

Formazione per docenti neoassunti 2023

Innovazione della didattica delle discipline e  
motivazione all'apprendimento

Prof.ssa Lucia Santarsiero

# Fare scuola: un modello da ripensare?

<https://www.raiplay.it/video/2020/02/cambiamo-la-scuola---presadiretta-28022020-ad4dde4d-0c40-4030-9dae-db67e8069e6e.html> Presa diretta - 13 minuti

Scuola come luogo in cui il lo studente si confronti con le proprie spinte motivazionali e le proprie competenze sociali, cognitive, relazionali.

► Poco valorizzato

Ridursi a fare lo stretto indispensabile

Rinunciare agli studi

Autovalutazione

Fiducia/ottimismo

Agire sulla metacognizione

<https://www.invalsiopen.it/ruolo-motivazione-scuola/>

[https://eurydice.indire.it/wp-content/uploads/2016/05/Q\\_Eurydice\\_31.pdf](https://eurydice.indire.it/wp-content/uploads/2016/05/Q_Eurydice_31.pdf)

Pandemia: 40% ha perso la motivazione ad apprendere

# Motivazione

## ▶ Intrinseca

- ▶ Deriva da fattori interni  
Interesse, curiosità, successo  
piacere provato per l'attività
- ▶ E' alimentata da obiettivi  
personali
- ▶ Non necessita di incentivi o  
punizioni perché l'attività in  
sé è gratificante e  
soddisfacente.
- ▶ Si autoalimenta perché si  
associa ai risultati scolastici  
positivi

## ▶ Estrinseca

- ▶ Deriva da fattori esterni premi  
elogi, approvazione sociale,  
status
- ▶ E' creata e alimentata da fattori  
esterni come ricompense, voti.
- ▶ Il soggetto non è interessato  
all'attività in sé ma al risultato  
e a ciò che si deve fare per  
raggiungerlo.
- ▶ Si associa a emozioni negative,  
scarsi risultati. Non si propone  
di cercare strategie adattive per  
raggiungere risultati

# Motivazione

etimologia - dal latino *motus* = movimento - Studia il perché dell'agire umano

## Alcune definizioni

- A) Processo o insieme di processi che inizia, guida, supporta e termina una sequenza di comportamenti diretti a uno scopo (Taylor et al, 1982)
- B) Complesso delle forze che attivano, dirigono e sostengono il comportamento nel corso del tempo (Avallone, 1994)
- C) Una configurazione organizzata di esperienze soggettive che consente di spiegare l'inizio, la direzione, l'intensità e la persistenza di un comportamento diretto a uno scopo (De Beni, Moè, 2000, p. 37).

## Caratteristiche

- ▶ Direzione: la scelta degli obiettivi da parte del soggetto
- ▶ Intensità: il quantitativo di sforzo che il soggetto compie
- ▶ Persistenza: la perseveranza nel perseguimento di un obiettivo nonostante le difficoltà. E' direttamente proporzionale

# La motivazione come processo dinamico da alimentare

Non ce la faccio. Non sono capace. Non sono abbastanza bravo

Motivazione deve attivare emozioni e processi cognitivi plurimi capaci di influenzare l'apprendimento

**Fattori interni al soggetto:** necessità di superare una prova, di far bella figura o non sfigurare.

**Fattori relazionali con il docente o la famiglia:** desiderio di non deludere le aspettative, senso di competenza rispetto a quell'argomento della disciplina, desiderio di dimostrare le proprie competenze.

**Fattori esterni alla scuola:** esempio conoscenza della lingua inglese per accedere al lavoro più facilmente e poter viaggiare

Nella motivazione ***intrinseca*** lo studente prova autonomamente interesse, bisogno, desiderio, curiosità, **piacere per e nell'imparare.**

Nella motivazione ***estrinseca*** quando **le ragioni che stanno alla base dell'apprendimento** non sono dovute a fattori personali, autodiretti, ma hanno stretti legami con fattori esterni quali, per esempio, **la gratificazione o la "ricompensa"** da parte dell'insegnante; è il risultato di rinforzi eterodiretti.

# Promuovere la motivazione

- Stimolare il desiderio/bisogno di conoscere.
  - Stimolare il piacere della scoperta
  - Stimolare curiosità
  - Stimolare la comprensione di fenomeni astratti
- ↗ Essere in grado di superare una sfida.
- Essere in grado di risolvere un problema legato alla vita quotidiana avvalendosi dei contenuti disciplinari.
  - Partecipare ad attività complesse quali, per esempio, progetti di lavoro, esperimenti, attività cooperative.

