

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

1. LEARNING BY DOING

DEFINIZIONE: *apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.*

OBIETTIVI: *Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata.* **AZIONI**

IMPIEGATE: *Organizzare Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui il corsista persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze.*

FINALITA': *Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.*

RIFERIMENTI: <http://www.edscuola.it/archivio/didattica/learning.html>
http://www.centrolatenda.it/formazione/learning_by_doing.html
<http://www.kan.de/pdf/brief/ita/2002-1-Learning.pdf>
<http://www.ludonet.org/pagine/learning.html>

2. PROJECT WORK

DEFINIZIONE: *E' un progetto professionale realizzato in aula dai corsisti al termine di un ciclo di lezioni.*

OBIETTIVI: *Consolidare negli allievi competenze integrate di general management e favorire l'imprenditorialità, intesa come competenza manageriale e sociale.*

AZIONI IMPIEGATE: *Gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto dei docenti, sviluppano un progetto aziendale, applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite in aula ed esprimendo nuove potenzialità, nuove risorse e nuovi talenti.*

FINALITA': *Analisi ragionata di una data esperienza, in situazione di lavoro, volta all'individuazione di criticità e di punti di forza al fine di sviluppare le proprie competenze e di migliorare le proprie prestazioni lavorative.*

RIFERIMENTI: Pier Giovanni Bresciani e Daniele Callini (a cura di) Personalizzare e individualizzare. Strumenti di lavoro per la formazione

Franco Angeli, Milano 2004

3. BUSINESS GAME

DEFINIZIONE: *Gioco di simulazione dell'attività di marketing.*

OBIETTIVI: *Far sperimentare e comprendere il "come fare" attraverso l'approfondimento delle teorie, la discussione di gruppo e l'uso di esercitazioni. Raggiungere un elevato livello di realismo e di concretezza, che renda evidenti i collegamenti che esistono fra la definizione degli obiettivi, l'attività di decision making ed i risultati competitivi.*

AZIONI IMPIEGATE: *I corsisti saranno divisi in gruppi e opereranno tra di loro in concorrenza, su un mercato simulato. Dovranno prendere decisioni nelle aree marketing e vendite ed al termine di ogni simulazione virtuale i partecipanti riceveranno i risultati di tutti i gruppi operanti sul mercato.*

FINALITA': *Consente di rafforzare le capacità decisionali, incrementare le abilità gestionali, sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance.*

RIFERIMENTI: http://it.wikipedia.org/wiki/Business_game

4. ROLE PLAYING

DEFINIZIONE: *Gioco di ruolo.*

OBIETTIVI: *Far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.*

AZIONI IMPIEGATE: *In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di role playing, che si articola in quattro fasi:*

- Warming up: attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, ecc.), si crea un clima sereno e proficuo.*
- Azione: i corsisti sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni.*
- Cooling off: si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze.*
- Analisi: si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto.*

FINALITA': *Potenziare la creatività individuale*

RIFERIMENTI: Maurizio Castagna Role playing, autocasi ed esercitazioni psicosociali. Come insegnare comportamenti interpersonali Franco Angeli, Milano 2002

5. OUTDOOR TRAINING

DEFINIZIONE: *"Trasportarsi all'esterno", venir fuori.*

OBIETTIVI: *Sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali.*

AZIONI IMPIEGATE: *Dopo aver presentato al gruppo delle "sfide" (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, simulando un contesto lavorativo reale. L'obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani.*

FINALITA': *Affinare le strategie per imparare a risolvere problemi complessi utilizzando anche schemi operativi fuori dall'ordinario. Potenziare l'autostima e la conoscenza di sé.*

RIFERIMENTI: <http://www.outdoortraining.net/>

6. TEATRO D'IMPRESA

DEFINIZIONE: *Simulare un'attività teatrale in un contesto aziendale.*

OBIETTIVI: *Sviluppare la flessibilità mentale e la creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione all'altro, la capacità di leggere e di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo. Inoltre offrire ai partecipanti la possibilità di riflettere sui propri comportamenti, cosa generalmente difficile nell'apprendimento adulto.*

