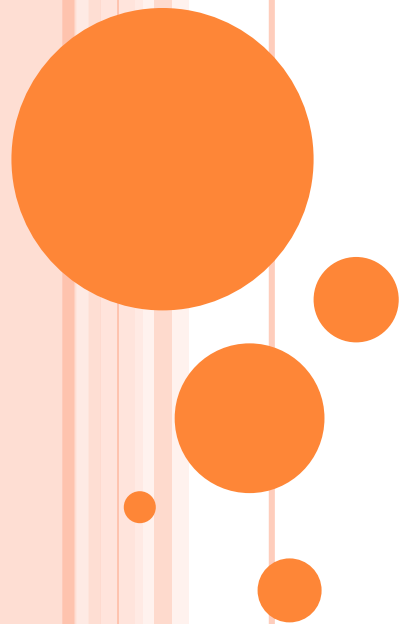


LA MOTIVAZIONE



Motivazioni, obiettivi di studio ed emozioni

QUARANT'ANNI FA SI LEGGEVA ...

- “Gli studenti non prestano attenzione”
- “Gli alunni oggi non hanno interesse al lavoro scolastico”
- “Il fatto è che questi allievi non sono motivati”
- Il non positivo andamento della vita della scuola deve essere imputato anche alla carenza di motivazione negli allievi?



QUANDO GLI ALLIEVI MANCANO DI MOTIVAZIONE?

- L'insegnante poco attento a sondare e capire gli atteggiamenti e le disponibilità apprenditive.
- **TUTTI I RAGAZZI SONO MOTIVATI**
- In un'aula possono non prestare attenzione agli argomenti dell'insegnante, ma comunque la loro attenzione è indirizzata in qualche direzione.
- Sogneranno ad occhi aperti, si occuperanno di questioni sulle quali converge il loro interesse. Quello che è certo è che essi non sono sempre motivati a fare ciò che l'insegnante ha in mente!



Download from
Dreamstime.com
This watermarked comp image is for previewing purposes only.

44718161
Bialasiewicz | Dreamstime.com



INTERESSE E MOTIVAZIONE

- Forte relazione tra contesti personali dell'allievo e fattori motivazionali
- Non basta la trasmissione di conoscenze per coinvolgere l'allievo
- Puntare sull'interesse: molto rischioso!!
- Puntare sulla motivazione



INTERESSE

- E' l'incontro con un bisogno capace di soddisfarlo
- Esplicita un rapporto fra soggetto e oggetto



MOTIVAZIONE

- È collegata ai processi che ineriscono la personalità nel suo esprimere condotte e scopi dell'agire
- E' fattore facilitante,



PROFILI MOTIVAZIONALI....

- ▶ **Sheila, la studentessa di successo,**
- ▶ è fortemente orientata al successo e teme pochissimo il fallimento.
- ▶ È fortemente coinvolta in diverse attività curricolari e non prova alcuna ansia circa il suo rendimento. Autoregola il suo apprendimento usando molteplici strategie, stabilendo obiettivi, autoregolando le sue attività.....



ALCUNI PROFILI MOTIVAZIONALI

▶ Gianni, lo studente sulla difensiva

- ▶ Il suo desiderio maggiore è evitare di fallire nei diversi compiti. Ottenere buoni risultati è poco importante. Vuole evitare che gli altri interpretino le sue performance negative come mancanza di abilità.
- ▶ Per fare ciò utilizza molteplici strategie: studia all'ultimo minuto, utilizza lo studio massivo senza impiegare troppe energie;
- ▶ è completamente disinteressato alle attività.
- ▶ Pur sembrando apatico, è concentrato ad attivare manovre specifiche di prevenzione dai rischi del fallimento.



PROFILI MOTIVAZIONALI....

▶ **Maria, la studentessa ansiosa**

- ▶ Il suo profilo motivazionale evidenzia un alto livello di ricerca di successo ma anche una paura molto forte di fallire.
- ▶ Cerca di ridurre al minimo il rischio di insuccesso attraverso la riuscita. È molto ansiosa, si prepara anche all'eccesso, fino allo sfinimento.
- ▶ Cerca di ottenere crediti ovunque sia possibile.
- ▶ Apparentemente il suo percorso sembra esemplare, ma alla lunga la sua preoccupazione di fallire possono portarla all'esaurimento e a problemi di salute.

