



FACOLTÀ
TEOLOGICA
DELL'EMILIA-ROMAGNA



a cura di Fabio Taroni
fabioludico@gmail.com



GIOCO E COOPERAZIONE



<https://www.youtube.com/watch?v=Hz63M3v11nE>

COMPETERE

Riscopriamo il significato più profondo delle parole

COMPETERE: da latino

***cum* = con, assieme e
petere = dirigersi verso, cercare;**

significa quindi **andare insieme, convergere,
incontrarsi, domandare insieme.**

Cum-petere indica, più ampiamente, la capacità o la volontà di ricerca comune per approfondire la conoscenza, acquisire le capacità individuali al fine di migliorare la qualità del fare, condividendone i benefici;

definisce quindi un percorso di riconoscimento e di crescita personale e culturale.



VINCE IL PRIMO CHE ARRIVA AL FIUME

COMPETERE

Nell'accezione latina non è contemplato il significato di competizione e competitivo così come è inteso comunemente oggi.

Oggi competere è inteso come sforzo per superare l'altro, la concorrenza; più che un confronto di merito, basato sulle capacità culturali e sul desiderio di migliorare la propria conoscenza, a beneficio proprio e dell'intera umanità, diventa sopraffare, con ogni mezzo, chi esercita capacità e conoscenze simili per acquisire posizioni economiche, di prestigio e di potere sempre maggiori.



COMPETERE

Un significato completamente opposto a quello più diffuso: la competizione è bensì una gara verso una meta comune, ma sottintende sempre più spesso un conflitto per primeggiare, eliminare avversari e concorrenti.



Vincere a tutti i costi
Eliminare l'avversario
Devo eccellere sopra gli altri
Competizione sfrenata
Concorrenza sleale

COOPERARE

Cooperare = dal latino *cooperari*

co = indica **con altri, insieme ad altri e**
operari = **operare**

Significa quindi operare insieme con altri, contribuire con l'opera propria al conseguimento di un fine.



COOPERARE

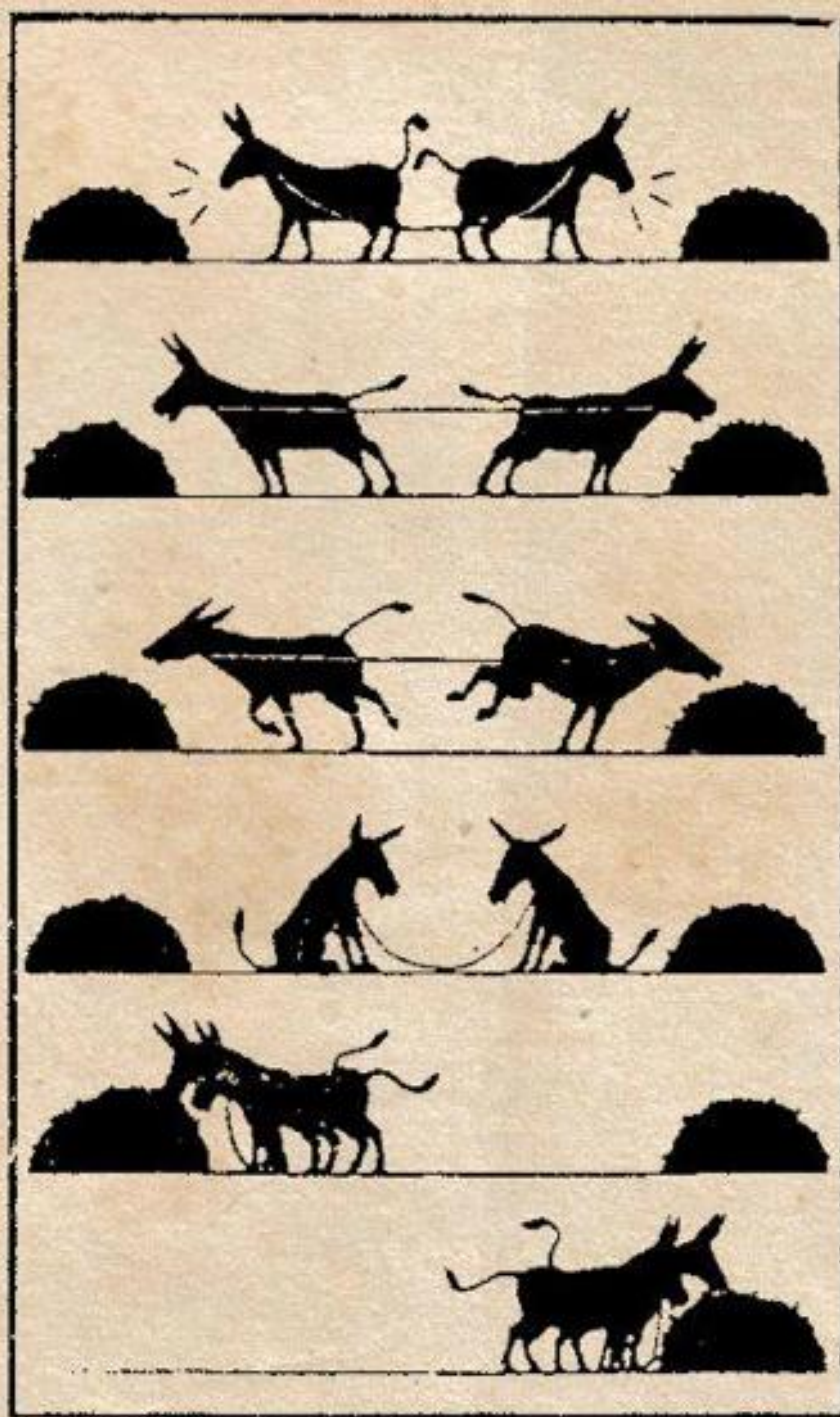
Nonostante la società odierna vorrebbe farci credere che da sempre l'uomo vive in competizione con i suoi simili, gli studiosi più studiosi, sociologi e gli antropologi autentici, raccontano una storia completamente diversa.

La competizione per l'uomo è assai meno vantaggiosa della cooperazione, e l'evoluzione dell'ominide dai tempi più remoti si è protesa verso la consapevolezza che cooperando si ottiene da se stessi e dagli altri, oltre che per se stessi e per gli altri, molto di più che pensandosi eternamente in gara.



COOPERARE

C'è uno studio scientifico che ha spazzato ogni dubbio. Due soggetti messi l'uno contro l'altro, senza potersi sfuggire l'un l'altro, comprendono col tempo che solo cooperando possono evitare di autodistruggersi.



COOPERARE E COMPETERE



COLLABORARE



<https://www.youtube.com/watch?v=DidO2jcKGMw>

NÈ VINCITORI, NÈ VINTI

Anche in ambito della pedagogia del gioco possiamo annoverare

I GIOCHI COMPETITIVI e **I GIOCHI COOPERATIVI**

Il piacere di giocare è forse l'elemento più importante che distingue i giochi cooperativi dai giochi competitivi e dalle gare. Infatti può accadere, quando si gioca per vincere, che la sfida contro gli altri e la competizione, per raggiungere l'obiettivo di essere giudicato migliore degli altri, prevalgano sul gioco e sul divertimento che solitamente lo accompagna.

