

PROGETTO EDUCATIVO *CRESCERE NELLA COOPERAZIONE*

2[^] FASE - IV MODULO

LA COSTRUZIONE DELL' IDENTITÀ PERSONALE E SOCIALE

IPOTESI ANTROPOLOGICA sottesa al progetto: Chi è l'uomo



Quale uomo?



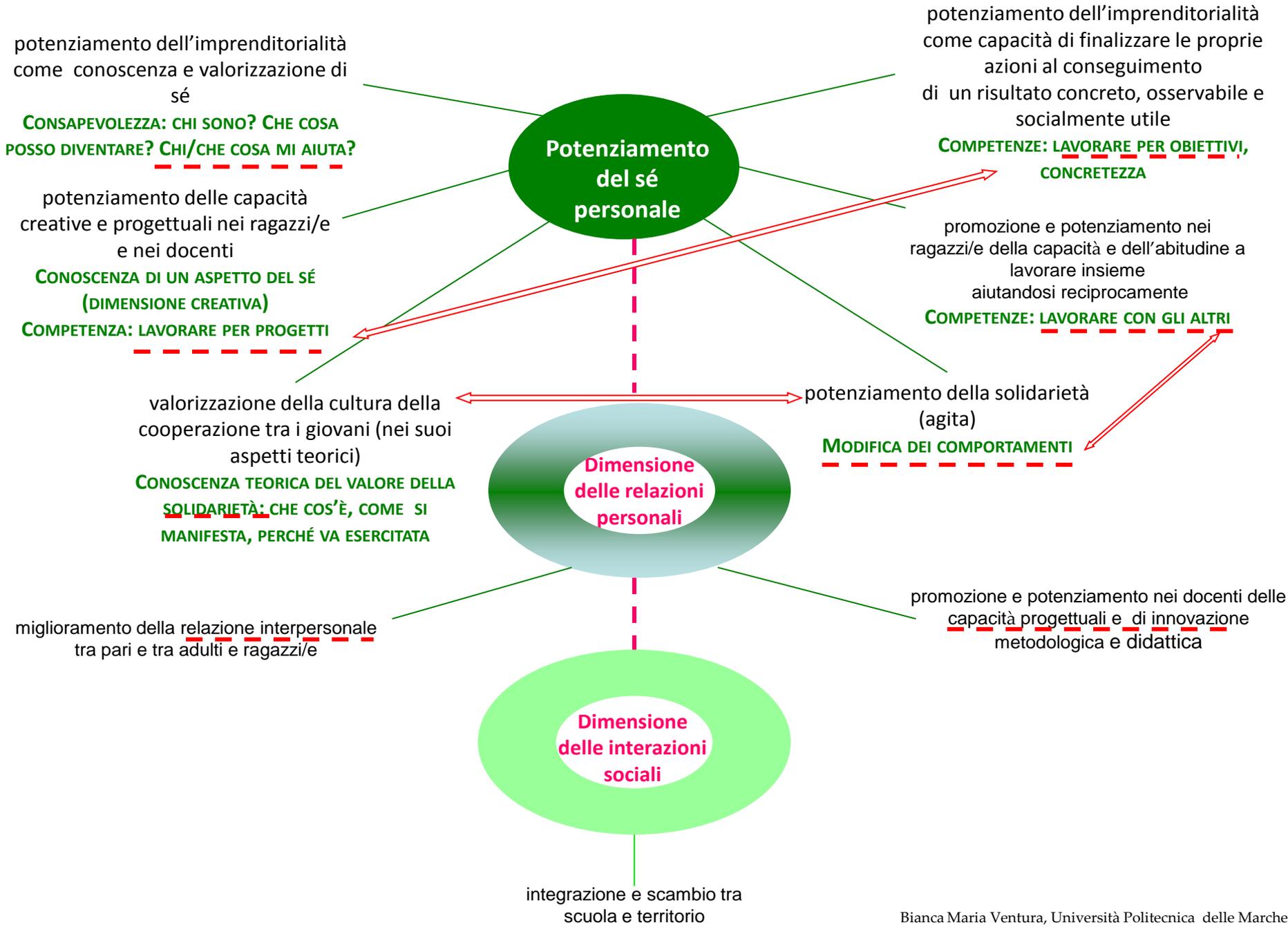
DIMENSIONE PERSONALE: persona consapevole di sé, capace di progettare la propria vita, di essere concreta e produttiva e di introdurre innovazioni utili nel **proprio contesto**

DIMENSIONE INTERPERSONALE: capace di interagire con gli **altri** per trarne benefici personali e collettivi

DIMENSIONE SOCIALE: capace di interagire con l'**ambiente**, di dilatare le occasioni di apprendimento e di vivere ogni **relazione** ed ogni **circostanza** come una risorsa



DALL'IPOTESI ANTROPOLOGICA ALLE FINALITÀ DEL PROGETTO



La domanda fondamentale: **Chi sono io?**

Alcune suggestioni



Martin Buber, *Il cammino dell'uomo*

C'era una volta uno stolto[...] quando si alzava al mattino gli riusciva così difficile ritrovare gli abiti che alla sera, al solo pensiero, spesso aveva paura di andare a dormire.