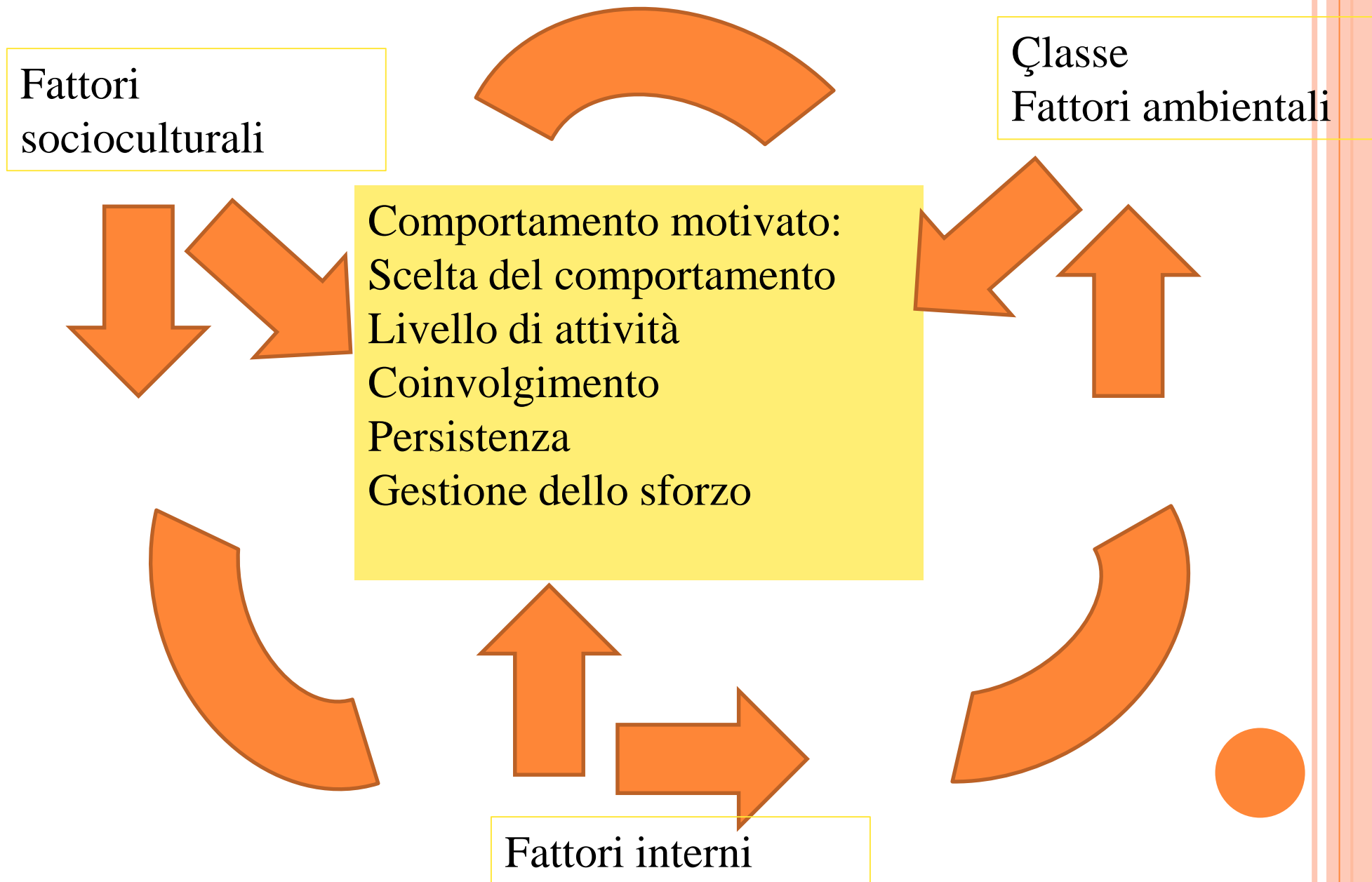


PROFILI MOTIVAZIONALI....