Griglia valutazione motivazione

[https://www.icbalabanoff.edu.it/attachments/article/62/Re\\_%20descrittori%20generali%20secondo%20quadrimestre.pdf](https://www.icbalabanoff.edu.it/attachments/article/62/Re_%20descrittori%20generali%20secondo%20quadrimestre.pdf)

# Demotivazione

Mancanza di intenzione e impegno ad agire

- **Accettazione del fallimento**

- **Rifiuta/evita il fallimento**

**Impotenza appresa:** aspettativa, basata su precedenti esperienze negative che portano a ritenere che tutti gli sforzi conducano al fallimento.

## Conseguenze

- Impatto sulla sfera motivazionale (aspettativa di fallire),
- Impatto sulla sfera cognitivo (si privano della possibilità di migliorare)
- Impatto sulla sfera affettiva (ansia, apatia, stress)

Azione su:

- ▶ Sull'io
- ▶ Sul compito
- ▶ Sulla motivazione estrinseca
- ▶ Qualità delle relazioni
- ▶ Metodologia didattica: didattica per competenze, incentrata su nuclei tematici; strategie didattiche incentrate sul gioco; *Peer education*; Didattica laboratoriali; *Cooperative learning*

# Ambiente di apprendimento

*<< . .. Può essere inteso come luogo fisico o virtuale, uno spazio mentale e culturale, organizzativo ed emotivo/affettivo insieme (Loiero, 2008)*

*<< Un ambiente di apprendimento è un ambiente aperto e dinamico, nel senso che gli obiettivi sono una direzione più che un punto d'arrivo, i contenuti una risorsa flessibile a cui attingere, i tempi e gli spazi sono definiti in itinere>>*

Ambiente di apprendimento in “Scuole auto-organizzate verso ambienti di apprendimento innovativi”, Alberto F. De Toni e S. De Marchi, Rizzoli, 2018



# Caratteristiche di un ambiente di apprendimento

- Creare benessere
- Essere inclusivo
- Ispirarsi alla personalizzazione educativa
- Avvalersi del metodo induttivo
- Puntare sull'innovazione didattica e metodologica

