

COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO

...per un Umanesimo Digitale

Prof. Nicola MONTESANO, PhD

► *Direttore della Scuola
Superiore per Mediatori
Linguistici della Basilicata -
Laurea Triennale L12*

PEDAGOGIA ELETTRICA

- ▶ Herbert MARSHALL MCLUHAN, *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*, Torino 1962

Nel libro McLuhan illustra come con l'avvento della stampa a caratteri mobili (1455) si compia definitivamente il passaggio dalla cultura orale alla cultura alfabetica. Se nella cultura orale la parola è una forza viva, risonante, attiva e naturale, nella cultura alfabetica la parola diventa un significato mentale, legato al passato. Con l'invenzione di Gutenberg queste caratteristiche della cultura alfabetica si accentuano e si amplificano: tutta l'esperienza si riduce a un solo senso, cioè la vista. La transizione dalla prevalenza di un senso (l'udito della cultura orale) alla prevalenza di un altro (la vista della cultura scritta) ha profonde ripercussioni anche sul nostro modo di percepire il mondo e dargli un senso.

- ▶ La comunicazione orale, poiché si veicola attraverso l'udito, ci pone in una relazione avvolgente, in quanto il suono si propaga in ogni direzione. La comunicazione orale ci inserisce in uno stato relazionale emotivamente più coinvolgente che amplifica il nostro senso di comunità. Al contrario, la comunicazione scritta, veicolata dalla vista, ci pone in una modalità di relazione più distanziante e meno emotiva. Comunicando attraverso il senso della vista, tendiamo pertanto ad esercitare maggiormente la nostra singolarità e razionalità.
- ▶ La stampa è la tecnologia dell'individualismo, del nazionalismo, della quantificazione, della meccanizzazione, dell'omogeneizzazione, insomma è la tecnologia che ha reso possibile l'era moderna.
- ▶ Il mezzo tecnologico che determina i caratteri strutturali della comunicazione produce effetti pervasivi sull'immaginario collettivo, indipendentemente dai contenuti dell'informazione di volta in volta veicolata.

L'intuizione di McLuhan relativa all'elettricità come "principio" di una rivoluzione giocata sul piano antropologico e culturale può ritenersi una linea guida per un nuovo approccio metodologico in tema di educazione e formazione relativo all'innovazione e al cambiamento, unito al continuo bisogno di agire e di comunicare.

Con l'elettricità e poi con i media elettronici e digitali, e la crisi tra linguaggi analogici e linguaggi digitali, sono cambiati i metodi di pensare e di agire, perché si è allargato il sistema di riferimento con l'introduzione del concetto di "rete", capace di riconfigurare il rapporto uomo-mondo in termini di una reciproca interdipendenza.

La reticolarità ovvero l'interconnessione è la cifra comunicativa che connota tutti i sistemi viventi e il loro continuo processo di mutazione-trasformazione.

Le linee s'intrecciano con altre linee, in più direzioni, disegnando geografie che rompono la linearità e la bidimensionalità per dar forma e luogo alla tridimensionalità, allo spessore e alla profondità.

Grazie proprio alla connettività che è “elettrica” e digitale, l’individuo in quanto *performer* (cittadino del mondo) esprime uno stato di continuo apprendimento e formazione nel quale è possibile rintracciare un’identità e una spazialità mobili.

L’educazione comprende piani fisici e piani simbolici, il corporeo e il mentale: dall’interconnessione di questi piani si genera il cognitivo.

- ▶ Rimappare il pedagogico e riconoscere tutte le tecnologie come tecnologie cognitive o “*psicotecnologie*” ovvero rompere e ampliare orizzonti già tracciati e percorrere anche territori sconosciuti o considerati fuori dalla topologia ufficiale.
- ▶ Dove si attiva e si “abita” uno spazio, allora questo diventa mondo-di-vita e spazio cognitivo. Ma per orientarsi nella nuova geografia pedagogica disegnata e resa possibile dai nuovi media non è sufficiente dotarsi di una nuova mappa: ripensare la formazione e il fare formazione, collocandosi nel principio elettrico della reticolarità e del digitale, ha valore di vera e propria ridefinizione di una teoria della conoscenza e implica, quindi, questioni metodologiche e di processo che tornano ad essere parte di una pedagogia orientata alla pratica che responsabilizza tutti gli “agenti” della comunità educante e chiede responsabilità e performatività anche agli spazi in cui si agisce e si interagisce.

LA PROPOSTA DELLA PEDAGOGIA ELETTRICA

Un “nuovo umanesimo tecnologico” capace di “informare” una pedagogia 3.0, attenta al processo di apprendimento esteso anche a “saperi altri”, aperta a un modello “rigenerativo” del sapere e della conoscenza, fondata su una logica non lineare, orientata verso la centralità del corporeo e delle sue estensioni.

Oggi Innovare è diventato un imperativo categorico. Si innovano prodotti, mezzi di comunicazione e di trasporto, linguaggi, immagini, contatti, relazioni.

Una persona competente è duttile, adattabile a situazioni sempre nuove e problemi sempre diversi.

I due documenti fondanti della *buona scuola* parlano chiaro: il Piano Nazionale della Scuola Digitale ha il compito di diffondere in modo capillare il germe dell'innovazione; il Piano di Formazione degli insegnanti per plasmare le pratiche dei docenti.

Le parole d'ordine cambiano: Unità didattiche di apprendimento -aggregate attorno alle *competenze chiave* - al posto dei vecchi programmi; rubriche valutative e tassonomie di indicatori, al posto dei voti, “compiti autentici o di realtà” al posto dei compiti in classe.