- ▶ **Davide, lo studente senza speranza**
- ▶ Davide ha in generale bassa motivazione.
- ▶ Sembra indifferente all'apprendimento: uno sforzo maggiore non farà la differenza.
- ▶ All'indifferenza può associare una sorta di rabbia celata.
- ▶ Non si preoccupa delle implicazioni del suo fallimento perché alla fine pensa che le lezioni non gli serviranno per la sua vita futura.



FATTORI CHE INFLUENZANO LA MOTIVAZIONE



FATTORI SOCIOCULTURALI

- Attitudini, credenze, esperienze personali
- Famiglia d'origine e esperienza socioculturale della famiglia
- Livello socioeconomico, status d'educazione, aspettative della famiglia
- Status sociale nelle scuole superiori, gruppo di appartenenza nella scuola superiore
- Vulnerabilità agli stereotipi



FATTORI AMBIENTALI/CLASSE

- Compiti assegnati
- Atteggiamento dei docenti
- Metodi di insegnamento
- Attività individuali/di gruppo
- Gestione del tempo libero
- Numerosità delle classi



FATTORI INTERNI

- Attribuzione di valore
- Interesse per la disciplina
- Livello di coinvolgimento individuale
- Orientamenti valoriali
- Speranze, aspettative, preoccupazioni
- Sé possibili orientamenti sul futuro



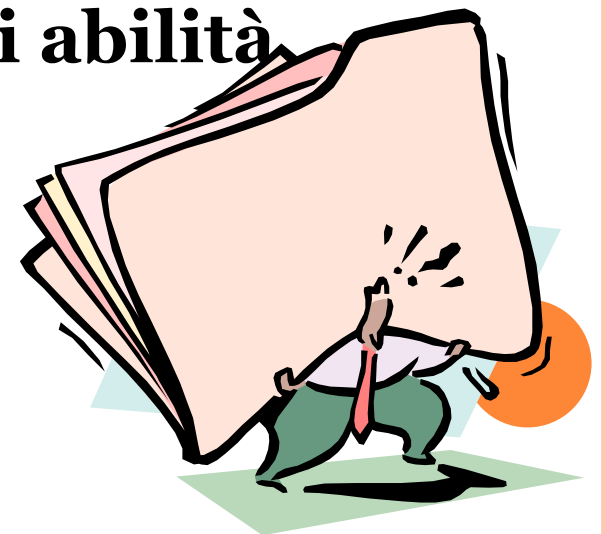
IL RUOLO DELL'INSEGNANTE

- Quando un insegnante cerca delle spiegazioni per gli insuccessi dei propri alunni può attribuire troppo peso a fattori personali (“**non è portato**”) o a fattori di impegno (“**non studia**”).
- Attenzione a dare un **messaggio corretto** allo studente! Potrebbe demotivarsi o perdere fiducia in se stesso.



IL RUOLO DELL'INSEGNANTE

- Se insegnante si “**arrabbia**” di fronte ad insuccesso, lo studente pensa che se si fosse impegnato ce l'avrebbe fatta, attribuisce l'insuccesso all'**impegno**
- Se insegnante dimostra **compassione** o **pietà**, lo studente pensa di non avere le capacità e attribuisce l'insuccesso a **mancanza di abilità**



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Mete che gli studenti si prefiggono di realizzare

Quantità:

es. numero di pagine, scadenze

Qualità:

es. valore (importanza data alle varie materie) credenze (come è inteso apprendimento)



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **OBIETTIVI DI PRESTAZIONE:** scopo principale dimostrare le proprie conoscenze per ottenere il consenso sociale



Motivazione estrinseca

- n **OBIETTIVO DI PADRONANZA:** acquisire nuove competenze, senza il bisogno di dimostrare niente a nessuno



Motivazione intrinseca



RUOLO DELLE GRATIFICAZIONI

- La gratificazione deve essere efficace.
- Una gratificazione efficace dovrebbe essere:
 1. specifica
 2. credibile
 3. espressa in maniera contingente all'esecuzione del compito
 4. relativa al comportamento e non alla persona
 5. informativa, in modo da dare anche dei suggerimenti per un eventuale miglioramento.

RUOLO DELLE GRATIFICAZIONI

- Quando si dice “Bravo!” ad un studente, si dà una gratificazione generica che premia più lo studente piuttosto che il comportamento positivo che deve essere premiato.
- Non è raro infatti vedere l’espressione stupita di uno studente quando viene lodato in maniera impropria, poiché non ne capisce il motivo.

