

ISS “FIANI-LECCISOTTI” TORREMAGGIORE

Materiale informativo ad uso interno

Ambiente di apprendimento

(sezione del RAV: Processi, Pratiche educative e didattiche. E' presente nel Piano di Miglioramento 2017/18 con il seguente obiettivo: diffondere le metodologie didattiche innovative)

Ambiente di apprendimento è spesso utilizzato per designare un vero e proprio “ambiente” fisico, una più efficace organizzazione degli spazi scolastici ovvero l’insieme delle risorse logistiche, tecniche e didattiche che caratterizzano l’ambiente-scuola. Questa espressione si sviluppa all’interno dell’epistemologia costruttivista per designare un contesto di insegnamento e di apprendimento che rompe con le teorie e con le pratiche che caratterizzano la didattica tradizionale, dove l’insegnante realizza la sua attività sulla base di un programma ben strutturato e gli studenti “seguono”, ripetono e rispondono a domande volte a una loro valutazione.

Ognuno di noi vive in un proprio ambiente (fisico, culturale, sociale) e cerca di attribuirgli un significato personale. Per far questo esplora l’ambiente nei molteplici aspetti, fa uso di numerose risorse, s’inserisce in relazioni già stabilite e ne attiva di nuove con lo scopo di correlarsi efficacemente con l’ambiente stesso, di soddisfare i propri bisogni. Quindi, la metafora di “ambiente” designa un contesto in cui l’apprendimento venga attivato, supportato e costruito e in cui ciascuno sia in grado di attribuire al proprio processo di conoscenza un significato, personale ma socialmente e culturalmente mediato. La condizione prima perché sia possibile generare un apprendimento con queste caratteristiche è che l’ambiente sia ricco di risorse e che a ciascuno sia data la possibilità di attraversarlo in modo non vincolato da una strutturazione didattica rigida: questa è la prima caratteristica di un apprendimento centrato su chi apprende (learner-centred).

Per sintetizzare, dunque, un ambiente d'apprendimento è composto dal soggetto che apprende e dal "luogo" in cui esso agisce, usa strumenti, raccoglie e interpreta informazioni, interagisce con altre persone. Di “ambienti di apprendimento” (*learner centred o problem solving oriented*) ne sono stati concepiti e sviluppati numerosi che si differenziano per la focalizzazione concettuale (ad esempio, alcuni rendono operativa la flessibilità cognitiva, altri l’apprendimento situato), ma che condividono tutti lo stesso insieme di principi epistemologici: l’apprendimento non è un processo trasmissivo, ma una pratica intenzionale, premeditata, attiva, cosciente, costruttiva, che comprende attività reciproche di azione e riflessione.

Quindi l’ambiente di apprendimento rappresenta un sistema dinamico, aperto, in cui le persone che apprendono hanno la possibilità di vivere una vera e propria “esperienza di apprendimento”; esso è ricco e ridondante di risorse per poter essere funzionale alle differenti situazioni reali in cui si svilupperà il processo formativo, determinato dai sistemi personali di conoscenza che caratterizzano ciascun allievo. Gli “obiettivi di apprendimento” rappresentano, in questa prospettiva, più la direzione del percorso che la meta da raggiungere. I contenuti non sono pre-strutturati e sono presentati da una pluralità di prospettive; non tutti devono essere appresi ma rappresentano una “banca dati” cui attingere al bisogno.

Come funzionano gli “ambienti di apprendimento”?

Organizzare contesti di insegnamento e di apprendimento improntati alla logica degli ambienti di apprendimento significa ritenere che la conoscenza si “costruisce” e non si “trasmette”:

- la costruzione di conoscenza avviene attraverso l’attività ed è “inserita” nell’attività stessa;
- la conoscenza è ancorata nel contesto in cui le attività si sviluppano ed è da questo indirizzata;
- il significato si sviluppa nella mente di chi conosce e nelle sue relazioni con il contesto;
- la costruzione di significato è indotta da un problema, da una domanda e richiede lo sviluppo della padronanza di quel problema;
- un problema può essere affrontato da molteplici prospettive;
- la costruzione di conoscenza richiede articolazione, espressione e rappresentazione di cosa si sta apprendendo, del significato che si sta costruendo;
- la costruzione di significato deve essere condivisa con altri.

La natura del processo di costruzione di conoscenza richiede che la persona che vi si impegna abbia la possibilità di agire in un contesto complesso, ricco di opportunità, di stimoli, di risorse: «un luogo dove le persone possono lavorare assieme e supportarsi l’un l’altro mentre usano una varietà di strumenti e di risorse informative nel loro compito di conseguire gli obiettivi di apprendimento e di risolvere problemi».

In un “ambiente di apprendimento” a chi apprende viene data la possibilità di:

- determinare i propri obiettivi di apprendimento;
- scegliere le attività da svolgere;
- accedere a risorse informative ed a strumenti;
- lavorare con supporto e guida.

In un “ambiente di apprendimento” autentico il formatore è chiamato a svolgere il ruolo di allenatore (coach) e di facilitatore; in esso infatti l’apprendimento è sostenuto, ma non controllato e diretto, in esso «**l’apprendimento è stimolato e supportato**». Gli allievi, dunque, possono determinare i propri obiettivi di apprendimento, scegliere le attività da svolgere, hanno accesso a risorse informative (libri, courseware, video...) e a strumenti (word processor, e-mail, motori di ricerca, ecc.), possono lavorare con un supporto e una guida.