AZIONI IMPIEGATE: *Si cerca di realizzare un vero e proprio Match, creando un forte spirito di squadra e facendo vivere in modo molto intenso l'esperienza di poter superare le difficoltà di gruppo. Due squadre si sfidano improvvisando situazioni suggerite dal tutor, alla presenza di un arbitro che decide la durata e lo stile delle improvvisazioni. Altra forma più semplice prevede la selezione di brevi brani di letteratura, di brevi brani di testi di management e la lettura da parte degli attori. Tutti i testi sono selezionati sulla base dell'argomento da trattare.*

FINALITA': *Il TEATRO D'IMPRESA è innovativo perché attraverso le rappresentazioni relativizza e sdrammatizza i problemi, perché rassicura, indica le soluzioni e toglie le paure. Tutti si riconoscono nel problema da affrontare, sviluppando lo spirito collettivo.*

RIFERIMENTI: <http://www.castaspell.it/teatrodimpresa.php>
http://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_d'Impresa

7. BRAIN STORMING

DEFINIZIONE: *“ Tempesta nel cervello”.* Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate.

OBIETTIVI:

1. la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite
2. l' interazione fra le persone
3. l' interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro.

AZIONI IMPIEGATE: *Le azioni si possono così schematizzare:*

- la definizione e la scomposizione del problema
- l'identificazione degli interventi che richiedono un' analisi con risoluzioni di tipo creativo e quelli che richiedono interventi di tipo tradizionale
- la produzione delle nuove idee
- la decisione e la valutazione delle idee (per queste due ultime fasi i gruppi non devono superare le 6/10 unità e nel loro interno essere molto eterogenei)
- stesura di un verbale in cui le idee vengono valutate in termini di attuabilità, convenienza e compatibilità con l'azienda per cui si simula il lavoro.

FINALITA': *Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.*

RIFERIMENTI: http://www.nume.it/000025it_brainstorming.php
<http://it.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>

8. PROBLEM SOLVING

DEFINIZIONE: *L' insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.*

OBIETTIVI:

1. cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato.
2. trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.
3. anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti.

AZIONI IMPIEGATE: *Le azioni possono essere così schematizzate:*

- Focalizzare

- *creare un elenco di problemi*
- *selezionare*
- *verificare e definire il problema*
- *descrizione scritta del problema*
- *Analizzare*
 - *decidere cosa è necessario sapere*
 - *raccogliere i dati di riferimento*
 - *determinare i fattori rilevanti*
 - *elenco dei fattori critici*
- *Risolvere*
 - *generare soluzioni alternative*
 - *selezionare una soluzione*
 - *sviluppare un piano di attuazione*
 - *scelta della soluzione del problema*
 - *piano di attuazione*
- *Eeguire*
 - *impegnarsi al risultato aspettato*
 - *eseguire il piano*
 - *monitorare l'impatto durante l'implementazione*
 - *impegno organizzativo*
 - *completare il Piano*
 - *valutazione finale*

FINALITA': *Migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.*

RIFERIMENTI: http://it.wikipedia.org/wiki/Problem_solving

9. E- LEARNING

DEFINIZIONE: *L' E-LEARNING o teledidattica è un settore applicativo della tecnologia informatica, che utilizza il complesso delle tecnologie di internet (web, e-mail, FTP, IRC, streaming video, ecc...) per distribuire on-line contenuti didattici multimediali.*

OBIETTIVI: *Gli obiettivi dell' E- LEARNING rispecchiano le quattro principali caratteristiche della formazione on-line:*

- *Modularità: il materiale didattico deve essere composto da moduli didattici, chiamati anche Learning Object (LO), in modo che l'utente possa dedicare alla formazione brevi lassi di tempo (15/20 min.), personalizzando così tempi e modalità di approccio ai contenuti.*

- **Interattività:** *l'utente deve interagire con il materiale didattico, che deve rispondere efficacemente alle necessità motivazionali dell'interazione uomo-macchina.*
- **Esaustività:** *ogni LO deve rispondere ad un obiettivo formativo e portare l'utente al completamento di tale obiettivo.*
- **Interoperabilità:** *i materiali didattici devono essere predisposti per poter essere distribuiti su qualsiasi piattaforma tecnologica e per garantire la tracciabilità dell'azione formativa.*

