

DSA-BES METODOLOGIE PER UNA DIDATTICA INCLUSIVA

CTI Riviera del Brenta a.s. 2013-14

Relatrice: dott.ssa Anna Caforio



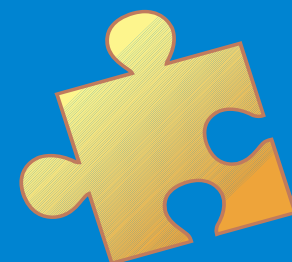


Quinto incontro:

“D.S.A. - B.E.S.

La metodologia: il gruppo cooperativo ”

Camponogara, 6 – 13 febbraio 2014





Caratteri del modello didattico tradizionale

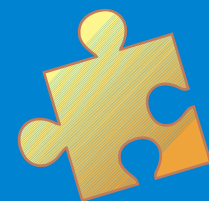
Lo spazio didattico si identifica con la classe, chiusa entro i confini dell'aula scolastica

I saperi si sviluppano in parallelo senza incontrarsi mai, come sistemi chiusi che non comunicano tra loro

Le metodologie sono imperniate prevalentemente sulla lezione espositiva e sui momenti della lezione/spiegazione verifica/interrogazione



Concezione dell'apprendimento come trasmissione e riproduzione di conoscenze



La motivazione e l'interesse considerate come presunte doti naturali imm modificabili

Lo spazio della didattica

Attività di insegnamento

**Caratteristiche cognitive
e socio-affettive dello
studente**

**Struttura concettuale
delle discipline**

Mediatori didattici:
Simbolici, Iconici, Analogici, Attivi

Metodi:
Espositivi, Cooperativi, Laboratoriali

**Sviluppo integrale della persona/
educazione alla cittadinanza**

**Acquisizione di saperi
accreditati e competenze**

La scuola che mira al successo formativo per tutti e che tiene in particolare considerazione gli alunni con difficoltà o disturbi dell'apprendimento deve integrare le modalità tradizionali di insegnamento con

**diversi approcci
metodologici**

**Uso di mediatori
didattici**



I mediatori didattici

I mediatori didattici vengono solitamente divisi in quattro tipologie:

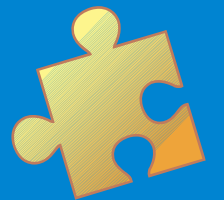


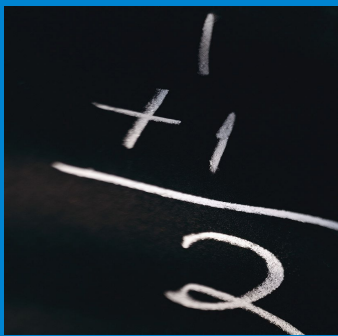
Attivi
Iconici
Analogici
Simbolici

Tutti i mediatori hanno punti di forza e di debolezza

Bisogna utilizzare di volta in volta il mediatore più adatto e correggere i suoi limiti ricorrendo ad altri mediatori

I più astratti sono più soggetti a distorsioni ma sono anche i più versatili e ricchi.





Il mediatore simbolico



E' costituito da lettere, numeri ed altri tipi di simboli facili a maneggiarsi.

I mediatori simbolici sono quelli che si allontanano di più dalla realtà e per questo l'uso non integrato di tali modelli può essere poco idoneo per i soggetti con difficoltà di apprendimento: infatti, oltre alla distanza dalla realtà, presuppongono un'esperienza ed un codice comune tra chi parla e chi ascolta e l'efficacia della comunicazione tra il mittente e il ricevente, aspetti questi per nulla scontati.

Un esempio di mediatore simbolico è la lezione dialogata.

Quando è ben articolata e condotta e quando non si sottovalutano gli aspetti legati al codice e alla comunicazione, è un modello garantito di trasferimento ed estensione dei concetti.

Il mediatore simbolico

usa lettere, numeri e altri simboli per rappresentare gli oggetti e le loro relazioni

Pregi

Alta efficacia
significativa e
rappresentativa

Elevata capacità di
organizzazione e
conservazione delle
informazioni

Difetti

Distanza dall'esperienza
reale

Problemi di decodifica

Il mediatore iconico

ricorre al linguaggio grafico-spaziale

Ricorre al linguaggio grafico-spaziale e rappresenta le caratteristiche della realtà mediante immagini (nella forma di audiovisivi comprendono anche suoni).

