

INNOVAZIONE DELLA DIDATTICA DELLE DISCIPLINE E MOTIVAZIONE

DOTT.SSA FEDERICA FULVI
PSICOLOGA E PSICOTERAPEUTA



@fulvifederica



federica.fulvi@gmail.com



Federica Fulvi

MOTIVAZIONE

Lo studente “motivato” è un soggetto che si attiva per un bisogno, un desiderio, un interesse particolare o una causa esterna e compie un determinato percorso per raggiungere una meta.

Ogni studente ripone nella scuola, nella singola disciplina, motivazioni proprie che attivano;

Emozioni (stati di tranquillità o di ansia, rapporto positivo o negativo con il docente e con la disciplina, affinità con gli interessi personali ecc.)

Processi cognitivi differenti che, di conseguenza, influenzano l'apprendimento in generale (e quello linguistico nel particolare del nostro ambito di ricerca).



Ci sono però due variabili: **l'intensità e la persistenza.**
Esse rimandano a fattori che determinano l'impegno nel perseguire un obiettivo e la capacità di mantenere nel tempo la motivazione.

Quanto all'intensità, essa può esser generata da:

- **fattori interni al soggetto:** necessità di superare una prova, di far bella figura o non sfigurare a un'interrogazione ecc.;
- **fattori relazionali con il docente o la famiglia:** desiderio di non deludere le aspettative, senso di competenza rispetto a quell'argomento della disciplina, paura di fallire, desiderio di dimostrare le proprie competenze ecc.;
- **fattori esterni alla scuola:** per esempio, in ambito linguistico, la motivazione legata allo studio dell'inglese rispetto al francese, al tedesco o a un'altra lingua straniera è spesso differente in quanto l'inglese offre, almeno nel percepito a priori, maggiori opportunità di comunicazione al di fuori del contesto italiano o con persone di altre nazionalità, possibilità maggiori di inserimento lavorativo in vari settori ecc.



Quanto invece alla persistenza, le risorse che possano aiutare il docente a modificare i “natural” orientamenti motivazionali degli apprendenti sono innanzitutto:

- la qualità della relazione instaurata;
- la metodologia didattica.

Infatti, la possibilità di far scoprire forme di “piacere” emotive, cognitive e relazionali che traggano gli orizzonti iniziali degli studenti è insita nel modo in cui si può sviluppare la didattica in classe (la metodologia appunto), nella capacità del docente di coinvolgere gli studenti in un percorso di partecipazione attiva (come indicano gli studi sul costruttivismo, cfr. Caon, 2016) e di corresponsabilizzazione nel processo d’insegnamento/apprendimento (come raccomandano gli studi sul clima della classe – cfr. Caon, 2008).

Per esempio si può innescare negli studenti una motivazione rispetto all'apprendimento dei contenuti attraverso:

1

**IL PIACERE DI
SUPERARE
UNA SFIDA;**

2

**IL PIACERE DI
RISOLVERE UN
PROBLEMA
LEGATO ALLA
VITA
QUOTIDIANA
REIMPIEGANDO I
CONTENUTI
DISCIPLINARI;**

3

**LA
PARTECIPAZIONE
AD ATTIVITÀ
COMPLESSE QUALI,
PER ESEMPIO,
PROGETTI DI
LAVORO,
ESPERIMENTI,
ATTIVITÀ
COOPERATIVE;**

4

**LA SFIDA TRA
COMPAGNI IN
ATTIVITÀ
LUDICHE
PIACEVOLI E
IMPEGNATIVE
COGNITIVAMENTE**

Il neurolinguista Schumann (1997) sostiene che “l’attrattiva”, legata alla piacevolezza dello stimolo, sia uno dei fattori principali che orientano la motivazione degli studenti.

Si pensi, per esempio, al ruolo che giocano, nell’editoria, l’impaginazione e la scelta grafica, la ricchezza di immagini e di testi tipologicamente diversificati che integrano le attività lessicali e grammaticali.

Allo stesso modo i materiali originali presentati agli studenti in classe (per esempio i *PowerPoint* o gli *ulteriori input scelti come video, fotografie, testi letti da attori, canzoni ecc.*)

incidono sull’attenzione e sulla memorizzazione dei contenuti. Tali aspetti, secondo questo criterio, non devono essere considerati “abbellimenti accessori”, orpelli estetici, ma si “con-fondono” con lo stimolo stesso, determinandone di fatto in parte l’aspetto motivazionale.



