

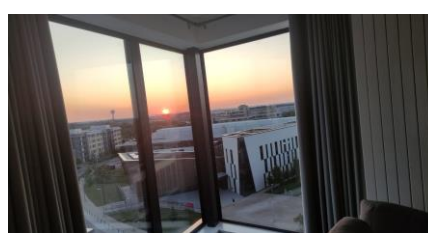
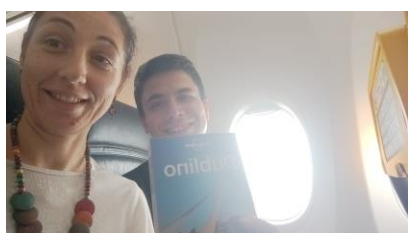
Diario di Bordo – Classroom Management Solutions for Teachers: New Methodologies, Effective Motivation, Cooperation and Evaluation Strategies

Dublino, Irlanda, 5-10 giugno 2023

Partecipanti: Manuela Battista e Gianmarco Grieco

4 giugno 2023

Partiti da Bergamo Orio al Serio Airport. Arrivati al campus universitario UCD tramite bus line. Acquistata Leap Card settimanale presso l'aeroporto di Dublino (reperibili presso alcuni negozi/supermarket). Ci permette di utilizzare tutti i mezzi pubblici della TFI. Campus ben organizzato, con reception h24, a circa 20 minuti di bus dal centro.



5 giugno 2023

Primo giorno di corso

Presentazione del docente con un excursus relativo alle principali attrazioni turistiche della città e sulle attività previste per i partecipanti.



Discussione su come creare un clima positivo durante le lezioni: quali comportamenti promuovere e quali scoraggiare negli alunni. A partire da un brainstorming sulle nostre idee di comportamenti positivi e negativi, utilizzando il tool [Class Dojo](#) il docente della classe ci ha illustrato come proporre sotto forma di gioco, secondo il meccanismo dei premi, il raggiungimento degli obiettivi che si ritengono utili per creare un buon clima in classe. Il secondo tool presentato, sempre utile per la gestione della classe è [Classroomscreen.com](#). Tra i suoi 19 widget, abbiamo trovato molto utili quelli sulla formazione casuale dei gruppi (per il lavoro in team) che può essere guidato dal docente in

modo da evitare alcuni gruppi di lavoro che potrebbero risultare di difficile gestione. Molto utili anche quelli che consentono di mostrare agli alunni il livello di rumore presente in classe (con l'obiettivo di tenerlo più basso). Interessante e molto pratico anche il widget per la scelta casuale del nome della persona da coinvolgere in una qualsiasi attività. Jamboard è il terzo strumento con cui abbiamo preso confidenza. Fa parte della suite di Google e rappresenta uno strumento interattivo attraverso cui gli studenti possono collaborare in tempo reale tra di loro, rendendo le lezioni più stimolati.

Il corso non verte soltanto sull'aspetto digitale per la gestione della classe, ma pone anche l'accento sulla consapevolezza emotiva e sociale degli alunni. A questo proposito sono stati illustrati e messi in pratica diverse tipologie di attività:

1. The secret strength spotter: un'attività che aiuta gli studenti a riconoscere e valorizzare i punti di forza di ognuno. Ogni allievo scrive il proprio nome su un bigliettino e lo consegna al docente, che riassegna in maniera casuale i bigliettini con i nomi degli allievi. Gli studenti leggono il nominativo a loro assegnato senza rivelarlo a nessuno ed avranno il compito di osservare quella particolare persona nei suoi comportamenti durante un periodo di tempo stabilito dal docente.

2. The Learning Pyramid: è stato presentato come modello che rappresenta l'efficacia di diversi metodi di apprendimento: da quelli meno efficaci (leggere, scrivere e guardare video..) a quelli più efficaci che si dimostrano essere la discussione, il learning by doing e la messa in pratica immediata di quanto appreso (come fa ad esempio un insegnante che prepara la lezione per trasmetterla agli allievi).



3. Chair Yoga: forma di yoga che si può fare da seduti con i ragazzi. Promuove l'attività fisica e la mindfulness. Aiuta inoltre a recuperare attenzione e tranquillità nel momento in cui c'è un calo.

