

Le metodologie didattiche, di insegnamento, sono utili in rapporto ai diversi stili di apprendimento ed è giusto che l'insegnante, in un'ottica di **DESTRUTTURAZIONE DELLA LINEARITA' DIDATTICA**, sappia rompere i deterministi e tradizionali "schemi di azione" e aggiornarli con le metodologie didattiche più innovative.

METODOLOGIE DIDATTICHE

DEBATE

COS' E' ?

Il debate è una metodologia didattica attiva che permette di stimolare competenze trasversali, di matrice didattica ed educativa, e che ha come obiettivo ultimo il “saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato”

Il debate è una discussione formale, e non libera, nella quale due squadre (ciascuna di tre o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione data (extracurricolare), ponendosi in un campo (PRO) o nell'altro (CONTRO)

CIRCLE TIME

Cos'e'?

Il circle time, letteralmente "cerchio del tempo", è una metodologia proveniente dagli Stati Uniti che ha caratteristiche di riunioni di gruppo particolari e definite.

può avere una struttura più o meno formale e gerarchica e degli obiettivi che possono essere focalizzati prevalentemente alla soluzione di un compito o al mantenimento del gruppo stesso.

nella scuola è un metodo di lavoro pensato per facilitare la comunicazione e la conoscenza reciproca nei gruppi:

- consente agli alunni di esprimersi e conoscersi meglio, valorizzando le differenze;
- facilita l'inclusione;
- permette agli insegnanti di conoscere meglio i propri studenti e la classe;
- può essere uno strumento di prevenzione e gestione della conflittualità.

ROLE-PLAYING

COS'E'?

Con il termine “role-playing“, in formazione e didattica, si intende un gioco di ruolo finalizzato all'acquisizione e all'esercizio di determinate competenze, conoscenze o abilità. In altre parole, si chiede ai partecipanti di rappresentare determinati ruoli, mentre altri partecipanti svolgono il ruolo di osservatori. Successivamente, il gruppo analizzerà la rappresentazione, che servirà ad avviare una discussione.

Cos'e'?

Raccontare storie mediante tecnologie è pratica antica e consolidata. Al cambiare delle tecnologie sono cambiati i mezzi di comunicazione e di coinvolgimento lasciando inalterata l'enfasi emotiva e narrativa.

Gli insegnanti possono trasmettere o esemplificare contenuti utilizzando narrazioni, metafore e ancoraggi al vissuto, sfruttando una tecnologia web based combinando immagini, voci narranti o colonne sonore.

A cosa serve?

Favorisce la condivisione dei saperi. Gli studenti partecipano attivamente al percorso di apprendimento, valorizzando le diverse abilità e competenze sociali. Agevola l'inserimento degli studenti stranieri neo-arrivati, favorisce l'inclusione e l'inserimento in corso d'anno di studenti e docenti. Tutti questi elementi di positività servono agli studenti per credere nelle loro capacità, nella creatività che possono esprimere, nella comunicazione di quello che riescono a realizzare.

EAS

Cos'è?

L'unità con EAS è articolata in 3 fasi: preparatoria (il docente assegna un lavoro), operatoria (lavoro di gruppo o individuale degli studenti) e ristrutturativa (debriefing, illustrazione dei lavori e sciogliere eventuali dubbi), attuando il capovolgimento della tradizionale lezione frontale.

L'EAS, basata su un'accurata progettazione del docente (Lesson Plan), propone agli studenti esperienze di apprendimento situato e significativo, che portino alla realizzazione di artefatti digitali, favorendo un'appropriazione personale dei contenuti.

Questo metodo prevede di individuare un determinato argomento a partire dal quale costruire una lezione interattiva anche grazie alla tecnologia di cui dispongono le scuole e gli studenti. L'idea di base è costruire progressivamente un sapere e in modo collaborativo e l'insegnante deve programmare e coordinare il lavoro.