La relazione

GLI STUDI SUL CLIMA DELLA CLASSE (CFR. PER UNA SINTESI CAON, 2008) AFFERMANO CHE PER COSTRUIRE L'AUTOREVOLEZZA DELL'INSEGNANTE, OLTRE ALLA SUA COMPETENZA DISCIPLINARE, È STRATEGICO INSTAURARE UN RAPPORTO BASATO;

Sulla trasparenza,

Sulla fiducia,

Sulla chiarezza

Sull'efficacia della comunicazione (**attraverso, per esempio, il costante feedback, il patto formativo, la comunicazione degli obiettivi di apprendimento, l'ascolto attivo dei bisogni e degli interessi**).

(76) Alike, un'animazione che fa riflettere - YouTube

Vincitore del prestigioso premio Goya nel 2016 come miglior corto d'animazione,

narra la storia di un padre che cerca con un ritmo monotono e cantilenante di insegnare al figlio quale sia il suo dovere nei confronti della società. Ogni giorno, come degli automi, ripetono sempre gli stessi movimenti e vivono le loro giornate senza nessuna novità o slancio emotivo. Il tempo scorre con la solita routine: pratiche da sbrigare e lezioni da seguire fanno da cornice alla quotidianità.

È questa secondo gli adulti la strada da percorrere, è in questo modo che si è stati educati ed è così che devono andare le cose, che bisogna crescere i figli per poter vivere in una società civile, rigida e rispettosa delle regole. Uscire fuori dagli schemi non si può perchè si andrebbe oltre un confine non conosciuto e pertanto insicuro e sbagliato.



(76) Alike, un'animazione che fa riflettere - YouTube

Ma esiste la ricetta dell'educazione perfetta?

Ovviamente no, tuttavia il primo passo da compiere è quello di vedere l'altro, in questo caso il piccolo di casa, come un a persona a sé. **Nessun bambino è un pezzo di argilla da plasmare a nostro piacimento.** È, invece, un individuo pensante con una personalità pronta ad esplodere se lo si lascia libero di potersi esprimere autonomamente.

Durante il tragitto a scuola il bambino osserva in un'aiuola, e già questo è un cambiamento...è vietato infatti calpestare la aiuole. Poi nota un artista, è un musicista che con il suo violino regala **attimi di felicità** ai passanti, i quali, però, troppo presi dai loro impegni e pensieri non lo degnano nemmeno di uno sguardo. **Solo il bambino riesce ad esserne colpito e affascinato.** Ciò che salta subito all'occhio sono i colori, simbolo di vita, come una tavolozza di un pittore in mezzo a tanto grigiore.



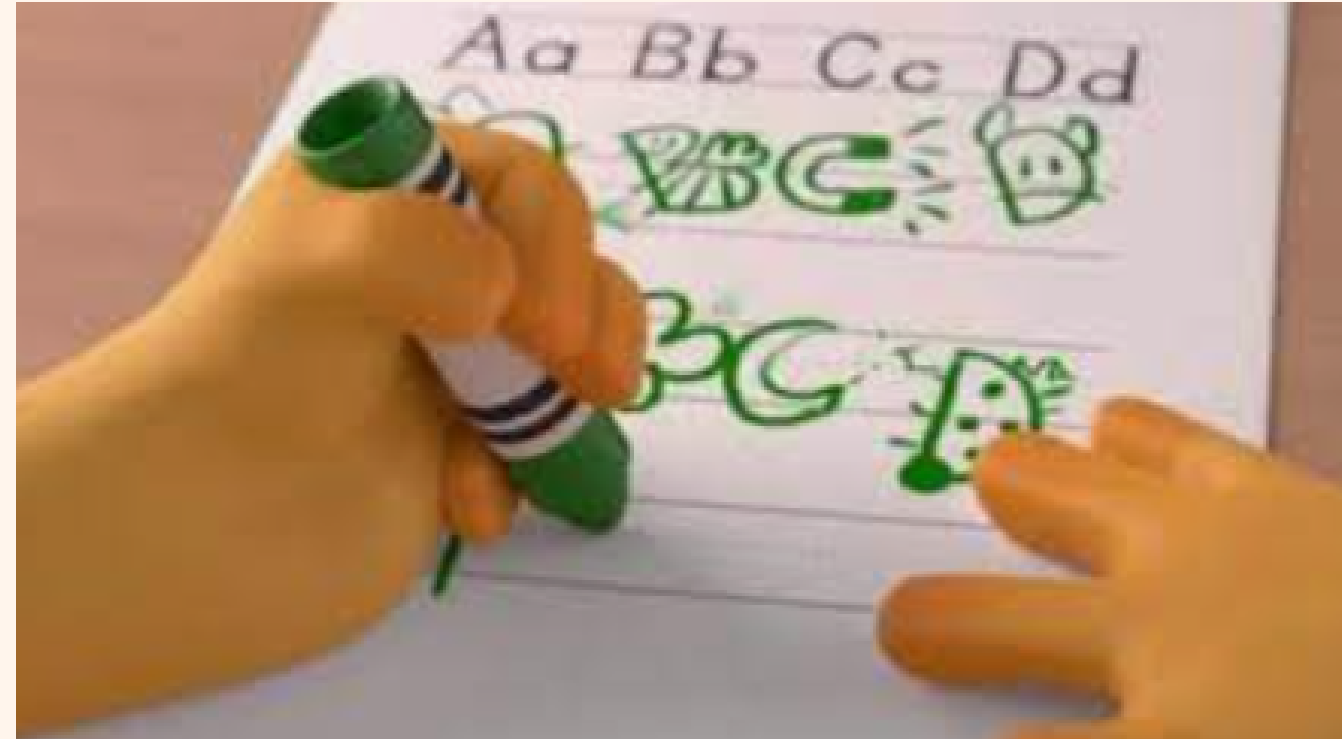
(76) Alike, un'animazione che fa riflettere - YouTube

