



METODI DI APPREDINEMTO ESPERIENZIALE



Cosa sono i Metodi di Apprendimento Esperienziale?

I metodi di apprendimento esperienziale, sviluppati attraverso la metodologia non formale, permettono ai giovani di sentire, pensare e agire al di fuori del loro ambiente protetto, così da sfidare gli stereotipi e diventare attori protagonisti della loro crescita personale, e contemporaneamente, sviluppare competenze trasversali utili nella vita. .

TAGS

Metodi di apprendimento esperienziale

Questo breve manuale suggerisce una serie di metodi che possono essere utilizzati con gruppi di giovani, sia a scuola che in ambienti non formali, per aiutarli a riflettere sulle questioni globali e sviluppare il loro senso di appartenenza in quanto cittadini europei e del mondo. I metodi di apprendimento esperienziale permettono ai giovani di sviluppare abilità e valori per giocare un ruolo attivo nelle società democratiche.

I metodi di apprendimento esperienziale si basano sull'approccio olistico dell'Educazione Non Formale¹, che mira a sviluppare nei giovani competenze trasferibili durante tutto l'arco della vita e, contemporaneamente, approfondire argomenti legati alle materie curriculari, sia in classe che in attività extra-curricolari. Ognuno dei metodi descritti di seguito può essere utilizzato o adattato per affrontare diversi argomenti e materie.

Componenti essenziali dell'apprendimento esperienziale

Il Consiglio d'Europa attribuisce le seguenti caratteristiche all'apprendimento esperienziale:

- Partecipativo e incentrato sui bisogni del gruppo di giovani.
- Olistico e orientato al processo di apprendimento.
- Simula situazioni di vita reale, pratico e orientato a "imparare facendo", creando connessioni interculturali e stimolando empatia.
- Volontario e (idealmente) ad accesso libero.
- Mira soprattutto a trasmettere e praticare i valori e le abilità utili a vivere in democrazia.
- Bilancia il rapporto nell'apprendimento di valori, conoscenze e abilità.
- Sfrutta l'apprendimento individuale e di gruppo, creando connessioni a livello locale, regionale, nazionale e internazionale.
- Relazione di potere simmetrica fra discenti e "insegnanti" nel processo di apprendimento.



Fonte: Report Simposio sull'Educazione non formale 2001 del Consiglio d'Europa

¹ Per maggiori informazioni sull'educazione non formale: UNESCO [Non-Formal Education and Basic education reform](#)

Il ruolo dell'educatore nel processo d'apprendimento

Metodi di apprendimento diversi richiedono approcci diversi per sviluppare lezioni/attività formative in termini di dinamiche di potere e leadership all'interno del gruppo di discenti. A tal fine, l'ambiente d'apprendimento deve essere riorganizzato, ma spesso basta mettere le sedie in cerchio permettendo a tutti di guardarsi negli occhi per sentire di avere le stesse opportunità di contribuire allo svolgimento della sessione.

La tabella 1 definisce le differenze fra i ruoli del docente, del formatore e del facilitatore.

Tabella 1. Docente, formatore e facilitatore - definizioni

Docente

Quando un docente entra in una classe, è responsabile dell'ambiente d'apprendimento e di creare lezioni didattiche che compongono il corso di studi degli studenti. Gli obiettivi chiari e concisi delineano quello che gli studenti imparano ogni giorno. Il docente deve monitorare quante informazioni imparano gli studenti. La valutazione è spesso in forma di verifiche scritte, ma il docente può usare altri strumenti di valutazione per determinare se gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi d'apprendimento.

Il processo di apprendimento è basato sui programmi formativi nazionali ed è **orientato al risultato**.

Formatore/formatrice

Professionista che ha competenze ed esperienze sul campo su argomenti specifici e che li trasferisce agli altri attraverso sessioni, esercizi, casi di studio e metodi partecipativi. Un formatore, quindi, si può considerare come una via di mezzo tra il docente e il facilitatore, infatti, le sue abilità di facilitazione sono tanto importanti quanto le sue conoscenze e competenze specifiche.