4. The tree chopper: gioco in cui i bimbi, in cerchio, in piedi, fingono a turno di essere alberi da abbattere e asce. Le asce abbattano l'albero, il bimbo-albero indica, nel fingere di cadere, la direzione verso cui si creerà il nuovo "abbattimento". Attraverso questo gioco si possono scaricare energie e crearne di nuove. Il gioco promuove la cooperazione tra pari e il movimento.

5. Into the spotlight: attività che incoraggia gli studenti a condividere qualcosa di se stessi. Promuove la consapevolezza di sé e insegna ad apprezzare le proprie caratteristiche e quelle altrui (similarità e differenze). Es. "faccia un passo avanti chi ha bisogno degli occhiali per leggere" oppure "faccia un passo avanti chi ama la pizza..." fino a domande che riguardano maggiormente i sentimenti "faccia un passo avanti chi si è sentito escluso in

qualche occasione a scuola...”

6. Circle of gratitude: ogni studente rivela qualcosa per cui è grato (es. “sono grato perché oggi il tempo è bello”. Il compagno che condivide questa “gratitudine” si affianca prendendolo a braccetto. Un compagno alla volta, man mano che si rivelano ulteriori motivi di gratitudine, si formerà una catena circolare. A quel punto tutti esultano saltando in cerchio in maniera giocosa. Vince la squadra che chiude per primo il cerchio di gratitudine.

7. Have you ever: studenti disposti in cerchio (con un bigliettino ai piedi) tranne uno che si pone al centro e fa una domanda “Chi di voi ha mai ...”. Solo chi ha compiuto l’esperienza richiesta dallo studente al centro del cerchio può spostarsi cambiando di posto, cercando di trovare un posto libero. Chi non riesce a trovare un posto libero si mette al centro e pone un’altra domanda. Il gioco aiuta a condividere le proprie esperienze, empatizzare con gli altri e ad apprezzare similitudini e differenze.

Europass Food Fair

Come attività di condivisione e benvenuto, ogni studente dei diversi corsi Europass ha potuto contribuire alla costituzione di un banchetto internazionale con cibi da tutta Europa.



Un ottimo modo per conoscere i partecipanti di tutti i corsi e le loro culture gastronomiche. Dal secondo gruppo di italiani, che frequenta il corso intensivo di inglese, abbiamo ereditato un vassoio di paste di mandorla siciliane, che abbiamo prontamente messo a disposizione di tutti i docenti che alloggiano all’UCD campus. In particolare, visto il nutrito gruppo che arriva dalla Finlandia, puntiamo tutto sull’organizzazione del prossimo Erasmus in Helsinki!



6 giugno 2023
Secondo giorno di corso

Accoglienza e giochi di “risveglio mentale”
(Energizer/Brain break games)

Haon, do, tri (un, due tre in gaelico): due alunni in coppia. Ogni studente dice a turno in sequenza un numero. Man mano che il gioco prende piede, un numero alla volta viene sostituito da un gesto (es. battere le mani o i piedi...). L'esercizio attiva la concentrazione e promuove il movimento.

ASSIOMA DELLA GESTIONE DELLA CLASSE



L'intervento del docente nel riportare l'attenzione in classe deve essere meno intrusiva rispetto alla causa dell'interruzione. In che modo è possibile farlo? Ecco le idee emerse e quelle suggerite dal docente:

- Prossimità (avvicinarsi all'alunno che sta perdendo - o facendo perdere - l'attenzione)
- Linguaggio del corpo (gesti mimati per richiamare l'attenzione senza parlare)
- Creare situazioni di “imbarazzo” (es. fissare il tetto senza motivo, finché gli alunni non capiscono che è il caso di ri-concentrarsi sul docente)
- Ragionare con gli allievi (es. “avrei bisogno che mi aiutassi a portare avanti la lezione senza distrarre i compagni”)
- Affermare quali conseguenze comporta un'azione, così da descrivere l'aspetto negativo dell'interruzione sull'intero gruppo
- Usare il silenzio come modo per attirare l'attenzione: es. interrompere la lezione e attendere in silenzio che gli allievi tornino a seguire il docente
- Contatto visivo (con l'alunno che sta disturbando la lezione)
- Pianificare la disposizione dei banchi e degli allievi in modo da prevenire situazioni di distrazione
- Creare con gli alunni un “accordo” sulle regole condivise che servono per favorire l'apprendimento in classe
- Dare a quegli alunni che creano maggiori distrazioni maggiori responsabilità
- Dare obiettivi individualizzati
- Proporre scelte limitate per permettere ai bambini di orientarsi meglio nelle proprie azioni