Modelli iconici sono le fotografie i disegni, le carte geografiche ma anche riprese filmiche per videotape (cartoni animati, diapositive....).

Tale mediatore rappresenta il massimo livello di fedeltà e di vicinanza rispetto al reale; infatti mantiene con esso un rapporto fisico percettivo: in alcuni casi la realtà si “vede” in altri si “sente” e/o entrambe le cose.



Pregi

Vicinanza alla realtà

Attraverso diagrammi, tabelle e mappe può avvicinarsi alla rappresentazione astratta

Difetti

Difficoltà di reperire immagini emblematiche

E' legato al contesto al quale si riferisce direttamente

Deve spesso essere integrato da altri mediatori, spesso da quello simbolico

Il mediatore analogico

Crea situazioni analoghe a quelle reali: role-play, laboratori digitali, ambienti virtuali di apprendimento

Si rifà alla possibilità di apprendimento insite nel gioco e nella **simulazione**.

Quest'ultima è un'attività ludica di gruppo in cui i partecipanti ricercano particolari situazioni ed “interpretano” dei personaggi.

Essa consente ai partecipanti di:

- Assumere ruoli analoghi a quelli del mondo reale e prendere quindi decisioni rispondenti alla loro valutazione nel contesto ricostruito.
- Sperimentare le conseguenze simulate connesse alle loro decisioni.
- Verificare i risultati delle loro decisioni ed essere indotti a riflettere sulle relazioni fra decisioni prese e conseguenze che ne possono derivare.

Si distinguono **tre tecniche principali** di simulazione:

- **Role – play** (assunzione di un ruolo): si fonda sull'azione spontanea di partecipanti inseriti preventivamente in una situazione ipotetica. E' la forma più semplice di simulazione perché non ha una struttura formale predeterminata. Consiste nell'accettazione da parte dei partecipanti di un'identità provvisoria e non prevedono restrizioni formali.
- **Gioco**: si basa su una maggiore strutturazione dei rapporti reciproci. Prevede un ambiente vincolato da sistemi di regole e l'interazione dei giocatori può generare comportamento collaborativi e antagonistici, rivalità e anche collusioni ma ciò è comunque limitato nel tempo e nell'intensità. All'inizio si precisa una situazione di partenza e si forniscono le informazioni utili perché " il gioco" possa cominciare; le regole stabiliscono i limiti da non superare e sono un dispositivo semplificatore e restrittivo. L'obiettivo primario è capire il processo simulato presentato dal gioco in forma semplificata.
- **Simulazione strumentale**: è quella affidata al computer e consiste nell'inserire fattori forniti in sequenza casuale nella simulazione di attività professionali. L'obiettivo è quello di insegnare a trovare risposte tempestive ed adeguate rispetto a situazioni impreviste o a variazioni casuali di situazioni tipiche.

Pregi

Motivazione, interesse

Permette di evitare la
dispersività e i pericoli
della vita reale

Difetti

Può presentare
problemi di fattibilità



Il role-play come tecnica di allenamento per lavorare in gruppo

Il gioco di ruolo può essere utilizzato in quasi tutte le materie e aiuta gli alunni a considerare diversi punti di vista.

Esempi ipotizzabili:

- due personaggi di un breve racconto
- uno scienziato e un profano
- un politico e un cittadino
- un musicista e il suo pubblico
- un pubblicitario e un consumatore

L'assunzione di un ruolo e della rispettiva prospettiva stimola e allena in entrambi i compagni una serie di abilità e capacità perché:

- Procura un interlocutore “informato sui fatti”
- Diventa significativo a livello personale
- Stimola allo scambio vero e motivato
- Incoraggia l'empatia e la tolleranza

Sequenza da seguire per proporre un gioco di ruolo

La prima fase consiste in una **fase di riscaldamento**

es:

ritualizzare l'inizio della lezione, ovvero:

comunicare agli alunni l'argomento, le modalità e gli obiettivi del lavoro da svolgere, ciò dà agli allievi più emotivi o in difficoltà un senso di tranquillità e sicurezza,

concedere uno spazio per orientarsi sul tema,
recuperare conoscenze già possedute

dare l'opportunità agli alunni dei diversi gruppi di
“ritrovarsi”