Ambienti **on demand**

Ambienti **any where any time**



# Personalizzazione

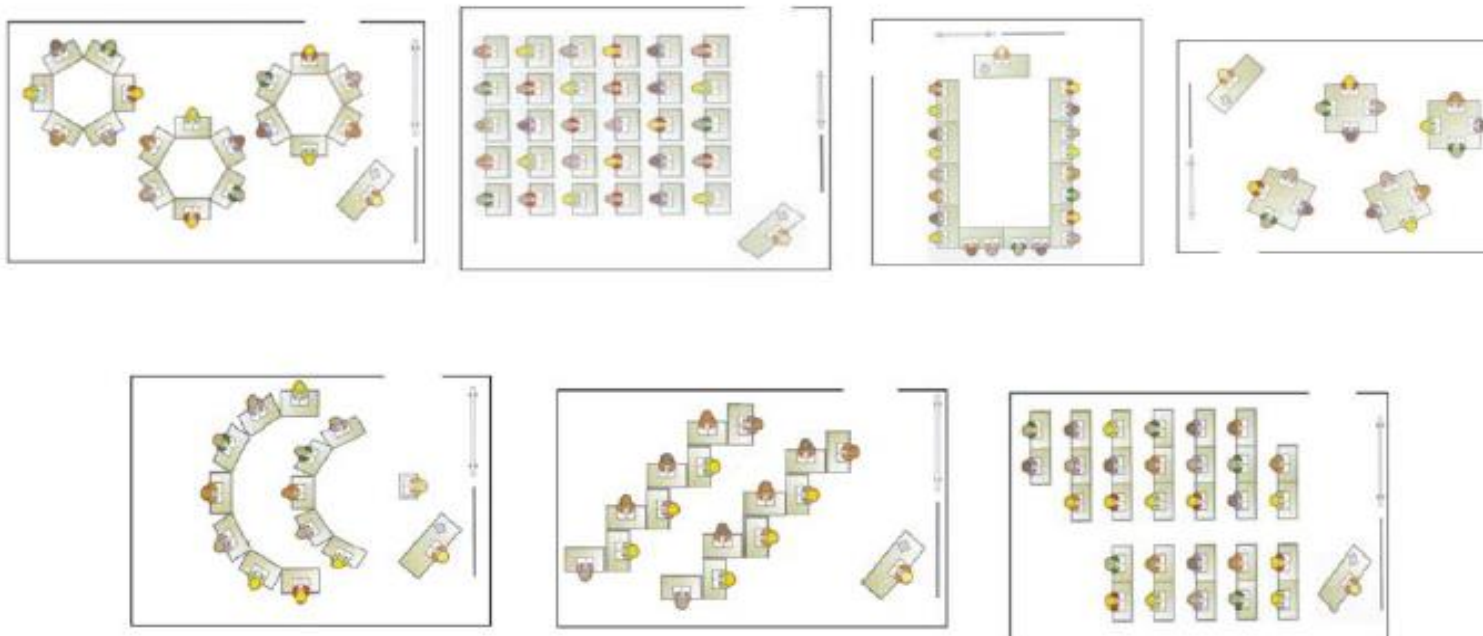
PERSONALIZZAZIONE ORGANIZZATIVA

PERSONALIZZAZIONE STRUTTURALE

PERSONALIZZAZIONE METODOLOGICA

# Esempi di setting d'aula

## Spazio: varie tipologie di organizzazione delle aule



# Le competenze del docente

UNESCO ICT

EUROPASS DIGITAL

DIGICOMP

SCUOLA VALORE

SCHOOL KIT. ISTRUZIONE

METODOLOGICHE

SOCIALI

DIDATTICHE

TECNOLOGICHE

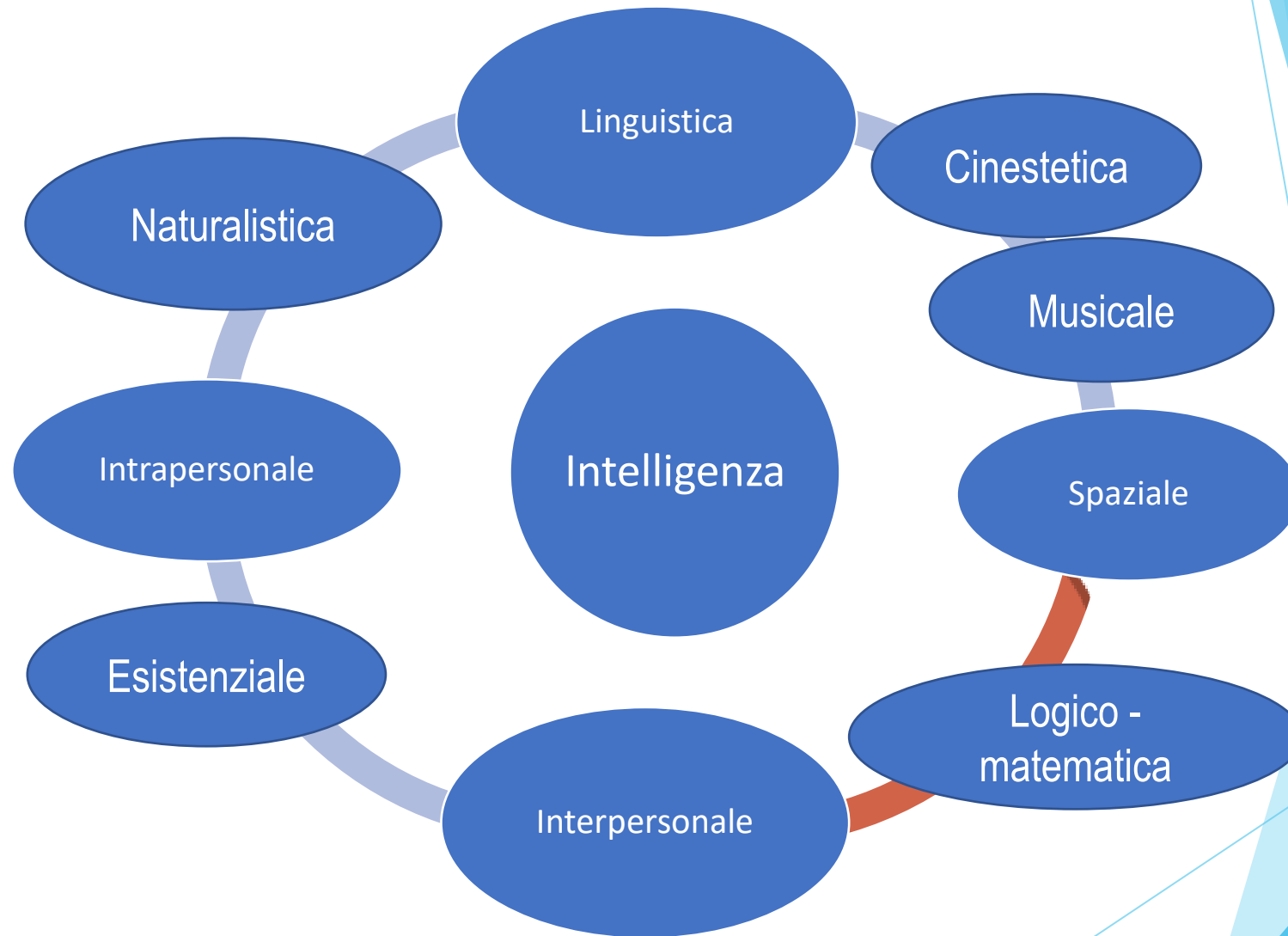
COMUNICATIVE

GESTIONALI

AMMINISTRATIVE

SAPER PADRONEGGIARE I SEGUENTI DOMINI :  
AFFETTIVO, COGNITIVO E COMPORTAMENTALE

# Formae mentis, Saggio sulla pluralità dell'intelligenza, H. Gardner



# Le competenze nel cooperative learning

## Saper lavorare in gruppo

Saper comunicare

Essere in grado di gestire i conflitti

Saper prendere decisioni

Saper pianificare

Saper realizzare quanto progettato

# Le competenze nel debate

## Migliorare le competenze espressive

Saper gestire il public speaking

Saper selezionare informazioni da fonti attendibili

Saper analizzare documenti

Sviluppare il pensiero critico

Saper rispettare i ruoli

Acquisire le competenze di cittadinanza e costituzione

Saper rispettare e accettare le opinioni altrui

# Le competenze nella classe capovolta

## Saper contestualizzare

Saper ricercare informazioni

Saper elaborare informazioni

Saper affrontare problemi multidimensionali

Saper comprendere

Saper applicare

Saper creare

Saper valutare



# Avanguardie educative

Nell'ambito di tre dimensioni fondamentali del fare scuola, Spazio, Tempo e Didattica, si sviluppano le **diverse idee innovative** del Movimento.

1. Aule laboratorio disciplinari
2. Uso flessibile del tempo (Compattazione)
3. Bocciato con credito
4. Compattazione del calendario scolastico
5. TEAL (tecnologie per l'apprendimento attivo)
6. Integrazione CDD/Libri di testo
7. Spaced Learning (Apprendimento intervallato)
8. ICT LAB
9. Flipped classroom (La classe capovolta)
10. Didattica per scenari dentro/fuori la scuola

<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative>