Il processo d'apprendimento è modellato sul gruppo di partecipanti ed è **orientato sia al processo che al risultato** per sviluppare competenze trasversali trasferibili.

Lo sviluppo delle competenze nei partecipanti può essere misurato monitorando i cambiamenti nel comportamento individuale e nelle azioni con il passare del tempo.

Facilitatore/Facilitatrice

Un facilitatore non deve necessariamente essere esperto in una materia come un insegnante. Piuttosto è formato su dinamiche di gruppo, nello specifico in tecniche di risoluzione dei conflitti, pianificazione strategica e team building. Con qualsiasi gruppo, il facilitatore riesce a determinarne velocemente il potenziale e da lì procede per mettere in rete quelle conoscenze. L'apprendimento è **orientato al processo**.

Facendo domande e mantenendo alta l'attenzione, il facilitatore aiuta il gruppo a stabilire una serie di regole base e degli obiettivi condivisi d'apprendimento. Inoltre, aiuta il gruppo a valutare il processo d'apprendimento individuale e collettivo.

Metodi

Nel resto del manuale sono descritti una serie di metodi di apprendimento esperienziale che possono essere utilizzati per affrontare temi diversi.

Brainstorming (tempesta di pensieri)

Il Brainstorming è una tecnica per introdurre un nuovo argomento, incoraggiare la creatività e generare velocemente nuove idee. Si usa per risolvere un problema specifico o rispondere a una domanda. Per maggiori informazioni visita il sito Mindtools website.

In pratica:

- Decidi l'argomento che vuoi discutere e formulalo in una domanda aperta a più risposte possibili.
- Scrivi la domanda in modo che tutti la possano vedere.
- Chiedi ai partecipanti di contribuire con le loro idee e trascrivile sulla lavagna o su un cartellone sotto forma di parole chiave o frasi brevi a elenco puntato.
- Quando i partecipanti esauriscono le proposte chiedi loro suggerimenti e commenti rispetto a quanto emerso.
- Nota bene:
 - Scrivi **ogni** nuova idea. Spesso le idee più creative sono quelle più utili e interessanti!
 - Nessuno deve commentare o giudicare quanto scritto fino alla fine dell'attività, né tantomeno ripetere idee già dette.
 - Incoraggia tutti a partecipare.
 - Condividi le tue idee solo se necessario a incoraggiare il gruppo.
 - Se una proposta non è chiara, chiedi chiarimenti.

Scrivere sui "muri"

È una forma di brainstorming in cui i partecipanti scrivono le loro idee su foglietti adesivi e le attaccano al muro. Il vantaggio di questo metodo è che le persone possono riflettere individualmente sulla domanda prima di essere influenzati dagli altri, facilita la partecipazione delle persone più timide e i fogliettini possono essere spostati e raggruppati in base al flusso di idee.



*Il corso di formazione per formatori in Educazione allo Sviluppo Globale organizzato dal North-South Centre of the Council of Europe. 18-25/09/16, Spagna.
Foto: Federica Cicala.*



*Albero delle aspettative: I partecipanti scrivono cosa si aspettano dalla sessione identificando paure (radici), contributi (tronco) e aspettative (foglie)
Foto: Federica Cicala.*

Gruppi di discussione

Se non emergono idee in plenaria è utile dividere i partecipanti in sottogruppi o in coppie per discutere qualche minuto il tema proposto e successivamente condividere le loro idee con il resto del gruppo. Sentirai subito nascere un “ronzio” di sottofondo perché scintilleranno nuove idee!

Giornali e media

I media sono una risorsa infinita di buon materiale per discutere. È sempre interessante analizzarne i contenuti, come presentano i temi, quali stereotipi e pregiudizi promuovono. Non dimenticare di includere articoli sulla partecipazione dei giovani nella società e sui processi democratici (in tutte le loro forme!)



Il corso di formazione per formatori in Educazione allo Sviluppo Globale organizzato dal North-South Centre of the Council of Europe. 18-25/09/16, Spagna.

Foto: Federica Cicala

Debriefing (riflessione post-attività)



Schools for Future Youth scambio di apprendimento. Polonia Novembre 2015. Foto: Federica Cicala.