Seconda fase: informazione preliminare/ gioco di ruolo

Terza fase: valutazione/discussione

Quarta fase: Raffreddamento

consiste nel ritualizzare anche la fine del gioco. Una volta che le attività valorizzate, presentate e valutate, bisognerebbe avere un po' di tempo per “rilassarsi” e riflettere sull'esperienza, esempi:

- I partecipanti, disposti a cerchio, si passano un “oggetto parlante” (racconto a catena) e uno dopo l'altro si esprimono sugli aspetti positivi dell'esperienza;
- Ogni partecipante riceve la fotocopia di una valigia, sul cartellino della quale scrive il proprio nome. La valigia viene passata e riempita dai compagni con i “ricordi” positivi dell'esperienza

- Gli alunni scrivono al proprio compagno, se è un gioco di ruolo a coppie, o a un membro del proprio gruppo una breve lettera nella quale esprime le esperienze positive vissute;
- Gli alunni affiggono un “wall of fame” feedback positivi su compagni, metodi, presentazioni o esperienze;

L'idea di fondo è quella di dare un rinforzo positivo che conferisca forza e motivazione per affrontare insieme anche le prossime “sfide”, quindi incoraggiare il lavoro di squadra.

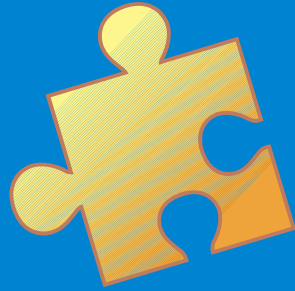
Il mediatore attivo

Ricorre all'esperienza diretta

Si riferisce alla possibilità di “**fare**” cioè di effettuare direttamente le esperienze, fondandosi sul principio che “se faccio capisco, se capisco imparo”.

L'apprendimento diretto si qualifica come la forma di apprendimento privilegiata, ad alto coefficiente di motivazione e di risultato.

Il problema dei mediatori attivi, tuttavia, è relativo a come ritagliare l'esperienza scelta dal continuo vitale, quanto tempo assegnare ad essa, come integrarla all'interno dell'itinerario educativo- scolastico condotto con altri mediatori.



Pregi

Learning by doing

Il contatto intensivo e diretto con la realtà incentiva la motivazione e il coinvolgimento

Difetti

Problemi di fattibilità

Difficoltà di gestione del tempo

Difficoltà di generalizzare l'acquisizione

IL SISTEMA INTEGRATO

Un buon insegnamento si avvale dell'integrazione dei quattro tipi di mediatori individuati.

Ciascun mediatore, infatti, ha dei limiti e opera delle riduzioni ma gli altri intervengono recuperando e compensando tali limiti.

La flessibilità dell'azione didattica determinata dall'uso integrato dei modelli consente di adeguarsi agli stili cognitivi degli alunni andando contemporaneamente a stimolare quelli in cui sono più carenti (ad esempio se un bambino ha uno stile prevalentemente visivo, si muove da quello ma lo si sollecita anche all'uso di altri, lo stile verbale o quello analitico).

Il sistema integrato dei mediatori è utilizzabile, trasversalmente, per tutte le discipline il che è importante ai fini dell'unificazione delle pratiche di insegnamento.

Un esempio

Disciplina: italiano

Argomento: La biografia

Metodologia: lezione frontale

Mediatore didattico: simbolico

L'insegnante presenta ,spiegando a voce, le caratteristiche principali della biografia.

Propone poi la lettura di un brano:

Biografia di Walt Disney

L'infanzia e la giovinezza

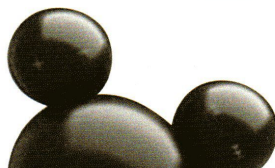
Walt Disney nacque il 5 dicembre **1901** a **Chicago** nell'Illinois. Walt era uno dei cinque figli della famiglia Disney, quattro ragazzi e una ragazza. Dopo la sua nascita la famiglia Disney si trasferì a Marceline, nel **Missouri**, dove Walt ha vissuto la maggior parte della sua infanzia. Sin da giovane, amava disegnare illustrazioni e spesso le vendeva anche ai vicini per guadagnare qualche soldo. Nel frattempo studiava arte e fotografia alla High School di McKinley a **Chicago**. Durante la guerra del **1918**, Walt Disney tentò di arruolarsi nel servizio militare, ma, fortunatamente per lui, fu rifiutato perché troppo giovane. Successivamente, Walt si unì alla Croce Rossa e fu inviato oltremare in **Francia**, trascorrendovi un anno con mansioni di autista d'ambulanza e funzionario (successivamente la sua ambulanza fu ricoperta interamente con i fumetti Disney!). Rientrato dalla Francia, si dedicò alla carriera artistica commerciale. Fondò una piccola impresa denominata Rid-O-Grammo che, però, dopo qualche tempo, andò in fallimento.

L'inizio della carriera

Con la sua valigia e venti dollari, Walt si diresse allora ad **Hollywood** per cominciare una nuova carriera. Dopo aver ottenuto un buon successo con le sue "Alice comedias", Walt divenne una figura riconosciuta nel panorama artistico statunitense. Nel **1925** sposò una delle sue prime impiegate, Lillian Bounds. Avranno due figlie, Diane e Sharon, che li riempiranno di nipotini (10 per l'esattezza).

Le sue opere e il successo

Topolino (Mickey Mouse) nasce nel **1928** e mentre Walt ed il fratello Roy stanno preparando il primo film muto del loro eroe, esce il sonoro. Sfruttando questa grande innovazione, i due produssero nello stesso anno il primo film sonoro di animazione con Mickey Mouse (Steamboat Willie). Nel **1937** esce "Biancaneve e i Sette Nani", la prima pellicola musicale integralmente animata, premiata al teatro di Carthay a **Los Angeles**. Durante i cinque anni successivi, gli studi del Walt Disney completarono altri classici animati integrali quali "Pinocchio", "Fantasia", "Dumbo" e "Bambi". Uno dei grandi sogni di Walt Disney era quello di realizzare un grande parco divertimenti, cosa che divenne realtà nel **1955** quando venne inaugurato il parco di Disneyland.



Biografia

Analizziamo insieme

LE DATE. LA CRONOLOGIA

I LUOGHI

IL PROTAGONISTA



Walt Disney è una leggenda, un eroe del ventesimo secolo. La sua popolarità in tutto il mondo è fondata sugli ideali che il suo nome rappresenta: immaginazione, ottimismo, creatività e successo. Walt ha condotto il suo pubblico più vicino al futuro, mentre si può dire che a raccontarci del passato non vi è nessun altro uomo grandioso come lui.

Come integrare la lezione?

Usare altri mediatori didattici:

Prima di spiegare le caratteristiche fornire una scheda che le riassume

la scheda potrebbe essere facilitata con colori e visivamente già suddivisa

Biografia

Questa è la storia di

CHE COSA È

La **biografia** (dal greco bios=vita, grafia= scrittura) è il racconto della vita di una persona, scritta da parte di un narratore. È scritta in **terza persona** e può basarsi su fatti documentati, oppure può essere "romanzata", nel caso in cui l'autore inserisca alcuni elementi di sua invenzione.

IL TEMPO

Il **tempo** è il passato ed è in genere definito, ben precisato. Nella biografia hanno una certa importanza le date, perché indicano l'ordine cronologico con cui si sono svolti i fatti più significativi.

I LUOGHI

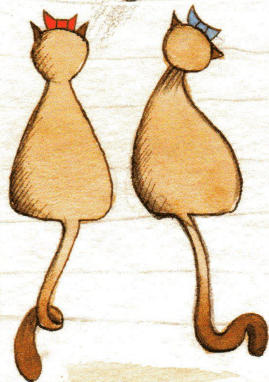
I **luoghi** sono quelli in cui è vissuto il protagonista della biografia e in cui si sono svolti gli eventi della sua vita.