IL RUOLO DELL'INNOVAZIONE DIDATTICA

OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI



Conoscere le motivazioni formative e didattiche dell'approccio per competenze



Conoscere la valutazione autentica o alternativa



Sperimentare l'apprendimento in presenza e/o da remoto, individuale, in coppia e in gruppo

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il termine «ambiente di apprendimento» corrisponde all'organizzazione complessiva degli spazi – non solo fisici, ma anche virtuali e relazionali – nei quali l'apprendimento ha luogo.

È un'organizzazione che dovrebbe essere funzionale, amichevole e piacevole.

▶ Per essere **funzionale**, l'organizzazione degli spazi deve rispondere alle premesse metodologiche e culturali e agli obiettivi dell'apprendimento, sfruttando al meglio le caratteristiche specifiche degli strumenti usati.

▶ Per essere **piacevole**, deve tener conto delle reazioni e delle preferenze di chi apprende, favorendone il coinvolgimento e la motivazione.

▶ Per essere **amichevole** deve tener conto delle abitudini e competenze preesistenti, preferendo le soluzioni semplici a quelle inutilmente complicate e tenendo conto anche della componente emotiva (e non solo di quella razionale) dei processi di apprendimento, anche attraverso la capacità di favorire e quasi coltivare la nascita di relazioni positive tra i vari soggetti coinvolti.

Gli ambienti di apprendimento sono nella maggior parte dei casi il risultato dell'interazione di componenti fisiche (come l'organizzazione degli spazi scolastici), componenti virtuali (come la tipologia e l'organizzazione delle piattaforme e degli strumenti digitali utilizzati), e componenti relazionali (in primo luogo, le forme dell'interazione tra i protagonisti del processo di apprendimento).

COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO

- ▶ una comunità di apprendimento comprende persone che, pur con ruoli che possono essere diversi, partecipano insieme e collaborativamente a un processo di apprendimento che aiuta a far crescere le conoscenze e le competenze di ciascuno, sulla base non solo di obiettivi individuali ma anche di strategie e obiettivi comuni e condivisi;
- ▶ una comunità di apprendimento è sempre legata all'uso di ambienti di apprendimento condivisi, per quanto possibile costruiti collaborativamente; la progettazione di tali ambienti (fisici, virtuali, relazionali) avviene anche in funzione delle caratteristiche, delle necessità, degli interessi, degli obiettivi individuali e collettivi delle comunità di apprendimento che li abitano;
- ▶ le comunità di apprendimento sviluppano al loro interno dinamiche relazionali (auspicabilmente collaborative e cooperative, ma talvolta anche competitive o conflittuali) di cui è opportuno essere consapevoli e che è necessario saper gestire, sia attraverso scelte, modifiche, personalizzazioni degli strumenti e degli ambienti di apprendimento utilizzati, sia attraverso una definizione funzionale dei ruoli.

▶ L'apprendimento in rete può porsi come l'occasione per allargare e potenziare un'attività che è sempre stata sociale e basata sullo scambio, sulla condivisione.

▶ Tutto questo, anche focalizzandoci solo sulla vecchia scuola analogica, è fortemente incentrato sulla nascita e sull'evoluzione di rapporti tra individui.

L'introduzione della rete, la possibilità di appoggiarsi ad ambienti virtuali, e quindi di ampliare (nello spazio e nel tempo) gli ambienti di apprendimento, facilitano e potenziano a dismisura l'aspetto sociale del fare e dello stare a scuola, anche perché il fattore su cui concentrare la nostra attenzione rimane sempre il piacere di apprendere.

Volendo abbozzare una classificazione delle comunità virtuali online possiamo certamente far riferimento alle diverse modalità di interazione che esse rendono possibili:

- ▶ **INTERAZIONE SINCRONA:** tutto avviene in tempo reale, per cui serve la presenza contemporanea degli utenti coinvolti dall'interazione tramite sistemi di messaggistica testuale (chat), audio o video;
- ▶ **INTERAZIONE ASINCRONA:** la comunicazione avviene in tempi differiti e gli utenti coinvolti possono non essere collegati in contemporanea (email, bacheche elettroniche ecc.).

...ma possiamo anche far riferimento ai diversi modelli comunicativi che tali comunità sono in grado di supportare e promuovere:

- ▶ ONE TO ONE: comunità basate sull'interazione (testuale, audio, video...) uno a uno, tra due individui membri della comunità;
- ▶ MANY TO MANY: permette a uno o a più membri della comunità di interagire (secondo svariate dinamiche e regole) con più individui anch'essi membri della comunità.

Tra le svariate tipologie di comunità virtuali possiamo evidenziarne alcune che forse risultano le più utilizzate come tipologia e come modalità di interazione tra i membri, nonché particolarmente utili ai fini del loro utilizzo in classe (e fuori):