Dinanzi a quella visione **la fantasia del bambino** inizia a prendere forma e, una volta arrivato a scuola, mette su un foglio ciò che ha visto in quell'aiuola. Purtroppo il suo entusiasmo viene subito stroncato dall'insegnante, non è quello il compito richiesto e non bisogna uscire fuori dagli schemi nemmeno a scuola.

Se qualcuno chiedesse "Cos'è per te la fantasia?" molto probabilmente la prima parola che mi verrebbe in mente è **libertà**.

Essere liberi di poter esprimere se stessi è il più grande dono che qualcuno ci possa fare ed è il più grande dono che noi possiamo fare, soprattutto ai bambini.



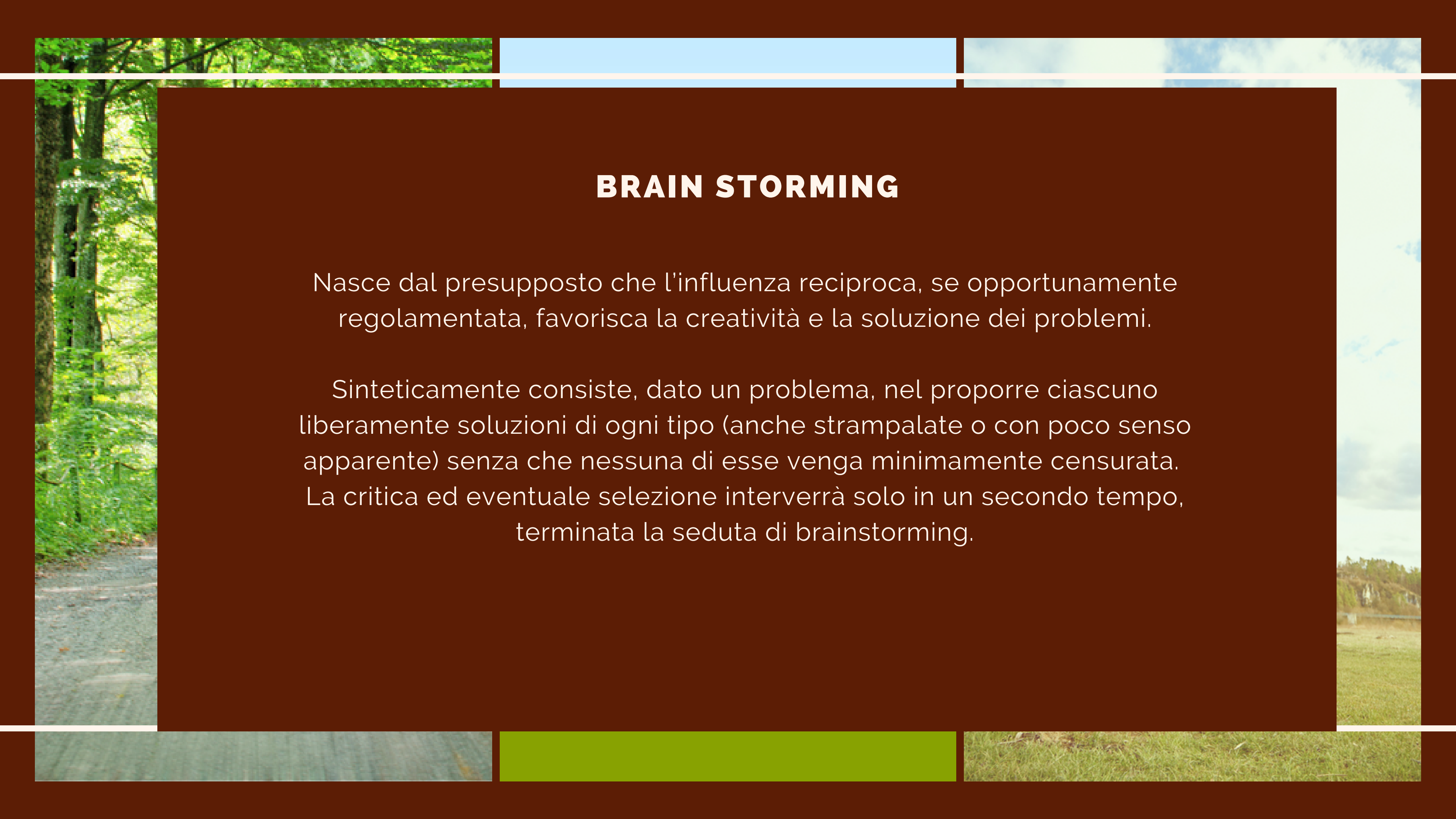


Il colore viene usato come strumento che metaforicamente identifica in tutta la storia l'esplorazione e il confronto della mancanza di creatività all'interno dell'ambiente e dei personaggi, la stereotipizzazione dei luoghi e delle persone, l'assenza di qualcosa di fondamentale che, in un certo senso, ci rende liberi.

A photograph of a classroom scene. A female teacher with dark curly hair, wearing a patterned blouse, stands and interacts with a young girl sitting at a desk. The girl is looking up at the teacher and holding a pen. Other students are visible in the background, some sitting at desks and others standing. The image has a warm, slightly desaturated color palette. The text 'COSA PUOI FARE' is overlaid in white, bold, sans-serif capital letters.

COSA PUOI FARE

METODOLOGIE DIDATTICHE



BRAIN STORMING

Nasce dal presupposto che l'influenza reciproca, se opportunamente regolamentata, favorisca la creatività e la soluzione dei problemi.

Sinteticamente consiste, dato un problema, nel proporre ciascuno liberamente soluzioni di ogni tipo (anche strampalate o con poco senso apparente) senza che nessuna di esse venga minimamente censurata. La critica ed eventuale selezione interverrà solo in un secondo tempo, terminata la seduta di brainstorming.

BRAIN STORMING

- Il brainstorming si basa su un semplice principio: tutti i partecipanti devono essere messi nella condizione di esprimere liberamente le proprie idee sull'argomento oggetto della seduta. Ma non devono pensare troppo !
- Il brainstorming, infatti, è un processo creativo. Se chi partecipa si sofferma per troppo tempo a pensare sull'argomento, non giungerete mai ad idee davvero originali.
- Affinchè il brainstorming funzioni davvero è necessario:
 - - rinviare qualsiasi giudizio sulle idee emerse;
 - - incoraggiare le idee anche se esagerate;
 - interessarsi al numero di idee piuttosto che alla loro qualità