RUOLO DELLE GRATIFICAZIONI

- Una lode efficace deve essere specifica e contingente ad una situazione precisa appena accaduta.
- «Ti sei concentrato tanto e sei riuscito a risolvere l'espressione senza commettere errori!».
- In questo modo non solo si loda il comportamento specifico, ma si dà implicitamente il suggerimento strategico secondo cui è necessario concentrarsi, porre molta attenzione per non sbagliare le espressioni.

STRATEGIE DI MOTIVAZIONE



LO SCAFFOLDING

- Lo scaffolding (impalcatura), inteso come l'insieme delle azioni che il docente mette in atto prima e durante l'attività.
- L'attività deve essere forte e strutturata: norme cooperative precise, regole comportamentali, modalità d'uso di strumentazioni, responsabilizzazione compiti ed attività tempi.



IL RUOLO DELL'INSEGNANTE - DURANTE

- L'insegnante ha la regia
- motiva, crea aspettativa
- • presenta (... e discute con la classe) • obiettivi • compito • procedure • consegna indicazioni di lavoro scritte • verifica che gli studenti abbiano capito • spiega i criteri di valutazione • osserva il lavoro della classe • monitora l'interazione nei gruppi • supporta e fornisce consulenza senza dare soluzioni



IL COMPITO DI REALTA'

- E' simile al mondo del lavoro.
- Permette allo studente di interagire con la realtà e di modificarla
- Porta ad assumere nuove conoscenze e competenze in corso d'opera, perché permette al soggetto di rilevare la propria iniziale inadeguatezza.

PER PROGETTARE UN COMPITO DI REALTÀ

PROCEDIMENTO			
COMPETENZA DA SVILUPPARE	COSA PREVEDO SAPRÀ FARE LO STUDENTE ALLA FINE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO	ASSEGNAZIONE DEL COMPITO	VALUTAZIONE AUTORIFLESSIONE
Indicare	Indicare	Indicare	Indicare
Quale/i competenze dovrà dimostrare di possedere? Fare riferimento e/o: COMPETENZE EUROPEE, DI CITTADINANZA, ASSI CULTURALI, INDICAZIONI NAZIONALI EQF.	Esempi. - Sa effettuare ricerche sul web. - Sa creare database. - Individua i contenuti essenziali di un argomento e sa argomentare sugli stessi. - Sa organizzare le conoscenze in una mappa concettuale.	- Definire il compito, fissare i tempi, fornire/consigliare strumenti. - Le modalità di svolgimento. - Cosa fa il docente e cosa lo studente. - Condividere le attese, le modalità di esecuzione (in gruppo o individualmente?). - Condividere i criteri di valutazione.	Usare strumenti di valutazione (Rubriche), schede di autoriflessione metacognitiva, schede per Peer Review.

ESEMPIO DI COMPITO DI REALTA'

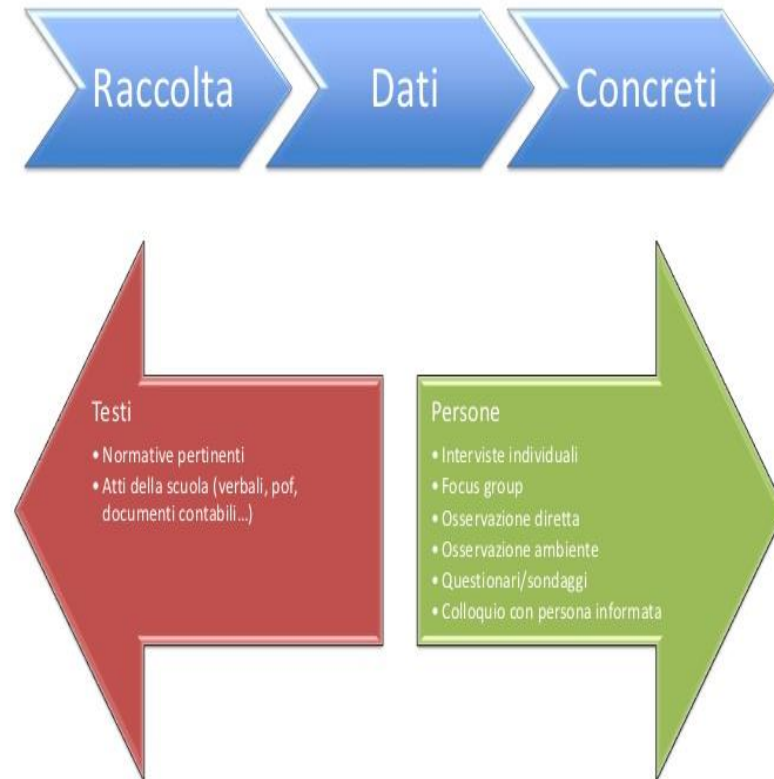
ESEMPI DI COMPITI DI REALTA'