I FATTI

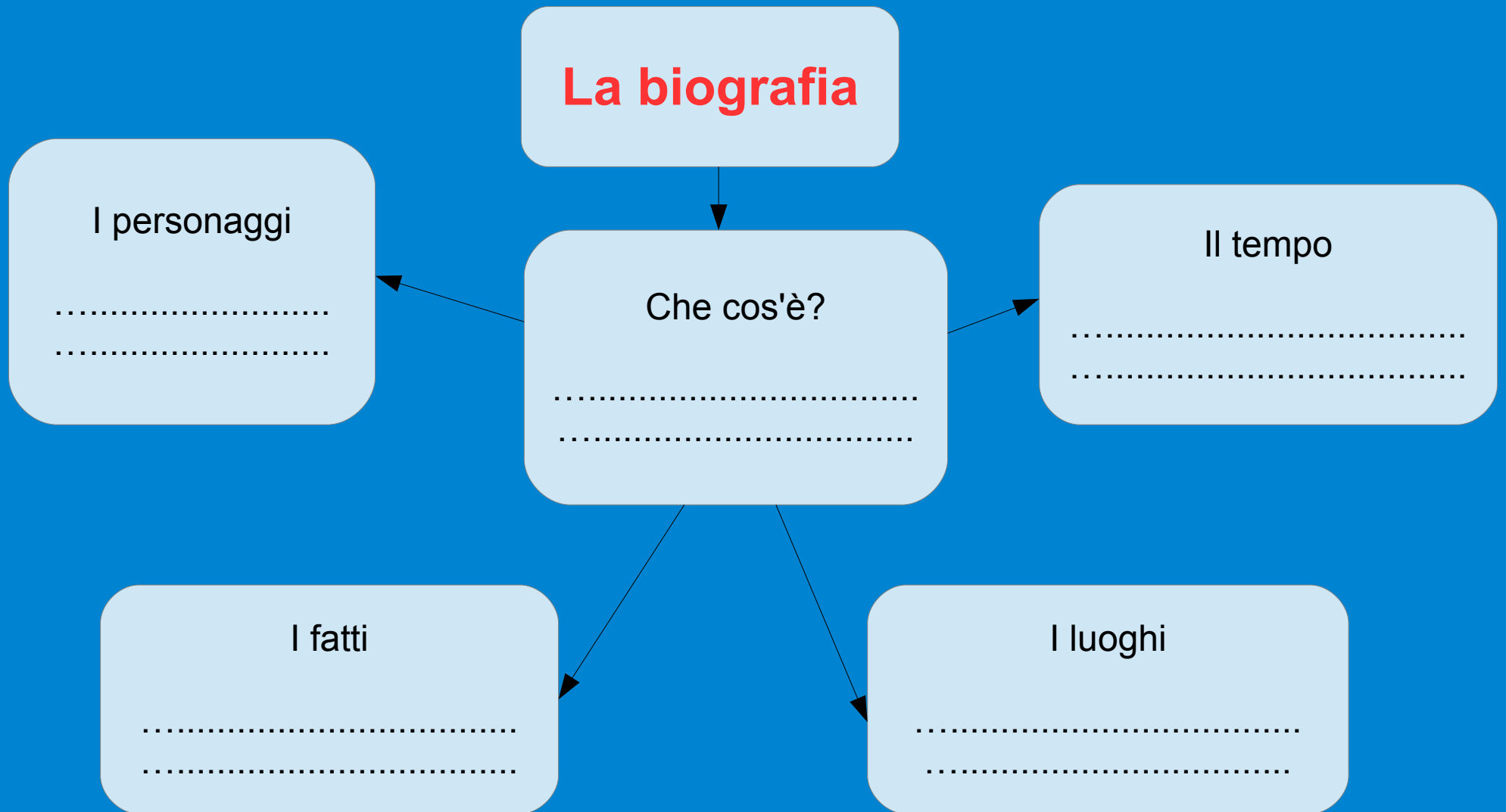
I **fatti** narrati dall'autore sono quelli più rilevanti della vita del personaggio di cui si scrive la biografia.

I PERSONAGGI

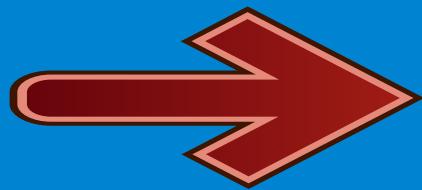
Il **protagonista** può essere un personaggio della Storia, anche vissuto molto tempo fa, o un personaggio che è diventato famoso in qualche ambito (letterario, pittorico, musicale, ecc.) per cui vi è un interesse generale da parte del pubblico dei lettori.



oppure potrebbe essere neutra e agli alunni si potrebbe chiedere di completarla

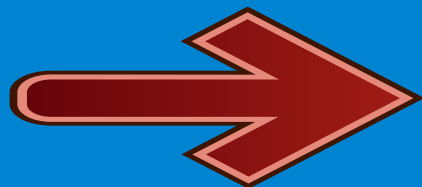


Nel caso in questione si potrebbe far vedere un breve filmato che racconti la vita del soggetto della biografia.



