

STRATEGIE EDUCATIVE PER LA GESTIONE DELLA CLASSE DIFFICILE

- DANIELE ALETTI -

INDICE

PEER EDUCATION	2
TUTORING	4
PEER TUTORING	5
MENTORING	6
APPRENDIMENTO COOPERATIVO	7
FLIPPED CLASSROOM	9
ACTION LEARNING	11

PEER EDUCATION

1. **educazione tra pari:** una persona opportunamente formata (educatore paritario) intraprende attività formative con altre persone sue pari, cioè simili quanto a:
 - a. età
 - b. condizione lavorativa
 - c. genere sessuale
 - d. *status*,
 - e. entroterra culturale
 - f. esperienze vissute.
2. L'istruzione tra pari rientra nei metodi di apprendimento "**a mediazione sociale**", come:
 - a. l'apprendimento cooperativo
 - b. l'insegnamento reciproco (*peer tutoring*).

I Principi della peer education

1. *Gli interventi di peer education fanno leva su:*

- a. legame tra similarità percepita
- b. influenza sociale

2. *Fondamento scientifico:*

- a. sentire una qualche comunanza con un'altra persona rendono questa persona un interlocutore credibile
- b. I pari diventano dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti
- c. In adolescenza i pari sono gli interlocutori privilegiati cui rivolgersi per cercare informazioni, scambiare consigli, condividere paure ed esperienze
- d. Tali modelli sono efficaci in misura equivalente se non superiore ai professionisti del settore.

3. *Tipologia educativa:*

- a. trasmissione orizzontale del sapere: attiva un processo naturale di passaggio di conoscenze, emozioni ed esperienze tra i membri di un gruppo
- b. le persone diventano soggetti attivi del loro sviluppo e della loro formazione
- c. dinamica che non esclude la possibilità del supporto di esperti.

4. *Modalità:*

- a. confronto tra punti di vista diversi
- b. scambio di idee
- c. analisi dei problemi
- d. ricerca delle possibili soluzioni

II Il decalogo della peer education

1. *La peer education è partecipazione:* la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe.
2. *Il peer educator non è un professore:* Il suo ruolo è di mediazione ed è per questo che è percepito come parte del gruppo.
3. *La peer education non è delega né manipolazione:* ha un modello che vede negli adulti una forza propositiva e fondante per il successo degli interventi tra i giovani.
4. *La peer education rimette in gioco i ruoli:* Il senso dell'educazione tra pari risiede proprio nel rendere i ragazzi protagonisti e responsabili, in prima persona
5. *La peer education è sostenuta da una rete:* la scuola, l'associazionismo volontario, il servizio sanitario e le istituzioni locali svolgono un ruolo indispensabile per l'attuazione del progetto
6. *La peer education è ricerca:* è un modello preventivo partecipato, che costituisce la possibilità di confrontare le proprie esperienze “alla pari”.
7. *La peer education è contagiosa:* Promuove un vero e proprio “effetto contagio”, i giovani sono coinvolti in processo che li vede presenti in maniera consapevole e soddisfacente all'interno del gruppo.
8. *La prevenzione è esperienza condivisa:* La peer education è un modello d'elaborazione pedagogica dell'esperienza
9. *La peer education fa entrare la vita nella scuola:* i ragazzi hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica scolastica
10. *Il peer nel gruppo fa cultura:* i peer educator sono ragazzi comuni, con una consapevolezza maggiore dei processi comunicativi che si verificano nel gruppo dei pari

III Costruire un intervento di peer education

1. Il primo passo nella progettazione di un intervento di peer education è l'analisi dei bisogni dei destinatari dell'intervento stesso e delle risorse disponibili: in questa fase preliminare vengono dunque stabiliti finalità e obiettivi, come pure i criteri per il reclutamento dei peer educator.
2. Selezionati i peer educator, il gruppo ottenuto viene formato, utilizzando modalità altamente interattive che consentano un apprendimento esperienziale^[22]: psicodramma, role playing, brainstorming, giochi cooperativi,
3. i peer educator ideano, progettano e realizzano iniziative connesse con i temi che ispirano il progetto (implementation): realizzano, ad esempio, un blog o un video, distribuiscono volantini, organizzano laboratori di animazione o un ciclo di conferenze, disegnano murali etc.

