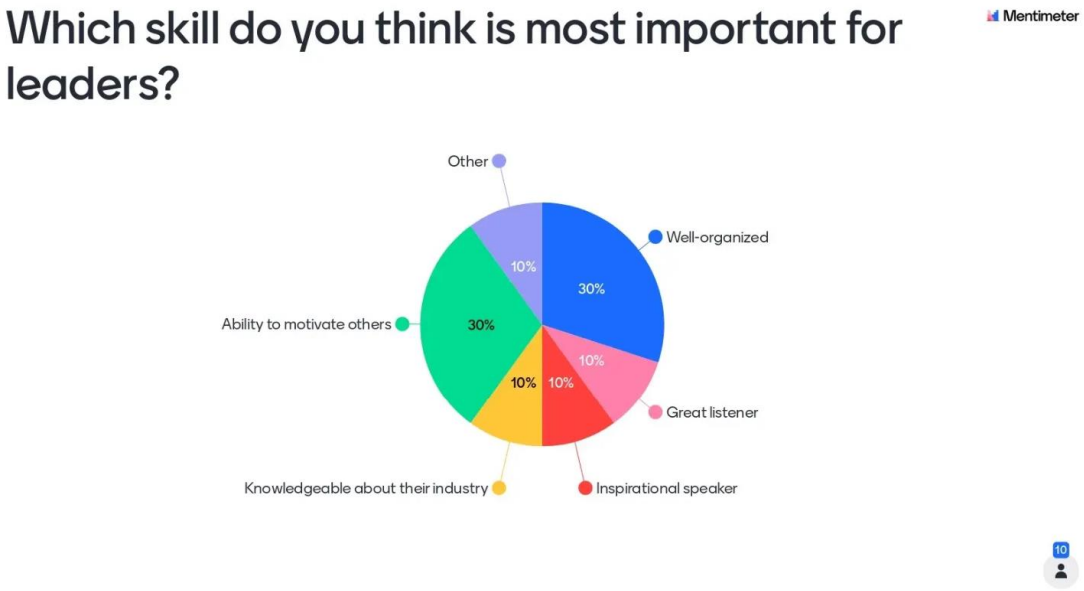


Figura 19 - Esempio di grafico a torta
Crediti: https://www.mentimeter.com/

Pro e contro

Pro: consente di avere un feedback in tempo reale e di favorire un ambiente coinvolgente. Inoltre, nella versione gratuita sono disponibili diverse funzioni

Contro: Esiste solo una versione inglese

Link: https://www.mentimeter.com

Dichiarazione di accessibilità del mentimetro: https://www.mentimeter.com/accessibility

Conclusioni: Il potere delle metodologie didattiche innovative e degli strumenti digitali nell'educazione alla sostenibilità nel settore alimentare.

In un mondo in rapida evoluzione come quello odierno, l'importanza della sostenibilità nel settore alimentare non può essere sopravvalutata. Dovendo affrontare complesse sfide ambientali, sociali ed economiche, è essenziale dotare i nostri studenti e le generazioni future delle conoscenze e delle competenze necessarie per affrontare efficacemente questi problemi. Il "Manuale delle tecniche di Edutainment e degli strumenti digitali per gli insegnanti di IFP" amplia la discussione sul potere delle metodologie didattiche innovative e degli strumenti digitali nel raggiungimento di questo obiettivo.

In questo manuale abbiamo esplorato un'ampia gamma di metodologie didattiche innovative, ognuna con i suoi punti di forza unici per promuovere l'educazione alla sostenibilità nella formazione professionale. Dall'apprendimento cooperativo alle tecniche di narrazione, dall'apprendimento esperienziale alla dinamizzazione dei viaggi d'istruzione e alla valutazione, queste metodologie forniscono agli educatori approcci versatili per coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento.

A complemento di queste metodologie didattiche, abbiamo introdotto una serie di strumenti digitali che possono migliorare e facilitare l'implementazione di questi approcci. Strumenti come Padlet, Microsoft To-Do, PowerPoint, Quizlet, Mural, OBS, Canva e Mentimeter offrono agli insegnanti i mezzi per creare esperienze di apprendimento interattive, coinvolgenti e collaborative. Permettono di integrare perfettamente la tecnologia in classe, trasformando gli spazi didattici tradizionali in centri dinamici di creatività e coinvolgimento.

Se riflettiamo sull'importanza di queste metodologie e strumenti digitali, diventa evidente che svolgono un ruolo vitale nel rimodellare l'educazione alla sostenibilità. Sfruttando l'apprendimento cooperativo e l'apprendimento tra pari, gli studenti possono collaborare per trovare soluzioni innovative alle sfide della sostenibilità nel settore alimentare. L'apprendimento esperienziale e il learning by doing consentono loro di acquisire competenze pratiche e una profonda comprensione dei concetti di sostenibilità. Il modello di classe capovolta consente agli studenti di prendere in mano il proprio apprendimento, mentre il design thinking favorisce la fiducia creativa e la risoluzione dei problemi. Tecniche di narrazione, dibattiti e viaggi di istruzione aggiungono profondità e contesto alla loro comprensione.

Nel contesto del nostro panorama educativo in evoluzione, la fusione di metodologie didattiche innovative e strumenti digitali è essenziale. Essi consentono agli educatori di creare esperienze di apprendimento inclusive, coinvolgenti ed efficaci, preparando gli studenti a diventare contributori attivi di pratiche sostenibili nel settore alimentare e non solo.

In conclusione, il "Manuale delle tecniche di Edutainment e degli strumenti digitali per gli insegnanti di veterinaria" funge da guida e da fonte di ispirazione per gli educatori impegnati nella causa dell'educazione alla sostenibilità. Abbracciando queste metodologie e questi strumenti digitali, non solo mettiamo gli studenti in condizione di diventare cittadini globali informati e responsabili, ma contribuiamo anche a un futuro più sostenibile per tutti.