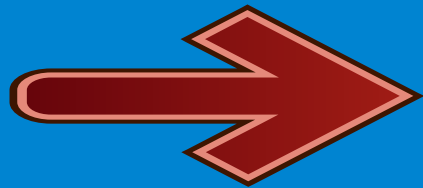
Mediatore iconico

- Generalizzando si può chiedere agli alunni di scrivere la biografia di un personaggio famoso, in ambito storico o scientifico.



Mediatore attivo

Se poi si decide di far scrivere la vita di un personaggio storico o altro agli alunni in prima persona utilizziamo il role-play



Mediatore analogico

Metodologie

La scuola, come riporta anche la normativa, ha la responsabilità di **promuovere** non solo gli apprendimenti, ma anche di aiutare gli alunni a **costruire relazioni significative e serene** con i compagni e gli adulti di riferimento.



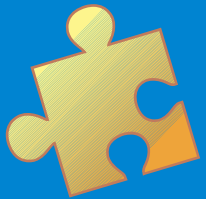
Favorisce l'apprendimento





Metodologie per potenziare gli apprendimenti con la mediazione tra pari

- **Apprendimento cooperativo (cooperative learning)**
- **Tutoraggio tra compagni (tutoring)**



L'intervento di un coetaneo come mediatore di apprendimento per il compagno di difficoltà o con un disturbo può sembrare immediato ed “economico”, in realtà ha successo solo se viene utilizzata una didattica non puramente frontale ma flessibile, con momenti di attività di coppia e di piccolo gruppo.



Apprendimento cooperativo

Gli alunni devono essere preparati alla cooperazione

Le regole della classe cambiano:

- Ogni alunno dipende dagli altri;
- L'interazione con gli altri deve essere costruttiva;
- Ogni alunno è responsabile del comportamento anche degli altri;
- L'alunno deve “ascoltare” gli altri compagni e dare agli altri l'opportunità di parlare e contribuire allo sforzo comune;

Per preparare gli alunni a cooperare in gruppo si possono organizzare “giochi” ed esercizi di gruppo.

Lo scopo è quello di imparare a lavorare insieme, la chiave è quella di combinare l'esperienza e la discussione che ne deriva.

L'insegnante deve aiutare la classe a riflettere sulle caratteristiche più importanti di ciò che è avvenuto.

Ad esempio per insegnare agli alunni la capacità di cogliere ed adeguarsi alle esigenze del gruppo si può svolgere l'esercizio “Broken Circles” di Nancy e Ted Graves.

Esercizio «Broken Circles» (Graves e Graves, 1985)

Ogni membro di un gruppo riceve una busta contenente dei pezzi di cartoncino. Ogni gruppo deve formare dei cerchi di egual misura. Il compito non è concluso finché ogni componente non ha davanti a sé un cerchio perfetto della stessa misura di quello formato dagli altri membri del gruppo. Ci sono dei limiti specifici nell'interazione: non si può parlare. I membri non possono chiedere o prendere pezzi dalle altre persone. Possono solo dare dei pezzi ai compagni che possono averne bisogno.

La sfida sta nel fatto che lo scambio di pezzi deve avvenire fra i membri del gruppo prima che sia raggiunto lo scopo. Nella versione più facile di quest'esercizio, alcune delle buste contengono pezzi che formeranno un cerchio senza doverne scambiare. Tuttavia, se chi riceve quella busta non è disponibile a smontare la propria soluzione e a condividerla con gli altri, il gruppo non riuscirà a risolvere il problema. Ciò che accade spesso in un gruppo è che uno dei membri più competitivi finisce alla svelta una forma completa e poi aspetta con impazienza che gli altri risolvano il proprio problema, con lo sguardo perso per l'aula, ignorando le difficoltà degli altri membri del gruppo, ben poco consapevoli del fatto che è lui/lei la causa del fallimento del gruppo.

