



FIERA DI GENOVA
14 | 16 novembre '12
ORARIO: 9.00 - 18.30

**LIM, apprendimento
e cooperative learning**

Patrizia Appari

L'ambiente di apprendimento generativo

L'ambiente di **apprendimento generativo** viene definito (Grabinger e Dunlap, 1995) come un luogo nel quale, **intenzionalmente**, vengono avvalorati aspetti atti a favorire l'apprendimento e lo sviluppo continuo di competenze.

Intenzionali e ...

- predisporre esperienze indispensabili per il processo **di co-costruzione della conoscenza**;
- proporre molteplici pratiche per il compimento di compiti complessi da svolgersi in **situazioni autentiche**;
- avvalersi di **contesti reali e significativi** per l'apprendimento;
- incoraggiare negli studenti **l'assunzione di responsabilità individuali e sociali** considerando l'apprendimento come un'esperienza sociale;
- sostenere **pratiche riflessive e metacognitive**;
- estendere la **comprensione** degli studenti attraverso l'ideazione e la richiesta di **compiti complessi**;
- **formare docenti capaci di lavorare in team e di approntare condizioni efficaci di cooperazione tra e con allievi, insegnanti, altri.**

... progettati

Gli ambienti generativi di apprendimento devono essere consapevolmente **progettati** e, secondo Ann Brown (1997), si distinguono per le seguenti prerogative:

- sono ***attivi***: pongono lo studente al centro del processo di insegnamento/apprendimento;
- sono ***culturali***: riconducono alla vita reale per favorire l'incontro degli studenti con gli strumenti necessari ad affrontare compiti complessi e fronteggiare le sfide ;
- sono ***riflessivi***: forniscono agli allievi mezzi per accrescere la consapevolezza e il controllo dei propri punti di forza e di debolezza, permettendo loro di sperimentare idonei repertori di strategie cognitive e meta cognitive;

cooperativi

- sono **cooperativi**: basati sui principi della **conoscenza distribuita** generano **interdipendenza** che si fonda su regole condivise e principi di **responsabilità individuale e collettiva**, *identità di gruppo*, *co-costruzione di saperi e competenze*, **valutazioni** che accertano le capacità reali degli studenti ricollocando, pertanto, il processo della valutazione all'interno del processo di apprendimento con forme di **autovalutazione e documentazione** che dimostrano lo sviluppo dell'apprendimento nel tempo.

La LIM elemento del processo di apprendimento

La LIM deve essere considerata **parte del processo di apprendimento** e come tale può rappresentare il motore di un insieme di passi, di attività, di operazioni finalizzate al conseguimento di risultati. Non solo.

La LIM, inserita in un processo di progettazione destinato alla realizzazione di ambienti di apprendimento cooperativo, diventa una **componente dell'ambiente capace di supportare con e tra gli studenti e con e tra i colleghi** tutti quegli aspetti (comunicativo-relazionali, inclusivi, creativi, di flessibilità) che contribuiscono a costituire un **ambiente generativo di apprendimento a forte matrice cooperativa**.

L'organizzazione del setting

1. Organizzazione del **setting** come spazio fisico.

Consiste nella messa a punto di **spazi, arredi, tecnologie** attraverso una logica componibile che favorisca il lavoro in piccoli gruppi, il raggiungimento dell'*interdipendenza tra gli allievi*. Spazi accoglienti e motivanti che inducano i singoli ad impegnarsi nel gruppo con la stessa intensità per la propria riuscita come per quella dei propri compagni.

2. Progettazione del **setting** come spazio cognitivo-emotivo-relazionale.

Consta dei repertori di **atteggiamenti consapevoli** che gli insegnanti agiscono (declinazione di regole di comportamento, insegnamento di abilità sociali) necessari alla realizzazione di **climi di classe**, attraverso i quali, gli studenti sappiano, in un ugual modo, concentrarsi sul compito o sul gruppo *sostenendo efficacemente i ruoli* loro affidati, interagendo costruttivamente nella condivisione di risorse, incoraggiandosi e collaborando.

Che cosa cambia?



Che cosa cambia?