Molti metodi di apprendimento esperienziale permettono ai giovani di “vivere” una situazione da un punto di vista diverso, come durante un gioco di ruolo o un World Cafè. Queste attività dovrebbero includere sempre un momento di riflessione conclusiva per far ripercorrere ai partecipanti le sensazioni vissute durante l’attività, e quindi poterne valutare l’impatto su sé stessi pensando a quali lezioni possono imparare dall’esperienza fatta in relazione alla loro vita, comunità e contesto globale.

Il gruppo ha bisogno del tempo necessario per finire l’attività e uscire dal ruolo giocato prima di prendere parte alla discussione su quanto successo.

Durante il debriefing e la valutazione gli argomenti dovrebbero essere discussi in questo ordine:

- Cosa è successo durante l’attività e come si sono sentiti i partecipanti durante il processo;
- Cosa i partecipanti hanno imparato su sé stessi
- Cosa i partecipanti hanno imparato sull’argomento trattato;

- Come i partecipanti possono *utilizzare quanto appreso nella società* e cosa possono fare in futuro in relazione al tema trattato.

Quando si pianificano le attività è importante considerare sempre almeno 15 minuti per il debriefing (se il gruppo è piccolo, altrimenti 30 o 40 minuti) e preparare delle domande guida che esplorano le dimensioni sopracitate.

Gioco di Ruolo

Un gioco di ruolo è una piccola improvvisazione teatrale recitata dai partecipanti. Sebbene molti tendono a riprodurre la propria esperienza di vita nel gioco di ruolo, nella maggior parte dei casi richiede di immaginare di trovarsi in una situazione non familiare. L'obiettivo è di mettere alla luce circostanze o eventi che i partecipanti non hanno mai vissuti in prima persona. I giochi di ruolo aumentano la comprensione dei partecipanti verso una situazione specifica e incoraggiano l'empatia verso coloro che ne sono coinvolti direttamente.



Il gioco di ruolo "Costruiamo la città" esplora il significato di Cittadinanza. I giovani divisi in quartieri devono proporre i servizi necessari alla loro comunità e negoziare con il Sindaco e i rappresentanti degli altri quartieri come distribuirli nella città. La foto è stata scattata durante una sessione di un gruppo di Giovani Ambasciatori in Italia nel 2015. Foto: Federica Cicala.

La differenza fra un gioco di ruolo e una simulazione è che, sebbene anche la seconda possa essere strutturata con una drammatizzazione, generalmente non prevede lo stesso livello d'improvvisazione. Il valore del gioco di ruolo è che imita la vita reale. Può portare a domande che non hanno risposte immediate, come sul comportamento positivo o negativo di un personaggio. Una tecnica per sviluppare una maggiore comprensione della dinamica da parte dei partecipanti è di chiedere a un certo punto dell'attività di scambiarsi i ruoli.

Esistono molti buoni motivi per utilizzare un gioco di ruolo, in quanto:

- Promuove l'immedesimazione dei partecipanti con una situazione diversa aiutando a smontare stereotipi
- Promuove empatia
- Permette ai partecipanti di gestire processi decisionali e risoluzione dei conflitti in un ambiente protetto
- Creare esperienze concrete connesse a problemi astratti
- Insegna come dare feedback
- Sviluppa competenze in termini di conoscenze, valori e abilità utili per problemi specifici
- Mostra come le persone tendono a riprodurre stereotipi sociali anche quando sono in linea di principio contrari ad essi.

Suggerimenti per un buon gioco di ruolo

Il ruolo del facilitatore è di gestire il tempo facendo ruotare in modo sincronizzato i gruppi fra i tavoli e assicurarsi che tutti siano inclusi nella discussione.

All'ultimo giro di tavoli il facilitatore chiede ai gruppi di restare al loro posto per riassumere in pochi minuti i principali risultati emersi sulla domanda proposta sotto forma di elenco puntato.

Infine, ogni gruppo sceglie un rappresentante per condividere in plenaria i risultati del tavolo. La raccolta dei risultati può essere riassunta in un report che rappresenterà il punto di vista del gruppo/le raccomandazioni su quel tema.