- Scrivere le istruzioni di funzionamento della macchina erogatrice delle bibite.
- Organizza la visita ad uno dei Musei del Centro storico della tua città: scegli la destinazione, spiegando i motivi della tua scelta, individua e descrivi il percorso scuola-museo.
- Organizza un viaggio a ... per un gruppo di persone che chiede ...
- Descrivi matematicamente la tua classe.
- Spiega come si realizza un esperimento chimico fatto in laboratorio.
- Spiega le regole di un gioco
- Progetti



STUDIO DI CASO

- Descrizione dettagliata di una situazione reale e complessa di cui sono fornite tutte le indicazioni fondamentali attraverso articoli, documenti, tabelle, schemi, immagini.
- **Scopo dell'attività:**
- evidenziare il processo per analizzare una situazione complessa
- approfondire la realtà attraverso la costruzione di dossier
- apprendere procedure (selezionare, classificare documenti, gerarchizzare informazioni, connettere, confrontare, formalizzare opinioni ...)



SIMULAZIONI

- Apprendere attraverso l'esperienza modellizzando una realtà simulata. Si costruisce lo scenario riducendo la complessità della situazione reale ad aspetti, personaggi e regole fondamentali.



ROLE PLAY

- Nel gioco di ruolo viene drammatizzata una situazione realistica. Non è la ripetizione di un copione prestabilito, ma una vera e propria recita a soggetto. I comportamenti adottati devono essere aderenti alle aspettative e alle norme socialmente previste.
- Permette di sperimentare complessità e multidimensionalità di situazioni reali attraverso punti di vista diversi.
- **Esempi:** - interviste impossibili - dispute filosofiche - situazioni socialmente codificate



DEBRIEFING

- momento di riflessione, ricostruzione e analisi dell'esperienza svolta (confronto collettivo, esplorazione a posteriori, individuazione dei nodi cruciali o problematici, esplicitazione degli apprendimenti).
- Il debriefing: deve essere preparato con la stessa cura delle attività proposte (per es. un repertorio di domande e uno schema di lavoro).

#Debriefing come revisione

Chiude l'attività didattica, riflettendo su quanto accaduto.

Analizza le competenze che sono state raggiunte e gli aspetti che devono essere rivisti (corretti o migliorati).

È lo spazio della parola su ciò che è accaduto in un EAS.

Ha il compito di ripercorrere le fasi dell'EAS precedenti (Momento preparatorio ed operatorio).

In genere apre un nuovo processo di Problem Setting.



DIDATTICA PER PROBLEMI

- PROBLEMA: una serie di fenomeni correlati tra loro che necessitano di una spiegazione.
- FASI:
 - 1. individuazione del problema da risolvere
 - 2. formulazione del problema
 - 3. rilevazione dei dati pertinenti
 - 4. articolazione in sotto-problemi
 - 5. formulazione di ipotesi per la soluzione
 - 6. verifica mediante esperimento, confronto, ecc. delle ipotesi schematizzate
 - 7. validazione delle ipotesi: verrà considerata valida come soluzione del problema l'ipotesi che resiste ai tentativi di falsificazione.