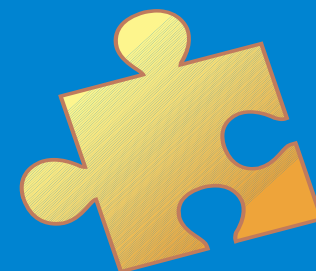
Esplicitando le idee durante la discussione che segue il gioco su ciò che ha più o meno favorito la cooperazione nel gruppo, si possono aiutare gli alunni ad acquisire una maggiore sensibilità per le necessità altrui e una certa capacità di condivisione. Chiedete loro come avrebbero potuto cooperare di più. Questo compito offre un'eccellente analogia con molte attività di tipo cooperativo: il singolo si deve preoccupare più di dare che di prendere o di mostrare la propria bravura individuale.



Bisogna inoltre tener conto dei diversi comportamenti cooperativi che sono richiesti nei lavori di gruppo.

Facciamo due esempi:

- I Centri di apprendimento
- I piccoli gruppi di discussione



«Centro di apprendimento»

Nel modulo del «centro di apprendimento», l'insegnante predispone compiti diversi per le varie postazioni della classe. Questi potrebbero essere esperimenti di scienze, problemi matematici o la stesura di mappe in geografia. I compiti sono tipicamente multimediali e richiedono una gamma di comportamenti orientati alla soluzione di problemi, con più di una modalità risolutiva per ciascun aspetto del problema. Ci sono standard definiti secondo i quali poter valutare se quanto prodotto dagli alunni ha avuto più o meno successo. Gli alunni sono tenuti a lavorare insieme e ad aiutarsi reciprocamente all'interno della propria postazione; allo stesso tempo devono consegnare dei lavori o dei prodotti individuali che l'insegnante esamina e usa come base per la valutazione individuale.

Un comportamento fondamentale nei «centri di apprendimento» consiste nell'aiutare i compagni. Il che non è semplice come sembra; la forma di aiuto più spontanea è quella di svolgere il compito al posto dell'altra persona. Bisogna invece incoraggiare gli alunni a porsi domande reciproche. Hanno necessità di capire che nei «centri di apprendimento» questo è un comportamento non solo legittimo ma raccomandato. Inoltre, devono sapere come si fa a rispondere alle reciproche domande; invece di dire la «risposta esatta», devono imparare a dare una spiegazione completa, che aiuti il processo di costruzione interattiva della conoscenza in chi riceve l'aiuto.

Gli alunni vanno incoraggiati non solo a consultarsi con gli altri, ma anche a prendere decisioni nel creare il loro prodotto individuale. Infine, se nel «centro di apprendimento» gli studenti devono avere uno scambio produttivo, avranno bisogno di praticare comportamenti di ascolto. Sia chi pone le domande sia chi dà le risposte deve sapere come ascoltare con attenzione.

Anche se è possibile dare risposte che riguardano compiti manipolativi attraverso la dimostrazione fisica con l'uso di materiali, la comunicazione non verbale è troppo limitante se è utilizzata come modalità comunicativa unica. I bambini più piccoli hanno bisogno di esercitarsi nel raccontare come tanto quanto nel mostrare come si possono fare le cose. I bambini hanno anche bisogno di imparare comportamenti prosociali del tipo: quando qualcuno ti aiuta, dovresti ringraziarlo e dimostrargli in qualche modo il tuo apprezzamento.



«I piccoli gruppi di discussione»

I comportamenti richiesti all'interno dei piccoli gruppi di discussione cambiano in modo incredibile rispetto a quelli richiesti dai «centri di apprendimento». Qui si richiede infatti che il compito sia il prodotto dello scambio verbale e che il gruppo raggiunga una sorta di accordo. Ad esempio, si può chiedere ai gruppi di interpretare un brano di letteratura o un testo teatrale, o di dare la spiegazione di un termine matematico, usare le letture assegnate per rispondere a una domanda che apre la discussione, applicare quello che hanno imparato sulla nutrizione alla preparazione di un pasto, creare una scena mimata o recitata per illustrare un'idea, creare una conversazione di cinque minuti usando parole nuove in una lingua straniera, migliorare le strutture grammaticali e sintattiche di un tema scritto da un compagno, o giungere alla soluzione di un problema sociale o politico.