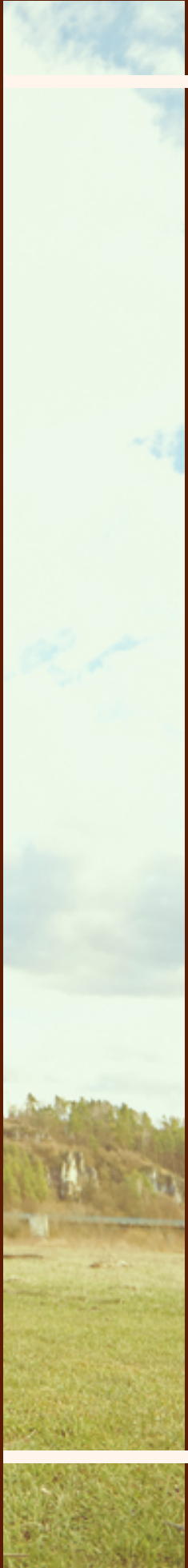


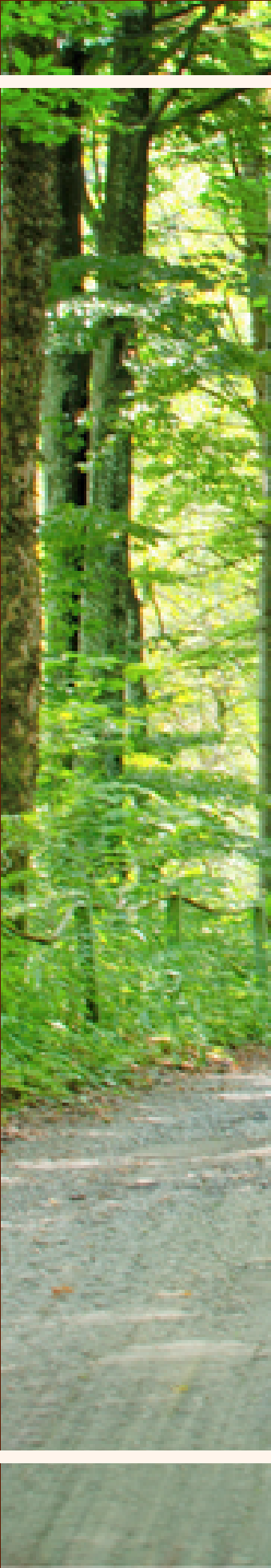
ROLE PLAYING

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.



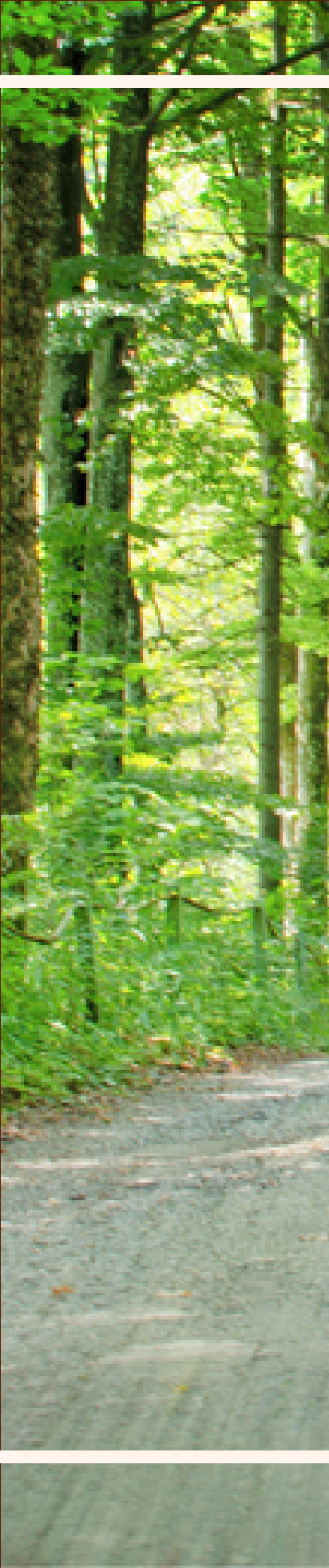
A vertical photograph of a paved path winding through a lush green forest with tall trees and dense foliage.

COOPERATIVE LEARNING

Un'ottima metodologia inclusiva è il cooperative learning, che permette una “costruzione comune” di “oggetti”, procedure, concetti. Non è solo «lavorare in gruppo»: non basta infatti organizzare la classe in gruppi perchè si realizzino le condizioni per un' efficace collaborazione e per un buon apprendimento. Esso si rivolge alla classe come insieme di persone che collaborano, in vista di un risultato comune, lavorando in piccoli gruppi.

I suoi principi fondanti sono:

- interdipendenza positiva nel gruppo
 - responsabilità personale
 - interazione promozionale faccia a faccia
 - importanza delle competenze sociali
 - controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme
 - valutazione individuale e di gruppo
- 
- A vertical photograph showing a green field in the foreground, a line of trees in the middle ground, and a blue sky with white clouds in the background.



FLIPPED CLASSROOM

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.

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.

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.

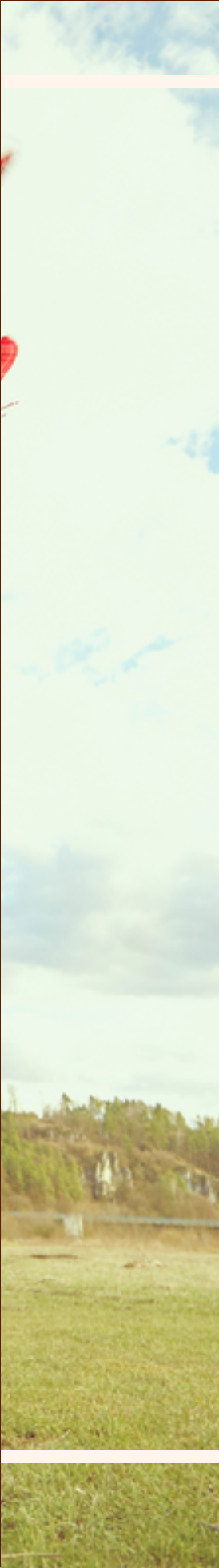




INTERDISCIPLINARIETÀ

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 nei discenti una conoscenza globale più ampia e profonda e, perciò, più significativa.