- ▶ **FORUM DI DISCUSSIONE:** è uno strumento asincrono, dove discussioni e risposte da parte dei membri non seguono il realtime. È utile per fornire supporto agli utenti su argomenti tecnologici o per raccogliere opinioni e suggerimenti sugli argomenti più vari...;
- ▶ **MAILING LIST:** è un metodo di comunicazione unidirezionale e si concretizza nella ricezione da parte dei membri di messaggi email;
- ▶ **CHAT:** come già detto è un media essenzialmente sincrono, e permette la nascita di discussioni tra due o più membri;
- ▶ **WIKI:** è un esempio molto interessante di comunità virtuale, nella quale tutti gli utenti sono chiamati a creare in modalità collaborativa documenti che verranno pubblicati sul web. In questa modalità operativa, tutti possono svolgere le stesse tipologie di attività, senza distinzione di ruoli e tutti partecipano indistintamente alla nascita e alla raccolta dei documenti. L'esempio più conosciuto di Wiki è Wikipedia.
- ▶ **BLOG:** è una sorta di diario sui più svariati argomenti, con però la possibilità da parte dei membri di commentare e di avviare discussioni asincrone sugli argomenti proposti dal blogger;
- ▶ **SOCIAL NETWORK:** sono strumenti in grado di creare reti sociali tra individui, che dal momento dell'iscrizione (quasi sempre gratuita) sono in grado di pubblicare testi, immagini e video a beneficio degli altri membri della comunità. Twitter e Facebook sono forse i social network più conosciuti.

La loro pervasività ha addirittura permesso la nascita di nuovi vocaboli, alcuni legati al gergo tecnico, altri considerabili delle vere e proprie invenzioni linguistiche: termini come *taggare* (etichettare) o *bannare* (escludere) nascono come estensione del verbo inglese il cui significato identifica l'azione (to tag, to ban...), mentre parole completamente nuove come *webete*, mostrano come dietro la totalità di tutte le comunità virtuali - in Italia come nel resto del mondo - vi sia una grande vitalità, anche intellettuale, costituita dalla somma logica delle intelligenze di tutti gli individui che ne fanno parte.

...ma la libertà assoluta concessa da una comunità virtuale va, soprattutto in ambito scolastico, gestita in qualche modo dal docente.

Gestire, però, non vuol dire ingabbiare; semmai coincide col tentativo di cercare e trovare il giusto compromesso tra autonomia individuale e buon senso comune, delineando il confine tra collaborazione e cheating, tra team working e copia&incolla.

La sfida cioè, è lasciare a ciascun allievo la possibilità di esprimersi liberamente e di collaborare con gli altri compagni di classe e con i docenti, senza che tutto questo possa rallentare e ostacolare gli obiettivi di apprendimento, la cui gestione deve sempre e comunque restare saldamente nelle mani del Consiglio di Classe e del docente.

Volendo fornire delle semplici linee guida, una comunità virtuale avente finalità squisitamente didattiche dovrà essere costruita (indipendentemente dallo strumento utilizzato) ricordando che:

- ▶ è indispensabile la definizione di una strategia ben chiara, definita e condivisa con l'intero Consiglio di Classe e naturalmente con la dirigenza;
- ▶ non sono gli strumenti a fare comunità, ma i suoi membri: bisogna sempre focalizzare l'attenzione sulle reali necessità degli studenti e degli insegnanti coinvolti;
- ▶ uno dei pilastri delle comunità virtuali è la fiducia: tra docenti e allievi deve potersi instaurare un'interazione basata sulla fiducia reciproca, in grado di cementare le attività;
- ▶ coinvolgimento continuo e riconoscimento pubblico, in presenza di progressi e buoni risultati raggiunti dai membri sono, fattori essenziali.

CAMBIARE SPAZI E STRUMENTI PER CAMBIARE LA DIDATTICA

Nell'e-Learning Action Plan [EC, 2001] la Comunità Europea propone una definizione che più di ogni altra rappresenta la complessa evoluzione che l'elearning ha avuto dalla sua nascita, coniugando efficacemente la dimensione tecnologica, con diversi approcci metodologici. Secondo la CE, per e-learning si intende l'uso delle nuove tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento facilitando l'accesso a risorse e servizi e favorendo sia la condivisione a distanza di informazione, sia la collaborazione.

Questa definizione pone efficacemente enfasi su tre principali dimensioni dell'e-learning:

- ▶ L'accesso remoto a risorse e servizi.
- ▶ La condivisione a distanza di informazione.
- ▶ La collaborazione.

Storicamente, l'evoluzione delle tre principali generazioni di Formazione a Distanza ha portato allo sviluppo dal 1960 ad oggi di diverse forme di e-learning e al consolidamento di quelli che attualmente sono considerati i due modelli principali:

- ▶ il web-based learning
- ▶ l'online learning.

Il web-based learning è un modello erogativo (content+support), basato sulla distribuzione a grandi numeri di utenti di materiale digitale per l'autoapprendimento.

Il presupposto concettuale, derivante dal Cognitivismo di Prima Generazione e caratterizzante la seconda generazione di sistemi FaD, è che l'apprendimento consista sostanzialmente in una acquisizione di informazioni, trasmesse da un emittente (il docente, un materiale interattivo, ecc.) ad un destinatario.

La conoscenza, obiettivo dello studente, è definita preliminarmente e considerata alla stregua delle informazione.

L'erogazione, che caratterizza questa modalità, può essere sincrona o asincrona.

L'online learning è un modello orientato allo sviluppo di strategie di apprendimento attive e collaborative supportate dal computer. Questo modello nasce storicamente dalla FaD di Terza Generazione, sviluppatasi con la nascita di Internet e delle reti telematiche e con la diffusione delle teorie dell'apprendimento del Costruttivismo Socio-Culturale.

L'online learning si propone di sviluppare processi basati sull'imparare facendo, sul coinvolgimento dello studente in una ricerca collaborativa della conoscenza e su un nuovo ruolo del docente, che da detentore di autorità e conoscenza diventa una guida e un facilitatore.

Nel contesto dell'online learning trova quindi completa espressione il Computer Supported Collaborative Learning (CSCL), ossia quel ramo interdisciplinare delle scienze dell'apprendimento che studia come le persone possono apprendere insieme col supporto del computer.

