

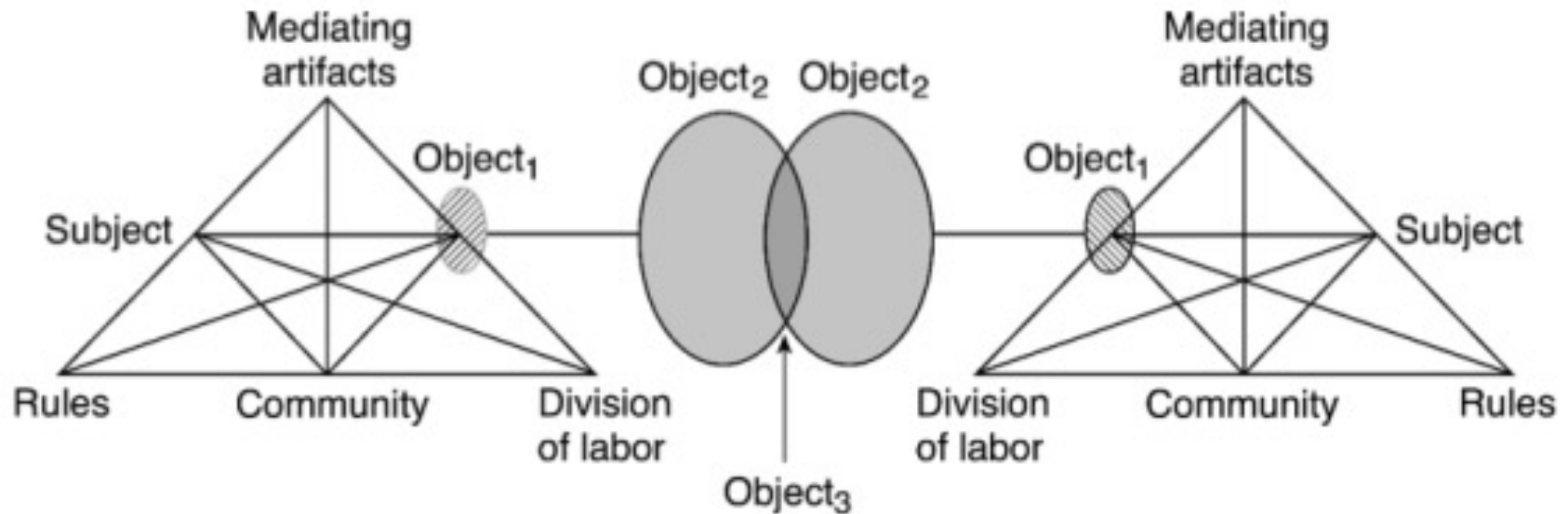
La co-progettazione in ambito scolastico: peer to peer per la valorizzazione delle Life Skill

Stefano Bonometti

Università dell'Insubria



Co-costruire le nuove conoscenze



Rai 1



Effetto Pigmalione

L'effetto Pigmalione, anche noto come effetto Rosenthal, si riferisce alla tendenza delle aspettative di una persona nei confronti di un'altra a influenzare il comportamento di quest'ultima in modo che le aspettative si avverino. In sostanza, se si crede che qualcuno sia capace di raggiungere un obiettivo, questo può aumentare le probabilità che la persona in questione effettivamente lo raggiunga.

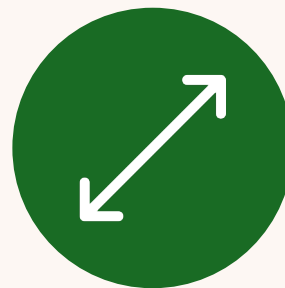
La Profezia che si autoavvera



www.psicoadvisor.com



Ad esempio, se un insegnante crede che un certo studente sia particolarmente intelligente, potrebbe trattarlo in modo diverso dagli altri studenti, fornendo più attenzione e risorse, il che potrebbe alla fine portare a prestazioni migliori da parte di quel determinato studente. Al contrario, se un insegnante crede che uno studente sia meno capace, potrebbe involontariamente trasmettere questo messaggio attraverso il suo comportamento, influenzando negativamente le prestazioni dello studente.



Nell'Effetto Pigmalione, quando una figura di riferimento nutre una scarsa, o un'alta, considerazione nelle capacità del proprio discendente, lo tratta inconsciamente secondo il suo giudizio, questo, influenzato, recepisce il messaggio anche implicito e lo interiorizza facendolo suo.



Il mito di Pigmalione

- Pigmalione, uno scultore, aveva modellato nell'avorio un nudo femminile. Perduto innamoratosi della sua opera, l'aveva ritenuta espressione più alta della femminilità, superiore a qualunque donna anche in carne e ossa, tanto da dormirle accanto nella speranza che un giorno si animasse.
- A questo scopo, in occasione delle feste rituali in onore di Afrodite, Pigmalione si recò al tempio della dea e la pregò di concedergli in sposa la scultura creata con le sue mani rendendola una creatura umana: la dea acconsentì. Egli stesso vide la statua lentamente animarsi, respirare e aprire gli occhi.

La co-progettazione

La co-progettazione in ambito scolastico è un approccio che coinvolge attivamente tutti gli attori del processo educativo - insegnanti, studenti, genitori e comunità locale - nel processo di progettazione, implementazione e valutazione delle attività didattiche e dei programmi scolastici.

Questo approccio mira a promuovere un'educazione più inclusiva, partecipativa e orientata agli interessi e ai bisogni degli studenti





Partecipazione attiva degli studenti

La co-progettazione consente agli studenti di essere attivamente coinvolti nel processo educativo, consentendo loro di contribuire con le proprie idee, interessi e prospettive alla progettazione del curriculum e delle attività didattiche. Questo favorisce un senso di responsabilità e di appartenenza alla comunità scolastica, oltre a potenziare l'autostima e la motivazione degli studenti.