CIRCLE TIME

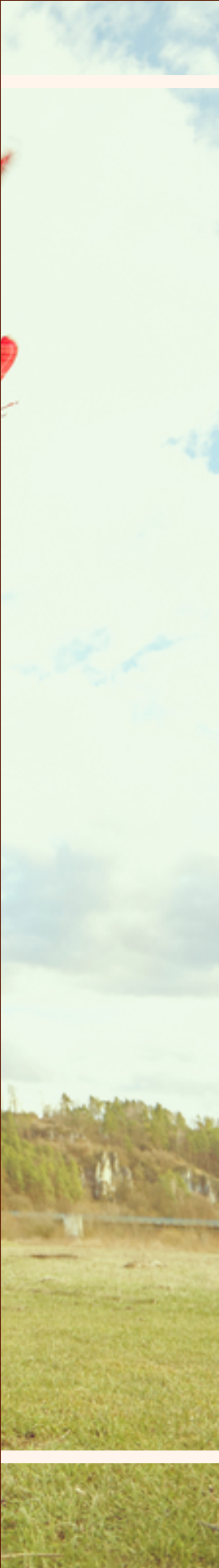
Il circle time è considerato una delle metodologie più efficaci nell'educazione socio-affettiva.

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.



IDEE

PRECONOSCENZE: Sapere chi è Boccaccio. • Sapere perché e come nasce il Decameron e conoscerne, anche sommariamente, la trama.

MOTIVAZIONE: Trattare testi “canonici”, come quelli letterari, utilizzando una metodologia che favorisca la motivazione

PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA':

Un'attività di brainstorming dove gli studenti rispondono alle domande che seguono mentre l'insegnante scrive le risposte nella lavagna virtuale condivisa con la classe:

- Boccaccio ha scritto il Decameron in tempo di pestilenza, come è riuscito a scrivere quest'opera in piena pandemia del 1300? Che cosa ha fatto?
- Se Boccaccio vivesse ai nostri tempi, come avrebbe potuto scrivere la sua opera rispettando le indicazioni di comportamento del Covid-19? Cosa avrebbe potuto fare per mantenere l'organizzazione originale? (Per esempio, avrebbero potuto trovarsi in 10 novellatori?)

ATTIVITA' ASINCRONA: Ogni studente sceglie una cosa che gli/le piace fare o gli/le piacerebbe fare e che è, in qualche modo, penalizzata dalle restrizioni del Covid-19. Scrive un breve testo.

IDEE

PRECONOSCENZE: Sapere cosa sono le figure retoriche e conoscere la rima, l'allitterazione, l'anafora.

MOTIVAZIONE: Trattare testi non "canonici", per esempio la canzone, per veicolare contenuti di tipo linguistico quali alcune figure retoriche.

PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA':

L'insegnante, prima dell'ascolto, invita gli studenti ad annotare rime, allitterazioni o anafore che individueranno nella canzone. • Dopo aver trascritto le proposte fatte dagli studenti in un file o sullo schermo condiviso, mostra, in condivisione di schermo, il testo della canzone (vedi link: https://wikitesti.com/luomo_col_megafono/) chiedendo

1. accentare le parole finali di ogni verso;
2. individuare le parole omografe;
3. definire se sono rime, allitterazioni, anafore (o se, secondo loro, sono figure retoriche "sconosciute").

Quindi, il docente verifica la correttezza delle proposte degli studenti, integrando con informazioni rispetto alle eventuali figure retoriche "sconosciute" (per esempio, consonanza e assonanza). Il docente può proporre una griglia.

IDEE

Figura	Esempio in una canzone	Esempio in un testo poetico
Rima: quando sono identici i suoni dall'ultimo accento tonico in poi.	D. Silvestri, <i>L'uomo col megafono</i> , vv. 3-4: di cose importanti, purtroppo i passanti,	
Rima ricca: quando sono identici anche uno o più suoni precedenti.		
Rima equivoca: quando le due parole in rima sono identiche, ma di significato diverso.		
Rima interna: quando la rima collega l'ultima parola di un verso con una parola che si trova all'interno del verso stesso o di un verso successivo.		
Rima identica: quando si ha la ripetizione della medesima parola.		
Allitterazione: ripetizione di vocali o consonanti o sillabe all'inizio delle parole del verso o di versi contigui, in misura da rendere chiaramente percepibile la ripetizione stessa.		
Anafora: ripetizione di una o più parole all'inizio di enunciati o all'interno di essi.		
Altre possibili figure retoriche...		