APPRENDERE PER RICERCA

- Indagine finalizzata alla descrizione e spiegazione di un aspetto della realtà o alla risoluzione di un problema.
- Parte da una “situazione enigma” o “domanda stimolo” legata ad una situazione reale o realistica, sufficientemente complessa, ma specifica.
- Il webquest: ricerca guidata di risorse Web con le quali svolgere autonomamente una serie di attività finalizzate a un prodotto. E' un ambiente di apprendimento di matrice costruttivista:
 - basato sull'uso estensivo di Internet e di altre risorse off line,
 - progettato con strategie di lavoro cooperativo e di problem solving

Il WebQuest in classe studenti	Attività che il docente svolge per progettare un Webquest	Competenze digitali che il Docente dovrebbe possedere o acquisire per progettare e svolgere in Classe un WebQuest	Risorse (esterne) per acquisire/approfondire abilità tecnologiche
		Comprendere la multidimensionalità e trasversalità delle definizioni di competenza o digital literacy e le fondamenta teoriche del WebQuest	<ul style="list-style-type: none"> • VideoTutorial introduttivo sulle più note strategie didattiche oltre la lezione trasmissiva.
	<p>Individuare il compito facendo leva sulle conoscenze pedagogiche alla base del WebQuest, sugli obiettivi formativi degli studenti e soprattutto sulla conoscenza disciplinare.</p> <p>Individuare e valutare le risorse per consentire agli studenti di svolgere il compito individuato.</p>	<p>Conoscere le origini, la struttura e del World Wide Web e dei principali siti di social networking.</p> <p>Riconoscere le minacce alla sicurezza propri dati e le principali dimensioni in cui si declina la privacy online.</p> <p>Conoscere la storia e le caratteristiche essenziali del computer e del software.</p> <p>Individuare il bisogno informativo anche utilizzando le mappe concettuali di cui si conoscono origini teoriche, finalità e funzionamento.</p> <p>Conoscere la storia e le caratteristiche dei motori di ricerca, le principali tecniche di <i>information retrieval</i> e i principali criteri per la valutazione delle informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • VideoTutorial introduttivo sulla storia e la struttura di Internet; • Tutorial introduttivo sugli aspetti meno noti del Social Network; • Tutorial introduttivo sui concetti di sicurezza e privacy online. • VideoTutorial sulla storia, logica di funzionamento e caratteristiche macro del computer. • Tutorial introduttivo alle caratteristiche principali dei sistemi operativi e del software. • Tutorial d'introduzione alle caratteristiche e all'utilizzo delle mappe concettuali e delle mappe mentali. • VideoTutorial introduttivo sulla storia e funzionamento dei motori di ricerca.
	Tenere traccia e catalogare le risorse	Gestione delle informazioni (in cartelle e sul computer o tramite servizi di bookmarking)	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial: Immagini • Tutorial: Audio • Tutorial: uso di Excel • Tutorial – Word processing
	Organizza le risorse e strumenti	Gestisce la classe definendone l'organizzazione. Realizza il format con strumenti quali CMS o strumenti per la produttività - word, power point -	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial – Software di presentazione • Tutorial – Cloud Computing • Tutorial HTML



E POI ANCORA

- **Discussione o ragionamento collaborativo :**
- Consiste nella costruzione di una conoscenza comune e inedita attraverso un percorso di riflessione collettiva, di negoziazione di significati condivisi. L'uso del conflitto, come scambio/confronto tra pari, permette la ristrutturazione degli schemi mentali posseduti e l'integrazione di nuovi punti di vista.
- Strategie di conduzione:
- il problema da discutere deve coinvolgere realmente gli studenti e la loro esperienza;
- devono esserci posizioni discordanti;
- il problema deve essere aperto, euristico, non prevedere soluzioni predefinite;
- fondamentale il clima di classe e la conduzione dell'insegnante.



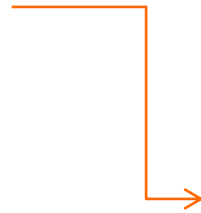
E POI ANCORA

- Brainstorming
- Lavoro di gruppo
- Le tecnologie digitali



TRASFORMARE LA CLASSE

Da tradizionale



a cooperativa

CENTRALITÀ DELL' INTERAZIONE

Significa mettere l'accento sul GRUPPO come strumento per migliorare l'apprendimento, attraverso il valore aggiunto della collaborazione



LE SOCIAL SKILL

- Saper chiedere e dare informazioni
- Saper ascoltare comprendere e riassumere
- Saper stimolare la discussione aprendo nuove prospettive e soluzioni
- Saper incoraggiare e dare aiuto
- Saper facilitare la comunicazione
- Saper allentare le tensioni
- Saper osservare il processo
- Saper risolvere problemi interpersonali

