

STRATEGIE E METODOLOGIE PER RECUPERO

INTERDISCIPLINARIETÀ	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 nell'alunno una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.
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. Il role playing non è la ripetizione di un copione, ma 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.
COOPERATIVE LEARNING.	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. A seconda dell'attività da svolgere, il docente può creare lui stesso i gruppi, che potranno essere di livello, di compito, elettivi, misti, oppure lasciare gli studenti liberi di unirsi in gruppo.
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. 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.
METODO EURISTICO.	L'euristica è l'arte della ricerca, cioè quella parte della scienza che si occupa di scoprire i fatti, ciò che succede. In pedagogia il metodo euristico è anche conosciuto come il metodo della scoperta e consiste nel condurre gradualmente l'alunno a scoprire da solo ciò che si desidera egli conosca mediante un costante ed attivo suo coinvolgimento nei percorsi di ricerca e d'interpretazione. Così operando, l'alunno padroneggia le conoscenze acquisite ed è in grado di utilizzarle nelle fasi di apprendimento successivo.
PROBLEM SOLVING	<p>Il problem solving è l'insieme di tutti i metodi e le tecniche di soluzione dei problemi e delle relative strategie da mettere in atto. Per problema (dal greco pròblema, da proballo = metto avanti, propongo) si intende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una questione da risolvere partendo da elementi noti mediante il ragionamento • un problema di aritmetica, di geometria, di algebra. I dati del problema sono in questo caso gli elementi noti • una questione, situazione difficile o complessa di cui si cerca la soluzione (circolare in auto è un problema). <p>A tal proposito è indispensabile che il problema sia ben posto (eventualmente in seguito ad una sua ri-formulazione) e sia stato ben compreso (vedere problem setting o problem posing).</p>
BRAIN-STORMING	<p>E' un mediatore didattico attraverso il quale un gruppo di lavoro, di fronte a stimoli successive posti secondo determinati criteri, fornisce risposte conseguenti alla percezione di aspetti non considerati in precedenza in una situazione problematica complessa, contribuendo così all'individuazione dei veri problemi. Risulta assai utile nell'affrontare situazioni complesse quando non occorra adottare un processo strettamente logico e concatenato di analisi e quando tutti sono interessati alla problematica da affrontare nel mondo del lavoro per ricercare soluzioni "creative" e non scontate a problemi complessi.</p> <p>Il gruppo classe, possibilmente disposto a semicerchio per favorire la comunicazione, viene sollecitato dall'insegnante, che deve esporre con chiarezza il problema e i relativi obiettivi che si vogliono raggiungere con quella attività, a comunicare le idee che lo stimolo provoca.</p>
PEER LEARNING (O PEER EDUCATION)	<p>Peer learning o Peer education, che letteralmente significa educazione tra pari: un cambio di prospettiva che vede i più giovani al centro del sistema educativo. Gli obiettivi di questo sistema sono diversi: si va dal potenziamento delle abilità individuali degli studenti alla prevenzione di comportamenti socialmente negativi (come il bullismo) attraverso meccanismi di influenza sociale ed emozionale.</p> <p>Il principio base del peer learning è che la conoscenza si trasmetta tra "pari grado", cioè tra persone simili, per età, status e problematiche: il che le rende, agli occhi di chi impara, interlocutori credibili e affidabili, degni di rispetto. Il primo passo in un</p>

	<p>progetto di peer learning è dunque proprio quello di individuare questi peer, cioè questi pari grado, che non hanno ruolo di insegnanti nei confronti dei loro coetanei, bensì di tutor, persone con cui intraprendere uno scambio attivo di idee ed esperienze.</p> <p>Questo metodo non annulla in alcun modo l'autorità degli adulti (insegnanti, formatori, educatori), che anzi nella peer education hanno un ruolo di supervisori e di facilitatori dell'interazione tra giovani.</p>
<p>FLIPPED CLASSROOM (LA CLASSE CAPOVOLTA)</p>	<p>L'idea-base della «flipped classroom» 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 non assume il ruolo di attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di “mentor”, il regista dell'azione pedagogica.</p> <p>Nel tempo 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.</p>
<p>DIDATTICA INDIVIDUALIZZATA</p>	<p>Consiste nelle attività di recupero individuale che può svolgere l'alunno per potenziare determinate abilità o per acquisire specifiche competenze, anche nell'ambito delle strategie compensative e del metodo di studio; tali attività individualizzate possono essere realizzate nelle fasi di lavoro in classe o in momenti ad esse dedicati, secondo tutte le forme di flessibilità del lavoro scolastico consentite dalla normativa vigente.</p>
<p>DIDATTICA PERSONALIZZATA</p>	<p>Calibra l'offerta didattica e le modalità relazionali sulla specificità ed unicità a livello personale dei bisogni educativi che caratterizzano gli alunni della classe, considerando la differenze individuali soprattutto sotto il profilo qualitativo.</p> <p>Si può favorire così: l'accrescimento dei punti di forza di ciascun alunno, lo sviluppo consapevole delle sue preferenze e del suo talento</p>
<p>STRUMENTI COMPENSATIVI</p>	<p>Gli strumenti compensativi sono strumenti didattici e tecnologici che sostituiscono o facilitano la prestazione richiesta nell'abilità deficitaria. Fra i più noti indichiamo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> la sintesi vocale, che trasforma un compito di lettura in un compito di ascolto; <input type="checkbox"/> il registratore, che consente all'alunno o allo studente di non scrivere gli appunti della lezione; <input type="checkbox"/> i programmi di video scrittura con correttore ortografico, che permettono la produzione di testi sufficientemente corretti senza

	<p>l'affaticamento della rilettura e della contestuale correzione degli errori;</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> la calcolatrice, che facilita le operazioni di calcolo;<input type="checkbox"/> altri strumenti tecnologicamente meno evoluti quali tabelle, formulari, mappe concettuali, etc.
MISURE DISPENSATIVE	<p>Le misure dispensative sono interventi che consentono all'alunno o allo studente di non svolgere alcune prestazioni che, a causa del disturbo, risultano particolarmente difficoltose e che non migliorano l'apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none">-Evitare la lettura di brani lunghi-Consentire un maggior tempo per eseguire attività o svolgere una prova-Ridurre o dispensare dalla scrittura sotto dettatura-Non pretendere che si debba prendere appunti