PIATTAFORME DIVERSE PER SCOPI DIVERSI

Tipologie e uso delle
piattaforme online per la
gestione dell'apprendimento

La creazione di un ambiente di apprendimento online e la gestione delle attività che vi si svolgono è compito specifico dei cosiddetti **LMS (Learning Management System)**.

Le piattaforme che appartengono a questa categoria permettono di gestire un corso interamente online o le componenti online di un corso blended. Mettono a disposizione strumenti di programmazione e gestione delle attività e del loro calendario, di gestione dei partecipanti (con assegnazione dei ruoli e tracciamento delle attività svolte, attraverso la registrazione dei dati sul lavoro svolto in piattaforma da ogni singolo partecipante e dei relativi tempi), di discussione e lavoro collaborativo (forum, accesso a eventuali aule virtuali ecc.), nonché di inserimento e gestione dei contenuti di apprendimento effettivamente utilizzati, che vengono collegati alle singole attività previste.

Al contrario, i depositi (o repository) per contenuti di apprendimento - per i quali si usa spesso l'acronimo **LCMS, Learning Content Management System** - non sono di norma collegati a un corso specifico, ma sono centrati sulla produzione, descrizione, conservazione e sull'accesso a grandi quantità di materiali utilizzabili poi in corsi e contesti diversi.

Un LCMS è insomma una sorta di biblioteca virtuale di contenuti, che possono poi essere di volta in volta 'recuperati' nell'ambito di corsi (e di LMS) specifici.

A differenza degli LMS, i LCMS non consentono invece di norma il tracciamento delle attività dei singoli corsisti all'interno di un corso.

In definitiva, l'e-learning potrebbe offrire alcuni vantaggi rispetto alla didattica in presenza, per tre motivi principali:

- ▶ il superamento della costrizione spazio-temporale;
- ▶ l'interattività (ossia mettere in comunicazione fattiva la comunità di apprendimento);
- ▶ l'integrazione e l'utilizzo della rete Internet nella didattica, come fonte dinamica di contenuti e conoscenze.

La scuola, che è il principale strumento per la diffusione e l'organizzazione di un sapere che va continuamente riorganizzato e distribuito, è l'istituzione che prima di ogni altra subisce l'impatto delle trasformazioni sociali ed è questo, anche, il motivo per cui i modelli didattici vanno ridisegnati.

Lo sviluppo delle scienze cognitive e delle neuroscienze ha cambiato tutto; lo sviluppo delle tecnologie anche. Oggi è possibile contare su accesso aperto alla conoscenza, migliori supporti, disponibilità dei dati e dei contenuti in ogni momento, ambienti stimolanti e possibilità di sviluppare il learning by doing.

Per i nativi digitali tutto è diverso:
si muovono con l'esplorazione e non
partendo dal frontale e dal testo.

Ieri l'esplorazione era per pochi e
di pochi, oggi è di una generazione
e diventa modus vivendi.

Naturalmente non mancano i problemi: le potenzialità dell'accesso alla conoscenza tramite l'esplorazione vengono spesso sprecate perché l'avanzamento tra i nodi della rete non segue una rotta precisa e non pratica la verifica delle fonti, ma si limita spesso al surfing che alle volte conduce a conclusioni sommarie se non errate.

Senza una efficace azione del docente/tutor il rischio è quello di un accesso acritico alla rete.

Stando sulla rete i giovani diventano editori di se stessi ed occorre poter attuare il binomio consapevolezza/responsabilità.

Se un utente non è consapevole difficilmente sarà responsabile.

L'infrastruttura tecnologica permette di superare l'isolamento spaziale degli edifici dedicati e consente di annullare le distanze, di apprendere sia nel mondo degli oggetti fisici, sia degli oggetti virtuali, di simulare mondi e scenari che possono diventare reali.

Competenza non è un modo più
à la page di denominare le
vecchie discipline, competenza
è un risultato che si raggiunge
tramite un percorso.

► Fino ad oggi le politiche, e i conseguenti investimenti, in materia di rapporto fra ICT e scuole si sono sviluppate lungo due assi principali: la fornitura alle scuole di postazioni informatiche (in genere computer fissi) tali da implementare in modo significativo le dotazioni possedute e l'effettuazione in modo sistematico di programmi di formazione per i docenti, inizialmente intesi come alfabetizzazione informatica e in seguito come approfondimento.

I docenti saranno protagonisti e si vedranno riconosciuto ruolo sociale e prestigio se saranno i realizzatori di una innovazione nei contenuti, nell'organizzazione e nelle metodologie didattiche anziché apparire come il simbolo della resistenza del vecchio.

Nelle scuole è possibile dar vita a un progetto partecipato e condiviso che veda, ognuno con il suo ruolo, una forte sinergia fra i docenti e di essi con i dirigenti.

► Le nuove tecnologie possono aiutare la scuola ad affrontare questo compito e ridurre l'aggravio del carico di lavoro degli insegnanti, in quanto permettono tempi di coinvolgimento e possibilità di lavoro autonomo da parte degli studenti decisamente superiori a quelle di qualsiasi altra situazione tradizionale, con conseguente alleggerimento almeno di una parte del lavoro in classe del docente e della sua gestione dell'attività didattica.

► L'AMBIENTE FISICO

Una scuola plurale non può essere organizzata spazialmente come un edificio ottocentesco, articolato in aule, uffici e corridoi: potremo dire di essere sulla buona strada quando i laboratori non assomiglieranno più alle aule e quando le aule funzioneranno come laboratori.

