

Metodologie Didattiche

Un'alternativa alla didattica frontale tradizionale consiste nel coinvolgimento degli studenti in attività individuali e di gruppo che favoriscano l'apprendimento attraverso il fare. Ciò consente agli studenti di acquisire nuove conoscenze ed abilità applicandole ai problemi e alle situazioni di vita reale fin dall'inizio del processo di apprendimento.

In questa sezione vengono descritte a titolo esemplificativo tre metodologie didattiche: l'apprendimento basato sui problemi (problem-based learning), l'apprendimento basato sui progetti (project-based learning) e l'apprendimento-servizio (service-based learning). Nell'applicazione di queste metodologie gli insegnanti svolgono un ruolo cruciale di facilitatori dell'apprendimento, aiutando gli studenti non soltanto a costruire nuove conoscenze disciplinari, ma anche a migliorare le proprie competenze socio-emotive.

Le metodologie didattiche possono essere utilizzate a scuola in diversi momenti, come attività sporadiche oppure sistematicamente durante l'intero anno scolastico. Inoltre, possono determinare diversi esiti:

- Un prodotto tangibile (esibizione, evento, ecc.)
- Una soluzione ad un problema reale (simulato o autentico)
- Una maggiore conoscenza di uno specifico argomento o problema.

L'apprendimento basato sui problemi

La didattica tradizionale richiede agli studenti di acquisire i contenuti teorici e di verificare in seguito l'apprendimento attraverso esercizi pratici. La risoluzione dei problemi, dunque, consiste in un esercizio da svolgere al termine del ciclo di apprendimento per verificare l'acquisizione dei concetti. La metodologia didattica dell'apprendimento basato sui problemi, invece, è caratterizzata dall'immediato coinvolgimento diretto e attivo degli studenti, che vengono messi di fronte a problemi complessi della vita reale. Il processo di apprendimento si avvia dalle diverse soluzioni ipotizzate dagli studenti.

In particolare, agli studenti viene chiesto di esaminare un problema e di trovare soluzioni efficaci basandosi su conoscenze disciplinari ed extra-disciplinari. L'apprendimento avviene mettendo alla prova gli studenti, sfidando le loro conoscenze e abilità. Tale metodologia integra lo studio individuale con il lavoro di gruppo.

L'apprendimento basato sui problemi può essere articolato in fasi⁷⁸:

- 1.** Gli studenti vengono messi di fronte ad un problema reale o ad una questione complessa collegata al programma scolastico e vengono invitati a riflettere basandosi unicamente sulle proprie conoscenze attuali.
- 2.** Gli studenti identificano che cosa è necessario studiare in autonomia e individuano le fonti da cui reperire le informazioni rilevanti (es. libri di testo, web, ecc.).
- 3.** Gli studenti ricercano le informazioni e studiano individualmente, acquisendo nuove conoscenze.
- 4.** Gli studenti si dividono in gruppi e discutono il problema o la questio-

ne, condividendo con i compagni ciò che hanno imparato dal lavoro individuale e integrando le proprie conoscenze al fine di risolvere il problema.

Completata l'ultima fase, l'insegnante potrà commentare e dare suggerimenti agli studenti, con la possibilità di ripetere il ciclo dall'inizio.

L'apprendimento basato sui progetti

Con questa metodologia didattica gli studenti apprendono lavorando su progetti che richiedono l'utilizzo di conoscenze e abilità. È centrata su un'attività progettuale da implementare in gruppi.

Agli studenti viene dato un compito reale e autentico, che solitamente consiste in un problema o una questione specifica, e viene chiesto di svolgerlo con l'obiettivo di creare un "prodotto" finale, un artefatto che mostri quanto hanno appreso. Per raggiungere tale risultato, gli studenti devono prima circoscrivere il problema, fare una ricerca su quello specifico argomento e selezionare le conoscenze utili alla soluzione del problema. In seguito, gli studenti vengono invitati ad identificare possibili soluzioni, in modo da svolgere efficacemente il compito che è stato loro affidato.

Come anticipato, la fase finale di questa tipologia di apprendimento consiste nel realizzare il piano d'azione stabilito e creare un artefatto. Ad esempio, in un progetto di Geografia in cui il compito specifico riguarda i Continenti e gli Stati, il progetto potrebbe portare gli studenti a creare una brochure di viaggio.

L'apprendimento-servizio

Questa metodologia didattica crea una connessione tra il lavoro scolastico e l'impegno nel sociale. Infatti, prevede di applicare abilità e conoscenze apprese in classe ad un progetto sociale che abbia un impatto specifico sulla scuola e sulla comunità.

L'apprendimento-servizio spinge gli studenti ad individuare ed analizzare i problemi reali, ad esempio una necessità particolare all'interno della scuola o della comunità, connettendoli alle materie scolastiche. Inoltre, consente di estendere gli effetti dell'apprendimento degli studenti oltre alla classe.

L'apprendimento-servizio può essere articolato in cinque fasi⁷⁹:

- *Individuazione del problema.* Identificare i bisogni o le necessità reali della scuola e/o della comunità e selezionare il problema principale a cui gli studenti vogliono rispondere.
- *Individuazione delle risorse e pianificazione delle azioni.* Comprendere di quali risorse (economiche, umane, ecc.) si avrebbe bisogno per affrontare il problema e verificare quali possono essere utilizzate nella realtà. Pianificare le azioni da compiere, prevedendo l'acquisizione di nuove abilità e conoscenze per risolvere il problema.
- *Svolgimento.* Implementare il progetto sociale.
- *Riflessione.* Riflettere sugli ostacoli che si presentano in itinere e sui modi in cui possono essere affrontati per raggiungere l'obiettivo finale.
- *Valutazione.* Valutazione degli esiti dell'intervento e del risultato raggiunto.