GIOCHI COOPERATIVI

CENNI STORICI – HUIZINGA – HOMO LUDENS

I giochi cooperativi in qualche modo, sono vecchi come il mondo. In tutte le culture del nostro pianeta si trovano giochi che si basano piuttosto su un principio di cooperazione che di competizione. Anche molti dei nostri giochi tradizionali in Europa avevano un carattere cooperativo, soprattutto quelli giocati dalle bambine. I girotondi e molti giochi di gruppo "al femminile" sono cooperativi. La competizione è subentrata prevalentemente nei giochi maschili per preparare i ragazzini ad un atteggiamento di attacco/difesa necessaria per una cultura militarista (Ruth Dirx: Das Buch vom Spiel, Burckhardthaus Verlag, Gelnhausen 1981). Partendo dal presupposto che il gioco in generale è specchio della cultura e prepara il bambino alle competenze ed abilità richieste nella vita sociale, si può affermare che le società basate sull'individualismo del singolo, la competizione e la militarizzazione come conseguente difesa di questi valori, favoriscono un tipo di giochi competitivi/agonistici. Mentre le società che si basano su un modello di mutuo sostegno e di condivisione dei beni prodotti dalla comunità, preferiscono giochi di carattere cooperativo.

GIOCHI COOPERATIVI

Il gioco in genere è sempre lo specchio della società: se i nostri giochi sono prevalentemente competitivi, significa che in essa prevale il concetto della competizione e dell'agonismo. Ci sono tuttavia civiltà su questo globo, spesso da noi presuntuosamente chiamate "primitive", che non conoscono di fatto la competizione nel gioco.

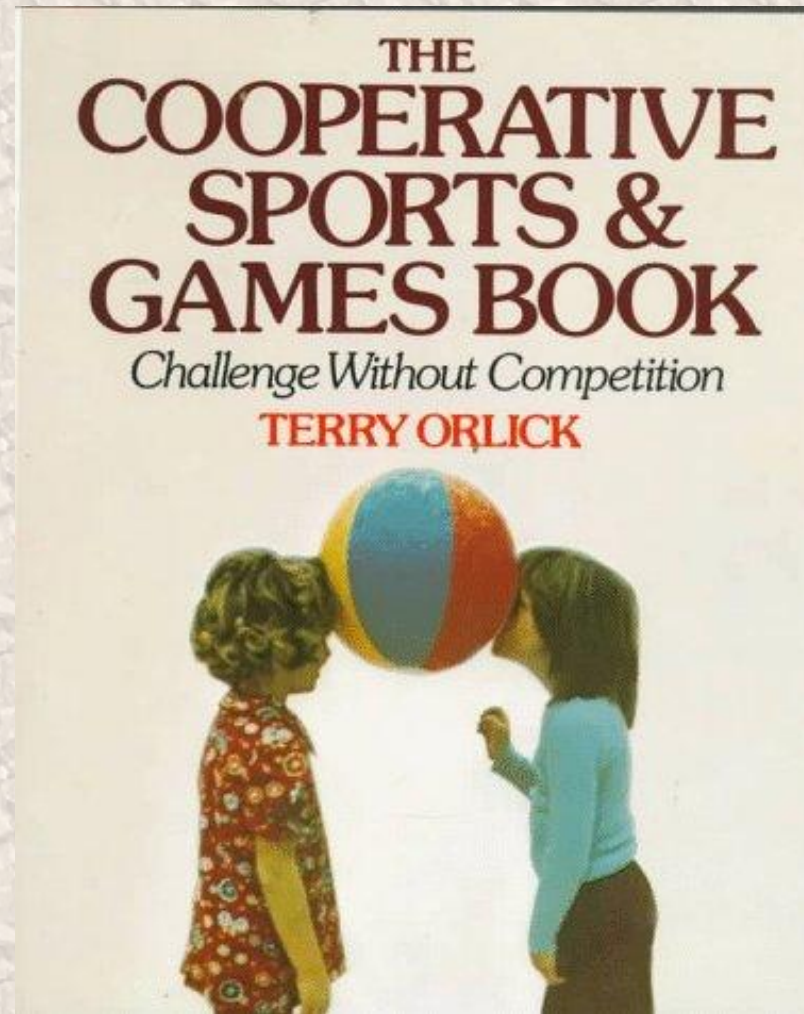
Molte popolazioni africane e indiane ad esempio considerano la competizione una cosa immorale e non degna dell'uomo.



GIOCHI COOPERATIVI

I loro giochi sono nettamente cooperativi e la loro struttura sociale si basa sulla condivisione di tutti i beni prodotti della società. Quando i primi missionari introdussero i giochi competitivi come il calcio, i bambini di queste società non riuscirono a capire perché doveva vincere l'altra squadra. Lo scopo ideale per loro era pareggiare in un gioco di squadra, il che richiede spesso una grande abilità e sintonia con l'altra squadra. Concetti che ci sembrano difficili da concepire, noi che siamo talmente condizionati a vincere l'altro.

Terry Orlick (The cooperative sports and games book, Pantheon Books, USA 1978) noto ricercatore canadese e professore di educazione fisica all'Università di Ottawa, ha rilevato nei suoi libri proprio questo fatto.



GIOCHI COOPERATIVI

I giochi cooperativi, che oggi troviamo in Europa, sono in gran parte giochi tradizionali rielaborati, trasformati o reinventati. Negli anni sessanta, nel fermento della cultura alternativa californiana e nell'ambito dei gruppi ispirati alla Nonviolenza, un gruppo di animatori ha cominciato a promuovere un tipo di giochi che chiamavano "New games" - giochi nuovi intesi come un nuovo modo di giocare e "cooperative play". Oggi si trova una vastissima gamma di giochi non-competitivi che variano da attività da svolgere in spazi molto ristretti con poche persone, favorendo piuttosto l'attenzione reciproca l'empatia la percezione sensoriale, a giochi molto attivi da giocare in spazi ampi con tante persone.



**Sigrid
Loos**



GIOCHI COOPERATIVI

DEFINIZIONE

Ci sono alcuni semplici aspetti delle regole del gioco e dello stile del giocare di un gruppo che permettono di distinguere chiaramente quali giochi sono cooperativi e quali non lo sono. Nei giochi cooperativi **nessuno vince, nessuno perde e nessuno viene escluso.**

I partecipanti del gruppo, insieme o divisi a coppie, squadre o piccoli gruppi, non giocano uno contro l'altro ma sfidano se stessi, i limiti della loro creatività e fantasia, per raggiungere un obiettivo comune. Ad esempio il gruppo gioca insieme per aguzzare i suoi sensi, per costruire un prodotto collettivo, come un'immagine o una storia o una scenetta, per rincorrersi, per trovare un tesoro, ma soprattutto per divertirsi e stare bene insieme, visto che in questo contesto la cosa più importante diventa il processo del giocare e non il risultato finale della partita, che è quasi solo un pretesto per stare insieme piacevolmente con sempre nuovi obiettivi comuni.

GIOCHI COOPERATIVI



https://www.youtube.com/watch?v=u2o_gr0CDv8

Giochi Cooperativi



<https://www.youtube.com/watch?v=sBswZTx2H3o>

https://www.youtube.com/watch?v=TI4tfFKHR_Y

<https://www.youtube.com/watch?v=VInt5k9dTdM>

<https://www.youtube.com/watch?v=1fBE7c3F0tY>

GIOCHI COOPERATIVI

PERCHÉ PREFERIRE I GIOCHI COOPERATIVI?

- creare un senso comunitario nel gruppo, basato sull'accettazione di ognuno,
- favorire la conoscenza reciproca e l'affiatamento,
- creare un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale cresce l'autostima di ognuno.
- divertirsi con poco o nessun materiale o "giocattolo",
- sfogo, scaricare o ricaricare l'energia,
- migliorare la coordinazione corporea,
- migliorare la comunicazione verbale e non verbale,
- sviluppare la percezione sensoriale,
- aumentare la consapevolezza dell'ambiente in cui viviamo,
- sviluppare la fantasia e la creatività.