Finalmente una sera si fece coraggio, impugnò una matita ed un foglietto e, spogliandosi, annotò dove posava ogni capo del vestiario.

Il mattino seguente si alzò tutto contento e prese la sua lista: il berretto là, e se lo mise in testa; i pantaloni: lì e se li infilò e così via fin a che non ebbe indossato tutto.

Sì, ma io, dove sono? – chiese all'improvviso in preda all'ansia – dove sono io?

C'era un cane che si comportava in modo strano.

Invece di correre dietro ai gatti rincorreva i topi.

Un giorno provò a mangiarne uno e si leccò i baffi tanto gli era piaciuto.



Continuò a dare la caccia ai topi e cercò di fare amicizia con i gatti, ma i gatti si tenevano alla larga perché non si fidavano di lui e questo gli metteva addosso una grande malinconia

«Quel cane ha le idee confuse» dicevano sia gatti sia i topi e poi scappavano lasciandolo solo.

Un giorno il cane provo a miagolare e gli riuscì così bene che gli venne il dubbio di essere un gatto invece che un cane. Ma allora perché gli piacevano anche gli ossi di pollo?

Il cane si prendeva la testa tra le zampe e si chiedeva: si può sapere chi sono io



Senza la consapevolezza di sé



Fernando Savater

Si diventa estranei a se stessi

Conformisti o ribelli
non si sa ciò che si
sente, quello che si fa e
perché lo si fa

Si crede di non
volere nulla e di
essere indifferenti a
tutto

Oppure si sa quello che si
vuole, ma non si fa nulla
per conquistarlo

Oppure si vuole con tanta
forza da diventare
aggressivi, senza fermarsi
davanti a nulla e senza mai
verificare il rapporto tra i
propri desideri ed il proprio
reale benessere

Oppure si crede di
volere tutto, ma poi
non si è fedeli a
nulla; non si
conoscono i propri
desideri ed invece di
cercare di capirli si
assumono come
propri quelli degli
altri

Chi sono io?

Aspetto cognitivo

Riguarda il modo con cui le persone comprendono ciò che li caratterizza e li diversifica dagli altri (elementi identificativi) ed acquistano **conoscenza di sé**

Aspetto affettivo

Riguarda la **valutazione** che le persone esprimono di sé e le modalità con cui cercano di migliorare la propria immagine

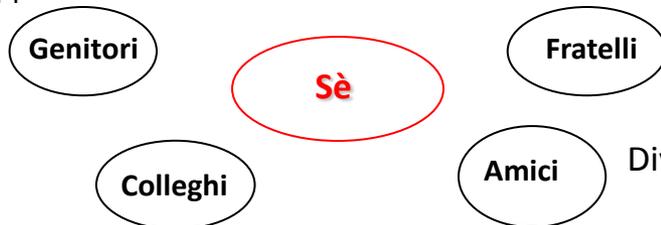
Aspetto comportamentale

Riguarda la sfera dei **comportamenti**, di come le persone si manifestano agli altri quando si relazionano con loro

L'immagine di sé è influenzata dalle diversità culturali ?

OCCIDENTE

Tutto ciò che attiene all'io (felicità, obiettivi, storie personali, ecc.) è prioritario rispetto a ciò che riguarda il gruppo. L'identità personale è anche frutto di relazioni, ma è altra cosa dall'identità del gruppo

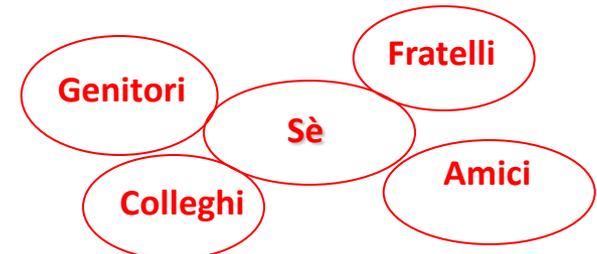


Visione indipendente del Sè

Individualismo

ORIENTE

Tutto ciò che attiene al proprio gruppo (obiettivi, valori, necessità) è prioritario rispetto all'io, il quale si identifica proprio in base al ruolo che riveste nel gruppo di appartenenza



