

Problem based learning, Cooperative learning e Service learning. Tratti comuni e differenziazioni

Luca Dordit

Re.Na.I.A. Progetto Tripla A: Ambienti di Apprendimento degli Alberghieri
Abano Terme, 28/09/2018

Ambiente di apprendimento centrato sullo studente – Ripresa dei concetti chiave

- Il concetto emerge in campo educativo nell'ambito del **paradigma socio-costruttivista dell'apprendimento**, come risultato dell'interazione tra soggetto e ambiente (già precedentemente in Piaget, Vygotskij).
- **Assunti comuni ai molteplici orientamenti**: la conoscenza ha carattere **attivo, contestuale e sociale**. L'apprendimento è un processo di riorganizzazione consapevole dell'esperienza del soggetto in cui la conoscenza non si trasmette ma si costruisce grazie a un'attività, ancorata ad un contesto che le fornisce senso.
- **Slittamento dal *teaching al learning***: prima comparsa negli anni Ottanta per poi affermarsi negli anni Novanta. Posizione alternativa all'approccio di tipo trasmissivo, con capovolgimento del rapporto tra insegnamento e apprendimento.
- **Slittamento dalle *performances ai processi e contesti***: dalla centralità dei risultati, a quella dei processi che presiedono all'acquisizione di conoscenze e alla delineazione e predisposizione dei contesti di apprendimento autentico.
- **Tecnologie informatiche e digitali**: accompagnano e amplificano l'evoluzione degli ambienti di apprendimento, divenendo sempre più *precondizione* piuttosto che semplice strumento (rischio riduzionistico).

Ambienti di apprendimento student-centered:

“forniscono attività interattive e complementari che abilitano gli individui a far fronte a interessi e fabbisogni di apprendimento peculiari, ad applicarsi a livelli molteplici di complessità, ad approfondire la comprensione. (Hannafin & Land, 1997)

“facilitano l'apprendimento student- o self-directed, abilitando gli studenti ad affrontare problemi complessi, aperti, collegati con le pratiche, la cultura o i processi di un dominio del sapere”. (Jonassen e Land, 2000, 2012)

Nostra traduzione

Ambienti di apprendimento innovativi – Ripresa esempi

De Toni e De Marchi (2018)

- **Gli ambienti di apprendimento auto-organizzati** di Sugata Mitra (2005)
- **Apprendimento auto-organizzato on-line tra pari:** il Prolearn Network of Excellence di Scott (2009)
- **Un approccio 2.0 al peer tutoring:** il modello di Westera (2009)
- **L'i4 future learning environment** di Chang e Lee (2010)
- **Apprendimento emergente nella rete 2.0:** il modello di Williams (2011)
- Un ambiente di **apprendimento basato sui Social Network:** la ricerca di Casey e Evans (2011)
- L'ICT nell'apprendimento formale, non formale e informale: il framework delle **Creative Classroom** (Bocconi et al., 2014)
- Costruzione di **comunità di studenti per l'apprendimento in contesti non formali:** il modello di Boersma (2016)

Ambienti di apprendimento emergenti

- *Problem-based Learning*
- *Service Learning*
- *Cooperative Learning*
- *IBSE: Inquiry-based Science Education*
- *Design Thinking (Plattner et al., 2010)*
- *Apprendimento basato su compiti autentici*
- *Work-based Education (es. Ristorante didattico, Albergo didattico, etc.)*
- *Apprendistato cognitivo*

Problem-based Learning – Tratti qualificanti

Il Problem Based Learning (PBL) rappresenta una delle più diffuse metodologie formative in uso nei paesi anglosassoni. Consente di **operare simultaneamente in diversi ambiti (ad ampio spettro)**: nello sviluppo di **conoscenze a contenuto disciplinare**, di **abilità pratico-operative**, di **strategie di problem solving**.

Gli allievi infatti sono situati fin dall'inizio nel ruolo di chi deve **fronteggiare** una serie di **problemi non routinari, a basso livello di strutturazione**, assai simili a quelli presenti nel mondo reale. Tali problemi, non possedendo una soluzione predeterminata e proceduralizzabile a priori, richiedono, per essere portati a soluzione, **un'attività di indagine, di raccolta ed elaborazione di informazioni e di riflessione**, oltre ad un approccio basato sulle tecniche del problem solving.