GIOCHI COOPERATIVI

"I giochi competitivi sono divertenti solo per i vincitori, i giochi cooperativi sono divertenti per tutti". Questa considerazione fatta da un bambino di 8 anni che ha partecipato ad uno dei miei laboratori sui giochi cooperativi dovrebbe far riflettere tutti quelli che sono ancora convinti che l'agonismo sia un sano e necessario principio di educazione.. Se è vero che il gioco prepara il bambino alla vita da adulto in un determinato contesto sociale e culturale, dovremmo interrogarci innanzitutto sul tipo di gioco che offriamo ai nostri bambini.



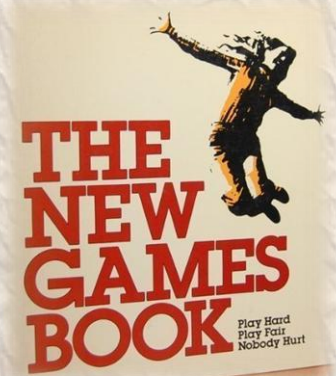
GIOCO COOPERATIVO



<https://www.youtube.com/watch?v=YRI4K4RKmIU>

GIOCHI COOPERATIVI

Il gioco cooperativo nel suo scopo di raggiungere una meta comune, mettendo insieme tutte le capacità creative e fisiche dei partecipanti, mi ha affascinato da quando ho letto per la prima volta la descrizione di questi giochi di Fluegelmann: *The Newgames book 1+2*, Headlands Press, Usa 1976.



GIOCHI COOPERATIVI

QUANDO USARE I GIOCHI COOPERATIVI

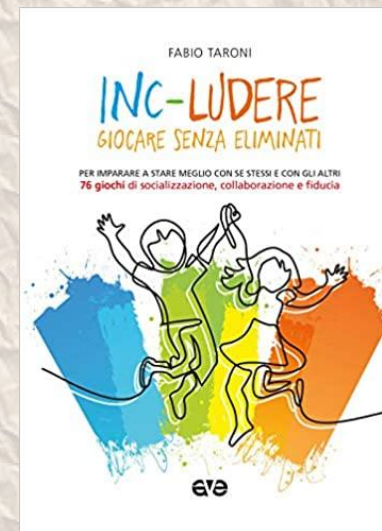
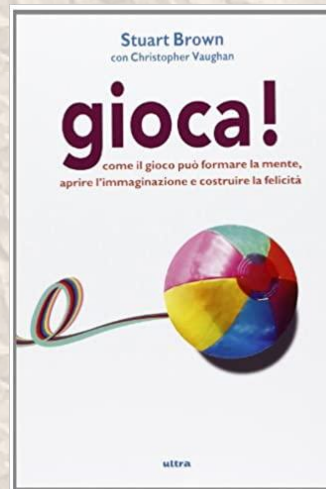
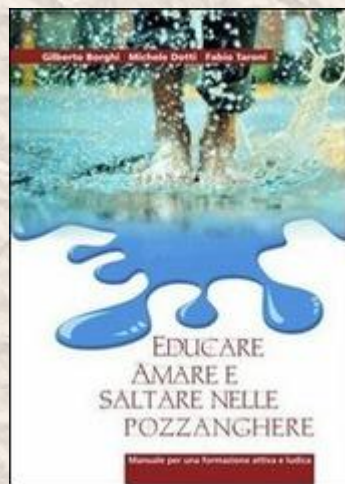
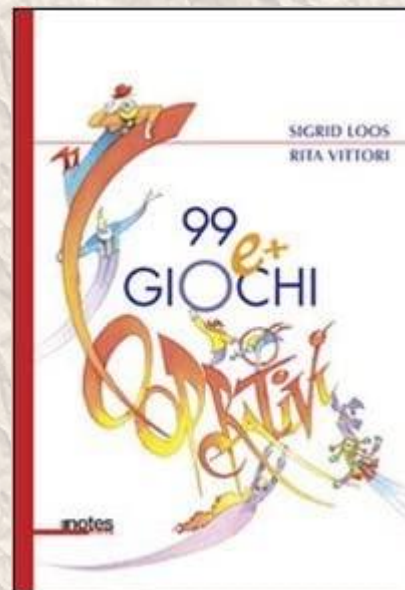
In fondo non c'è limite all'utilizzo di questi giochi purché chi li usa, faccia una scelta adatta alle competenze del suo gruppo/classe/contesto/età. Proporre giochi che richiedono una grande destrezza fisica ad un gruppo di disabili o di anziani potrebbe rivelarsi fallimentare come potrebbe essere un gioco che richiede molto contatto fisico per un gruppo di adolescenti in piena fase di rifiuto dell'altro sesso.





<https://www.youtube.com/watch?v=ymlpS8ndF0E>

GIOCHI COOPERATIVI



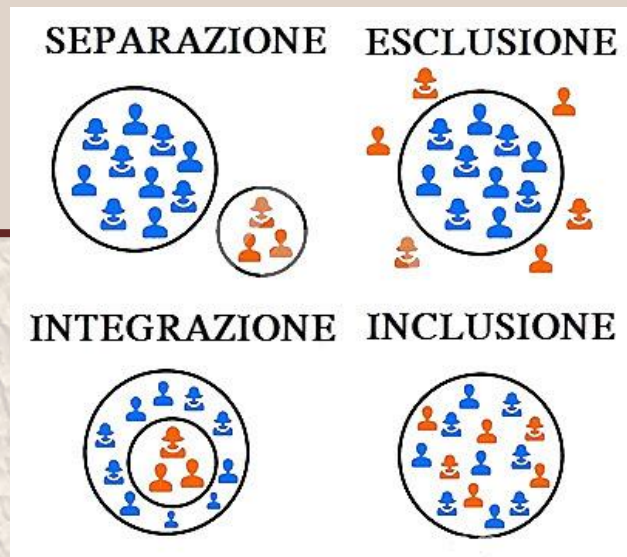
+ INCONTRO

Ormai siamo ampiamente consapevoli che per la nostra crescita personale abbiamo bisogno della presenza e del continuo confronto con gli altri. È proprio nell'incontro con l'altro, con la sua diversità e la sua ricchezza, che io posso costruire la mia identità. I giochi cooperativi hanno in comune la loro giocabilità insieme agli altri. Un vero e proprio "essere con" che risponde all'esigenza di sentirsi uniti, di ricevere e ottenere aiuto, di poter accettare ed essere accettato, di prendere e dare confidenza, di avere e dare fiducia, di provare stima in sé e negli altri. Giocare insieme agli altri è uno dei modi più genuini per sviluppare lo spirito di solidarietà, di confronto, di collaborazione, riconoscendo la propria e altrui identità.

Il gioco è quella splendida occasione che gli uomini hanno per avvicinarsi, per comunicare tra loro e per contribuire a vivere più qualitativamente la loro vita. Se ci accostiamo all'altro con questa consapevolezza, possiamo sperimentare anche forme diverse rispetto alla mera competizione, o alla silente sfida o ancora all'agonismo più sfrenato che stanno contrassegnando gran parte della nostra cultura, quella ludica compresa.