(es: puoi finire il lavoro adesso, oppure durante l'intervallo)

STORIA DEL PROPRIO NOME

Un esempio di attività breve, di gruppo, per promuovere l'empatia, la diversità e la consapevolezza sociale.

METODOLOGIA JIGSAW



Una metodologia che riduce il conflitto tra gli studenti, migliora la motivazione e aumenta il piacere dell'esperienza di apprendimento.

Come funziona in 10 step

- 1) dividere gli alunni in sottogruppi esplicitando il macro tema
- 2) assegnare un leader per gruppo (facoltativo)
- 3) dividere le lezioni in più parti (segmenti)
- 4) assegnare ad ogni studente la ricerca di informazioni relativamente al proprio segmento di studio
- 5) consolidare quanto appreso
- 6) formare temporaneamente dei "gruppi esperti" con 1 studente per ogni sottogruppo (home group) in cui discutere i punti principali
- 7) ritorno al gruppo base (home group) per riportare quanto appreso (ognuno per il proprio specifico segmento)
- 8) chiedere ad ogni allievo di presentare all'home group il proprio segmento e il resto del gruppo prende nota

- 9) dopo la presentazione negli home group si decide chi presenterà i diversi segmenti
- 10) Presentazione oppure Verifica/quiz sull'argomento

Abbiamo testato questo metodo in prima persona, apprendendo e preparandoci a presentare ai colleghi 4 aspetti della cultura irlandese. Ecco i quattro segmenti su cui i gruppi hanno lavorato (prima in tavolo "esperti" e poi negli home group):

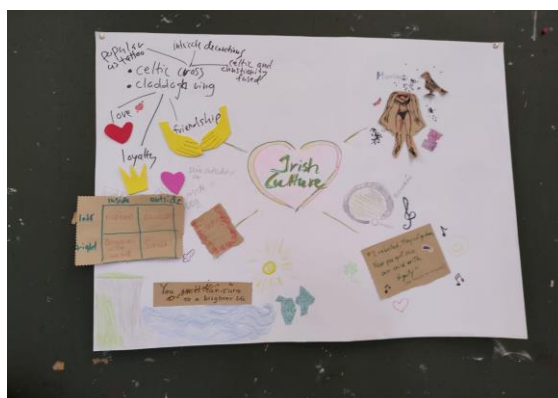
- Irish poetry
- Irish music
- Irish symbols
- Irish mythology

L'esperienza è stata molto utile per comprendere come utilizzare la metodologia in classe. Per quanto riguarda l'utilizzo nella scuola primaria, si rende necessario un grande lavoro di selezione dei materiali e una selezione accurata dei membri di ogni sottogruppo.

7 giugno 2023

Terzo giorno di corso

Restituzione del lavoro sul metodo Jigsaw



Come risultato del lavoro di gruppo per segmenti (Jigsaw), abbiamo realizzato una mappa concettuale di quanto avremmo esposto al resto



della classe. Nella restituzione ogni gruppo ha avuto cura di non ripetere quanto detto dai precedenti relatori e questo ha reso le presentazioni più ricche e facendo sì che tutti dovessero ascoltare le relazioni altrui.

In seguito abbiamo discusso in gruppi sull'efficacia, i punti di forza e debolezza di questo metodo. Ci ha convinti il fatto che permettesse di ottenere risultati concreti e che valorizzasse la cooperazione e l'apprendimento tra pari. Molto interessante anche il fatto che i lavori in gruppi abbiano consentito non solo l'apprendimento di "nozioni" ma anche l'elaborazione di argomentazioni a supporto dei propri lavori.

