

VIII lezione

Le strategie per insegnare

Strategie per insegnare – modelli

Nel passaggio alla architettura comportamentale, direttivo-interattiva

troviamo la lezione a istruzione sequenziale diretta

una strategia che consente il padroneggiare gradualmente le abilità (sequenze di contenuti ordinate dal semplice al complesso) con un costante controllo sul processo di apprendimento tramite feedback

un approccio che trova applicazione nella didattica speciale e nell'utilizzo di tecnologie (es. i tutorial di apprendimento nell'utilizzo di particolari software che mettono il soggetto in grado di agire passo dopo passo, fornendo feedback in grado di orientarlo nell'applicazione)

Strategie per insegnare – modelli

Modellamento (apprendistato)

La caratteristica è che il soggetto viene messo «in situazione»
Apprende in un contesto concreto imitando il maestro/tutor più esperto (*modeling*) che lo indirizza (*coaching*) e gli fornisce un supporto (*scaffolding*), via via che il soggetto acquisisce autonomia il suo tutor gli lascia maggior spazio di azione (*fading*)

Apprendistato cognitivo

Implica l'integrazione con riflessioni cognitive e metacognitive che servono a far emergere la consapevolezza delle procedure acquisite e il favorirne la trasferibilità in contesti diversi.

Strategie per insegnare – modelli

Architettura simulativa

Secondo il dizionario Garzanti (Patota, 2013) la simulazione è «la riproduzione artificiale delle condizioni in cui si svolge un processo o un fenomeno, per studiarne e verificarne gli effetti».

Nelle simulazioni si immagina una situazione reale per esplorare le opzioni di azioni, procedure, conseguenze.

Si possono utilizzare strategie quali

- lo studio di caso,
- la simulazione,
- l'uso di game,
- il role-playing

Strategie per insegnare – modelli

lo studio di caso e la simulazione simbolica

I casi, nel richiedere l'analisi e la comprensione di un fenomeno complesso in qualità di esempio, promuovono la riflessività, il pensiero critico e l'attitudine al problem solving avvicinando gli studenti a situazioni simili a quelle in cui potrebbero venire a trovarsi nella vita reale (Reynolds, 1980)

I casi possono essere relativi a

- dilemmi da risolvere o decisioni da prendere
- analisi e valutazione di un problema
- casi con modelli esemplificativi da studiare (*case histories*)

La presentazione di casi può essere effettuata tramite video, proprio per le opportunità che essi danno nel visualizzare informazioni complesse mettendo nelle condizioni di osservare processi e condizioni operative difficilmente restituibili verbalmente (Bonaiuti, 2014)

Strategie per insegnare – modelli

La simulazione simbolica

Proposte, in contesto artificiale, di situazioni operative simili a quelle reali.

Le simulazioni vengono proposte dall'insegnante, che sceglie, a seconda delle situazioni, gli apparati strumentali idonei.

Si tratta di proposte che dovrebbero consentire agli studenti di interagire con un numero di elementi ridotto rispetto al contesto reale, al fine di promuovere negli studenti l'osservazione, l'identificazione e il controllo delle variabili, la formulazione di ipotesi, la ricerca di soluzioni.

Le simulazioni si prestano ad ambiti diversi del sapere: elettronica, chimica, biologia, astronomia ...

Ad oggi particolarmente usate sono le simulazioni al computer.

Strategie per insegnare – modelli

Nel passaggio alla architettura esplorativa

Questa architettura poggia le basi sull'idea che l'apprendimento è un processo individuale che si attiva e sviluppa in maniera efficace quando ci si trova in situazioni che richiedono un ragionamento attivo o una intuizione per arrivare a una soluzione,

lo stimolo derivante da una esigenza che emerge da un problema aperto rappresenta quindi un attivatore della motivazione all'azione.

L'apprendimento come problema che stimola alla formulazione di ipotesi e i tentativi di verifica è stato utilizzato nella pedagogia attivistica di Dewey e nell'ottica della Psicologia della Gestalt,

dando luogo a orientamenti didattici quali l'apprendimento per scoperta o per *insight* (intuizione illuminante)

Per un approfondimento *sull'insight*

<https://www.youtube.com/watch?v=gskSC0eqJnc>

Strategie per insegnare – modelli

Il problem solving, il Problem Based Learning

Il problema rappresenta una situazione in cui si individuano uno stato iniziale, uno scopo (il risultato auspicato) e la ricerca di un percorso da seguire per raggiungerlo.

Il *problem solving* rappresenta la formulazione di nuove risposte, capaci di andare oltre quelle già prodotte con l'applicazioni di regole apprese in precedenza per raggiungere uno scopo

I problemi presentati possono essere graduati (Jonassen, 2004):

- per grado di strutturazione
- per complessità
- per dinamicità
- per specificità/astrazione dal dominio (contesto)

Strategie per insegnare – modelli

L'apprendimento per progetti

Preparare un piano su qualcosa che intendo fare
implica una progettualità:

la capacità di definire uno scopo, un obiettivo,
definire un metodo di lavoro