La riorganizzazione dell'ambiente di apprendimento è l'altro fulcro attorno a cui far ruotare le proposte. Con tre premesse:

▶ non sono possibili soluzioni parziali (un po' di computer, qualche lavagna multimediale, libri in doppia versione, etc.);

▶ formare i docenti e metterli in condizione di muoversi nei nuovi ambienti di apprendimento è la chiave di volta del cambiamento (e anche in questo caso senza mezze misure: le varie forme di alfabetizzazione informatica non sono oggi l'esempio da riproporre);

▶ occorre un vero coordinamento della governance e un pesante intervento sulle strutture: sostegno delle comunità per avere più risorse e finalizzare l'innovazione.

Gli ambienti nei quali sviluppare tutto ciò vanno costruiti come luoghi organizzati nei quali vi siano le condizioni materiali per il lavoro di cui parliamo:

- ▶ aule con tutte le opportune strumentazioni: postazioni di lavoro con computer che abbiano sistemi operativi diversificati, software preferibilmente open source e comunque adozione di formati aperti che permettano una corretta socializzazione dell'informazione digitale; lavagne multimediali e proiettori, connessione ad internet a banda larga, interconnessioni fra le postazioni e fra le aule, copertura wireless di tutta la scuola;
- ▶ postazioni /scrivanie per i docenti dove lavorare anche in equipe e anche con i ragazzi;
- ▶ luoghi d'incontro, indipendenti dalle aule, a disposizione dei docenti, dei ragazzi e delle famiglie;
- ▶ tempo non scandito dal quadro orario ma dal programma di lavoro e distribuito sull'intera giornata;
- ▶ luce, aria, colore.

INTELLIGENZA EMOTIVA

PENSIERO DIVERGENTE

INTELLIGENZA EMOTIVA

I 3 CARDINI SU
CUI AGIRE PER
SVILUPPARE
L'INTELLIGENZA
EMOTIVA

AUTOCONSA
PEVOLEZZA

AUTOCON
TROLLO

EMPATIA

AUTOCONSAPEVOLEZZA

- ▶ La capacità di riconoscere e differenziare le proprie emozioni e le loro manifestazioni. Si sviluppa prestando attenzione ai propri stati interiori.
- ▶ Essere autoconsapevoli significa essere in grado di comprendere quale emozione stiamo provando, di comunicarla a chi ci sta vicino, di usarla per guidare le nostre azioni e il nostro pensiero.

AUTOCONTROLLO

La capacità di dominare l'emozione senza reprimerla. E' diretta conseguenza dell'autoconsapevolezza e consente di recuperare velocemente il benessere psichico turbato dall'insorgere dell'emozione.

Riuscire a connotare gli eventi che ci capitano come momentanei e dipendenti da cause specifiche permette di individuare e accedere alle risorse interiori che ci consentiranno di superare la difficoltà e di sentirci padroni di noi stessi e, quindi, delle nostre emozioni.

EMPATIA

- ▶ La capacità di percepire lo stato d'animo ed i sentimenti di un'altra persona, realizzando una sintonia emotiva nei suoi confronti che permette di dividerne i vissuti interiori e le emozioni ma senza esserne sopraffatti.
- ▶ Nell'ascolto attivo si presta attenzione anche al linguaggio del corpo, perché non si comunica solo con le parole. Sviluppiamo la nostra empatia imparando a riconoscere i segnali non verbali che comunicano le emozioni e che, poiché difficilmente controllabili, sono in grado di rivelare molto più di quanto non venga espresso esplicitamente.

PENSIERO DIVERGENTE

PENSIERO DIVERGENTE

Il pensiero divergente è un modo di valutare la realtà cercando di adottare diversi punti di vista e di trovare soluzioni alternative ai problemi.

COMPETENZE SOCIO-PSICO- PEDAGOGICHE



Le competenze psicopedagogiche sono essenziali per:

- ▶ entrare in rapporto con gli allievi;
- ▶ le dinamiche, i conflitti che nascono all'interno della classe o anche tra alunno e insegnante;
- ▶ realizzare una positiva comunicazione didattica.

Per un docente è essenziale la:

- conoscenza dei processi cognitivi e psicofisici dello sviluppo mentale, affettivo e relazionale dell'età evolutiva;
- conoscenza di base inerente la psicologia dello sviluppo e dell'apprendimento.

► COMPETENZE DEL DOCENTE E STILI COGNITIVI

Gli stili cognitivi si riferiscono a strategie, a processi differenziati nell'elaborazione delle informazioni, a sistemi operatori mentali.

In classe è molto difficile adeguare le proprie modalità di insegnamento alle caratteristiche dei soggetti:

- ogni docente è portatore di un suo stile e di una personale modalità di insegnamento (un metodo può essere affinato, corretto, modulato e interiorizzato, non appreso e applicato meccanicamente);
- gli alunni sono tanti e tra loro diversi, portatori di molteplici specificità.

Per il docente è più produttivo ed efficace:

- ▶ contribuire in modo significativo a rendere gli alunni consapevoli delle proprie caratteristiche e stili di apprendimento;
- ▶ aiutarli a comprendere perché alcune cose “riescono meglio” ed altre appaiono più complesse;
- ▶ condurli a scegliere le giuste strategie per apprendere e risolvere problemi (la scelta delle strategie non rimanda tanto alle tipologie fondamentali dell’intelligenza - analitico, creativo, pratico - Stenberg 1997 - quanto all’ambiente e alle caratteristiche del compito proposto.