# Avanguardie educative 2

11. Debate (argomentare e dibattere)
12. Dentro/fuori la Scuola
13. Apprendimento differenziato
14. Oltre le discipline
15. Apprendimento autonomo e tutoring
16. Dentro/fuori – Service learning
17. MLTV: rendere visibili pensiero e apprendimento
18. Dialogo euristico
19. Outdoor education
20. Laboratori del sapere
21. Prestito professionale

# Il manifesto delle Avanguardie educative

## **I sette orizzonti di Avanguardie educative per:**

- 1) Trasformare il modello trasmissivo della scuola
- 2) Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare
- 3) Creare nuovi spazi per l'apprendimento
- 4) Riorganizzare il tempo del fare scuola
- 5) Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza
- 6) Investire sul “capitale umano” ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda, ecc.)
- 7) Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile

# Proporre una metodologia diversa su misura

- Età
- Modalità di apprendimento
- Caratteristiche personali
- Abilità possedute
- Numero degli alunni
- Tipologia di scuola
- Natura dell'attività da svolgere
- Sviluppare lo spirito d'osservazione, di descrizione e di immaginazione
- Acquisire i linguaggi specifici dei mezzi di comunicazione audiovisiva e multimediale con creatività e responsabilità
- Creare immagini creative per la narrazione multimediale
- Utilizzare la tecnologia informatica secondo finalità educativo-didattiche dei campi di esperienza; favorire lo sviluppo di un atteggiamento attivo, consapevole e critico nei confronti delle nuove tecnologie

# Metodologie didattiche e ambienti di apprendimento (1)

- Didattica laboratoriale
- *Problem solving*
- *Storytelling*
- *Cooperative learning*
- *Peer education*
- *Writing and reading*
- Didattica integrata
- Didattica per scenari
- Flipped classroom
- Aule disciplinari
- *Circle time*
- *Debate*

# Metodologie didattiche e ambienti di apprendimento (2)

- EAS
- IBSE
- Jigsaw
- *Micro learning*
- *Project based learning*
- Scuola scomposta
- *Service learning*
- STEM
- STEAM
- TEAL
- *Tinkering*