+ INCLUSIONE

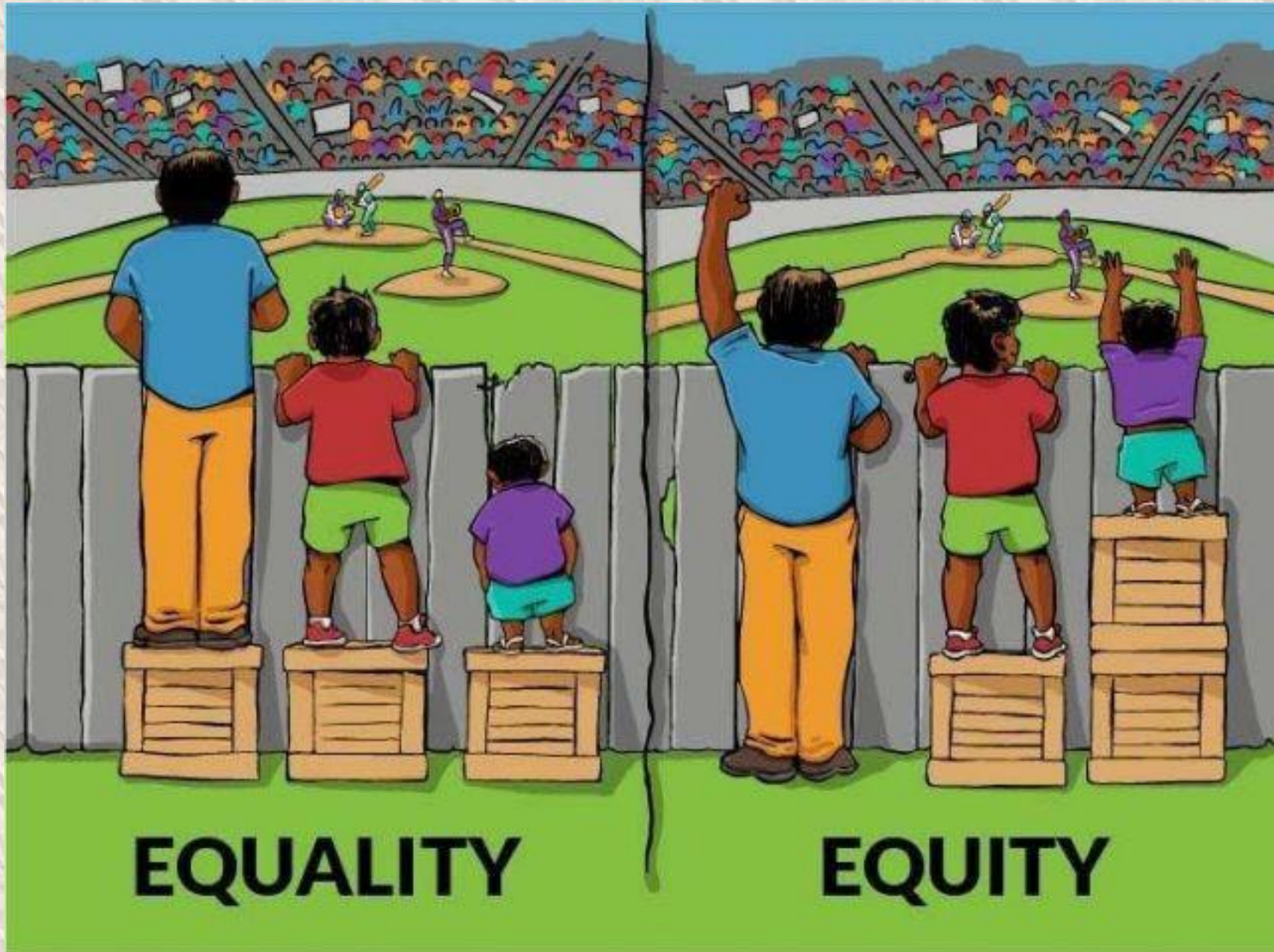
Ludere per inc-ludere



Giocare tutti. Nessuno escluso. Il verbo “includere” porta in sé la parola latina *ludere*, che significa proprio “giocare”. I giochi cooperativi hanno una caratteristica che li accomuna: vengono “giocati” da tutti e tutti partecipano al gioco. Possiamo annoverarli tra i giochi in cui l’obiettivo non è giocare uno contro l’altro, ma semplicemente giocare per stare bene insieme, senza vinti né vincitori, al fine di raggiungere un buon grado di gioia, fiducia e stima personale e di gruppo e un miglior modo di comunicare e relazionarsi con sé e gli altri.

Mi sembra opportuno abbattere un luogo comune oggi vigente in molti ambienti anche di tipo educativo come la scuola, che è quello di pensare all’attività ludica inclusiva solo in termini di attività capace di far giocare categorie di persone più fragili e svantaggiate insieme a quelle che fragili e svantaggiate non sono. Non è proprio così. È attività inclusiva, invece, quella che mette in campo tutte le diversità e le valorizza come ricchezza e dono reciproco.

+ EQUITÀ - GIUSTIZIA





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

SPESSO IN CERCHIO

Il cerchio è la struttura e la disposizione di gioco più adatta per avviare percorsi di socializzazione e di affiatamento di un gruppo, perché facilita il coinvolgimento di tutti e favorisce una loro più attiva partecipazione. Il cerchio è sempre stato un simbolo di pienezza, di globalità, di perfezione. Non ci sono spigoli, angoli. Come ogni punto sulla circonferenza ha il suo valore per definire un cerchio, così ogni persona che gioca in cerchio è essenziale per la riuscita del gioco. Con la disposizione a cerchio, che richiama comunque una certa familiarità fra i componenti, ci si educa a non voler mai eliminare nessuno dal gioco. Nei giochi cooperativi, infatti, appare al massimo un cambio di ruolo, evitando il crearsi di sentimenti di isolamento o di esclusione.

Nel cerchio tutti si possono guardare in faccia o, meglio, negli occhi e questo facilita l'interazione e la comunicazione tra le persone che ne fanno parte. Essendo tutti i giocatori sullo stesso piano, si hanno maggiori possibilità di avviare interazioni, scambi e relazioni.

MINIMO COMUNE LUDICO

**Il gioco si caratterizza per uno spirito unificante,
di là da tutte le differenze etniche, culturali e religiose.**

Aldo Visalberghi

Teoria alquanto originale, ma che vuole esprimere un concetto antico: come esiste un minimo comune multiplo in matematica, ovvero quel numero minimo che accomuna un gruppo di numeri, così esiste a mio avviso anche un minimo comune ludico, quella parte ludica che accomuna e fa incontrare tutti gli uomini sulla terra. E quella parte è universale.

Possiamo parlare lingue diverse, professare religioni diverse, vivere in paesi diversi; possiamo avere età diverse, aver vissuto in epoche diverse, essere maschi e femmine; ma una cosa ormai è certa: ad ogni età, in ogni luogo e in ogni tempo l'uomo ha sempre giocato e tuttora continua a giocare, anche se, a conti fatti, è più il bambino a ricordarsene.

Questa teoria del "minimo comune ludico" si avvalora e si esplica in una serie di teoremi quali quello della gioia, della festa, del dialogo, della creatività e della libertà. Le chiamo *le cinque vie su cui mettersi in cammino per dare al nostro mondo un piccolo contributo, sia esso in termini di pace, ambiente, dialogo tra i popoli, solo per citarne qualcuno.*

IL PARACADUTE



Il paracadute è un grande telo di forma circolare, con spicchi di colori diversi e maniglie ai lati che ne facilitano la presa e l'uso. Con il paracadute si possono svolgere varie attività e giochi accompagnanti dalla musica e che permettono di lavorare sul piano fisico, cognitivo e sociale.