Durante la lezione, il docente può tenere conto delle differenze degli alunni:

- ▶ diversificando il metodo e le attività proposte nel lavoro individuale e nel piccolo gruppo;
- ▶ rivolgendo l'attenzione a casi specifici per i quali lo stile dell'alunno è scarsamente compatibile con le procedure adottate;
- ▶ introducendo comunque elementi compatibili con stili diversi (per evitare la noia e/o la difficoltà a seguire).

STILI COGNITIVI



```
graph TD; A[STILI COGNITIVI] --> B[STILI DI ANALISI DELLE INFORMAZIONI]; B --> C[VISUALIZZATORE-VERBALIZZATORE];
```

STILI DI ANALISI DELLE
INFORMAZIONI

VISUALIZZATORE-
VERBALIZZATORE

VISUALIZZATORE (SOGGETTO VISIVO):

- ▶ assimila più facilmente i dati forniti dalla percezione visiva;
- ▶ crea immagini visive a partire dalla personale percezione;
- ▶ tende a convertire ciò che sente in immagini;
- ▶ utilizza immagini visive per apprendere e per assimilare ciò che è necessario alla vita quotidiana.
- ▶ trae profitto da una pedagogia induttiva (esposizione che ricavi la regola dall' esempio);
- ▶ trova difficoltà nella memorizzazione e nel trovare le parole per esprimere le idee;
- ▶ necessita di potenziare l'abilità di costruire immagini;
- ▶ ha bisogno di estendere le proprie capacità di evocazione visiva a tutti i campi di apprendimento;
- ▶ deve poter realizzare la trasposizione visiva dei personali apprendimenti.

VISUALIZZATORE (SOGGETTO UDITIVO):

- ▶ assimila più facilmente i dati forniti dalla percezione uditiva;
- ▶ immagazzina le proprie percezioni attraverso le parole con le quali le traduce;
- ▶ gestisce nella mente le parole e i discorsi;
- ▶ converte ciò che vede in discorso interiore;
- ▶ trae profitto da una pedagogia deduttiva (un insegnamento che ricavi l' esempio dalla regola);
- ▶ ha bisogno di spiegazioni verbali per comprendere;
- ▶ trova difficoltà nell' ambito matematico e scientifico;
- ▶ ha bisogno di memorizzare i fatti essenziali;
- ▶ necessita di sviluppare metodo e rigore attraverso la stabilizzazione di categorie descrittive.

SISTEMATICO-INTUITIVO (STILI DI RAGIONAMENTO)

SISTEMATICO:

- ▶ procede sistematicamente considerando tutti gli elementi in gioco, scartando e/o aggiungendo;
- ▶ adotta preferibilmente un ragionamento astratto;
- ▶ cerca di memorizzare più elementi possibili;
- ▶ gestisce un carico elevato di memoria di lavoro;
- ▶ descrive specificando ogni caratteristica.

INTUITIVO:

- ▶ segue un suo pensiero/ipotesi/modello sul risultato finale tra i tanti possibili;
- ▶ utilizza tutti gli esempi/situazioni successive per confermare/sconfermare la sua ipotesi;
- ▶ si focalizza sugli elementi per lui più saliente;
- ▶ descrive gli elementi espressivi soggettivamente più significativi.

GLOBALE-ANALITICO (ANALISI DI CONFIGURAZIONI PERCETTIVE)

▶Globale: percepisce preferibilmente e prioritariamente la configurazione globale di un conteso, di una figura, di un volto.

▶Analitico: percepisce preferibilmente e prioritariamente gli elementi singoli che costituiscono una configurazione.

RIFLESSIVO-IMPULSIVO (STILI DI DECISIONE O TEMPO CONCETTUALE)

▶Riflessivo: riflette sugli elementi di un problema prima di rispondere; è lento nelle decisioni, ogni qual volta deve decidere ed agire.

▶• Impulsivo: è più rapido nel fornire una risposta, ma solitamente meno accurato; decide e agisce in modo più immediato; non valuta il contesto e i rischi relativi;

▶CONVERGENTI-DIVERGENTI (STILI DI PENSIERO)

▶Divergenti: non arrivano necessariamente verso la soluzione nota e comunemente accolta;

▶Convergenti: sposano solitamente la soluzione nota e comunemente accolta.

► MODALITÀ ANALOGICHE:

apprendere attraverso un tipo di trasmissione dei contenuti avente analogie con la realtà percepita dai “sensi” (espressioni e gesti mimici, immagini iconografiche, osservazione diretta, manipolazione di oggetti, metafore, particolari che evocano il tutto).

► MODALITÀ DIGITALI:

apprendere attraverso un tipo di trasmissione dei contenuti che si serve di simboli convenzionali elaborati in modo astratto, secondo un percorso lineare dal semplice al complesso (linguaggio verbale e logico - matematico).

LA LEZIONE IN CLASSE

La scuola è il luogo dove, grazie alla reciproca frequentazione fra docenti e studenti, si impara a pensare, ad esercitare un giudizio critico e ponderato, ad esprimere un'opinione con ragionevolezza e rigore scientifico.

L'ambiente della classe dovrebbe essere ricco di stimoli culturali, di relazioni umane, un luogo dove nascono amicizie e viene incentivato il confronto delle idee. Quando si crea questo clima, con opportuni interventi personalizzati, il docente può entrare in relazione con gli alunni in modo equilibrato e sereno. Questo vale in particolare per il modo di fare lezione.