# Strategie didattiche (1)

- Lavori individuali
- Interventi individualizzanti
- Lavori di gruppo
- Ricerche guidate
- Attività progettuali
- Esercizi differenziati
- Partecipazione a concorsi
- Attività laboratoriali in classe o all'esterno
- Attività di recupero
- Attività di consolidamento
- Attività di sviluppo

# Strategie didattiche (2)

- Iniziative di sostegno
- Visite e viaggi d'istruzione
- Visite aziendali
- Interventi di esperti su specifici argomenti
- Partecipazione a cineforum, spettacoli, manifestazioni sportive
- Racconti
- Interviste
- Guardare film
- Giochi didattici



# Teorie motivazionali

- ▶ Approccio comportamentale
- ▶ Approccio umanistico
- ▶ Approccio cognitivo
- ▶ Approccio socio - cognitivo
- ▶ Approccio socio - culturale

# Approccio comportamentale - Skinner

- ▶ Motivazione estrinseca
- ▶ Influenzata da rinforzi, ricompense, incentivi e punizioni
- ▶ Assegnare voti, note di demerito

# Approccio umanistico, Maslow 1954, 1968

Motivazione intrinseca

Scala dei bisogni

La carenza di un oggetto desiderato orienta un comportamento per raggiungere e/o soddisfare un bisogno.

I bisogni (7) sono collocati in scala gerarchica: piramide

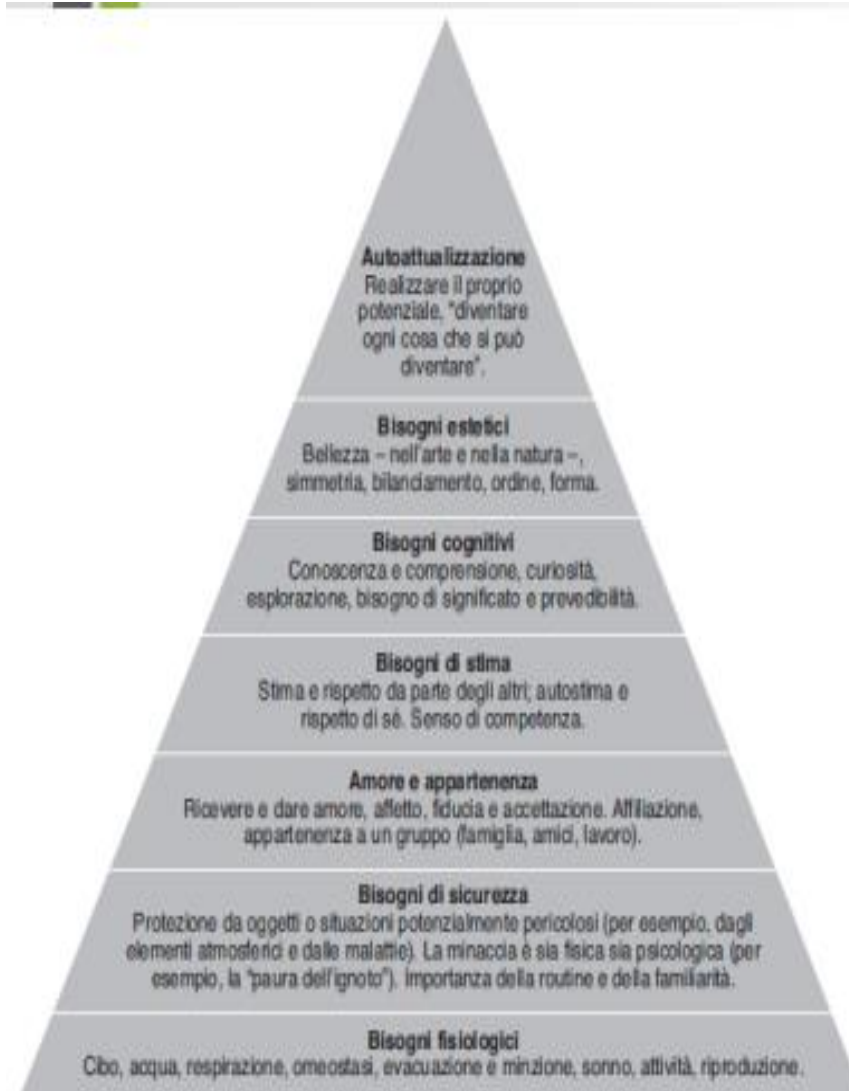
4 bisogni base (deficiency needs): quando sono soddisfatti la motivazione diminuisce)

Bisogni fisiologici, di sicurezza, di amore, di appartenenza, di riconoscimento o stima

4 bisogni esistenziali o bisogni di crescita: quando sono soddisfatti la motivazione aumenta.