IDEE

PRECONOSCENZE: Storia dell'arte

MOTIVAZIONE: La motivazione viene attivata e sostenuta attraverso l'uso creativo delle fotografie, siano esse autoprodotte o originali.

PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA':

L'insegnante condivide l'immagine e chiede agli studenti:

- Che cosa sta facendo? Da cosa lo capite?

- Chi è? Da cosa lo capite?

• Dopo aver scritto in un file o sullo schermo condiviso le idee di tutti, guida gli studenti a una riflessione generale sulla percentuale delle risposte registrate (statisticamente, è probabile che la maggioranza pensi al lancio di pietre o bombe a causa sia della posizione del corpo sia dell'abbigliamento).

• L'insegnante condivide l'immagine completa e fa riflettere la classe su come la mente interpreti la realtà secondo schemi o cornici culturali pregiudiziali (la persona in foto è in realtà un professore universitario di 48 anni).

ATTIVITA' ASINCRONA: L'insegnante chiede agli studenti di cercare l'opera d'arte a cui si è ispirata la foto presentata. • Poi chiede di presentare l'opera di Banksy scegliendo una tipologia testuale tra pubblicità, recensione o didascalia per catalogo d'arte







MATERIALI

VIDEO O FILM

MUSICA

FOTOGRAFIE

QUADRI

CANZONI - TESTI -