TUTORING

1. **modalità:** prevede un passaggio di competenze tra *tutor* e *tutee*
2. **Strumento:** la conoscenza metacognitiva che si riferisce alle idee e conoscenze che un individuo ha sviluppato o acquisito relativamente all'attività cognitiva (esempi: ripetere parola per parola è più difficile che ripetere con parole proprie; se posso organizzare gli elementi da memorizzare in categorie li ricorderò meglio; io ho un'ottima memoria visiva ecc.)
3. **vantaggi per il tutor:**
 - a. maggiori conoscenze e consolidamento di quelle già acquisite
 - b. migliore organizzazione e uso degli strumenti
 - c. colma lacune
 - d. si concentra sulla comprensione
 - e. potenzia la memoria e la comunicazione del pensiero
 - f. apprendimento di abilità sociali
 - g. sviluppo della solidarietà
 - h. aumento della motivazione
 - i. atteggiamento più positivo nei confronti della struttura scolastica
 - j. incremento dell'autostima
 - k. Acquisizione della fiducia in sé stesso
 - l. maggior senso di responsabilità e di sicurezza
 - m. verifica della propria capacità di coinvolgere l'altro
8. **vantaggi degli insegnanti:**
 - a. gli allievi acquisiscono le tecniche di tutoring rapidamente
 - b. mostrano una notevole autodisciplina, dovuta al fatto di sentirsi responsabilizzati.
 - c. si creano rapporti che durano anche al di là della situazione di tutoring.
 - d. la materia trattata in tale ambito gode di un'alta considerazione
 - e. sia il *tutor* che il *tutee* sviluppano abilità sociali e atteggiamenti positivi
 - f. entrambi migliorano il proprio rendimento.

PEER TUTORING

1. **Definizione:** sistema didattico per cui i migliori scolari collaborano con il maestro nell'istruzione dei compagni.
2. **Dinamica:** consiste nel proporre agli studenti di utilizzare le competenze che possiedono per insegnarle ai propri compagni.
3. **Metodologia:** è un metodo basato su un approccio cooperativo dell'apprendimento attraverso il lavoro in coppie o piccoli gruppi di pari
4. **Fondamento:** Impariamo
 - a. 10 % di ciò che leggiamo
 - b. 20 % di ciò che ascoltiamo
 - c. 30 % di ciò che vediamo
 - d. 50 % di ciò che vediamo e sentiamo
 - e. 70 % di ciò che discutiamo con gli altri
 - f. 80 % di ciò di cui abbiamo esperienza diretta
 - g. 95 % di ciò che spieghiamo ad altri

MENTORING

1. **Tipologia:** metodologia di **formazione** che fa riferimento a una relazione (formale o informale) uno a uno tra
 - a. un soggetto con più esperienza (*senior, mentor*)
 - b. uno con meno esperienza (*junior, mentee, protégé*),
2. **Finalità:** far sviluppare all'allievo
 - a. competenze in ambito formativo, lavorativo e sociale
 - b. sviluppare autostima, a livello educativo-scolastico, per un reinserimento sociale (dispersione scolastica e disagio giovanile)
3. **Modalità:** costruzione di un rapporto di medio-lungo termine, che si prefigura come un percorso di apprendimento guidato, in cui il *mentor* offre sapere e competenze sotto forma di insegnamento e trasmissione di esperienza, per favorire la crescita personale e professionale del *mentee*.
 - a. *Mentor*:
 - forte motivazione a fare da guida e da consigliere
 - capacità relazionali: saper condurre colloqui e porre domande sagge
 - empatia, ascolto, apertura, padronanza personale, sicurezza di sé, flessibilità, creatività, leadership, etica
 - ruolo: superiore diretto oppure da un collega più anziano ed esperto.
 - b. *Mentee*:
 - allievo-cliente: si fa guidare e consigliare dal mentore nell'azione di apprendimento e di sviluppo;
 - segna la relazione tra i due segnata soprattutto da grande fiducia e da un sincero rapporto di dialogo.
4. **Forme di realizzazione:**
 - a. la forma più usuale è quella dell'one to one mentoring che prevede degli incontri faccia a faccia
 - b. group mentoring: dove le norme sociali e le regole caratteristiche di uno specifico gruppo producono risultati sulla carriera di un singolo componente del gruppo;
 - c. peer mentoring dove si stabilisce uno stimolo reciproco tra due pari o tra due persone che si percepiscono come pari
 - d. e-mentoring: si tratta dell'opportunità di mantenere una relazione a distanza

APPRENDIMENTO COOPERATIVO

1. **Definizione:** apprendimento che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano.
2. **Finalità:** raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza.
3. **Strumenti:** coinvolgimento emotivo e cognitivo del gruppo per apprendere in alternativa alla tradizionale lezione accademica frontale.
4. **Modalità:** insieme di principi, tecniche e metodi di conduzione della classe in base ai quali gli alunni affrontano lo studio disciplinare interagendo in piccoli gruppi, in modo collaborativo, responsabile, solidale e ricevendo valutazioni sulla base dei risultati ottenuti individualmente ed in gruppo.
5. **Dinamica:** l'apporto di ogni singolo studente permette di
 - costituire una visione complessiva dell'oggetto di ricerca
 - consente, unitamente all'interazione, di creare e d'innescare il senso di appartenenza, trasformando "l'io-individualista" in "noi-gruppo"