IL PARACADUTE



IL PARACADUTE



https://www.youtube.com/watch?v=g8_Z02u-E_I

BOARD GAME

PANDEMIC

Per: tutta la famiglia

Numero giocatori: 1-4

Durata: 45 minuti

Struttura: a campagna il *Legacy*, partita singola *Pandemia*.

Pandemia è un classico introduttivo per tutta la famiglia, in cui bisogna sconfiggere quattro pericolose malattie coordinandosi con gli altri, sfruttando le proprie abilità speciali e correndo qualche rischio, più o meno calcolato. Per giocatori un po' più esperti è consigliata la versione *Pandemic Iberia*, oppure l'espansione della scatola base *Sull'orlo dell'abisso*. La sua versione *Legacy* ne riprende la base ma trasforma il tutto in una grande avventura di 12-24 partite (dipende da quanto siete bravi) collegate a campagna: non solo quello che accade nella precedente ha ripercussioni sulle successive, ma le vostre decisioni cambieranno "fisicamente" le componenti di gioco, restituendovi un'esperienza unica ed irripetibile, come una trama da film.



BOARD GAME

Le Leggende di Andor

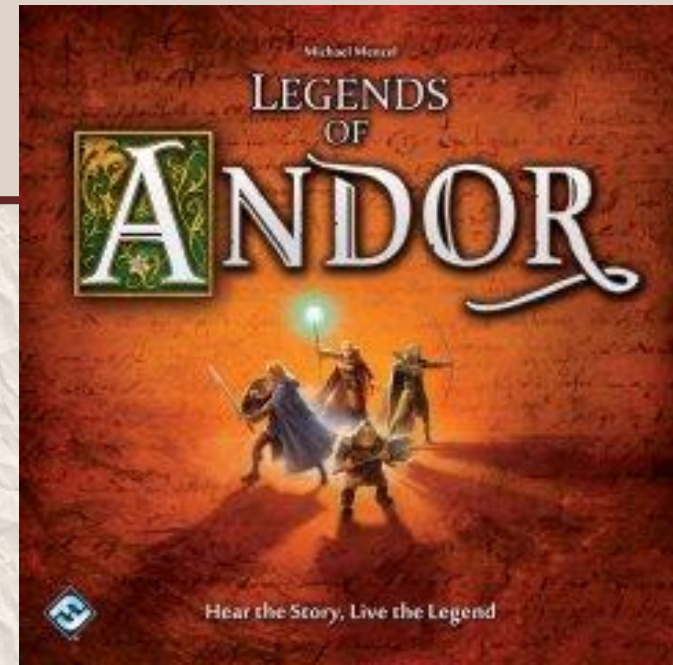
Per: tutta la famiglia

Numero giocatori: 2-4

Durata: 60-90 minuti

Struttura: a scenari

Collaborativo fantasy con cinque scenari forniti nella scatola base ed altri nelle espansioni. Ogni scenario è una piccola storia con una missione da compiere collaborando e calcolando gli incastri migliori, in una sorta di puzzle-game. I classici personaggi (barbaro, guerriero nano, elfo arciere, mago) si muovono in un mondo fantastico splendidamente illustrato su un tabellone fronte/retro, con un obiettivo e una storia sempre diversa. Occorre coordinarsi alla perfezione ed avere un pizzico di fortuna, per non soccombere.



BOARD GAME

Robinson Crusoe

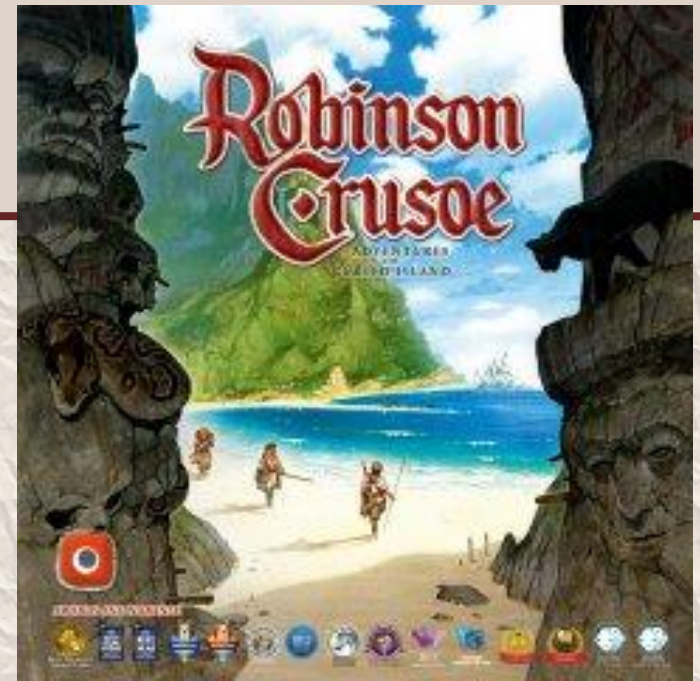
Per: giocatori

Numero giocatori: 1-4

Durata: 90-180 minuti

Struttura: a scenari

Naufraghi sbattuti alla deriva su un'isola misteriosa. Sei diversi scenari da affrontare, ciascuno con trama regole proprie. Dovrete sempre scegliere tra il fare molte azioni ma rischiando la pelle e farne invece poche ma senza incontrare pericoli. Solo identificando con correttezza le priorità della missione riuscirete a trionfare, ma attenti: il gioco non perdona nulla. Un piazzamento lavoratori fortemente ambientato ed infinitamente rigiocabile, grazie alle tantissime carte che rendono sempre diversa anche la medesima avventura.