*World Café per raccogliere raccomandazioni sul contrasto alla dispersione scolastica in Italia. Napoli, novembre 2016.
Foto Federica Cicala.*

Per maggiori spunti visita i siti di seguito (in inglese):

- [The World Cafe](#)
- World Café Community Foundation: [A quick reference guide for hosting World Café](#)

Open Space Technology

L'Open Space Technology è un metodo utilizzato per organizzare sessioni/eventi con l'obiettivo di generare idee collettive concrete e proposte su un argomento specifico importante per la comunità.

Il ruolo del facilitatore è di definire il tema, fornire lo spazio e coinvolgere le persone intenzionate a contribuire attivamente al raggiungimento dello scopo. È quindi molto importante definire bene la

OST può durare 2 ore come 2 giorni o più e il gruppo può essere composto da un minimo di 5 a un massimo di centinaia di persone.

All'inizio della sessione il facilitatore spiega le regole (vedi tabella 2 di seguito) e crea l'agenda insieme ai partecipanti. Inizia una sessione di brainstorming in cui ogni partecipante si può proporre per gestire un gruppo di discussione su un aspetto specifico relativo al tema generale dell'OST. Raccolte tutte le proposte, le sessioni vengono distribuite in base al tempo e allo spazio disponibile. Più gruppi di discussione possono essere organizzati contemporaneamente.

I partecipanti si muovono liberamente fra i gruppi di discussione e contribuiscono in base alle emozioni, conoscenze e esperienze relative al tema discusso.

Ogni gruppo di discussione dovrebbe concludersi con un report (importante identificare qualcuno che fa il verbale!) che raccoglie i principali risultati emersi da presentare in plenaria al termine dell'incontro.

Azioni di follow up possono essere pianificate in base ai gruppi d'influenza a cui ci si vuole rivolgere (decisori politici, associazioni, media, ecc.).

Tabella 2

I principi dell'Open Space Technology

1. *"Essere pronti alla sorpresa"*
2. *"Qualsiasi persona voglia partecipare è la persona giusta"* - la partecipazione è volontaria
3. *"Quando s'inizia s'inizia"* - l'ispirazione non conosce orari
4. *"Succeda quel che succeda era così che doveva andare"* - lasciate fluire le aspettative
5. *"Se non c'è spazio per imparare o contribuire, usa i tuoi piedi in modo costruttivo"* - la legge della mobilità
6. *"Non annoiarti"*
7. *"Quando è finita è finita"* - se non c'è altro da aggiungere meglio chiudere

La legge dei Due piedi

Afferma che ogni individuo ha due piedi e deve essere pronto a usarli. La responsabilità per il successo dell'OST risiede in ogni persona partecipante. Le persone possono fare la differenza e devono fare la differenza, quindi se questo non accade in una situazione specifica, devono prendersi la responsabilità di usare i piedi e spostarsi in un gruppo dove sentono di poter portare un valore aggiunto con il loro contributo.

Ruolo dei partecipanti

- *l'ape*, che si muove di sessione in sessione partecipandovi attivamente dall'inizio alla fine;
- *la farfalla*, che vola da una sessione ad un'altra senza una missione concreta, ma partecipando in conversazioni spontanee e puntuali

Per maggiori spunti visita I siti di seguito (in inglese):

- [Open Space World](#)
- Wikipedia: [Open Space Technology](#)

Future workshops

Lo scopo dei Future Workshop è di dare ai partecipanti la possibilità di identificare una questione globale che li preoccupa e riflettere su come possono agire a livello locale in merito. Successivamente presentano idee e raccomandazioni alle autorità locali o ai gruppi d'influenza. In questo modo i giovani imparano a dare voce ai loro bisogni e suggerimenti, partecipare al processo democratico e diventare giovani cittadini attivi europei e globali.

La metodologia del Future Workshop propone ai partecipanti un'analisi degli aspetti critici sull'argomento in questione, e successivamente, una riflessione su quello che vorrebbero facessero le autorità locali o i gruppi d'influenza in merito, al fine di migliorare la situazione.

L'attività si struttura in due sessioni di 4 ore. A conclusione si organizza un evento di condivisione dove partecipano i giovani e si invitano le autorità locali competenti sul tema.