AZIONI IMPIEGATE: *La componente base dell'E-LEARNING è la piattaforma tecnologica (Learning Management System o LSM) che gestisce la distribuzione e la fruizione della formazione. Tutte le informazioni sui corsi e gli utenti restano indicizzate nel database della piattaforma: questa caratteristica permette di accedere alla propria offerta formativa direttamente da qualsiasi computer collegato ad INTERNET. L'Aula virtuale è la metodologia didattica che permette l'interazione sincronica fra gli utenti; gli strumenti come le chat, le lavagne condivise e le videoconferenze, favoriscono la comunicazione immediata. Altre figure importanti sono il tutor e la comunità, spina dorsale della metodologia didattica.*

FINALITA': *Potenziare la formazione permanente degli utenti.*

RIFERIMENTI: <http://it.wikipedia.org/wiki/E-learning>

POSSIBILI CORSI SU TEMATICHE DIDATTICHE INNOVATIVE

Sviluppo di pagine interattive

Le tesine di ricerca rappresentano, per lo studente, uno strumento importante di sintesi delle conoscenze acquisite e di connessione tra le varie discipline. Il corso, quindi, si prefigge di fornire ai docenti delle scuole superiori gli strumenti necessari alla realizzazione di testi interattivi per la realizzazione di tesine e documenti multimediali.

Possibili contenuti:

- Sviluppo di documenti in formato html.
- Struttura e architettura di un testo interattivo.
- Utilizzo dei programmi Publisher, Micromedia Dreamweaver o simili per la creazione di pagine web.
- Esempio applicativo: realizzazione di un documento di ricerca interattivo interdisciplinare.

Didattica interattiva e Power Point

Il Corso sarà orientato allo studio approfondito degli strumenti di didattica con particolare riferimento all'uso del programma di presentazione 'Power Point'.

Possibili contenuti:

- Introduzione alla tecnica della presentazione con strumenti di supporto informatico.
- Il software Microsoft Power Point (o simili...): strumenti e potenzialità.
- Power Point finalizzato alla didattica.
- Strategie di comunicazione.

Innovazione tecnologica e attività di laboratorio

L'attività di laboratorio è un elemento importante per stabilire la continuità tra l'attività teorica e la sperimentazione pratica. Il Corso è, quindi, finalizzato all'apprendimento di strumenti innovativi al fine di potenziare i risultati delle attività di laboratorio.

Possibili contenuti:

- Programmi di simulazione e simulatori
- Contestualizzazione delle materie astratte mediante il supporto di pacchetti software per la didattica (fisica/chimica interattiva, corsi di lingua interattivi, SW per la matematica etc.)

- Le attività in rete e modalità di interazione alunno-docente (Presentazione di test in rete durante la lezione con discussione immediata dei risultati)
- Interfaccia grafica sistemi SCADA per la gestione di laboratori.

Teoria e Tecnologia della Comunicazione

Il Corso sarà orientato all'approfondimento dei processi di cambiamento prodotti dalle nuove tecnologie della comunicazione (ICT, Information & Communication Technologies).

Possibili contenuti:

- Applicazioni delle nuove tecnologie della comunicazione nell'ambito della scuola, dell'università, della formazione, del lavoro.
- Implementazione delle nuove tecnologie della comunicazione all'interno dei processi di cambiamento e di gestione della conoscenza.
- Gestione della conoscenza via-computer, interazione uomo-macchina, la progettazione di infrastrutture cognitive via-computer, Internet e 'presenza on-line'.
- Processi di cambiamento a livello individuale e sociale che nascono dall'interazione con i nuovi media comunicativi.

Insegnamento finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro

Il corso si pone l'obiettivo di fornire gli strumenti adatti agli insegnanti delle scuole superiori per aiutare gli alunni delle scuole superiori alla valorizzazione della professionalità.

Possibili contenuti:

- Introduzione alle modalità di orientamento al mondo post-diploma con particolare riferimento alla navigazione in rete.
- Utilizzo del word e presentazione del curriculum vitae.