In accordo con **Schmidt** (1983), il PBL costituisce un ambiente di apprendimento nel quale gli studenti possono:

- partire dalle **conoscenze preesistenti**
- confrontarsi con un **problema reale**
- integrare **conoscenze di base e specialistiche**
- in modo **autonomo** interagendo all'interno di un **piccolo gruppo** di lavoro

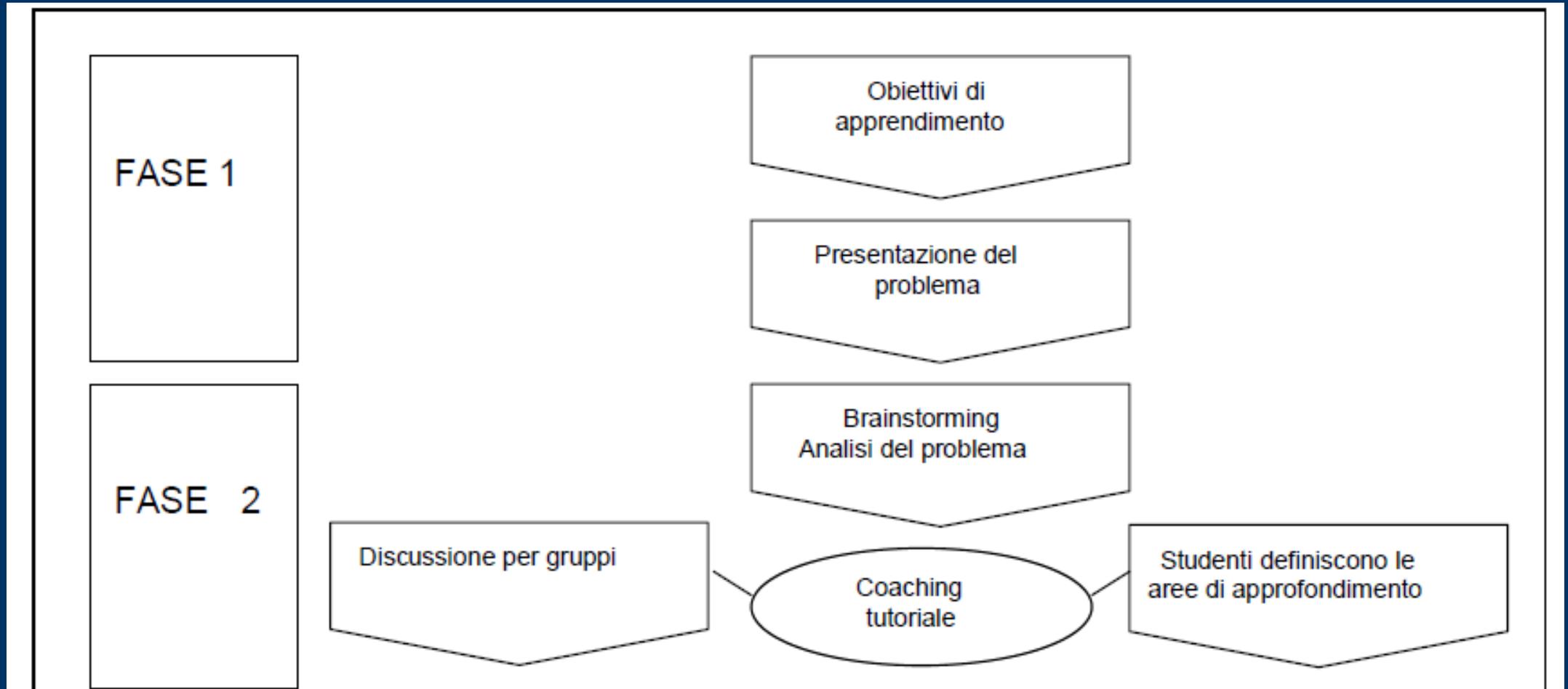
Problem-based Learning – Allestimento del setting: due processi complementari

Articolazione dell'ambiente di apprendimento	Coaching cognitivo
<p data-bbox="244 454 448 492">Il docente</p> <ul data-bbox="224 582 1406 1125" style="list-style-type: none"><li data-bbox="224 582 1406 811">• <u>descrive un problema a bassa strutturazione</u>, basato sugli obiettivi di apprendimento desiderati, sulle caratteristiche dei discenti, simulando situazioni problematiche proprie del mondo reale<li data-bbox="224 829 1406 1001">• sviluppa un primo abbozzo di eventi di apprendimento e di insegnamento sulla base dei <u>bisogni formativi degli allievi</u><li data-bbox="224 1019 1406 1125">• <u>analizza il campo di risorse essenziali al problema</u> e si adopera per renderle disponibili	<p data-bbox="1480 454 1717 492">Gli studenti</p> <ul data-bbox="1521 582 2181 753" style="list-style-type: none"><li data-bbox="1521 582 2181 753">• definiscono attivamente il <u>problema e alcune soluzioni</u> potenziali <p data-bbox="1480 829 1956 868">I docenti ed i formatori</p> <ul data-bbox="1521 958 2308 1129" style="list-style-type: none"><li data-bbox="1521 958 2308 1129">• supportano gli allievi nel rendere <u>espliciti e consapevoli i processi di apprendimento</u>

