

ISTITUTO COMPRENSIVO TRENTO 5

# Educazione Civica ed alla cittadinanza

## **Metodologie e strategie attive**

# Ed Civica ed alla cittadinanza/ ed. interculturale

- La prospettiva più interessante che scaturisce da questo tipo di riflessioni riguarda, di conseguenza, il **positivo intreccio tra educazione alla cittadinanza e dimensione interculturale**.
- La direzione più feconda di ricerca e di azione si presenta, allora, quella di **un'educazione alla cittadinanza che comprenda la dimensione interculturale** e che si dia come obiettivi l'apertura, l'uguaglianza e la coesione sociale

# Alcune strategie a diversi livelli

- Contenuti di apprendimento: conoscenze e abilità che – in ambiti disciplinari differenti - esprimono la globalità del sapere oggi. Aggiornamento e individuazione di saperi cruciali. Problematizzazione, temi generatori per leggere il mondo
- Centralità del *learning* rispetto al *teaching*
- Metodi: dialogici, esperienziali, trasformativi
- Superamento barriere tra contesti formali e informali

Peer tutoring

Apprendimento cooperativo

approccio cooperativo  
(lavoro di gruppo)

Role play  
apprendimento per simulazione

Circle time

Lezione euristica

Debriefing

Metodologie attive/tecniche

Gioco cooperativo

Approccio ludico

Learning by doing

Debate  
(discussione/ ragionamento collaborativo)

Apprendimento corporeo

Flipped classroom

- **APPRENDIMENTO COOPERATIVO.** L'apprendimento cooperativo è un metodo didattico-educativo di apprendimento costituito dalla cooperazione fra gli studenti, ciascuno dei quali mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze. Apprendere in gruppo si rivela molto efficace non solo sul piano cognitivo, ma anche per quanto riguarda l'attivazione dei positivi processi socio-relazionali, ciascun componente, infatti, accresce la propria autostima, si responsabilizza nei processi di apprendimento, cresce nelle abilità sociali, imparando a cooperare per il conseguimento di un obiettivo comune.
- **CIRCLE TIME.** 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. Il conduttore assume il ruolo di interlocutore privilegiato nel porre domande o nel fornire risposte. Nel circle time inoltre si realizza uno spazio di confronto democratico delle idee, in cui si mettono alla prova la capacità di ascoltare e di rispettare i turni di parola dei partecipanti.
- **DEBATE.** il debate consiste in un confronto nel quale due squadre (composte ciascuna di due o tre studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro). L'argomento individuato è tra quelli raramente affrontati nell'attività didattica tradizionale (un argomento non convenzionale, convincente, ad es. «La condizione di genere oggi in Italia»). Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito.
- **DEBRIEFING.** E' il momento di riflessione, ricostruzione, analisi dell'esperienza svolta (confronto collettivo, esplorazione, confronto dei nodi cruciali e problematici, esplicitazione degli apprendimenti). Chi conduce il debriefing deve preparare con cura le domande-stimolo, tenendo ben presenti i vari piani dell'esperienza:
  - la narrazione di ciò che è accaduto nell'esercizio (cosa è successo?)
  - le emozioni in gioco (come ti sei sentito?)
  - l'attribuzione di significato/interpretazione dell'esperienza (cosa hai imparato?)

- **FLIPPED CLASSROOM.** L'insegnamento capovolto inverte i due momenti classici: lezione e studio individuale.  
La lezione viene spostata a casa sfruttando appieno tutte le potenzialità dei materiali didattici online; lo studio individuale viene spostato a scuola dove il setting collaborativo consente di applicare, senza il timore di ristrettezze temporali, una didattica di apprendimento attivo socializzante e personalizzata. L'insegnante può esercitare il suo ruolo di tutor al fianco dello studente.
- **GIOCHI COOPERATIVI.** Ciò che distingue i giochi cooperativi dai giochi competitivi e dalle gare è il piacere di giocare. Quando si gioca per vincere, con l'obiettivo di essere giudicato migliore degli altri, prevalgono la sfida, la competizione, spesso l'aggressività.  
**Nei giochi cooperativi, invece, tutti si possono divertire e tutti possono partecipare** in uno stile di gioco basato sull'**accettazione**, sulla **conoscenza reciproca** e sull'**affiatamento** in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un **clima di fiducia e rispetto reciproco** nel quale può crescere l'autostima.
- **LEZIONE EURISTICA:** Tra gli alunni e l'insegnante si instaura una dialettica di domande e risposte per raggiungere un obiettivo cognitivo. Nella lezione euristica il docente problematizza in dialogo con gli alunni che prendono parte alla costruzione del sapere formulando ipotesi.
- **ROLE PLAYING.** Il role playing (gioco o interpretazione dei ruoli) 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, puntando in particolare su decentramento ed empatia.

# Riflessione sulle Metodologie attive

## 1. Elementi caratterizzanti le **METODOLOGIE ATTIVE**:

- ✓ La necessità di chiarezza sulle motivazioni della proposta metodologica (consapevolezza sulla scelta);
- ✓ Il valore aggiunto/connaturato all'uso di M.A.: che sviluppino riflessione, pensiero critico, sfida, chiedono coinvolgimento, disponibilità a mettersi in gioco ecc. ;
- ✓ Il «Gioco di Ruolo» sperimentato come occasione di apprendimento (con tutte le implicazioni psicologiche ecc.);
- ✓ Il «Gruppo» sperimentato come occasione di apprendimento autonoma;
- ✓ Evitare Tecnicismi nell'applicazione delle M. A., svuotandole di senso;
- ✓ Il Linguaggio del corpo e lo Spazio per attivare il Gruppo;
- ✓ Gestione del Debriefing (non influenzare ma far acquisire...)

# Riflessione sulle Metodologie attive

## 2. le **METODOLOGIE ATTIVE:**

- ✓ Le M.A. evidenziano che l'apprendimento non è lineare, ma complesso (e non si esaurisce), sollecita il gruppo-docente ad interrogarsi e ricercare condivisioni metodologiche;
- ✓ Le M.A. creano sbandamento, mettono in crisi, sollecitano, perturbano, invitano alla ricerca di più soluzioni, spiazzano cognitivamente;
- ✓ È necessario conoscere e sperimentare le M.A.;
- ✓ Le M.A. attivano il Gruppo che diventa corresponsabile nel percorso di apprendimento..

# Presupposti dell'educazione alla cittadinanza (PSP)

- ✓ « **corresponsabilità del consiglio di classe** » per le finalità trasversali, ivi compresa la dimensione valoriale...
- ✓ Creazione di condizioni in cui la scuola e la classe siano « **ambienti di apprendimento democratico** »...
- ✓ « **corresponsabilità educativa** »...prioritario il patto scuola-famiglia,...coinvolge il territorio...  
rapporti di partenariato con scuole, enti,... anche sovranazionali

# Aree di apprendimento di riferimento: le discipline tutte

## Educazione alla cittadinanza:

- ✓ **Dimensione laboratoriale** della didattica
- ✓ **Strumenti diversificati**
- ✓ **Diverse scale...** dal micro-fenomeno alla prospettiva mondiale
- ✓ **Carattere interdisciplinare**
- ✓ **Connessione** con le altre scienze sociali

# UNITÀ DI LAVORO

## STRUMENTO RIFLESSIVO E DI PROGETTAZIONE

- **Integrato:** per far acquisire Competenze Disciplinari e di Cittadinanza, attraverso le metodologie attive...
- **Interdisciplinare**
- **Intenzionale**
- **Flessibile**

*Per imparare ad imparare, comunicare e partecipare,  
individuare collegamenti e relazioni..*