Visione interdipendente del Sè

Collettivismo

Diversa **percezione del mondo**
 Diverso **progetto di sé**
 Diverso atteggiamento verso **la vita e la morte**
 Diverso concetto di **autostima**

Che cosa significa avere consapevolezza di sé

Saper spiegare i propri comportamenti

Conoscere le motivazioni di ciò che si fa. Saper rispondere alla domanda: perché faccio o non faccio questa o quella cosa?

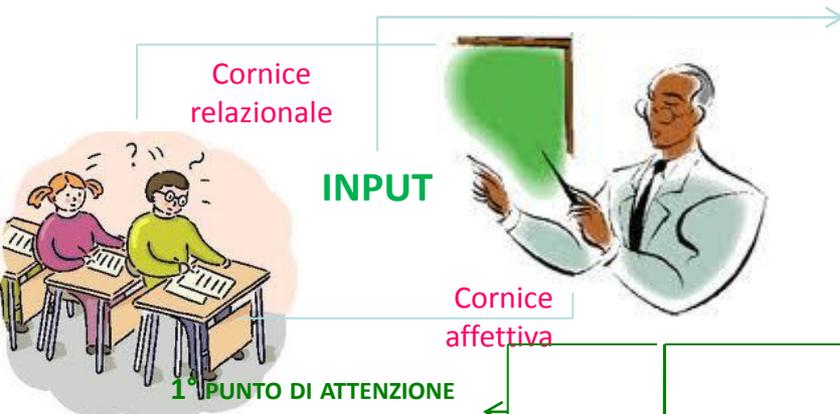
Saper prevedere i propri sentimenti

Sapere in anticipo che cosa può generare un'emozione o un sentimento. Sapere quale sarà la durata del sentimento che si prova nel momento attuale e prevedere eventuali sue trasformazioni future

Saper prevedere i propri comportamenti

Sapere in anticipo come si reagirà a questa o quella circostanza. Saper rispondere alla domanda: se mi trovassi in questa circostanza come reagirei?

Le azioni "facilitanti"



L'**INPUT** è il momento iniziale di un processo finalizzato all'apprendimento. Esso rappresenta l'insieme degli interventi con cui l'insegnante **MUOVE** le azioni dell'alunno

Per essere **efficace** (in grado di attivare l'autoefficacia negli alunni), esso deve essere **chiaro, preciso, fondato, motivante e rassicurante** (in grado di attivare l'autodeterminazione negli alunni)

1° PUNTO DI ATTENZIONE
Possesso dei prerequisiti da parte dell'alunno per muoversi nella direzione richiesta e soprattutto per comprendere l'input



2° PUNTO DI ATTENZIONE
Legame dell'azione proposta con quanto precedentemente svolto nei confronti del quale rappresenta un passo successivo (gradualità)

Facilitazione: attivazione dei processi di identificazione e di riflessione sul sé

L'INTERPRETAZIONE DELL'INPUT

Legame tra le azioni che l'input richiede ed il raggiungimento del risultato (il risultato che mi prefiggo dipende davvero dalle mie azioni?)

INPUT

Rapporto tra input ricevuto e la percezione personale delle proprie competenze (so già qualcosa di quello che mi si chiede di fare? Ho già fatto qualcosa di simile?)

Rapporto tra le azioni che l'input indica ed il valore del risultato (motivazione): il risultato che mi prefiggo è veramente un valore che giustifichi le mie azioni?

SOGGETTO CHE
APPRENDE

Rapporto tra input ricevuto e la percezione delle proprie caratteristiche personali (questo lavoro fa per me? Sono tagliato per fare questa cosa?)

Rapporto tra input ricevuto e la percezione delle proprie specifiche capacità rispetto al compito (autoefficacia): sono capace di fare questa cosa?