Bisogni cognitivi, estetici, di autorealizzazione

# Scala dei bisogni di Maslow



# Approccio umanistico, McClelland (1961)

## Bisogno di riuscire

Individua 3 motivazioni senza rapporto gerarchico e di subordinazione - in equilibrio tra loro

**Potere** - Autonomia (controllo della propria vita)

**Affiliazione** - Relazione (desiderio di stabilire relazioni e legami emotivi)

**Successo** - Competenza (dimostrare padronanza nell'esecuzione di un compito)

## Approccio umanistico, McClelland (1961)

- ▶ **MOTIVAZIONE AL POTERE:** (e all'evitamento della dipendenza).

È la spinta a influenzare le persone e a modificare le situazioni secondo le proprie intenzioni. Le persone in cui prevale questo bisogno desiderano esercitare un forte impatto sugli altri, sulle decisioni, sulle procedure

- ▶ **MOTIVAZIONE ALL'AFFILIAZIONE:** (e all'evitamento dell'isolamento).

È l'orientamento a creare un'ampia e densa rete di legami sociali con gli altri. Si desidera costruire e sviluppare relazioni confidenziali e supportive.

- ▶ **MOTIVAZIONE AL SUCCESSO:** (e all'evitamento del fallimento).

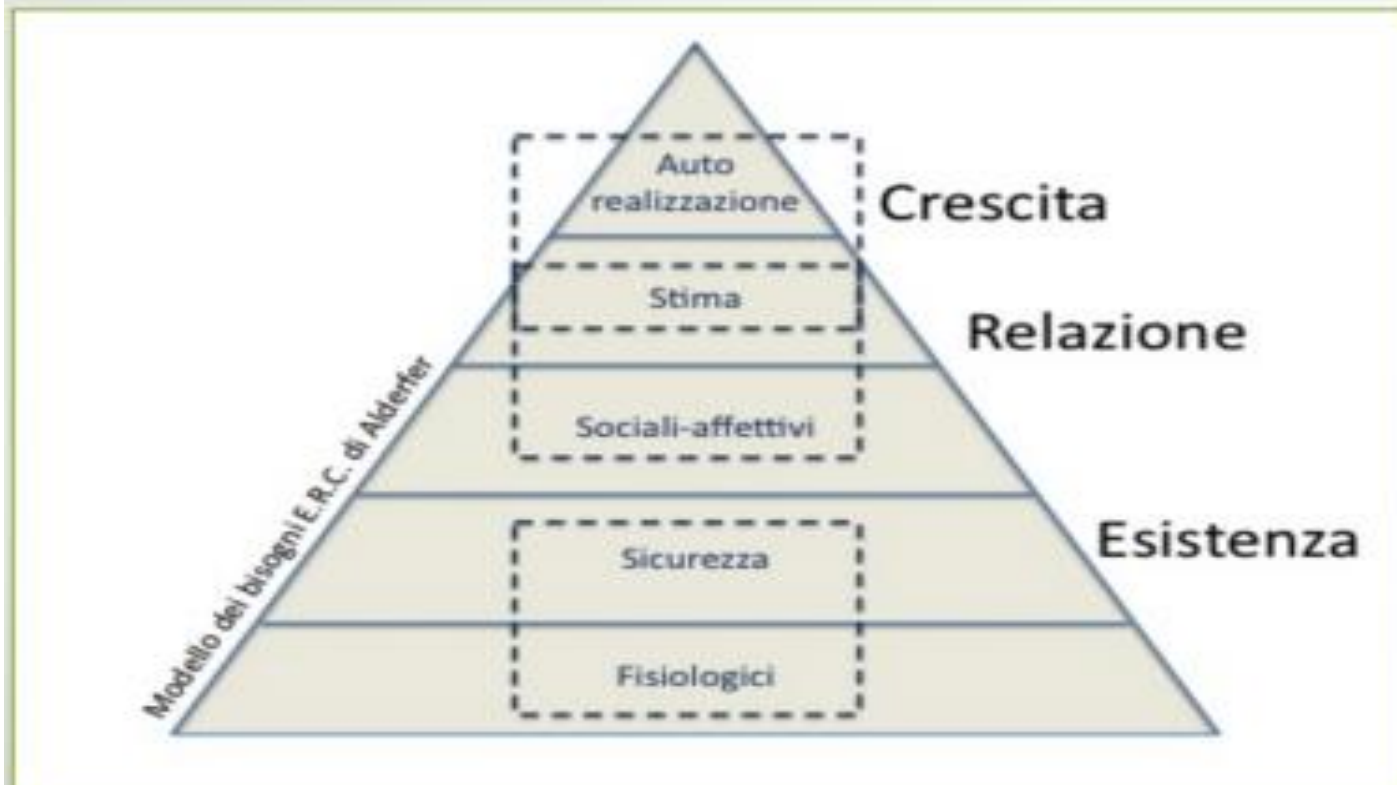
È il desiderio di raggiungere le mete desiderate, realizzare le proprie capacità, e migliorare le proprie prestazioni. Per chi è motivato in tale direzione, il raggiungimento delle mete è importante al di là delle ricompense che lo accompagnano