Processo di maturazione negli adolescenti della conoscenza e della responsabilità, rilevate nel contesto scolastico. Tratto da W. Perry:

1. DUALITA'. Una conoscenza è ricevuta e non messa in discussione. Una posizione dualistica della conoscenza come vera o falsa, di cui è responsabile un'autorità. C'è una risposta corretta che deve essere appresa.
2. MOLTEPLICITA'. Visione aperta della conoscenza come una molteplicità di posizioni. Ci può essere più di una posizione corretta di valore uguale.
3. RELATIVISMO. La conoscenza è vista come situata, contestualizzata, gli studenti valutano diversi possibili punti di vista basati su fonti e evidenze
4. IMPEGNO. La conoscenza richiede l'impegno dell'integrazione fra diverse fonti e l'esperienza e la riflessione personale. Si impegnano e assumono la responsabilità del proprio punto di vista, e attivano una ricerca continua

Flessibilità e adattabilità, ma complessità



La co-progettazione consente di sviluppare approcci educativi più flessibili e adattabili alle esigenze specifiche degli studenti e delle comunità. Attraverso la collaborazione tra insegnanti, studenti e genitori, è possibile personalizzare le attività di apprendimento per soddisfare i bisogni individuali e collettivi.

Tutto ciò incrementa la complessità e al tempo stesso la ricchezza



Empowerment degli insegnanti

- La co-progettazione non riguarda solo gli studenti, ma coinvolge anche gli insegnanti come partner attivi nel processo. Gli insegnanti diventano facilitatori dell'apprendimento, guidando e supportando gli studenti nel processo di progettazione e implementazione delle attività didattiche. Questo favorisce lo sviluppo professionale degli insegnanti, potenziando le loro competenze pedagogiche e la loro capacità di adattarsi alle esigenze degli studenti.

Valore del modello «peer to peer»



Sostegno emotivo e sociale

Il peer-to-peer fornisce agli studenti un importante sostegno emotivo e sociale. Lavorare con i pari può aiutare gli studenti a sentirsi compresi, accettati e sostenuti durante il percorso educativo. Questo tipo di supporto può contribuire a ridurre lo stress, l'ansia e l'isolamento sociale, favorendo un clima scolastico più positivo e inclusivo

Valore del modello «peer to peer»

Competenze sociali e inclusione

1. Il peer-to-peer offre agli studenti l'opportunità di sviluppare una serie di competenze sociali cruciali, come la capacità di comunicare in modo efficace, lavorare in team, negoziare e risolvere i conflitti in modo costruttivo. Queste competenze sono essenziali per il successo personale e professionale nella vita adulta.
2. Il peer-to-peer può contribuire a creare un ambiente scolastico più inclusivo e rispettoso della diversità. Lavorare con i pari offre agli studenti l'opportunità di entrare in contatto con prospettive, esperienze e culture diverse, favorendo la comprensione interculturale e il rispetto delle differenze.



Valore del modello «peer to peer»

Apprendimento collaborativo.

Il peer-to-peer favorisce la collaborazione tra gli studenti, consentendo loro di lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni. Questo tipo di interazione promuove lo scambio di conoscenze, l'aiuto reciproco e lo sviluppo delle competenze sociali e di problem solving



Pianificare le esperienze didattiche

W	WHERE: aiutare gli studenti a capire dove è diretto il percorso didattico proposto (traguardi di apprendimento, evidenze attese, obiettivi di apprendimento), il prodotto finale da realizzare
H	HOOK: agganciare gli studenti e sostenere il loro interesse, da qui l'importanza della scelta dell'innescò (trigger), il linguaggio e la postura utilizzati, rientra anche la dimensione emotiva
E	EXPLORE-EQUIP-EXPERIENCE: esplorare, equipaggiare e sperimentare attivamente gli studenti in modo che possano compiere il loro lavoro di ricerca, dare le risorse e gli strumenti per agire
R	REFLECT-RETHINK-REVIEW: riflessione, ripensamento e revisione del proprio percorso di apprendimento, è il piano metacognitivo che favorisce l'autoregolazione, feedback da parte dei pari e da parte del docente
E	EXHIBIT-EVALUATE: mostrare il proprio lavoro e valutarlo, compiti per prestazione e prestazione di progetti all'interno di un contesto dotato di significato

Quale parole porto a casa?

A word cloud of Italian terms related to creativity and collaboration. The words are arranged in a circular pattern around a central point. The most prominent words are 'creativita'' and 'collaborazione', both in large, bold, brown letters. Other words include 'di', 'condivisione', 'cambiare', 'meditazione', 'sistema', 'negoziare', 'dinamicità', 'tutti', 'role playing', 'creazione', 'idee', 'potenza-del-gruppo', 'punto', 'comunicazione', 'progetto', 'divertimparo', 'moderazione', 'consapevolezza', 'ruoli', 'gildo', 'impliciti', 'lavoro', 'di', 'gruppo', 'pensiero', 'ascoltare', 'richiamare', 'l'attenzione', 'vista', and 'collaborazione'.

creativita'
collaborazione
di
condivisione
cambiare
meditazione
sistema
negoziare
dinamicità
tutti
role playing
creazione
idee
potenza-del-gruppo
punto
comunicazione
progetto
divertimparo
moderazione
consapevolezza
ruoli
gildo
impliciti
lavoro
di
gruppo
pensiero
ascoltare
richiamare
l'attenzione
vista