IL CUORE DELL'APPRENDIMENTO: LE RISORSE METODOLOGICHE

Al lancio delle attività fa seguito una serie di operazioni finalizzate all'apprendimento. È il momento in cui l'alunno elabora, confronta, acquisisce dati e nozioni, sceglie e produce. Per sostenere e guidare queste operazioni l'insegnante dispone di una molteplicità di risorse metodologiche. Le teorie costruttiviste dell'apprendimento privilegiano il lavoro condiviso all'interno della classe che sostiene sul piano affettivo e facilita sul piano cognitivo il lavoro individuale

METODO COOPERATIVO

È fondato sulla cooperazione tra gli studenti, ciascuno del quale mette a disposizione del gruppo le sue conoscenze e le sue competenze per il raggiungimento di un obiettivo comune (competenze: saper lavorare per obiettivi, saper organizzare il tempo, rendersi responsabili nell'esercizio del proprio ruolo, saper lavorare con gli altri, e saper condividere problemi e successi)



BRAIN STORMING

Letteralmente: **TEMPESTA DI CERVELLI**. La consegna è un problema: ciascun alunno, entro prefissati limiti di tempo, è libero di esprimere la propria idea senza che l'insegnante e nessun altro del gruppo esprima giudizi sulle idee emerse. Tutte le idee vengono raccolte e registrate. Finita la "pioggia" di idee, queste ultime vengono analizzate per giungere ad una soluzione condivisa del problema.

QUALI SONO GLI ASPETTI CHE FACILITANO LA CONOSCENZA DI SÉ ?

La riflessione sull'adeguatezza del ruolo: sono capace di svolgerlo? (che cosa ne penso io, che percezione mi restituiscono i compagni? So essergli fedele dall'inizio alla fine? Oppure mi stanco/mi scoraggio/a abbandono alla prima difficoltà? quello che ho dato al gruppo è servito per il raggiungimento dell'obiettivo. Che cosa mi manca per esercitare meglio il mio ruolo? Quale altro compito potrei svolgere bene? Che cosa di quello che ho visto fare dagli altri ha destato in me ammirazione e vorrei saperlo fare anche io? Che cosa non mi è piaciuto?



Il valore educativo di questo metodo consiste proprio nel viverlo, nel sentirsi insieme attorno ad una questione comune, nel sentirsi rassicurati dal fatto che qualsiasi intervento personale sarà accolto, non giudicato, né deriso. Consente una risposta di tipo affettivo alla domanda: chi sono io? Per questo è bene attivarlo prima o dopo un'attività di tipo cognitivo

Le cose ho detto sono state utili? Le ho dette perché le pensavo? Oppure perché volevo fare bella figura? Quanto le mie idee hanno contribuito alla soluzione del problema? Che legame ho scoperto tra le mie idee e quelle degli altri? Avrei voluto parlare di più? Perché non l'ho fatto? Avevo paura del giudizio degli altri? L'idea che quando parlavo tutti mi stavano a sentire, mi ha fatto stare bene oppure mi ha creato qualche difficoltà? Che cosa non ho detto e avrei voluto dire? Che cosa se tornassi indietro non direi più? Se dovessi descrivere con tre parole questa mia esperienza, direi che è stata.....

MASTERY LEARNING

È un insegnamento individualizzato, che basa il suo nucleo concettuale sulla convinzione che se si offre a ciascuno il tempo di apprendimento che gli è necessario, sarà possibile per ogni alunno raggiungere la padronanza degli obiettivi proposti

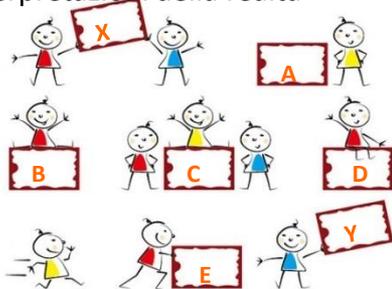
Segmento iniziale



Spiegazione esercizi
rivolti a tutto il gruppo

ROLE PLAYNG

Letteralmente significa **GIOCO DI RUOLO**. Consiste nel mettersi nei panni di qualcun altro e di assumerne il **PUNTO DI VISTA**. Può essere utilizzato a conclusione di un'attività di storia o di letteratura per comprendere la diversità dei personaggi e dei loro punti di vista. Il suo valore educativo consiste nel fare concretamente sperimentare la diversità delle funzioni, delle idee e delle interpretazioni della realtà