6. *Elementi costitutivi dell'apprendimento cooperativo:*

- a. **Interdipendenza positiva:** consiste nella consapevolezza, da parte dei componenti del gruppo, di essere legati reciprocamente da una dipendenza relazionale che risulta essere direttamente proporzionale al grado di coinvolgimento sentimentale e di utilità che lega gli uni agli altri.
- b. **Responsabilità individuale e di gruppo:** la crescita di ogni singolo soggetto rappresenta la crescita del gruppo a cui appartiene. Ne consegue un senso di responsabilità verso l'altro e verso il gruppo, data dalla percezione di appartenere ad una "comunità che apprende".
- c. **Interazione simultanea e costruttiva:** Fondamentale per la riuscita nell'apprendimento è la partecipazione: pertanto i rapporti che contraddistinguono i componenti del gruppo sono improntati alla fiducia e all'impegno comune.
- d. **Partecipazione equa:** perché l'apprendimento abbia successo, la partecipazione deve essere strutturata in modo tale da garantire l'equità poiché questa non si crea spontaneamente. Generalmente viene garantita attraverso due aspetti:
 - Il primo consiste nell'assegnazione di turni di intervento
 - Il secondo è la divisione del lavoro che rende ogni studente responsabile di una parte del compito.

e. *Abilità sociali:*

- abilità che permettono al gruppo di esistere e di sussistere grazie alla capacità comunicativa ed alla destrezza nel risolvere i conflitti
- abilità che sostengono i gruppi nello svolgimento del compito e nella realizzazione di una leadership;
- abilità per le capacità di apprendimento che permettono di comprendere il materiale fornito;
- abilità quali stimoli di riflessione e di ricerca nell'approfondimento delle proprie capacità e nelle capacità dei compagni di gruppo.

f. *Valutazione*

- riflessioni metacognitive
- questionari di autovalutazione individuale e collettiva
- valutazione del metodo di studio
- rilevanza dell'incidenza dell'autostima sull'apprendimento
- schede di valutazione della motivazione
- questionari sulla comunicazione
- questionari sul clima e sulla collaborazione di gruppo

7. Tipi di apprendimento cooperativo:

- a. *Formale:* si basa su strutture concettuali esistenti che vengono integrate dagli studenti grazie ad un lavoro attivo di ricerca e di sintesi
- b. *Informale:* si crea all'interno di una singola lezione e si utilizza per cercare di stimolare la curiosità dei ragazzi
- c. *Non Formale* è costituito da soggetti che presentano caratteristiche diverse ma, considerato il perdurare della loro collaborazione - almeno un anno - permettono la creazione di legami intensi e significativi all'insegna dell'assistenza sostenibile.

FIPPED CLASSROOM

1. **La "*Flipped Classroom*"** è una metodologia che capovolge la struttura dell'attività didattica:
 - a. La consuetudine vuole che in classe l'insegnante spieghi e a casa gli alunni studino;
 - b. nella flipped essi a casa seguono le spiegazioni del docente (attraverso video, podcast, animazioni, testi o presentazioni), mentre in classe approfondiscono sotto la guida dell'insegnante.

2. **La procedura più consolidata è la seguente:**
 - a. il docente assegna come compito per casa la visione di alcuni video (in genere da lui stesso prodotti) riguardanti un argomento che sarà poi trattato in classe.
 - b. Gli studenti avranno così già una conoscenza di massima dei contenuti

3. **Cosa cambia nel funzionamento della lezione?**
 - a. In quella tradizionale, gli studenti cercano di recuperare più informazioni possibili prendendo appunti, il che li distoglie dalla comprensione dei concetti più importanti e ostacola l'apprendimento significativo.
 - b. L'utilizzo dei video, invece, permette loro di riascoltare in qualsiasi momento le parole del docente.

4. **Il modello di programmazione *flipped* è composto da tre fasi:**
 - a. Determinazione dei risultati attesi;
 - b. Definizione delle prove;
 - c. Pianificazione delle esperienze e delle lezioni.