BOARD GAME

Just One



Potomac



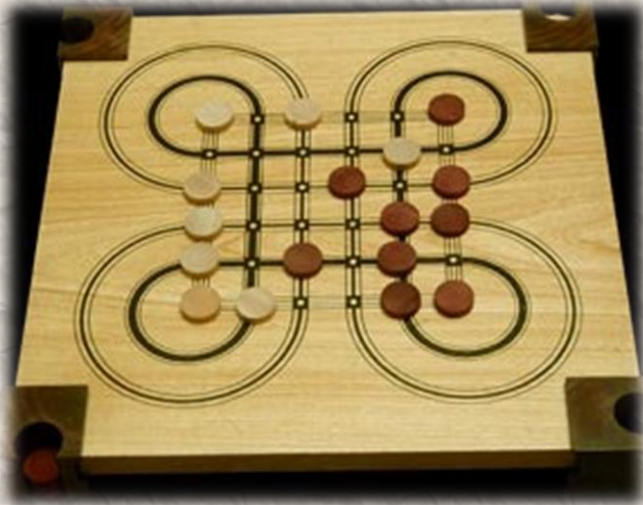
Insoliti Sospetti



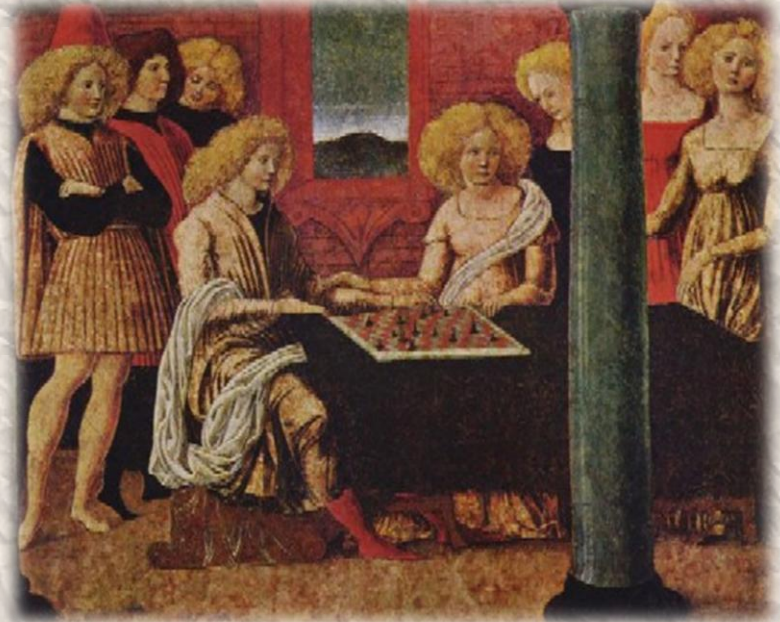
Il frutteto



GIOCHI DI TAVOLIERE



GIOCHI DI TAVOLIERE



TUBOING

I *Tubeing* sono **tubi di plastica di lunghezza variabile che vengono utilizzati soprattutto a scopo didattico** nelle scuole materne e primarie. Per suonare un tubeing si impugna il tubo con una mano e lo si percuote con l'altra oppure lo si percuote contro un'altra parte del corpo o contro un oggetto o un compagno.

Tubeing di lunghezza diversa generano suoni di altezza diversa: i tubeing più corti danno origine a suoni più acuti, quelli più lunghi danno origine a suoni più gravi. Se disponiamo quindi di una serie di tubeing di lunghezza diversa (e che si abbinino bene fra loro) possiamo suonare anche melodie o accompagnamenti più o meno complessi. Proprio per questo motivo, ma anche per favorire l'esplorazione da parte dei musicisti piccoli e grandi, i tubeing sono in genere proposti in confezioni che contengono tutto il necessario per realizzare una scala musicale.



BOOMWHACKERS - TUBOING



<https://www.youtube.com/watch?v=rH7vOrXz0Vg>

TUBOING



https://www.youtube.com/watch?v=THrgPM_ThI8

DANZE TRADIZIONALI



La danza rappresenta da sempre un fondamentale veicolo di comunicazione e socializzazione, oltre che una specifica espressione culturale. Le danze collettive tradizionali favoriscono un approccio ludico, ma profondo, a tutta una serie di bisogni dei preadolescenti: **bisogni affettivi**: trovare un proprio ruolo all'interno del gruppo, superare le contraddizioni legate ad una crescita squilibrata; **bisogni relazionali**: entrare in relazione con gli altri, accettazione di sé; **bisogni d'attività**: sentirsi parte attiva di un'azione, fare ricorso ed affinare la propria sensibilità corporea e musicale, le capacità psicomotorie...

DANZE TRADIZIONALI



https://www.youtube.com/watch?v=59oTVRV_1gU

DANZE TRADIZIONALI

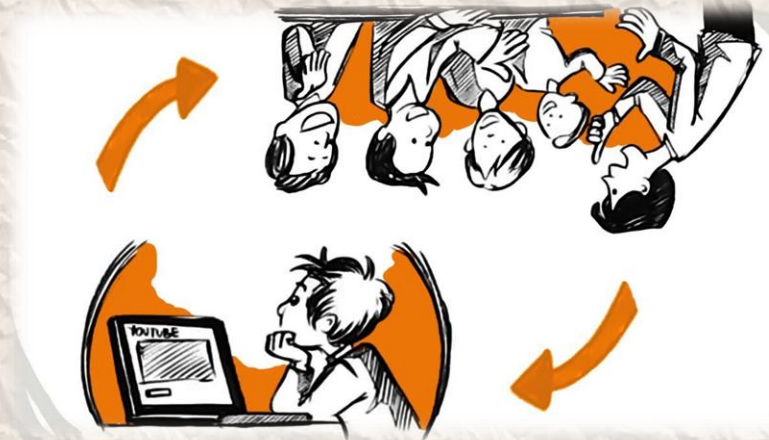


<https://www.youtube.com/watch?v=30cb08-li1Q>

PEER TUTORING



COOPERATIVE LEARNING



FLIPPED CLASSROOM

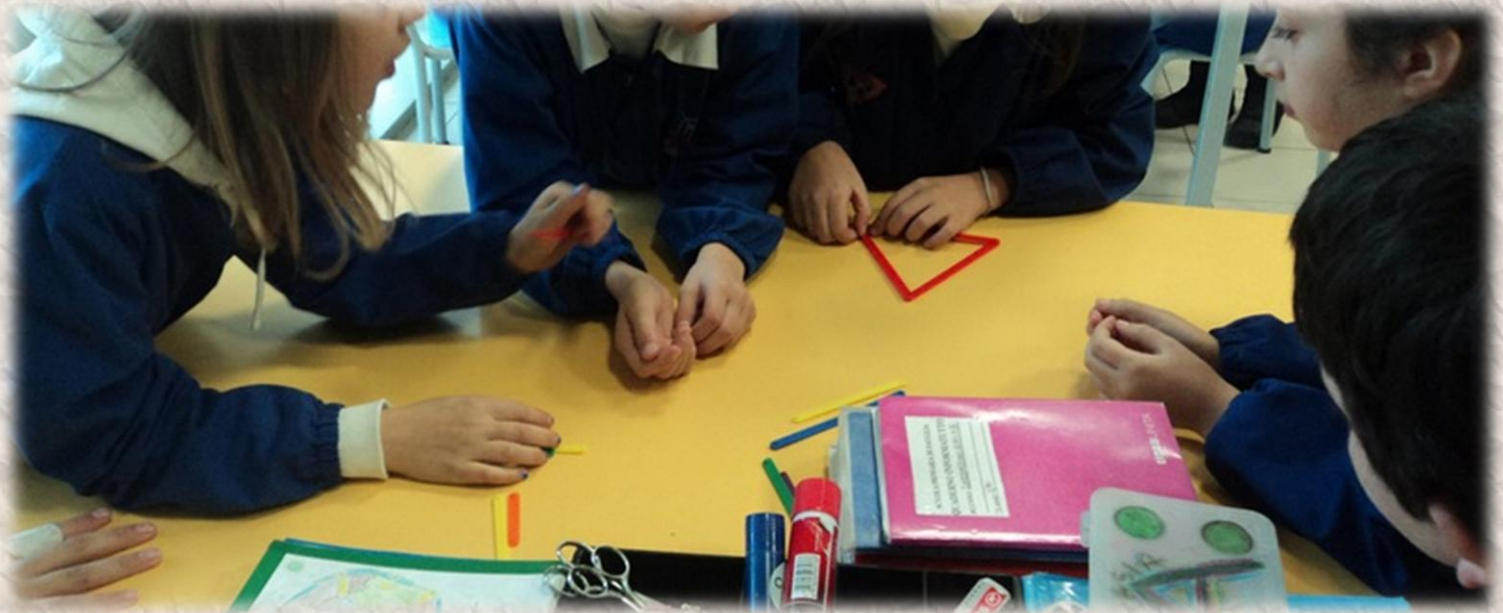
OUTDOOR LEARNING

Nurture Through Nature



LE 7 METODOLOGIE DIDATTICHE PIÙ EFFICACI

Le **metodologie didattiche** attive più efficaci si realizzano in un'**ambiente di apprendimento** ove è presente uno stile relazionale flessibile, ludico, creativo, collaborativo, inclusivo, ..., che fornisca spazio di manovra agli interessi degli alunni e ai loro vissuti. Tali metodi didattici privilegiano l'apprendimento che nasce dall'**esperienza** laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale.