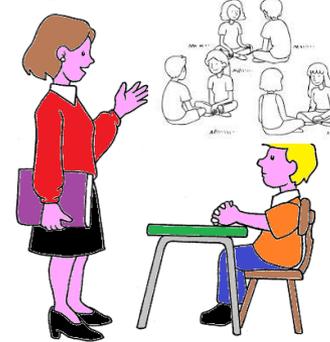


Valutazione



individuale

Segmento di recupero



Rapporto uno a uno

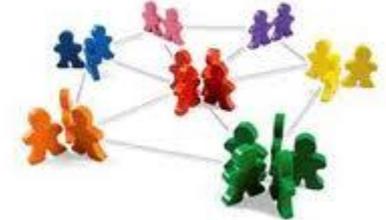
RIPENSAMENTO

L'obiettivo è quello di guidare ogni singolo alunno alla conoscenza di sé (propri stili conoscitivi e di apprendimento, caratteristiche personali, gusti e preferenze, sentimenti ed emozioni) alla revisione critica delle proprie condotte nella prospettiva del miglioramento. L'attività complessiva si avvale sia dell'analisi introspettiva (guardarsi dentro), sia dell'analisi degli eventi. Quest'ultima viene svolta attraverso una **RECIPROCIÀ DI SGUARDI** (quello che vedo io, ciò che vedono gli altri). riflessivo).

Per questo può essere svolta in gruppo (pluralità dei punti di vista); a coppie (l'uno è specchio e ed elemento di facilitazione per l'altro in una dimensione di reciprocità) o anche individualmente (esercizio del pensiero riflessivo) e si avvale di una serie di domande stimolo fornite dall'insegnante



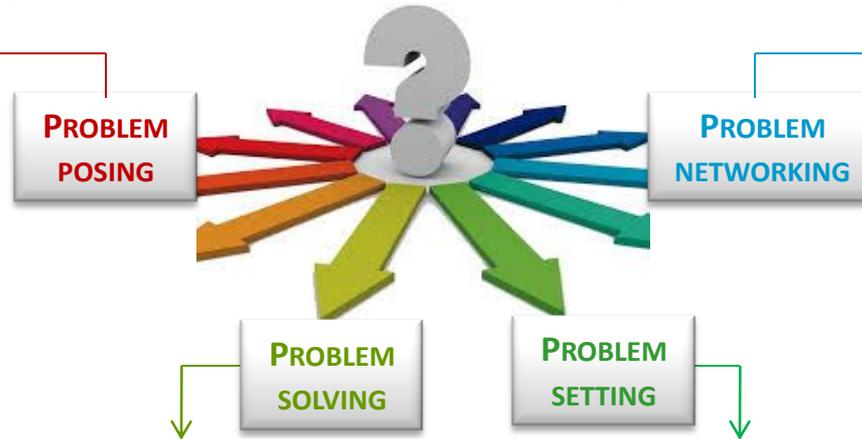
Valutazione
sommativa



Livello di
integrazione

PROBLEM

Indica tutti gli strumenti e le tecniche finalizzate a lavorare sui problemi, trasformando l'apprendimento scolastico in attività di ricerca, a partire da un obiettivo espresso in termini di domanda. Tutti i metodi centrati sul problema intendono riportare alla luce l'atteggiamento della meraviglia, naturale in ogni essere umano sin dalla prima infanzia, ma talvolta nascosto sotto la ridondanza di risposte che vengono fornite dalla scuola stessa e più in generale dalla comunicazione sociale.



Coniato da Paulo Freire nel 1970. Di fronte ad un determinato oggetto, si individuano tutte i suoi costituenti. Con la domanda: *che cosa succederebbe se...* si procede alla negazione – uno ad uno – di questi costituenti al fine di immaginare una realtà diversa da quella esaminata (*pensiero controfattuale: immaginazione di mondi possibili*) e di avanzare soluzioni creative al problema dato.

È una metodologia di analisi utilizzata per individuare, pianificare ed attuare le azioni necessarie alla soluzione di un problema:

1. Definizione del problema;
2. Raccolta delle informazioni;
3. Individuazione delle cause più probabili;
4. Formulazione di cause possibili;
5. Sviluppo operativo e ipotesi di soluzione;
6. Controllo dei risultati

È una metodologia che consente di far fronte ad una situazione problematica confusa, nella quale non si distingue con chiarezza il nodo problematico centrale. Il metodo si incentra sull'individuazione delle priorità da risolvere, attraverso tre sequenze di analisi:

1. Identificazione di tutti i problemi;
2. Raccolta delle informazioni sui problemi;
3. Scelta del problema centrale da risolvere

È una metodologia che si applica alle situazioni problematiche complesse in cui si ravvisa un intreccio di problemi ed anche una ridondanza di informazioni. Consiste nella selezione di tutti gli elementi utili e nello scarto di quelli sovrabbondanti o che non servono. Per questa ragione il metodo viene anche definito dello **SCHIUMAGGIO** per intendere l'azione di eliminare i dati inutili che occultano quelli significativi per la soluzione del problema

Facilitazione alla conoscenza di sé sul piano cognitivo: guida al riconoscimento dei propri modi di lavorare