# Approccio umanistico, Alderfer 1972 - Modello ERG

## 3 BISOGNI

- ▶ **BISOGNI DI ASSISTENZA:** le persone sono orientate a soddisfare tutte quelle necessità che comprendono fattori biologici e di sicurezza, mantenimento della salute, disponibilità di denaro, godimento di benefici materiali
- ▶ **BISOGNI DI RELAZIONE:** comprendere l'essere riconosciuto, compreso, accettato, amato. È lo sviluppo di atteggiamenti, sentimenti e pensieri comuni rispetto altri gruppi sociali ai quali si appartiene
- ▶ **BISOGNI DI CRESCITA:** coinvolgono il desiderio di autostima e di autorealizzazione e fanno riferimento alla necessità di possedere strumenti concettuali e materiali per interpretare gli eventi a cui si assiste e intervenire sull'ambiente in cui si vive, utilizzando le capacità possedute e sviluppandone continuamente di nuove

# Il Modello "ERG"





# Approccio umanistico, Sugarman, 1986

I 12 aspetti della persona realizzata:

1. Percezione accurata degli altri
2. Accettazione di sé e degli altri
3. Spontaneità
4. Capacità di porre l'attenzione sui problemi esterni al sé
5. Imparzialità
6. Autonomia e capacità di non essere soggetti alle pressioni del conformismo
7. Capacità di apprezzare ciò che è bello e buono
8. Capacità di vivere esperienze estreme con un'intensa partecipazione emotiva
9. Relazioni strette con poche persone
10. Rispetto per gli altri
11. Valori morali
12. Creatività

# Approccio socio - cognitivo, Locke 1968 - Teoria del goal setting

Potere motivante dello scopo/sfida

La motivazione è influenzata del feedback cioè dalla valutazione di dove si è e dove si vuole arrivare (effetto framing)

Definizione scopo (competenza da maturare).

Annotare gli obiettivi e spuntarli al conseguimento

Avvalersi dei compiti di realtà

La spinta motivazionale cambia in relazione al tipo di scopo prefisso e difficoltà insita.

Promuove la creazione di nuove strategie se le vecchie falliscono

Dirige l'attenzione verso il compito e allontana il pensiero dalle distrazioni

Incrementa il livello di difficoltà e le scadenze

# Approccio socioculturale (Vygotskij)

Ambiente di apprendimento

Incoraggia:

- l'apprendimento collaborativo
- l'aiuto reciproco
- l'apprendimento cooperativo
- l'apprendimento tra pari
- l'apprendimento cognitivo

Lo sviluppo cognitivo del bambino avviene attraverso la partecipazione all'attività sociale (Rogoff, 2003)

Azioni socialmente orientate

Richiesta d'aiuto

Consultazione/ Scambio di informazioni tra pari

Il parte  
Esplora le risorse e scegline una per  
progettare uno scenario di apprendimento  
motivante

# Scuola primo ciclo

<https://youtu.be/W-R5oXaqs0U> 6 minuti Centro Loris Malaguzzi

[https://youtu.be/5Mezf\\_eGn30](https://youtu.be/5Mezf_eGn30) Recalcati, i libri come corpi erotici  
20 minuti

# Game - based Learning

Per *gamificazione* si intende l'applicazione del gioco a situazioni non ludiche per favorire l'interesse attivo degli utenti e il loro coinvolgimento e incoraggiare lo svolgimento di un'attività o l'acquisizione di un comportamento. Basandosi sulla sfida è altamente motivante

*Serious games* nella didattica

Montessori 2.0 – Riabilitazione cognitiva – Medicina per apprendere comportamenti nella gestione di malattie croniche (diabete)

<https://www.academy.alimentarium.org/en/learn-play/academy/explore>

<https://www.alimentarium.org/en/games>

<https://takodojo.com/> Diabete

<https://playandlearnitalia.com/>

<https://wearemuesli.it/it/our-games/>

<http://www.renovatioquest.it/> Matematica

# Coding

Il *coding* è una metodologia trasversale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete anche se, piuttosto soventemente, il termine si riferisce alla programmazione informatica, elettronica e robotica.