Tra i punti di debolezza: il tempo di esecuzione in classe e il tempo e la quantità di lavoro preparatorio.

ChatGPT

Il secondo argomento della mattinata è stato l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (AI) a supporto dell'attività di insegnamento. Abbiamo potuto testare la versione gratuita di questa applicazione e vedere in azione quella a pagamento, con molti tools veramente stupefacenti. ChatGPT è un linguaggio di programmazione sviluppato per fornire risposte testuali in un format di conversazione incredibilmente simile a quella spontanea tra esseri umani.

Essa può consentire con facilità di creare materiali e attività didattiche estremamente dettagliate e personalizzate per ogni tipo di studente.

In pochi minuti, prendendo confidenza con l'applicazione, è possibile realizzare percorsi didattici estremamente ricchi, originali e adattabili alle differenti esigenze della classe, dell'insegnante e della materia.

Si è ovviamente discusso delle grosse implicazioni sociali, lavorative, educative che questo strumento possa portare con sé. Tuttavia ci sembra assolutamente fuori contesto immaginare di ignorare questa opportunità che facilita e rende più efficiente la creazione di percorsi di apprendimento, fermo restando il fatto che solo un docente possa svolgere la funzione complessa e dinamica che il rapporto con gli studenti implica.

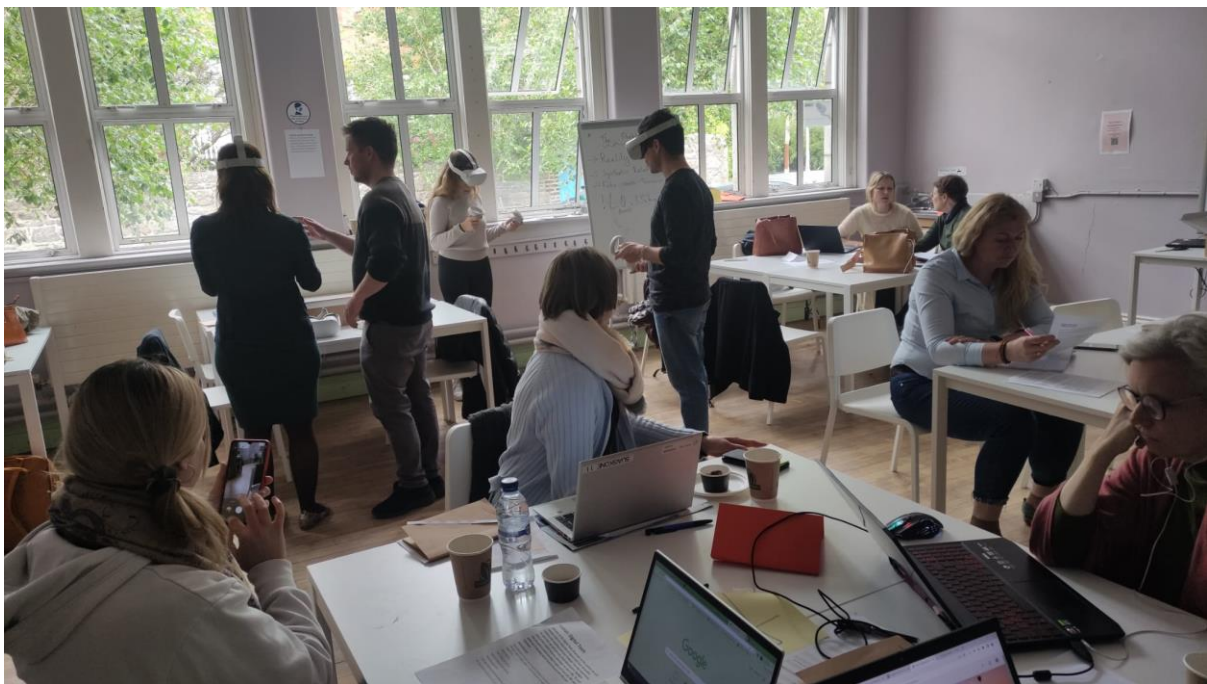
Al termine della mattinata sono stati mostrati e consegnati ad ogni partecipante i risultati di una semplice progettazione nata dal dialogo tra docente e macchina in merito agli argomenti da preparare per alcune lezioni prese ad esempio. I risultati sono davvero stupefacenti e riteniamo che sia indispensabile trattare l'argomento durante la restituzione di questa settimana.