- ▶ La lezione svolta è realmente educativa non solo quando rende possibile la conoscenza, la comprensione intellettuale, ma anche quando promuove l'atto della volontà, vale a dire l'adesione alla verità.
- ▶ La lezione, prodotto o risultato dell'insegnamento, svolge una funzione educativa quando suscita l'apprendere come azione immanente o formativa.
- ▶ Se invece la lezione - prodotto dell'insegnamento - si riduce a semplice presentazione di dati, fatti e concetti, in pratica, all'esposizione di semplici elementi conoscitivi, il suo preteso valore "formativo" consisterebbe nell'importanza formale del sapere o scienza che si insegna; in questo caso i contenuti dell'insegnamento verrebbero apprezzati per il loro valore scientifico, intrinseco al sapere ma estrinseco al perfezionamento personale di chi apprende.

▶ È allora necessario tener conto che non è importante e decisiva per la formazione dello studente l'esposizione ex cathedra di conoscenze, quanto il loro apprendimento reale da parte dello studente stesso.

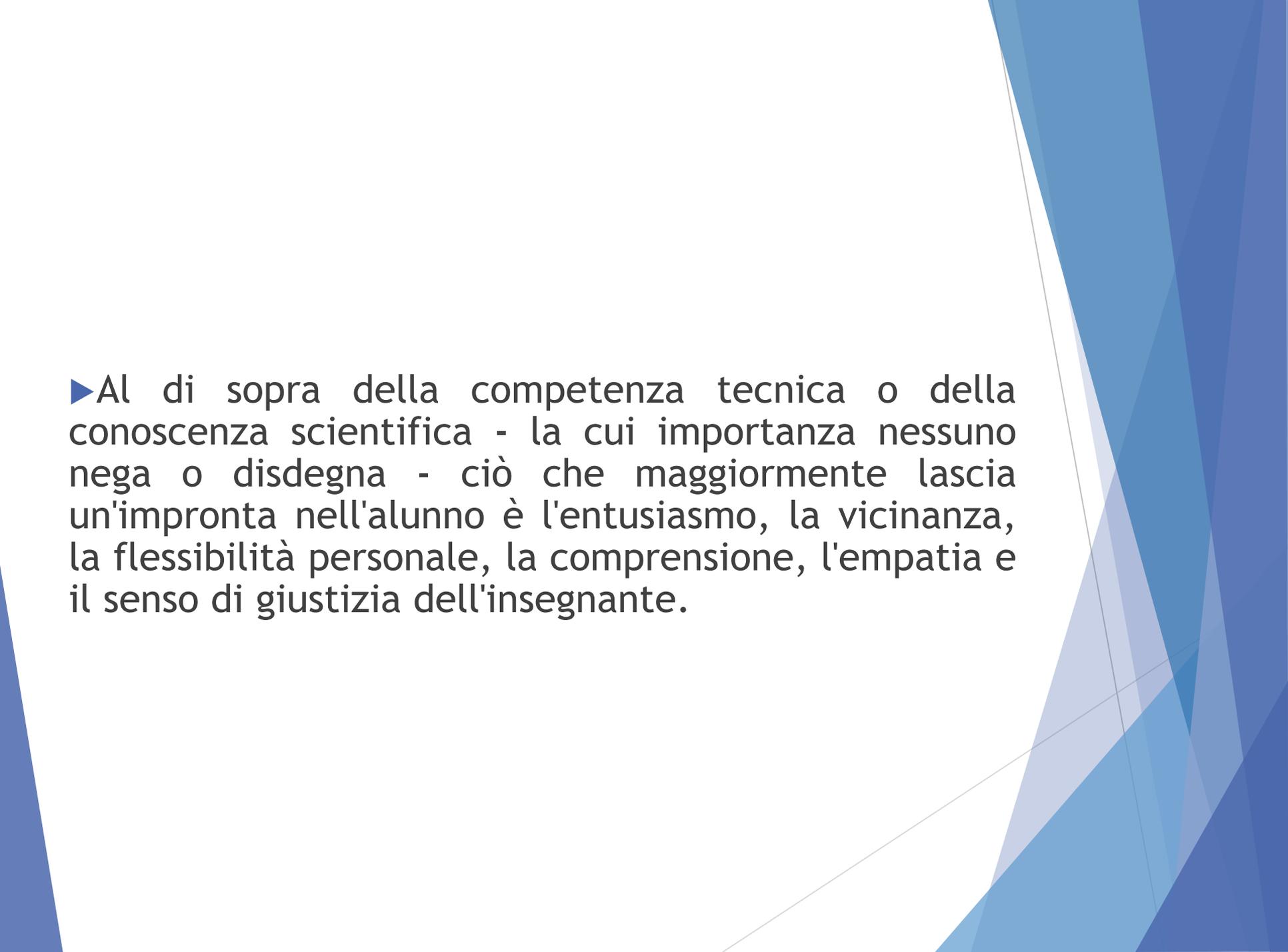
▶ Il docente non può essere un ripetitore o un lettore delle nozioni già presenti nei trattati o nelle riviste, ma una persona che stimola la curiosità e l'interesse dello studente.

► D'altro lato l'atteggiamento empatico dell'insegnante non può assolutamente sfociare nella smobilitazione della sua assertività educativa, della sua autorevolezza, della capacità di contenimento del gruppo classe in un contesto di regole e di impegni.

► La relazione educativa è centrata sul rispetto reciproco e sulla chiara definizione degli obiettivi da raggiungere insieme; tutto ciò rende possibile muoversi all'interno del paradigma di una formazione che non consente fughe nell'anonimato.