LE 7 METODOLOGIE DIDATTICHE PIÙ EFFICACI

Gli esperti indicano che le pratiche di formazione più efficaci, sono proprio le **pratiche attive**, come l'**apprendimento collaborativo** ed i piccoli gruppi di lavoro, che risultano altamente produttive per attivare negli studenti, il conflitto cognitivo e la ricerca collettiva di risultati alle varie problematiche. Per fare in modo che l'alunno non acquisisca solo conoscenze, ma soprattutto abilità e **competenze**, e tra queste quella di "imparare ad imparare" nel modo per lui più corretto, servono strategie e **metodologie didattiche** tese a valorizzare il potenziale di apprendimento di ciascun alunno e a favorire la sua autonomia.

E' una **metodologia didattica** che consiste nell'esaminare la realtà nelle interrelazioni di tutti i suoi elementi, superando in tal modo la tradizionale visione settorializzata delle discipline. Ad esempio, l'analisi di un ambiente storico-sociale viene effettuata coinvolgendo in modo interattivo e dinamico più discipline, come la storia, la geografia e gli studi sociali, in modo tale da favorire nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.

Il **circle time** è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva. I partecipanti si dispongono in cerchio, con un conduttore che ha il ruolo di sollecitare e coordinare il dibattito entro un termine temporale prefissato. La successione degli interventi secondo l'ordine del cerchio va rigorosamente rispettata. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte. **Il circle time** facilita e sviluppa la comunicazione circolare, favorisce la conoscenza di sé, promuove la libera e attiva espressione delle idee, delle opinioni, dei sentimenti e dei vissuti personali e, infine, crea un clima di serenità e di condivisione facilitante la costituzione di un qualsiasi nuovo gruppo di lavoro o preliminare a qualunque successiva attività.

Il role playing consiste nella simulazione dei comportamenti e degli atteggiamenti adottati generalmente nella vita reale. Gli studenti devono assumere i ruoli assegnati dall'insegnante e comportarsi come pensano che si comporterebbero realmente nella situazione data. Questa tecnica ha, pertanto, l'obiettivo di far acquisire la capacità di impersonare un ruolo e di comprendere in profondità ciò che il ruolo richiede.

Il role playing è una vera e propria recita a soggetto. Riguarda i comportamenti degli individui nelle relazioni interpersonali in precise situazioni operative per scoprire come le persone possono reagire in tali circostanze. Il docente è tenuto a rispettare gli studenti nelle loro scelte e reazioni senza giudicare.

Come ogni tecnica di sensibilizzazione utilizzata a scopi formativi, anche **il role playing** deve essere utilizzato come tale (a scopi formativi), deve avere delle sequenze strutturate e deve concludersi con una verifica degli **apprendimenti**.

4

PEER EDUCATION

È una metodologia che si sta diffondendo soprattutto per la prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto coinvolge attivamente e direttamente i ragazzi nel contesto scolastico, con l'obiettivo di modificare i comportamenti specifici e di sviluppare le **life skills**, cioè quelle abilità di vita quotidiana necessarie affinché ciascuno di noi possa star bene anche mentalmente. In questa metodologia educativa i pari sarebbero dei modelli per l'acquisizione di conoscenze e competenze di varia natura e per la modifica di comportamenti e atteggiamenti, generalmente relativi allo "star bene", modelli efficaci in misura spesso equivalente ai professionisti del settore. Il peer non è un professore, non è esperto di un sapere scientifico preciso, ma sa gestire le relazioni: il suo ruolo è di mediazione ed è per questo che è percepito come parte del gruppo. Il peer educator è un ragazzo comune, con una consapevolezza maggiore dei processi comunicativi che si verificano nel gruppo dei pari. Uno dei punti di forza della **peer education** è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. Il peer da solo non trasforma nulla, ma è stimolo stesso della partecipazione: la classe, durante gli interventi, è coinvolta ed esortata nell'elaborazione dei vissuti e delle esperienze. La peer education dà ad esempio agli adolescenti la possibilità di trovare uno spazio dove parlare di sé e confrontare le proprie esperienze "alla pari". Fa entrare lentamente la vita nella scuola: sono i peer a trasmettere e condividere esperienze, dubbi e incertezze con i pari. I ragazzi coinvolti hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della **didattica**.

L'approccio didattico del tipo "insegnamento capovolto" è quella di fare in modo che i ragazzi possano studiare prima di fare lezione in classe, anche attraverso dei video. Può sembrare banale, ma questo approccio, assegnando flessibilmente ad altri tempi e spazi la fase di trasmissione delle conoscenze, consente di "liberare" in classe un'incredibile quantità di tempo e, quindi, di poter curare maggiormente il momento del reale apprendimento, significativo, con il supporto di un docente-facilitatore. La **flipped classroom** consiste, infatti, nell'invertire il luogo dove si fa lezione (a casa propria anziché a scuola) con quello in cui si studia e si fanno i compiti (a scuola e non a casa). L'idea-base è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, il docente diventa una guida, una specie di "**mentor**", il regista dell'azione pedagogica. A casa viene fatto largo uso di video e altre risorse e-learning come contenuti da studiare, mentre in classe gli studenti sperimentano, collaborano, svolgono **attività laboratoriali**. In un approccio didattico di questo tipo, in cui allo studente viene richiesto di farsi carico in prima persona del proprio processo di apprendimento, lo studente "impara ad imparare" e diventa più facilmente una persona "attiva". Ricordiamo, però, che essere «attivi» è un'opzione dell'io e richiede anche allo studente di prendersi sul serio, mettersi in gioco, lasciarsi sfidare, poter ripartire in caso di errore.

FLIPPED LEARNING – APPRENDIMENTO CAPOVOLTO

La classe capovolta

Premi **Esc** per uscire dalla modalità a schermo intero

FASE 2 - PRODUZIONE



Cosa stai facendo?
Stai lavorando attivamente

1:12 / 4:31



<https://www.youtube.com/watch?v=vWqGUEweiCk&t=66s>

La **didattica laboratoriale**, è naturalmente attiva. Essa privilegia l'apprendimento esperienziale “per favorire l’operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”, favorendo così le opportunità per gli studenti di costruire attivamente il proprio sapere. La didattica laboratoriale incoraggia un atteggiamento attivo degli allievi nei confronti della conoscenza sulla base della curiosità e della sfida piuttosto che un atteggiamento passivo. Essa ha il vantaggio di essere facilmente applicabile a tutti gli ambiti disciplinari: nel laboratorio, infatti, i saperi disciplinari diventano strumenti per verificare le conoscenze e le competenze che ciascun studente acquisisce per effetto delle sue esperienze laboratoriali. Questa didattica si basa sui bisogni dell’individuo che apprende; promuove l’apprendimento collaborativo; consente lo sviluppo di competenze. Grazie ad attività di tipo laboratoriale (che si possono svolgere semplicemente nell’aula o in ambienti con attrezzature particolari), in cui gli studenti lavorano insieme al docente, si promuove un apprendimento significativo e contestualizzato, che favorisce la motivazione.

7

COOPERATIVE LEARNING

L'apprendimento cooperativo è una modalità di apprendimento basata sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, allo scopo di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza.