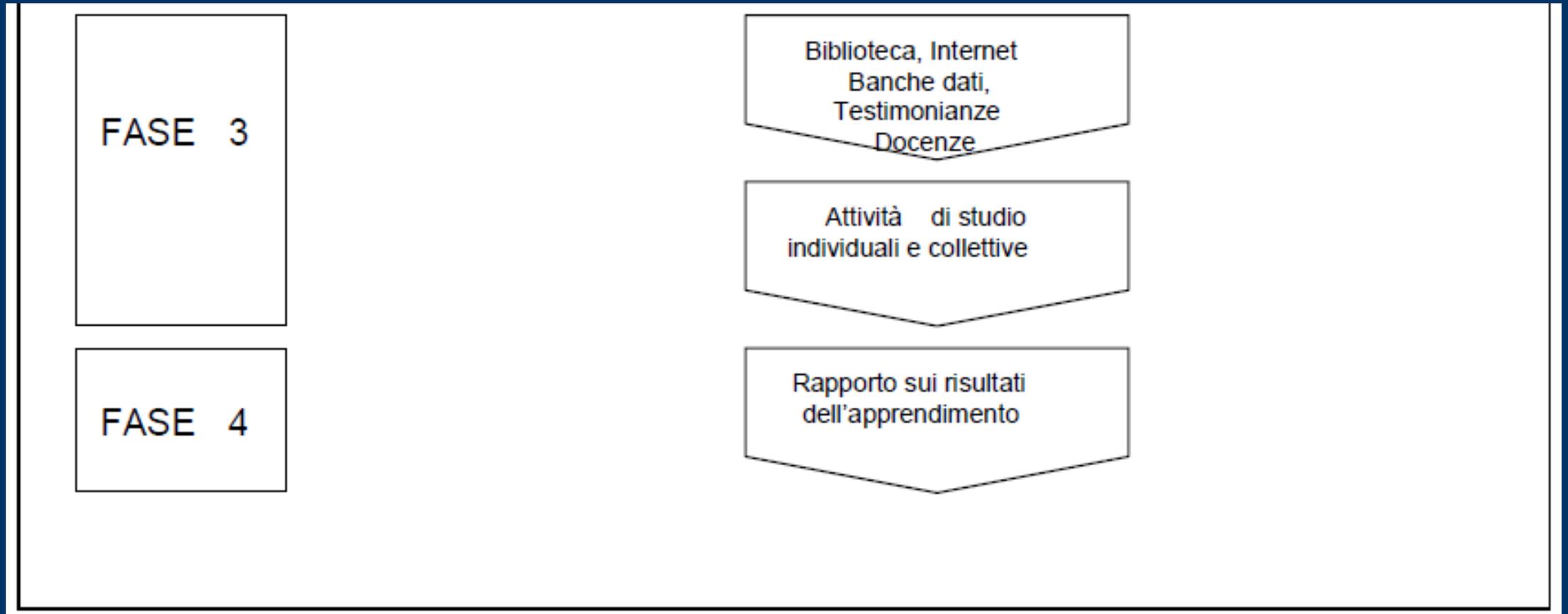
Problem-based Learning – Slittamento dei ruoli tradizionali

Docente	Studenti	Problema
<p>Docente nel ruolo di coach:</p> <ul style="list-style-type: none">• fa domande sul modo di definire e affrontare i problemi• monitora l'apprendimento• sonda e pone sfide agli allievi• coinvolge gli allievi• monitora e adatta i livelli di cambiamento• gestisce le dinamiche di gruppo• dà inizio al processo	<p>Studente come problem-solver attivo :</p> <ul style="list-style-type: none">• partecipante attivo• coinvolto e impegnato• costruttore di significati	<p>Problema come sfida iniziale e generatore della motivazione:</p> <ul style="list-style-type: none">• debolmente strutturato• fa appello al desiderio umano di soluzione/ stasis/armonia• struttura i bisogni e il contesto di apprendimento che ne consegue

Problem-based Learning - Fasi principali (1/2)



Problem-based Learning - Fasi principali (2/2)



Service Learning – Tratti qualificanti

Il Service Learning si propone di offrire opportunità di apprendimento mediante un **coinvolgimento attivo** degli studenti nei **progetti della comunità locale**, entro il quale possano trovare efficace luogo di sviluppo le **competenze previste nella programmazione didattica**.