La serie fondamentale di comportamenti richiesti comprende, come minimo, la norma secondo la quale tutti dovrebbero contribuire e nessuno dovrebbe dominare il gruppo. Per giunta, la discussione richiede in modo specifico abilità di ascolto. C'è una tendenza da parte degli alunni a essere così preoccupati di dover dire qualcosa che non ascoltano quello che un altro ha appena detto. La mancanza di ascolto e di riflessione su ciò che gli altri hanno detto sfocia così in una discussione frammentaria e spesso nell'impossibilità di raggiungere un accordo.

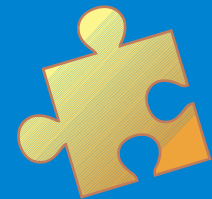
Mentre gli alunni più grandi devono imparare a essere concisi nell'esporre il proprio punto di vista, gli alunni più giovani devono imparare a motivare le proprie idee. Se si chiede al gruppo di raggiungere un accordo, allora gli alunni dovranno imparare a far convergere le idee e scoprire se il gruppo è pronto a decidere cosa fare. I più giovani sono tipicamente inconsapevoli del fatto che giungere a una decisione collettiva implica una discussione sulle procedure del come e del quando il gruppo prenderà quella decisione.

Un altro aspetto da esercitare è aiutare gli alunni a discutere, prendere decisioni e risolvere problemi in modo collaborativo.

Un esempio: “Shipwreck”, Naufragio (J.Hall)

Si chiede al gruppo di immaginare di essere l'equipaggio di una nave che sta affondando vicino ad un'isola tropicale. Dalla nave si possono portare via solo otto oggetti. Il gruppo li deve mettere in ordine di importanza ai fini della sopravvivenza del gruppo stesso. Viene detto inoltre che il gruppo viene valutato in base a come i suoi membri sapranno lavorare insieme. Vengono poi spiegati i quattro comportamenti per lavorare bene insieme:

- Esprimi le tue idee
- Ascolta gli altri
- Chiedi agli altri le loro idee
- Motiva le tue idee e discuti molte idee diverse.



Il gruppo viene interrotto dopo che sono stati messi in ordine quattro oggetti.

Vengono poste le seguenti domande per suscitare una discussione:

- Stanno parlando tutti?
- Vi state ascoltando a vicenda?
- Fate domande? Cosa potreste chiedere per sapere le idee di un altro?
- State motivando le idee e ottenendo varie opinioni? Cosa potreste chiedere se voleste scoprire le motivazioni che stanno dietro a ciò che hanno detto gli altri?

Si lascia terminare il compito. In un secondo momento si dà al gruppo un'attività dello stesso tipo.

Questo tipo di attività aiuta i componenti del gruppo tendenzialmente “dominanti” a controllare la loro interazione nel gruppo.

Allenare alla comunicazione



Abituare i ragazzi a parlarsi costruttivamente tra loro richiede un allenamento, spesso non è un'abilità acquisita dagli alunni anche più grandi.

Come?

Si comincia a piccoli passi con esercizi in coppia della durata di 5 o 10 minuti focalizzati allo sviluppo e al rinforzo delle competenze comunicative.

Alcuni suggerimenti:

COMPETENZA	ESERCIZIO IN COPPIA
Ascolto attivo	<p>“Dettato” : l'alunno A descrive o spiega un contenuto (ad esempio un'immagine, la struttura di un esperimento, l'argomento di un testo) all'alunno B, che lo deve disegnare, mettere per iscritto o riassumere nel modo più preciso possibile.</p> <p>“Caccia alla bugia”: L'alunno A formula cinque affermazioni su sé stesso, una delle quali è falsa e deve essere individuata dall'alunno B.</p>
Chiedere e dare aiuto	I due alunni ricevono testi, foto o cruciverba con delle informazioni mancanti. Per poter completare l'esercizio, l'alunno A ha bisogno dell'aiuto dell'alunno B e viceversa.
Interessi dell'altro Accettare le idee dell'altro	Gli alunni A e B inventano insieme una storia secondo la modalità “a catena”, alternandosi più volte e riprendendo sempre ciò che è stato detto in precedenza.
Argomentare	A partire da un insieme prestabilito d argomenti, gli alunni A e B stilano insieme una lista di priorità e motivano le scelte