CARATTERISTICHE

**INTERDIPENDENZA
POSITIVA**

**ACQUISIZIONE DELLE
ABILITÀ SOCIALI**

**INTERAZIONE
COSTRUTTIVA DIRETTA,
“FACCIA A FACCIA”**



**RESPONSABILITÀ
INDIVIDUALE
E DI GRUPPO**

**VALUTAZIONE
INDIVIDUALE
E DI GRUPPO**

OBIETTIVI COMUNI A TUTTO IL GRUPPO

**DIVISIONE DEI COMPITI
E DELLE RESPONSABILITA'**

ASSEGNAZIONE DI RUOLI DIVERSI:

- organizzativi (materiali, tempi)
- cognitivi (ascoltare, memorizzare, domandare, sintetizzare),
- emotivi (incoraggiare, creare benessere, socializzare, sensazione di piacevole collaborazione)

ASSEGNAZIONE DI RICOMPENSE DI GRUPPO:

Il successo di ogni membro del gruppo porta a ricompense anche per gli altri!



Tutti gli alunni di un gruppo devono rendere conto per la propria parte del lavoro e di quanto hanno appreso.

Il senso di responsabilità del singolo verso il gruppo comporta che il singolo porti a termine la propria attività, faciliti gli altri membri del gruppo e ne sostenga gli sforzi.



I membri del gruppo lavorano in modo interattivo: verificano a vicenda il ragionamento, le conclusioni, le difficoltà, producendo . . . FEEDBACK

Gli alunni si insegnano vicendevolmente!

- Incoraggiarsi a vicenda
- Collaborare insieme in modo positivo
- Confronto e condivisione
- Fiducia reciproca
- Percezione positiva di feedback negativi



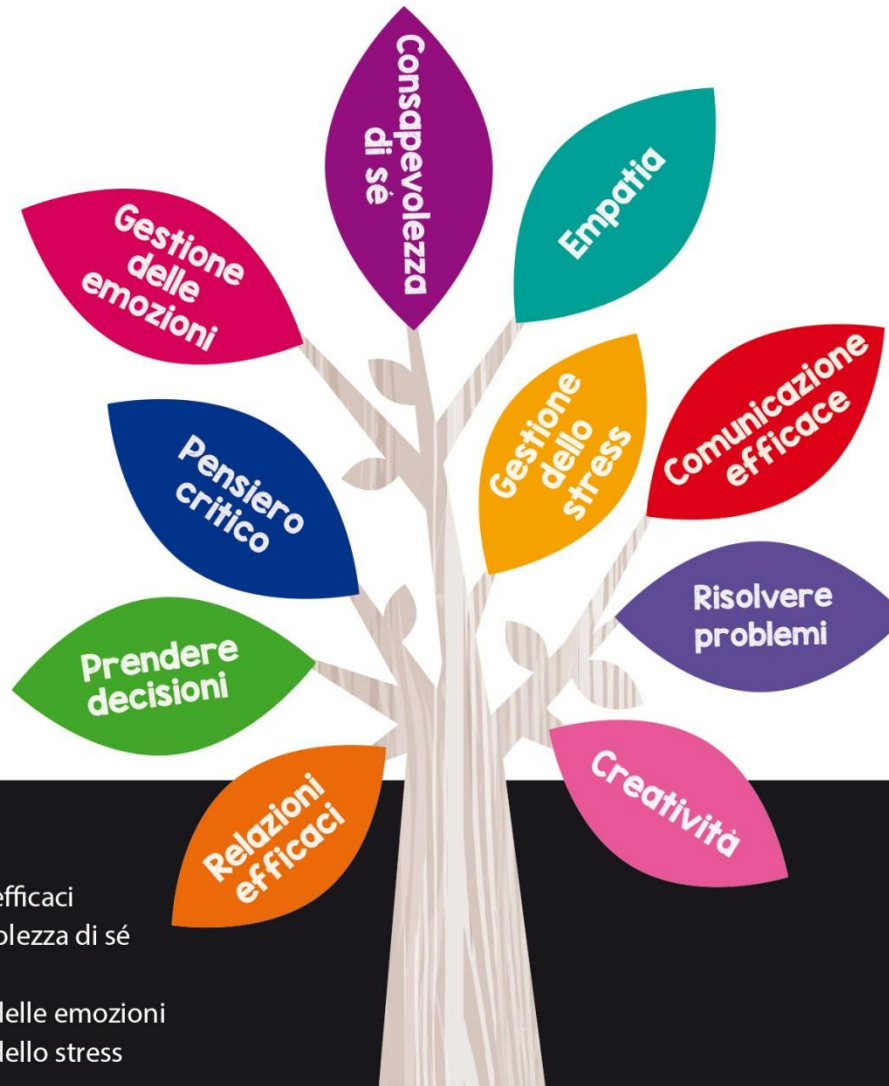


LE ABILITÀ PER DIVENTARE UN BAMBINO MIGLIORE E PIÙ FELICE

L'organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha definito in un documento ufficiale del 1992 10 competenze personali denominate Life Skills, considerate necessarie per vivere una vita di qualità, sviluppare il proprio massimo potenziale e fronteggiare le sfide quotidiane.

LE LIFE SKILLS SONO:

- | | |
|--|---|
|  Prendere decisioni |  Relazioni efficaci |
|  Risolvere problemi |  Consapevolezza di sé |
|  Creatività |  Empatia |
|  Pensiero critico |  Gestione delle emozioni |
|  Comunicazione efficace |  Gestione dello stress |



Gli alunni sviluppano:

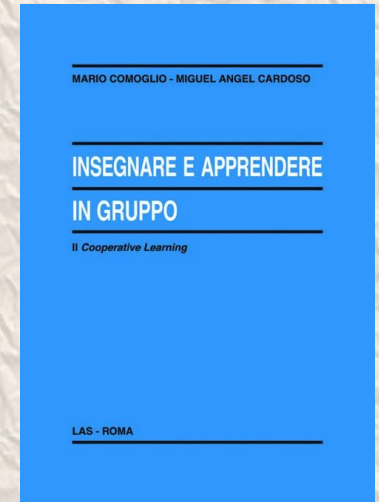
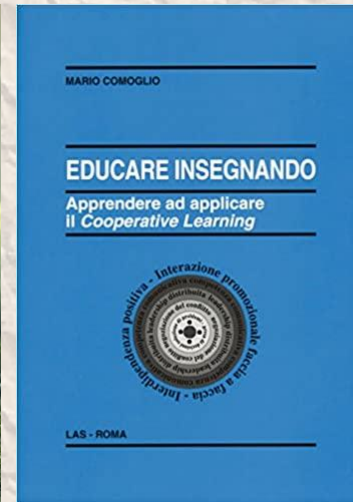
Competenze di leadership; competenze comunicative; capacità di assunzione e difesa delle decisioni; competenze nella gestione e soluzione dei conflitti

I membri valutano periodicamente:

- il funzionamento del gruppo
- le modalità del lavoro collettivo
- i comportamenti dei singoli membri
- l'efficacia del lavoro individuale e di gruppo
- individuano i cambiamenti necessari per migliorare l'efficienza.



BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE



- Spencer Kagan, *L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale*, Edizioni Lavoro, Roma 2000.
- Mario Comoglio, *Insegnare e apprendere in gruppo*, LAS, Roma 1996.
- Mario Comoglio, *Educare insegnando*, LAS, Roma 1999.
- Mario Comoglio, *Insegnare ed apprendere*, Fabbri Editore 2004.
- Cacciamani, S. e Giannandrea, L., *La classe come comunità di apprendimento*, Carocci Roma 2004.
- Cohen, E.G., *Organizzare i gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività*, Trento, Erickson 1999.
- Johnson D. Johnson, R e Holube, E., *Apprendimento Cooperativo in classe*, Erickson Trento 1996.
- Sharan Y. Sharan S., *Gli alunni fanno ricerca*, Erickson Trento 1998.
- Sergiovanni, T., *Costruire comunità nelle scuole*, LAS Roma 2000.