**STRATEGIE INFORMALI**

Gli esperti in apprendimento cooperativo distinguono tra apprendimento cooperativo Informale e Formale.

Il **Cooperative Learning Informale** consiste nel sottoporre alla classe brevi sequenza cooperative, all’interno di una lezione ‘tradizionale’, cioè condotta dall’insegnante. Gli studenti lavorano insieme in coppia (più raramente in gruppo). Le coppie possono non essere fisse.

Si può lavorare in questo modo per la durata di una singola lezione, di una unità didattica o di un modulo.

Questo approccio può essere adoperato per insegnare contenuti e abilità anche molto diversi tra loro. Rimane tuttavia assicurato il coinvolgimento attivo dello studente nel rielaborare in itinere il materiale oggetto di spiegazione. E’ importante dare tempi brevi di esecuzione.

A seguire esempi di strategie informali.

1. **PRENDERE APPUNTI IN COPPIA**

Si scrive alla lavagna la scaletta della spiegazione riportando i titoli dei sotto- argomenti che verranno trattati. Si chiede agli alunni di riportare le voci sul proprio blocco, lasciando spazi tra un argomento e l’altro.

Inizia la spiegazione e, ogni tot minuti, l’insegnante interrompe la spiegazione e gli alunni condividono i loro appunti. Lo studente A riassume i propri appunti allo studente B e viceversa e ciascuno integra i propri appunti con le note del compagno.

1. **RISPONDERE A DOMANDE**

Invece di rivolgere una domanda a tutta la classe e chiamare ad intervenire lo studente che ha alzato la mano, l’insegnante può invitare tutti gli studenti a pensare alla risposta e ad annotarla brevemente.

Chiede poi ad ognuno di spiegare al compagno di banco la propria risposta, di discutere e di elaborare insieme una nuova risposta migliore e più completa di quelle individuali.

L’insegnante chiama poi a caso un membro della coppia a condividere con tutta la classe le risposte elaborate in coppia.

1. **RIPASSARE CON DOMANDE E RISPOSTE IN COPPIA**

Spiegato un argomento, l’insegnante chiede di predisporre individualmente un dato numero di domande sull’argomento studiato per verificare quanto appreso.

In coppia, a turno, un alunno porrà una domanda al compagno che dovrà rispondere. Colui che ha posto la domanda correggerà e integrerà la risposta del compagno. E così via fino ad esaurimento della domande.

Una variante può essere quella di invertire i ruoli. In questo caso i ragazzi in coppia prepareranno le domande e l'insegnante sarà messo alla prova nella risposta. Questa variante offre due importanti possibilità educative:

* sottolinea la qualità della domanda fatta *(Questa è facile perché …; questa richiede ragionamento*

*perché …)*

* utilizza il "pensare ad alta voce" dell’insegnante per educare i ragazzi a come si riflette per trovare la risposta a una domanda

1. **GENERARE DOMANDE SU UN ARGOMENTO**

Il flusso di informazioni - e quello delle domande – procede, in genere, dall’insegnante agli allievi. Spesso le domande vengono utilizzate per verificare ciò che uno studente sa.

Si potrebbe però riflettere sul fatto che la domanda, per sua natura, è più volta a scoprire ciò che non ci è noto. Il modello di conoscenza interattiva ridefinisce i ruoli di insegnante e allievi, assegnando agli insegnanti il compito di rispondere alle domande o di aiutare a trovare una risposta nel materiale di studio.

Esempio: *Oggi parleremo di …*

*Che cosa vorreste sapere? Che curiosità avete rispetto a… ?*

*Che cosa pensate sarà importante sapere sull’argomento? Preparate tre domande?*

Gli studenti vengono sollecitati a formulare delle domande. Dapprima formulano domande a livello individuale, poi producono un elenco di domande di coppia (o di gruppo), infine scelgono le domande ritenute più interessanti.

Le successive fasi di spiegazione, di studio o ricerca saranno volte a cercare risposte alle domande poste.

1. **RICAPITOLARE CON UN COMPAGNO**

Al termine di una lezione si può fare sintesi proponendo stimoli come:

*La cosa più interessante è che abbiamo scoperto oggi è …*

*I concetti più importanti sono …*

*Le parole chiave da non dimenticare sono …*

*Le possibili applicazioni poitrebbero essere …*

Riflessione individuale e annotazione delle idee personali.

Confronto in coppia o in piccolo gruppo, elaborazione di un unico elenco di gruppo.

Ciascuno provvede a registrare ciò che viene detto dagli altri membri del gruppo.

1. **FARE LO ‘SKIMMING’ IN COPPIA**

Lo ‘skimming’ è una tecnica di visione e di esame generale di un argomento o di un problema prima di affrontarlo.

La prima fase è individuale. Descrivere con chiarezza la richiesta.

*Avete 5 minuti per farvi un’idea di ciò di cui tratta il capitolo.*

*Avete 5 minuti per scoprire se l’argomento è difficile o facile e per spiegare il perché.*

*Avete 5 minuti per capire che tipo di problema è e per pensare se già ne è stato svolto uno simile*.

In coppia gli studenti si scambiano in tre minuti le impressioni.

1. **CHIUDERE LA LEZIONE**

Interrompere la lezione tre minuti prima della fine. Chiedere agli studenti di scrivere individualmente:

1. Il punto/i punti più importante/i della lezione

2. Il punto/i punti meno chiaro/i

Richiedere di produrre un unico elenco di coppia (o di gruppo).