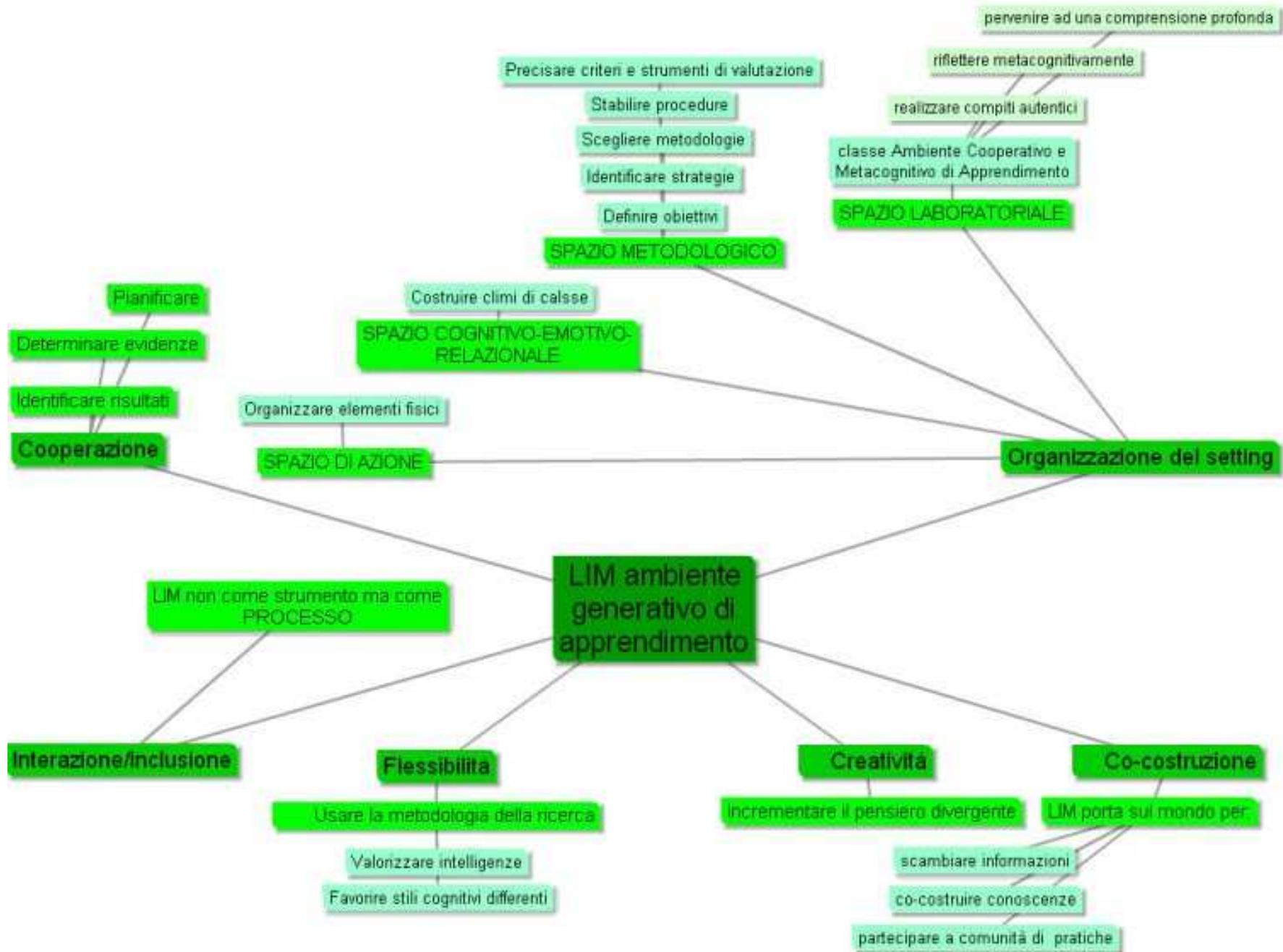
Scuola secondaria di primo grado De Pretis – Stradella (Pv)

3. Progettazione del **setting come spazio metodologico**.

Si articola, elaborato dal team degli insegnanti, in un progetto che prevede l'organizzazione dei gruppi reali e virtuali e la interconnessione tra essi: la definizione degli obiettivi, la scelta delle strategie e delle metodologie, l'indicazione di precisi **criteri** e opportuni **strumenti di valutazione** al fine di osservare e misurare i progressi individuali e collettivi che si vengono a strutturare nel compimento della *responsabilità individuale e di gruppo*.