<https://www.invalsiopen.it/coding-scuola-pensiero-computazionale/>

Fare *coding* significa risolvere algoritmi attraverso il pensiero computazionale. Il pensiero computazionale secondo le “*Indicazioni nazionali e Nuovi scenari del 2018*” nel capitolo 5.4 è: << *il processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. L'educazione ad **agire consapevolmente** tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee*>>.

[https://www.icedanti.edu.it/sito/images/Indicazioni\\_nazionali\\_e\\_nuovi\\_scenari.pdf](https://www.icedanti.edu.it/sito/images/Indicazioni_nazionali_e_nuovi_scenari.pdf)

<https://scratch.mit.edu/>

<https://www.scratchjr.org/>

<https://bebras.it/https://www.minecraft.net/it-it>

<https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/>

<https://youtu.be/ohjll0aMWCQ> Tutorial chatter kids

<https://fantavolando.it/come-progettare-attivita-creative-per-sviluppare-le-competenze/>

<https://fantavolando.it/poesie-per-pasqua/>

# Risorse web per il Coding unplugged

<https://www.csunplugged.org/en/>

<http://coderkids.it/>

<https://codemooc.org/codyroby/>

<http://www.famigliattiva.org/codyroby/>.

PixelArt è possibile fare coding attraverso una sequenza di comandi che ti permettono di disegnare e colorare

<https://www.freepik.com/free-photos-vectors/pixel-art>

<https://www.pixilart.com/draw>

<https://makepixelart.com/>



# Valutare

## COSA?

IL PROCESSO

IL SISTEMA

IL PRODOTTO

## COME ?

EDUCATIVO

PREDITTIVO

AUTOVALUTATIVO

CENTRATO SULLO STUDENTE

MOTIVANTE

ADERENTE AL MONDO REALE

## CON COSA ?

# Soft skills

AUTONOMIA

FIDUCIA IN SE STESSI

FLESSIBILITA'/ADATTABILITA'

RESISTENZA ALLO STRESS

PRECISIONE

ATTENZIONE AL PARTICOLARE

CAPACITA' COMUNICATIVA

SPIRITO D'INIZIATIVA

CAPACITA' DI PIANIFICARE

CAPACITA' DI ORGANIZZARE

SAPER APPRENDERE IN MODO AUTONOMO

AUTOSTIMA

CONSAPEVOLEZZA

CAPACITA' DI GESTIRE IL TEMPO E LE RISORSE

# Competenze chiave UE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE -UE 2006	COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE – UE 2018
COMUNICARE IN MADRE LINGUA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMUNICARE IN LINGUA STRANIERA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZA DIGITALE
IMPARARE A IMPARARE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

# Competenze di cittadinanza

Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo d'istruzione DM 139  
DEL 22 AGOSTO 2007

## IMPARARE AD IMPARARE

PROGETTARE

COMUNICARE

COLLABORARE E PARTECIPARE

AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

RISOLVERE PROBLEMI

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

# Le competenze del XXI secolo, World Economic forum)

ALFABETIZZAZIONE LETTERARIA

ALFABETIZZAZIONE NUMERICA

ALFABETIZZAZIONE SCIENTIFICA

ALFABETIZZAZIONE ALLE ICT

ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA

ALFABETIZZAZIONE CULTURALE E CIVICA

PENSIERO CRITICO/PROBLEM SOLVING

CREATIVITA'

COMUNICAZIONE

COLLABORAZIONE

CURIOSITA'

INIZIATIVA

PERSEVERANZA

FLESSIBILITA'

LEADERSHIP

CONSAPEVOLEZZA SOCIALE E CULTURALE

# Indicazioni nazionali infanzia e primo ciclo, 2012

## Indicazioni e nuovi scenari, 2018

### COSTRUZIONE ATTIVA DELLA CONOSCENZA

APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO

DIDATTICA LABORATORIALE

PERSONALIZZAZIONE/INDIVIDUALIZZAZIONE

DARE VALORE ALL'ESPERIENZA

# Rubrica di valutazione

“La rubrica consiste in una scala di **punteggi** prefissati e in una **lista di criteri** che descrivono le caratteristiche di ogni punteggio della scala”. Mc. Tighe e Ferrara (1996)