Ritirare i fogli e utilizzare le risposte per programmare la lezione successiva.

1. **TEAM DI CLASSE**

Studenti in coppia o in gruppo. Indicare chi scriverà, ad esempio: *Scrive chi è seduto a destra* *nella coppia.*

La richiesta può essere focalizzata su:

*Richiamare alla mente i concetti già spiegati*

*Rispondere a una domanda*

*Iniziare a risolvere un problema*

*Elaborare il passaggio successivo di una dimostrazione*

*Pensare ad un esempio o ad una applicazione*

*Generare una domanda*

*…*

Dare dai 30 secondi ai 5 minuti per svolgere la richiesta.

Raccogliere poi alcune o tutte le risposte. In alternativa, chiamare un membro del gruppo a condividere con la classe o, ancora, verificare quanto in elaborazione muovendosi fra i gruppi.

1. **STUDIARE IN COPPIA**

Alla coppia viene indicato il materiale da studiare, spiegando che si dovranno alternare nel ripetere quanto studiato.

Entrambi leggono silenziosamente il primo paragrafo/la prima unità di informazione

**A** ha il ruolo di” recaller” (cioè colui che ricorda, richiama alla mente) e ripete le informazioni trovate nel testo senza guardare il testo stesso.

**B** ha il ruolo di “listener” e deve ascoltare attentamente per vedere se c’è qualche errore od omissione in quello che il compagno dice. Corregge e completa.

Ambedue i partner leggono in silenzio il secondo paragrafo del testo.

A e B si scambiano i ruoli: chi era “colui che ripete” diviene ascoltatore, chi era “ascoltatore” diviene “colui che ripete”.

Si prosegue, alternandosi nei ruoli, fino alla fine del testo.

Al termine può essere richiesta una qualche forma di sintesi (scaletta, schema, prospetto, …)

1. **ESERCITARSI IN COPPIA**

I ragazzi sono in coppia per svolgere esercizi (matematica, chimica, fisica, grammatica, …)

**A** svolge l'esercizio e verbalizza passo per passo come esegue la procedura o risolve il problema.

**B** controlla l’accuratezza della spiegazione, incoraggia ed eventualmente aiuta il partner.

Dopo ogni esercizio si scambiano i ruoli.

Al termine la coppia può confrontare le proprie soluzioni con quelle di un’altra coppia.

1. **SUPERVISIONE RECIPROCA**

Gli studenti svolgono un esercizio individualmente.

In coppia confrontano quanto fatto, si correggono vicendevolmente e riformulano l’esercizio nel miglior modo possibile.

1. **AFFRONTARE SITUAZIONI DI PROBLEM SOLVING CON “PASSAPORTO DI PAROLA”**

Data una situazione di problem solving ciascuno si annota la propria risposta, poi uno alla volta, la si espone al gruppo. Vincolo: prima di esporre il proprio punto di vista, bisogna ripetere, parafrasando, ciò che ha sostenuto il compagno che ci ha preceduto il quale deve dare un cenno di assenso se la parafrasi rispecchia il pensiero esposto. L'assenso è il passaporto di parola: il compagno può ora esporre il proprio punto di vista**.**

*Come potremmo …?*

*Che cosa supponi avverrebbe se …?*

*Quale potrebbe essere un altro esempio di …?*

1. **GENERARE IDEE IN COPPIA**

Data una richiesta, a turno gli studenti annotano su un unico foglio le idee emerse.

*Gli svantaggi di … sono*

*La genialità di … consisteva in …*

*Le ragioni per cui … sono ..*

*Le applicazioni di … sono …*

*Gli elementi che compongono … sono …*

Dare un tempo (molto breve) per produrre l’elenco.

1. **GENERALIZZARE/SFIDE INTELLETTIVE**

Per coinvolgere gli studenti a scoprire un concetto o una generalizzazione, si possono fornire esempi diversi o illustrazioni di fenomeni che apparentemente non sembrano collegati. Poi si informano gli studenti che tutti i casi hanno qualcosa in comune. La sfida è scoprire le caratteristiche o il modello sotteso.

Es. Immagini di pionieri alla frontiera, i fratelli Wright e il loro aeroplano, un astronauta, Cristoforo Colombo e le tre caravelle.

Tutte queste persone sono pionieri. Sapete scoprire che cosa hanno in comune i pionieri?

(Le sfide intellettive hanno un potente impatto motivazionale, ma incentivano anche reale apprendimento)

Operativamente si può usare la struttura “Giro di tavolo/roundrobin o “Teste numerate insieme”.

1. **PAROLE CHIAVE**

Prima di affrontare un nuovo argomento è bene attivare conoscenze o esperienze pregresse: il nuovo apprendimento diventa più significativo se si fonda e si aggancia a queste ultime.

I ragazzi lavorano in coppie.

Si scrivono alla lavagna quattro o cinque parole chiave relative all’argomento da affrontare

Ognuno dovrà pensare che cosa quelle parole gli richiamano, scriverà poi una frase o una esperienza che contenga una parola chiave. Se le parole sono cinque le frasi saranno cinque.

Dopo aver completato individualmente il compito, ognuno condivide i significati con il proprio partner. Qualora si trovino in disaccordo, registreranno i due significati.

Dopo aver affrontato con compagni e insegnante il nuovo argomento, integreranno le proprie affermazioni o ne formuleranno di nuove.