STRUMENTI

MATERIALI

CARTELLONI

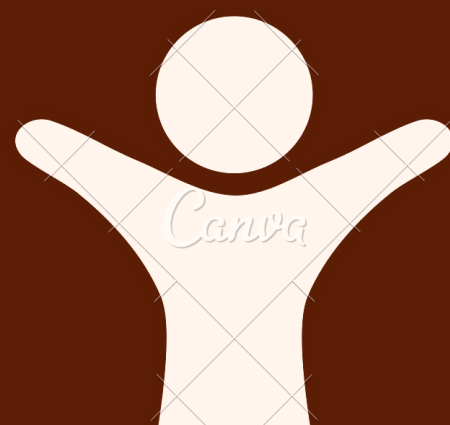
PENNARELLI

FIABE E FAVOLE

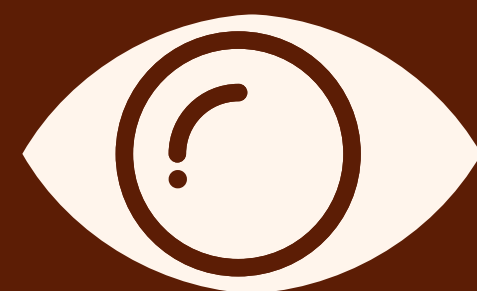
COMPUTER

**FRASI, AFORISMI, LETTURE,
POESIE**

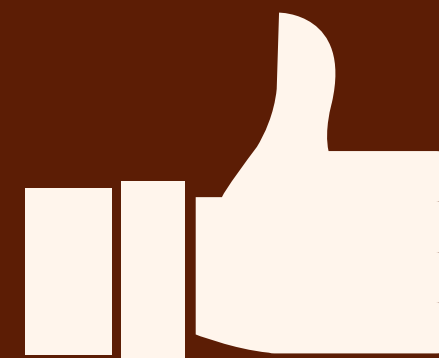
ALTRE IDEE



MEMORY SUL TEMA DELLA
MATERIA



CRUCIVERBA SUL TEMA

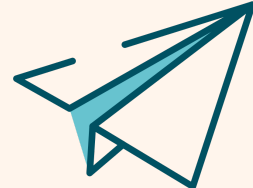


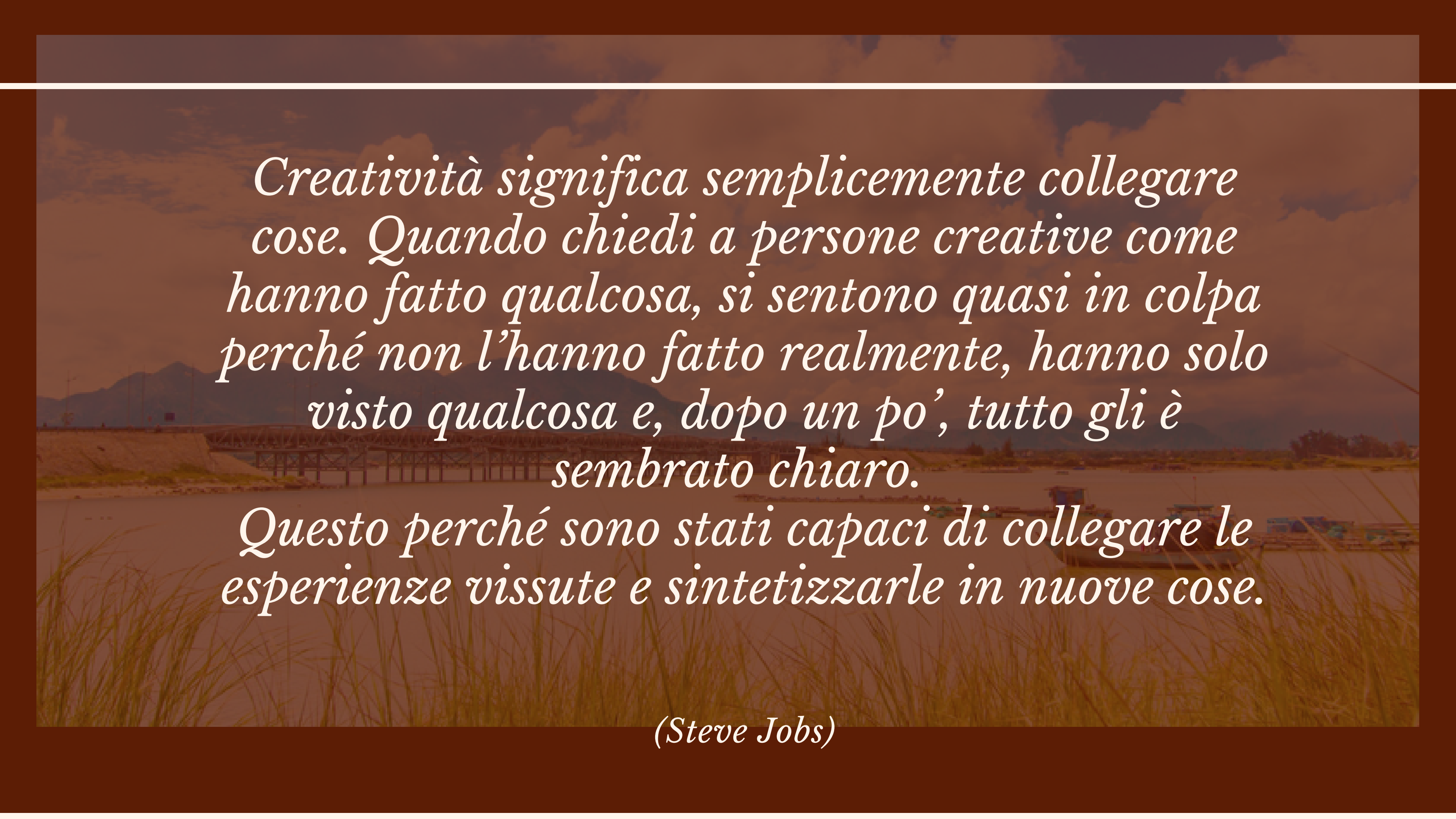
DISEGNI

ESERCITAZIONE

DIVISIONE IN GRUPPI

OBIETTIVO	DESTINATARI	<i>FASI DI</i>	<i>DOCENTI NEL</i>	MATERIALI
TEMATICHE AFFRONTATE	PER CHI CREO IL PROGETTO	<i>REALIZZAZIO</i>	<i>PROGETTO</i>	UTILIZZATI
		<i>NE</i>		

-   **PRECONOSCENZE**
 - COME VIENE ATTIVATA LA MOTIVAZIONE**
 -  **ATTIVITÀ PROGETTUALE**
 -  **ATTIVITÀ ASINCRONA**
-



Creatività significa semplicemente collegare cose. Quando chiedi a persone creative come hanno fatto qualcosa, si sentono quasi in colpa perché non l'hanno fatto realmente, hanno solo visto qualcosa e, dopo un po', tutto gli è sembrato chiaro.

Questo perché sono stati capaci di collegare le esperienze vissute e sintetizzarle in nuove cose.

(Steve Jobs)

LA TUA IDEA



PRO

Interazione



CONTRO

Troppi



FEDERICA.FULVI@GMAIL.COM
@FULVIFEDERICA

THANK YOU

DOTT.SSA FEDERICA FULVI
PSICOLOGA E PSICOTERAPEUTA