Giovedì - 8/6/2023
STATION ROTATION (Stazioni di rotazione)

Durante la mattinata abbiamo sperimentato l'apprendimento per "stazioni a rotazione". Questo metodo prevede che in ogni "stazione" di apprendimento lo studente troverà diversi strumenti e diverse modalità per acquisire conoscenze (ad esempio: istruzioni dirette, ricerca in prima persona con devices, esercizi interattivi, apprendimento cooperativo,). Per implementarlo è necessario predisporre spazi e materiali nella classe, spiegare il modello di apprendimento agli studenti. Il docente si sposta da una stazione all'altra fornendo suggerimenti, osservando e valutando il lavoro degli studenti.

I vantaggi di questo modello sono che migliora il coinvolgimento e la motivazione degli allievi, si adatta a diversi stili di apprendimento e può essere personalizzato. Per ogni stazione c'è un tempo stabilito con un timer (ad esempio con classroomscreen) così che gli allievi abbiano sempre sotto controllo il tempo rimanente prima del cambio stazione (molto utile per apprendere l'organizzazione del lavoro in tempi precisi).



Questa metodologia è stata messa in pratica con 4 postazioni in particolare:

- *self-care assessment* con confronto e discussione di gruppo (questionario autovalutativo sulle proprie abitudini nel prendersi cura del proprio benessere)
- *problem-solving station* sul tema "come aumentare la motivazione degli allievi" (confronto in gruppo sulle strategie basate sulla ricerca).
- *digital tools station*: ricerca personalizzata e sperimentazione pratica a partire da una serie di strumenti digitali utili per l'insegnamento
- realtà virtuale: una possibilità "estrema" di consentire agli allievi di sperimentare virtualmente le conoscenze acquisite/da acquisire.



La seconda parte della mattinata è stata dedicata alla visita dell'Epic Museum di Dublino (museo dedicato alla storia dell'emigrazione del popolo irlandese nei secoli). Questo è un ottimo esempio di apprendimento diversificato in quanto il museo, molto moderno, consente ai visitatori di acquisire le informazioni tramite strumenti differenti (audiovideo, contenuti interattivi (sia fisici che virtuali)).

Venerdì- 9/6/2023

La mattinata è stata incentrata sull'utilizzo degli strumenti digitali. il primo strumento che abbiamo testato con l'aiuto del docente è stato [Jeopardylab](#), sito web per creare il proprio gioco didattico digitale, con categorie e domande personalizzabili, favorisce il coinvolgimento degli studenti e il ripasso dei concetti in modo interattivo e il lavoro cooperativo.

Il secondo strumento che abbiamo sperimentato è stato [Plickers](#), uno strumento educativo per creare domande a scelta multipla, utilizzando schede di carta e fotocamera per rilevare le risposte degli studenti in tempo reale. Il gioco è stato già presentato ai docenti del precedente Erasmus. Le carte gioco per interagire sono disponibili [qui](#):

Il terzo tool sperimentato è stato [Quizlet](#): piattaforma di apprendimento online con flashcard e set di appunti personalizzabili che offre modalità di studio interattive e accesso a una vasta libreria di set creati dagli utenti. Consente di lavorare sia con tutta la classe sia di apprendere studiando con diverse tipologie di esercizi.

L'ultima giornata di corso si è conclusa con una dimostrazione di Hurling, uno dei cinque sport del GAA (Gaelic Athletic Association) e con la consegna degli attestati.



Anche questo momento è stato gestito dal docente con una modalità utile e coinvolgente che può essere uno spunto per lavori con la classe che sviluppino il senso di appartenenza e la condivisione empatica. Ad ogni partecipante è stato infatti chiesto di scrivere (su fogli appiccicati sulla schiena dei colleghi) un aggettivo per descrivere gli altri corsisti. Alla consegna degli attestati si è così unito un “attestato sociale” che ha descritto le caratteristiche di ognuno.