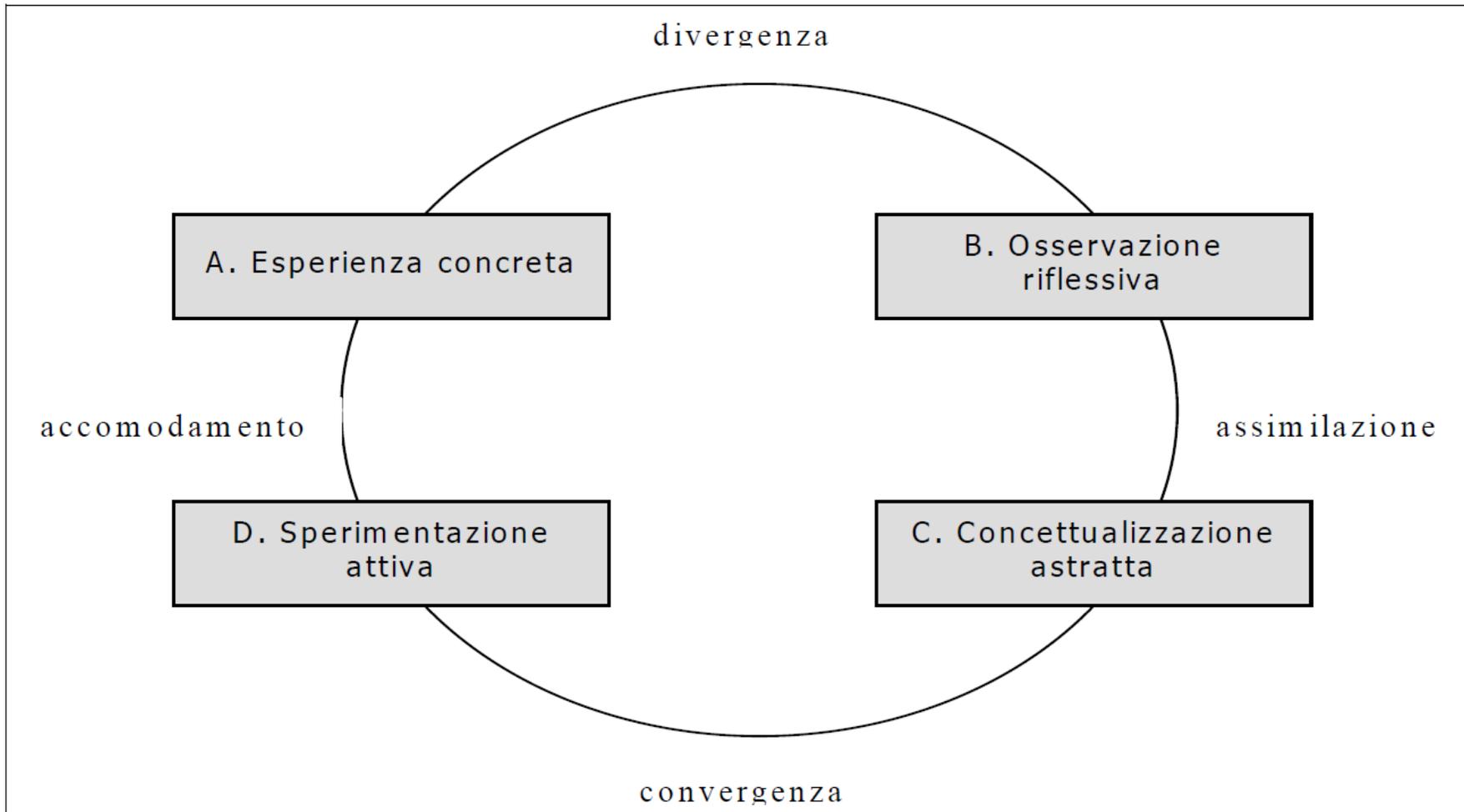
- Si caratterizza per essere un'esperienza formativa organizzata di tipo **immersivo**, all'interno di un **contesto di apprendimento reale, esterno alla scuola**;
- gli studenti partecipano ad un'attività formativa che si traduce in un **impegno concreto a favore della comunità** locale, intervenendo su alcune necessità specifiche;
- l'impegno diretto è accompagnato da una **riflessione sull'attività di servizio e sui suoi effetti** sia (a) sul problema affrontato, sia (b) sugli apprendimenti curricolari che (c) di educazione alla cittadinanza (solidarietà, responsabilità sociale, democrazia, coesione sociale, etc.).