5. Obiettivi:

- a. di competenza:
 - **Applicazione:** Capacità di far uso di materiale conosciuto per risolvere problemi nuovi
 - **Analisi:** Capacità di separare degli elementi, evidenziandone i rapporti
 - **Sintesi:** Capacità di riunire elementi al fine di formare una nuova struttura organizzata e coerente
 - **Valutazione:** Capacità di formulare autonomamente giudizi critici di valore e metodo
- c. di espressione:
 - **Creatività:** Capacità di operare tramite il pensiero divergente (insight)

6. Fasi:

- a. **Applicare:** Nella fase di applicazione, gli studenti possono risolvere nuovi problemi applicando le loro conoscenze e i fatti precedentemente acquisiti in modo diverso. Attraverso l'uso di spunti, domande, organizzatori grafici e rappresentazioni, gli studenti hanno la possibilità di mostrare le loro conoscenze.
- b. **Analizzare:** In questa fase gli studenti possono identificare similitudini e differenze, creare rappresentazioni non verbali e creare sondaggi. L'identificazione di analogie e differenze aiuta gli studenti a comprendere meglio le informazioni acquisite. A tale scopo possono essere usate le attività che mettono a confronto, classificano e usano metafore/analogie per capire i contenuti a un livello più profondo.
- c. **Comprendere e ricordare:** Riassumere richiede la capacità di sintetizzare le informazioni. Gli studenti devono essere in grado di analizzare le informazioni e organizzare in un modo che catturi le idee principali e i dettagli di supporto. Gli studenti possono riassumere le informazioni in modi diversi, eliminando informazioni che non sono importanti per il significato globale del testo, sostituendo alcune informazioni.
- d. **Ricordare e capire:** I compiti a casa e le esercitazioni offrono l'opportunità di effettuare revisioni e applicare le conoscenze, migliorando anche le capacità di raggiungere un livello di competenza atteso per una abilità.

- 7. La lezione rovesciata assegna anche grande importanza al momento dell'**autovalutazione**: gli studenti, essendo coinvolti in questa fase molto delicata si dimostrerebbero più determinati a raggiungere livelli sempre più elevati di prestazione.

ACTION LEARNING

1. **metodologia** di apprendimento che permette lo sviluppo delle persone, dei gruppi e delle organizzazioni attraverso l'esperienza concreta.
2. **processo** che facilita e ottimizza il funzionamento di gruppi di persone che si uniscono per
 - a. affrontare sfide reali
 - b. imparare dall'esperienza attraverso la riflessione e l'azione
3. **dinamica**: lavoro su problemi individuali o collettivi focalizzandosi sull'uso di domande e riflessioni
 - a. estendere la propria capacità di pensiero
 - b. prendere coscienza del proprio livello di conoscenza
 - c. creare nuove idee.
4. **coach**: gestore del processo e focalizza il gruppo sui punti chiave per l'apprendimento e per l'ottimizzazione del funzionamento del gruppo.
5. **obiettivi**:
 - a. risoluzione del problema
 - b. apprendimento del gruppo
6. **componenti**:
 - a. L'*action learning* si concentra su un problema, un'opportunità, una proposta, un progetto, una questione o un compito che dovrebbe generare conoscenza e sviluppare abilità individuali o di gruppo.
 - b. Le diversità all'interno del gruppo forniscono diverse prospettive e punti di vista "freschi" e innovativi.
 - c. L'*action learning* affronta i problemi attraverso un processo composto da:
 - Domande volte a chiarire e condividere la natura esatta del problema
 - Riflessione e identificazione delle soluzioni possibili
 - d. L'apprendimento non avviene fino a quando non si riflette sulle azioni compiute.

- e. Il *coach* aiuta i membri del gruppo di lavoro a riflettere sia su "che cosa" si impara sia sul "come" si risolve il problema.

7 caratteristiche:

- a. l'azione deve svolgersi in contesti reali, piuttosto che in contesti di simulazione. I partecipanti sono chiamati a lavorare su progetti definiti e reali;
- b. tutti i partecipanti del gruppo (Set) devono essere e sentirsi coinvolti.
- c. l'attenzione deve essere rivolta soprattutto al processo d'apprendimento.
- d. Il processo di guida del coach si articola in quattro momenti principali
 - **modelling (modellamento)** in cui il discente senza l'aiuto del coach cerca di rendere visibili i diversi passaggi effettuati per svolgere il compito
 - **scaffolding (impalcatura)** in cui il coach interviene offrendo il suo supporto al discente che sta svolgendo i suoi primi compiti;
 - **fading (svanimento)** in cui il supporto del coach si sempre meno pressante e il discente è in grado di svolgere il compito in autonomia;
 - **coaching (allenamento)** in cui, anche se il discente è in grado di agire in autonomia il coach funge da guida nelle attività da svolgere, nel valutare le difficoltà del compito ed effettuare una diagnosi degli eventuali problemi.

8. contesti

- a. **Individuale**: consente di migliorare le capacità di apprendimento, la capacità di analisi, le abilità professionali (skills), le capacità di lavorare in gruppo e per progetto, la gestione dei processi di cambiamento.
- b. **Organizzativo**: permette di aumentare le capacità di affrontare il cambiamento, sensibilizzare l'intero contesto verso i processi di apprendimento, valorizzare le conoscenze già presenti ma ancora implicite, migliorare il clima e la comunicazione interpersonale.