**WORLD CAFE’**

**RIASSUNTO dei LAVORI di GRUPPO SVOLTI dagli INSEGNANTI DURANTE il CONVEGNO SULL’AZZARDO PATOLOGICO**

1. **Durante l’insegnamento/apprendimento quanto e quando entra in gioco la dimensione cognitiva, quella emotiva e quella comportamentale?**

Nello svolgimento della lezione entrano in gioco tutte e tre le dimensioni. Esse dovrebbero sempre coesistere, ma l’intensità di ognuna può cambiare in relazione ad una situazione ( tipo di attività, gruppo classe, metodologia, clima relazionale ecc.). La dimensione emotiva predispone a tutto il resto. E’ legata al qui ed ora . Nel rapporto insegnante-allievo l’empatia è un elemento fondamentale per poter passare dei contenuti. A questo proposito è importante che l’insegnante sia consapevole delle sue emozioni, anche di quelle negative, per non agirle sui ragazzi, ma sapendole modulare. L’interrogazione, ad esempio, è un momento particolarmente delicato e va gestito nel modo più produttivo possibile. E’ infatti importante che l’insegnante sia attento a preservare e aumentare l’autostima degli studenti, ponendo l’accento sulle risorse/competenze e fornendo indicazioni rispetto alle aree da migliorare. Criticità emerse: alle superiori ( soprattutto nei licei ) viene privilegiata la dimensione cognitiva. Inoltre è difficile bilanciare le tre dimensioni, poiché la valutazione è legata al voto, mentre sarebbe più funzionale affiancare e dare rilievo ad una valutazione di tipo qualitativo.

1. **Come si possono attivare le tre dimensioni dell’apprendimento (cognitiva, emotiva, comportamentale) durante la lezione?Quali tecniche di insegnamento si possono usare?**

Per favorire il coinvolgimento dei ragazzi è importante, nel trattare un argomento, partire dalle esperienze personali, interessi, vissuti e conoscenze. Gli argomenti che li toccano personalmente e che si collegano alla loro esperienza diretta, attivano la parte emotiva. Una tecnica che si può utilizzare all’inizio della lezione è il Warm Up (riscaldamento). Si può fare in diversi modi. Ad esempio, per introdurre un argomento nuovo, si possono utilizzare delle parole-stimolo, da cui partire e che i ragazzi possono selezionare, perché le riconoscono e le collegano alle loro precedenti esperienze e conoscenze. Un altro aspetto importante è la flessibilità: cioè saper adattare il medoto alla classe. Diverse sono le tecniche, che favoriscono il coinvolgimento delle tre dimensioni dell’apprendimento (cognitiva, emotiva e comportamentale):

* **circle time** (momento di confronto attraverso la disposizione in cerchio)
* dibattito: ponendo le giuste domande (didattica socratica), che stimolano la riflessione e l’apertura (in un clima di non giudizio)
* **brain storming:** associazioni libere di idee a partire da uno stimolo
* **spiazzamento cognitivo**: mettere in crisi le vecchie conoscenze, mettendo in campo delle novità
* **simulazioni comportamentali**: allenamento di abilità relazionali e comunicative
(role plaing: drammatizzazioni).
* **lavori di gruppo**: attribuendo a ciascuno un compito e un ruolo
* **learn by doing** (imparare facendo), attraverso gli esperimenti
* **classe capovolta**: invertendo il luogo in cui si segue la lezione (casa) e quello in cui si studia e si fanno i compiti (scuola)
* **compiti di realtà**: dare ai ragazzi compiti concreti come per esempio organizzare una gita (stabilendo il percorso, i costi, i tempi...), arredare una camera, gestire un ristorante (attività che viene svolta presso l’Istituto alberghiero), riparare motorini antichi (Istituto tecnico)
* **uso di strumenti multimediali**, che integrano le conoscenze apprese dai libri e consentono agli alunni di attivarsi nel reperimento delle informazioni
* **valutazione per competenze** : che valorizza le positività e la dimensione qualitativa (più che quantitativa )
* **autovalutazione**: allena l’autoriflessività rispetto alle cose che l’allievo ha imparato e a quelle che può ancora imparare
* **dare e rilevare feedback** partendo dal positivo e andando a individuare margini di miglioramento
* **uso di aneddoti**, per attualizzare l’argomento insegnato
* laboratori
* **modeling:** il docente si pone come un modello coerente e autorevole (i ragazzi imparano dall’esempio e dai comportamenti, per imitazione); i ragazzi inoltre possono imparare tra loro, sempre attraverso questa modalità (imitando i compagni nelle cose che sanno fare meglio)
* le **lezioni** devono essere **interattive**:l’insegnante può sedersi in mezzo ai ragazzi, muoversi tra i banchi, cambiare la sua posizione a seconda dei diversi momenti. E’ importante che ponga attenzione al tono di voce, al gergo, alle sue modalità comunicative. E’ inoltre possibile cambiare la disposizione dei banchi per realizzare attività in piccoli gruppi. L’attenzione al gruppo dei ragazzi, deve essere finalizzata a comprendere le dinamiche relazionali e a facilitare-accompagnare la formazione di un gruppo affiatato.

**Tutto ciò aiuta a instaurare e mantenere un clima di classe sereno.**

**Criticità**: Sembra ci sia un gap tra insegnamento ideale e realtà ma, a volte basta darsi una metodologia differente : i ragazzi si abituano e diventa una nuova routine.

Forse dipende da come abbiamo voglia di cambiare lo sguardo?

1. **Nella didattica per competenze come cambia il ruolo del docente, le modalità di insegnamento e l’ambiente di apprendimento?**

Il docente assume il ruolo di facilitatore nel processo di apprendimento, accende l’interesse, guida il percorso, ma fa anche un passo indietro, non si pone al centro, bensì in affiancamento e i ragazzi diventano i protagonisti. Il docente, inoltre, deve saper osservare e gestire le dinamiche di gruppo, riconoscere e valorizzare il ruolo di ciascuno. Deve facilitare il cambiamento del setting ( ambiente di lavoro ), anche attraverso la disposizione dei banchi, modificando così anche la sua posizione rispetto agli alunni. Pone attenzione al creare un clima favorevole fra i ragazzi, tra loro e con lui/lei.

Lavora sui compiti di realtà, attivando progetti multidisciplinari.

Nella didattica per competenze l’insegnante ha un ruolo di tutor e gli studenti hanno un ruolo attivo, riconosce le competenze dei ragazzi e ne promuove l’autonomia, progetta la lezione in un’ottica partecipativa, che tiene conto delle dinamiche di gruppo.

 Il docente ha anche il ruolo di “accordatore” tra le diverse discipline.

Viene privilegiato un apprendimento di tipo laboratoriale, da svolgere in classe.