Alcuni riferimenti utili

- *Teoria dell'apprendimento esperienziale di Kolb (1984)*
- *Freire (1973)*
- *Bringle and Hatcher (2009)*
- *L. Mortari (2017), Service Learning. Per un apprendimento responsabile, Franco Angeli (con testi di Salatin, Fiorin, Ubbiali).*

Service Learning – Ciclo dell'apprendimento esperienziale (Kolb)

Fasi dell'apprendimento dall'esperienza (D. Kolb)



Service Learning. Fasi-tipo di un progetto

- **Indagine** all'interno del contesto locale per individuare una **necessità concreta e significativa** espressa dalla comunità in cui è presente la scuola.
- **Pianificazione generale e programmazione dell'intervento** promosso dagli studenti.
- Integrazione dell'intervento nella **struttura curricolare** delle lezioni.
- **Riflessione degli studenti** sull'esperienza in corso in termini di: (a) **impatto sul problema** su cui si è inteso intervenire (dimensione sociale); (b) **sviluppo delle conoscenze, abilità e competenze** progressivamente acquisite (dimensione didattica), compresa **l'educazione alla cittadinanza**.
- **Riflessione** sul coinvolgimento della comunità.
- **Restituzione** dei risultati alla comunità.
- **Celebrazione e valorizzazione** dei risultati.

Cooperative Learning – Tratti qualificanti

L'apprendimento cooperativo è un ambiente di apprendimento basato **sull'interazione all'interno di un piccolo gruppo di allievi**, che **collaborano** allo scopo di raggiungere un **obiettivo comune**.

Si attribuisce una **funzione educativa e intenzionale ai piccoli gruppi**, di struttura prevalentemente **permanente ed eterogenea**, nei quali gli studenti operano insieme e si impegnano a portare al **massimo livello il proprio apprendimento e quello degli altri membri del gruppo**.

Le esperienze di apprendimento **imitano o simulano quanto accade nella vita reale**, mediante la **soluzione di problemi** posti dall'insegnante che prevedono sia attività individuali che responsabilità di gruppo.

Accanto all'acquisizione di abilità e conoscenze, forte enfasi è posta sulla **sperimentazione diretta di competenze sociali**.

Alcuni riferimenti utili

- *M. Comoglio (1997), Apprendere ed applicare il cooperative learning, LAS.*
- *D. W. Johnson, R. T. Johnson (1996), Apprendimento cooperativo in classe, Erickson.*
- *Y. Sharan, S. Sharan (1998), L'apprendimento in gruppi cooperativi, Erickson.*
- *D. Goleman (2007), Intelligenza sociale, Rizzoli.*

Cooperative Learning – Non ogni gruppo di lavoro genera cooperative learning

CRITERI IDENTIFICATIVI

- Interdipendenza positiva
- interazione faccia a faccia
- richiesta esplicita di utilizzare competenze sociali
- responsabilità individuale e di gruppo
- revisione metacognitiva del lavoro svolto
- eterogeneità dei gruppi
- equa partecipazione
- interazione simultanea
- realizzazione continua di artefatti o prodotti che dimostrino le padronanze conoscitive raggiunte
- classe interpretata come contesto di piccoli gruppi
- valutazione individuale e di gruppo

Elementi comuni e differenziazioni tra le metodologie

ELEMENTI COMUNI

- L'attività didattica risulta essere a tutti gli effetti **parte del programma (curricolare)**, coerente con i risultati di apprendimento attesi
- Presuppongono **un'attività di indagine** (preliminare / parallela alle attività) generatrice di **abilità «cognitive» supplementari**
- Contengono tutte una **componente di problem solving**, pur se variamente interpretata (problemi tratti da contesti reali / simulazioni)
- Sono orientate allo **sviluppo integrato** di competenze disciplinari e di **competenze sociali** (sempre più richieste nel mercato del lavoro)
- L'apprendimento avviene all'interno di un **contesto collaborativo**, luogo concreto di sperimentazione diretta e di progressiva acquisizione di **competenze sociali**

TRATTI PECULIARI

PBL

- *Centralità del problema come generatore principale del processo di apprendimento e della motivazione*

SERVICE LEARNING

- *Interazione con la comunità locale e sviluppo di competenze civiche*

COOPERATIVE LEARNING

- *Uso didattico dei piccoli gruppi e delle loro dinamiche per conseguire obiettivi cooperativi (entro il gruppo)*