4. Progettazione del **setting come laboratorio**.

In un siffatto contesto la LIM occupa il posto di potente amplificatore in grado di promuovere particolari **atteggiamenti** e valorizzare **disposizioni della mente**: occasione per riflettere sulle prospettive pedagogiche e le pratiche didattiche; ambiente inclusivo per la sperimentazione e la ricerca di nuove opportunità di cambiamenti che essa può provocare a livello di relazione educativa, di trasformazione degli spazi cognitivi, di *cooperazione*.



Procedure cooperative con la LIM

La metodologia del **cooperative learning** chiede agli studenti di mettere in atto repertori di comportamenti vari e articolati.

Sul piano conoscitivo gli allievi vengono impegnati a leggere, parlare, ascoltare, dare spiegazioni, fare domande, riassumere, riformulare, fare esempi, rispondere a questioni.

Sul piano delle dinamiche interpersonali, sono chiamati a prendere decisioni, negoziare, mediare, comporre divergenze, avere responsabilità del lavoro comune, conservare un clima positivo e un ambiente collaborativo.

Le tecnologie sociali

Oggi Facebook ci consente di condividere hobby e interessi.

Twitter, informazioni, pensieri e idee.

Flickr e YouTube aggiungono il potere delle immagini e piattaforme come **Foursquare** (*è un'applicazione mobile e web che permette agli utenti registrati di condividere la propria posizione con i propri contatti*) consentono agli utilizzatori di condividere luoghi fisici.

Sta diventando normale per le persone lavorare da casa o svolgere attività professionali mentre viaggiano. La sensazione è di essere perpetuamente connessi con il mondo digitale. Se fino a poco tempo fa dovevamo fare uno sforzo per connetterci, oggi dobbiamo impegnarci a dis-connetterci.

foursquare

Sto cercando... Current Map View

ACCEDI

ISCRIVITI

Suggerimenti per Arte

ARTE

Mostrami i posti ...

- Non sono stato presso
- I miei amici sono stati presso
- Sono stato il prima
- Con promozioni Foursquare

Mediolanum Forum

Via Giuseppe Di Vittorio 6
Sala concerti



La grande musica invernale a Milano si suona qui. Estremamente polifunzionale, è il cuore pulsante meneghino degli sport al chiuso. If u wanna rock on, that's definitely the place to be in town! - Stefano P.

Questo posto è popolare su foursquare.

Salva Mi piace

The Rocket

Via Pezzotti, 52
Rock club



Has rock concert and good drinks! - PUMA

Questo posto è popolare su foursquare.

Salva Mi piace

UCI Cinemas

Viale Milano Fiori
Cineplex



Ma le cassiere le prendono volutamente stupide o lo fanno volutamente?! - Roberto F.

Questo posto è popolare su foursquare.