La natura di un “ambiente di apprendimento” implica che, inizialmente, non venga completamente definito ed “impacchettato”: se l’allievo deve godere di una certa libertà di scelta, un certo livello di incertezza e di non-controllo deve essere messo nel conto. Infatti, chi apprende è la persona migliore a decidere cosa sia significativo per lui. Avere un ambiente di apprendimento libero da costrizioni di tempo e di spazio è fondamentale per costruire e condividere conoscenza. Perché un simile contesto non sia caotico (anche se tale potrebbe apparire all’esterno e a chi studia), è necessario che *chi governa il processo sia continuamente presente alle dinamiche*, come in un perenne stato di allerta, per evitare che il tutto precipiti nel caos e imploda, perché non ben progettato e supportato.

Compito di chi progetta “ambienti di apprendimento” dovrebbe essere quello di creare le condizioni per attivare e supportare un ciclo di attività cognitive che iniziano con la raccolta, registrazione e analisi di dati, proseguono con la formulazione e la verifica di ipotesi nonché la riflessione sui propri livelli di comprensione e di apprendimento, per concludersi con la costruzione di senso personale delle informazioni, che è la dimostrazione di un apprendimento autentico.

Ambiente di apprendimento (luogo fisico)

Luogo mentale (tipologie e caratterizzazione del compito, azioni richieste, tipo di valutazione, scaffolding=ponteggio: aiuto del docente all'alunno)

Clima emotivo: come facilitare, guidare, accompagnare gli allievi nelle costruzioni dei loro saperi.

Studente: azioni efficaci

- Cerca di gerarchizzare i concetti di apprendere: importanti/ meno importanti ;
- Passa all'argomento successivo solo se quello che ha appena studiato gli è sufficientemente chiaro;
- Durante lo studio, mette in atto strategie per controllare la propria comprensione dei contenuti;
- Durante lo studio, mette in atto strategie per estrarre i significati dei testi , classificarli, trovare esempi, identificare differenze e analogie con altri concetti conosciuti;
- Esprime i propri dubbi al docente e ai compagni e chiede di avere un feedback.

Docente: azioni efficaci

- Rende chiari fin da subito gli obiettivi che gli studenti dovranno raggiungere;
- Usa tecniche per catturare l'attenzione;
- Fornisce spunti per riconoscere le molteplici situazioni cui i contenuti appresi possono essere applicati;
- Propone momenti di pratica in cui gli studenti debbano applicare le proprie rappresentazioni anche a problemi nuovi;
- Usa gli allievi più pratici e bravi come risorsa per aiutare quelli in difficoltà;
- Propone attività di gruppo strutturate (obiettivi, strategie, preparazione preliminare del gruppo).
- Ripropone frequentemente gli obiettivi e i contenuti dell'apprendimento.

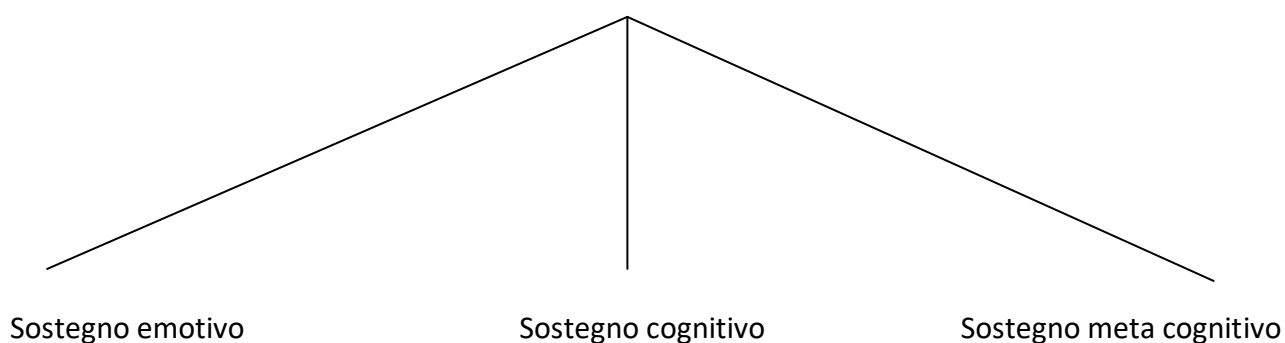
Il Jigsaw

Responsabilizza gli studenti rispetto ai loro apprendimenti e quelli dei compagni, attiva la motivazione con il gruppo cooperativo.

Divisi in gruppi, gli alunni studiano una parte dell'argomento assegnato al gruppo, poi si riuniscono con gli "esperti" che hanno studiato la stessa parte e infine ritornano nel gruppo di appartenenza per condividere le conoscenze.

Alla fine viene data una prova individuale comprensiva di tutto l'argomento.

Lo scaffolding (ponteggio)



Modellamento: l'esperto esegue il compito – l'apprendista lo osserva

Allenamento: l'apprendista ripete ciò che fa l'esperto

Assistenza: l'apprendista prova ad eseguire il compito

Allontanamento: l'esperto apporta solo qualche suggerimento e l'apprendista esegue autonomamente

(a cura del Nucleo Interno di Valutazione ISS "Fiani-Leccisotti")