ATTENZIONE
ALLA PERSONA



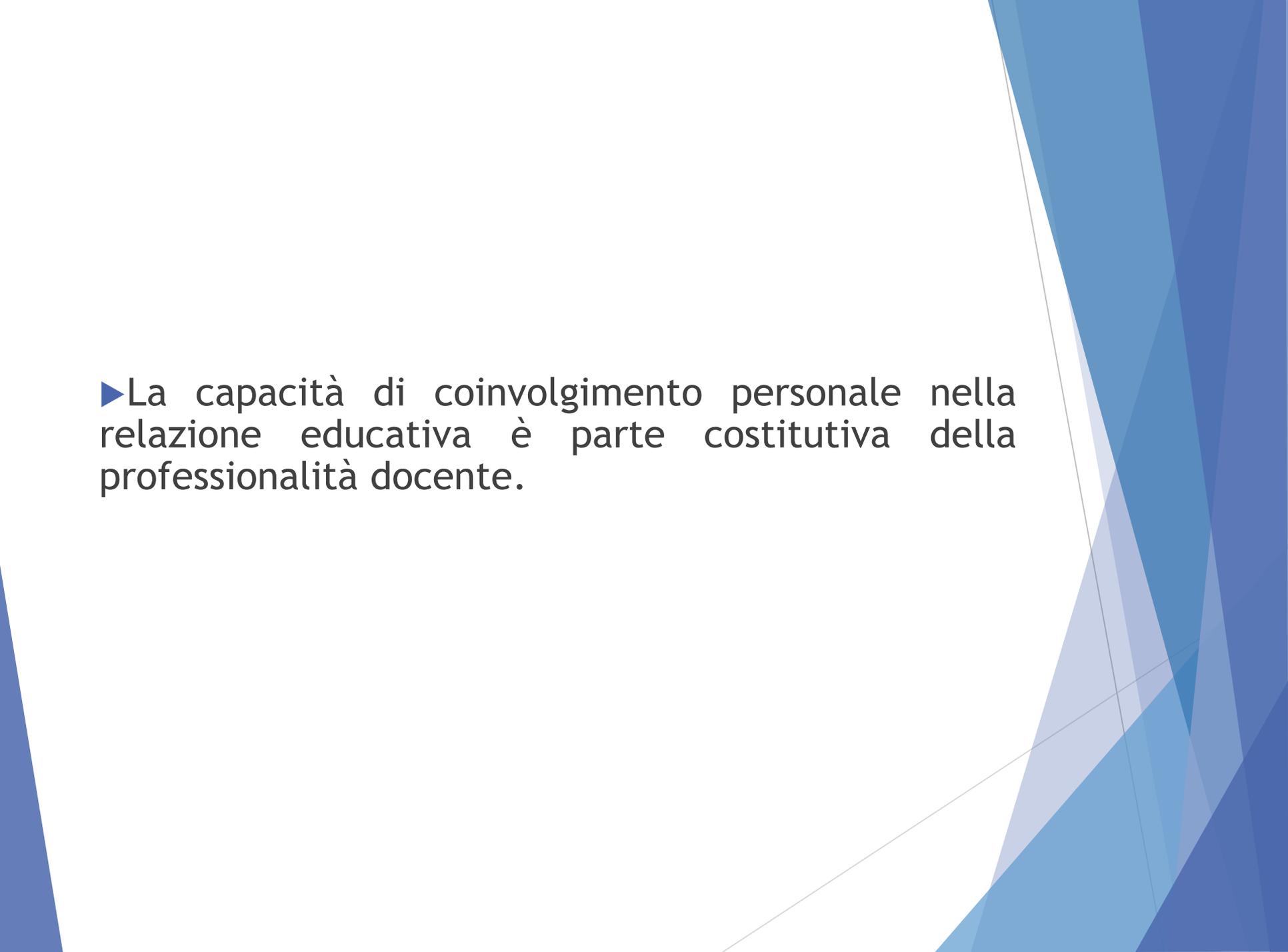


▶ Al di sopra della competenza tecnica o della conoscenza scientifica - la cui importanza nessuno nega o disdegna - ciò che maggiormente lascia un'impronta nell'alunno è l'entusiasmo, la vicinanza, la flessibilità personale, la comprensione, l'empatia e il senso di giustizia dell'insegnante.

▶ La professione docente contiene già al suo interno una forte tensione etica, come servizio alla persona nel suo processo di crescita e nello sviluppo guidato delle sue potenzialità.

▶ Essere un docente comporta in più la consapevolezza di svolgere un'attività rivolta all'uomo in quanto persona nel senso più completo del termine, un'attività di formazione della persona considerata nella sua integralità.

► Saper comunicare con un alunno non significa esclusivamente essere in grado di saper fare bei discorsi su temi fondamentali, ma piuttosto essere in grado di innescare nell'alunno un abito di riflessione sistematica, che lo aiuti a prendere consapevolezza di quanto sta accadendo dentro di sé e intorno a sé, riconoscendo la sua quota di responsabilità e progettando i modi più idonei per superare un determinato ostacolo o per affrontare un problema particolare.



► La capacità di coinvolgimento personale nella relazione educativa è parte costitutiva della professionalità docente.

► All'insegnante occorrono sia competenze culturali e didattiche, indispensabili per consentire la conquista personale del sapere da parte degli alunni, sia competenze relazionali, indispensabili per interagire correttamente con i colleghi, i genitori e gli alunni ed in particolare per instaurare delle relazioni educative profonde, significative ed efficaci.



nicolamontesano.it



nicola.montesano@Virgilio.it