Per svilupparle:

- Usare giochi di ruolo o di simulazione
- Processare, praticare specifiche competenze sociali
- Osservare
- Definire
- rinforzare



IL SETTING

“Lo spazio simbolico dei comportamenti attesi “

Una buona organizzazione spaziale:

- migliora le prestazioni del gruppo
- agevola le relazioni e il funzionamento del gruppo
- Determina la qualità del processo di apprendimento

- I membri dovrebbero sedere “ faccia a faccia “ e “ ginocchio a ginocchio“
- I gruppi devono essere abbastanza distanziati in modo da non interferire tra loro e di consentire all’insegnante di raggiungere e monitorare agevolmente tutti i gruppi
- Le aree destinate a ciascuna attività devono essere definite e i materiali comuni accessibili



IL RUOLO DEL DOCENTE DOPO



- feedback sui dati raccolti
- discussione su lavoro svolto
- obiettivi di miglioramento

riflessività - metacognizione



DUE MODI DI APPRENDERE

Simbolico-ricostruttivo	Percettivo-motorio
Ascolta	Agisci
Leggi	Comunica
Ripeti	Condividi

Rifletti
Comprendi
Memorizza



AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO (IL PROCESSO)

	Punti 3	Punti 2	Punti 1	Punti 0
Ricerca delle informazioni	Il gruppo ha acquisito informazioni approfondite su tutti i punti richiesti, utilizzando tutte le risorse indicate	Il gruppo ha acquisito informazioni sui punti richiesti, ma in modo superficiale	Il gruppo ha acquisito informazioni solo su alcuni dei punti richiesti, usando parte delle risorse indicate	Il gruppo non ha acquisito alcuna informazione
Organizzazione del lavoro	Il gruppo ha seguito puntualmente le procedure indicate, ha organizzato il lavoro utilizzando tutto il tempo a disposizione, ha rispettato i termini di consegna	Il gruppo ha parzialmente seguito le procedure indicate, non ha utilizzato tutto il tempo a disposizione, ma ha rispettato i termini di consegna	Il gruppo ha parzialmente seguito le procedure indicate, non ha utilizzato bene il tempo a disposizione, non ha rispettato i termini di consegna	Il gruppo non ha seguito le procedure indicate, ha sciupato il tempo a disposizione, non ha rispettato i termini di consegna
Lavoro di gruppo	Il gruppo ha sostenuto la partecipazione attiva di tutti i componenti, con la discussione e la valorizzazione dei diversi contributi per la realizzazione del prodotto	Il gruppo ha lavorato attivamente, dividendosi i compiti ma procedendo in modo autonomo nella realizzazione del prodotto	Nel gruppo solo alcuni hanno lavorato in modo attivo, e/o vi sono stati conflitti che hanno reso difficile la realizzazione del lavoro	Nel gruppo è mancata totalmente la collaborazione, solo per poco tempo qualcuno ha lavorato al progetto



VALUTAZIONE DI GRUPPO (IL PRODOTTO)

	Punti 3	Punti 2	Punti 1	Punti 0
Aderenza alle finalità e ai contenuti richiesti	Il prodotto risponde alle finalità indicate, è ricco di contenuti informativi, contiene rielaborazioni originali dei materiali utilizzati	Il prodotto risponde alle finalità indicate, ha contenuti informativi sufficientemente sviluppati ricavati dai materiali suggeriti	Il prodotto solo parzialmente risponde alle finalità indicate, infatti contiene informazioni non pertinenti e/o incomplete rispetto alle richieste	Il prodotto non risponde alle finalità richieste, ha contenuti informativi scarsi e non sviluppati, e/o contiene informazioni contraddittorie
Efficacia e correttezza comunicativa	Il prodotto presenta un'organizzazione dei contenuti ordinata e riconoscibile, è chiaro e accurato (senza errori nell'uso della lingua italiana)	Il prodotto presenta un'organizzazione dei contenuti con alcune incoerenze, è però accurato (senza errori nell'uso della lingua italiana)	Il prodotto presenta i contenuti senza un ordine riconoscibile, con alcuni errori nell'uso della lingua italiana	Il prodotto presenta i contenuti in modo confuso e con molti errori nell'uso della lingua italiana