Salva Mi piace

Teatro Franco Parenti

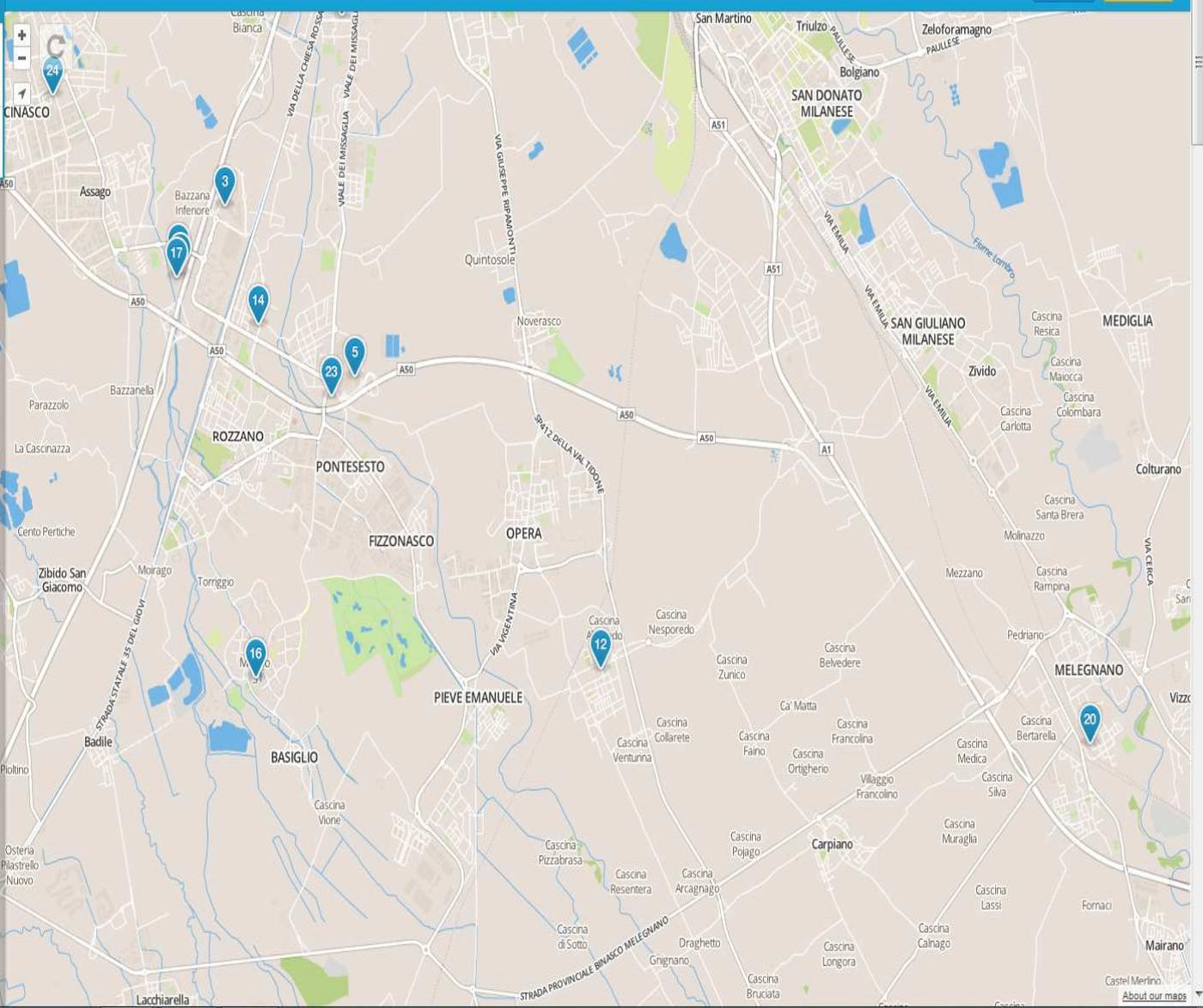
via Pier Lombardo, 14
Teatro



Elita Festival @ foyer di Franco Parenti.. una delle poche cose internazionali di Milano... sigh - Nicola GB M.

Questo posto è popolare su foursquare.

Salva Mi piace



Le tecnologie sociali

Le **tecnologie sociali**, se introdotte attraverso la LIM e progettate secondo i principi relativi alla costruzione di ambienti generativi di apprendimento, possono promuovere **la collaborazione, la cooperazione e la distribuzione di conoscenza; rendere possibile e supportare i processi dialogici, la conversazione, la discussione, il confronto, la negoziazione, lo sviluppo di atteggiamenti che rappresentano la sfera emotivo-affettivo-motivazionale.**

Oltre alle figure significative dal punto di vista educativo (insegnanti, genitori, pari), “le *“zone di sviluppo prossimale”*”, comprendono anche le tecnologie che possiedono le potenzialità per diventare propulsori in grado di agire sulla curiosità, la motivazione ad apprendere, la costruzione della conoscenza.



Patrizia Appari
direttore@laboratorioformazione.it