1° Sessione (Quattro ore)

Fase di analisi del contesto (due ore)

Il docente/facilitatore propone il titolo del tema di discussione. Questa fase serve a tirar fuori i problemi e stimolare un'analisi critica su di essi.

I partecipanti fanno una riflessione critica sui principali problemi legati al tema proposto che vengono scritti sotto forma di elenco numerato su un foglio grande. Al termine, i partecipanti votano il problema che ritengono più importante rispetto al tema.

1° Fase delle proposte (due ore)

Questa fase ha lo scopo di convertire il problema precedentemente identificato in proposte concrete per risolverlo.

In pratica:

1. I partecipanti ribaltano il problema in proposta (dal negativo al positivo). La fase inizia con la trascrizione del problema più votato in un'affermazione positiva.
2. Le proposte sono raccolte su un foglio grande sotto forma di lista numerata, come precedentemente fatto con i problemi.
3. Votazione. I partecipanti votano le tre, quattro o cinque proposte che ritengono vincenti. Il numero delle proposte scelte dipende dal numero di gruppi che verranno formati per svilupparle in concreto (in un gruppo di 25 partecipanti in genere si formano quattro o cinque sotto gruppi). I partecipanti devono essere incoraggiati a produrre delle proposte concrete e realistiche su quello che si *può* fare per risolvere il problema.

2° Sessione (Quattro ore)

2° Fase delle proposte (due ore)

1. Chiedi ai partecipanti di dividersi in sotto gruppi in base alla proposta che trovano più interessante. I gruppi svilupperanno la proposta scelta seguendo questo schema: *Perché* (perché abbiamo scelto questa proposta? Quale è la questione?), *Cosa* (cosa vogliamo proporre?) e *Come* (come vogliamo sviluppare la proposta?). Le proposte finali vengono scritte su un foglio grande o sotto forma di presentazione Power Point con un titolo accattivante. I partecipanti sono incoraggiati a utilizzare internet in questa fase per fare ricerche sul problema e/o le soluzioni. La presentazione può includere disegni, foto, ecc.

Analisi di fattibilità (due ore)

I gruppi condividono le loro proposte per avere feedback dagli altri e sottoporsi a un'analisi di fattibilità. L'intento è di verificare se le proposte sono effettivamente realizzabili.

In pratica:

1. Le proposte, congiuntamente a un sommario delle fasi precedenti, sono condivise con un pubblico iniziale. Se si svolge a scuola il pubblico può essere composto dal Preside, docenti e studenti di altre classi. Il pubblico dà i suoi feedback.
2. Il docente / facilitatore invita tutti i colleghi coinvolti nell'attività a condividere la loro esperienza con altri docenti, per riflettere su come utilizzare attivamente le risorse online per esplorare i temi globali con altre classi / gruppi di giovani.
3. L'attività e il facilitatore sono valutati sia dai partecipanti che dai docenti (se a scuola) alla fine di ogni sessione.

Evento finale

L'evento finale ha l'obiettivo di permettere ai partecipanti di presentare pubblicamente le loro proposte ai decisori politici. I rappresentanti delle autorità locali o altri gruppi d'influenza, precedentemente informati sulla struttura dell'evento, hanno il compito di rispondere ai partecipanti e valutare se le proposte fatte sono realizzabili e se le istituzioni sono intenzionate a implementarle.

A seguito dell'evento finale i partecipanti hanno il compito di monitorare il percorso delle loro proposte agendo da cittadini europei e globali attivi e consapevoli.

Discussioni silenziose

Questo metodo utilizza la scrittura e il silenzio come strumenti per aiutare i giovani a esplorare un argomento. Comunicare fra pari in forma scritta rallenta il processo mentale di costruzione del pensiero e offre l'opportunità di focalizzarsi su il punto di vista degli altri. Questa strategia produce anche una testimonianza visiva dei pensieri dei giovani e delle domande emerse, che possono essere riprese in seguito se necessario.



Laboratorio di apprendimento interculturale con giovani richiedenti asilo. Italia 2016. Photo Federica Cicala.

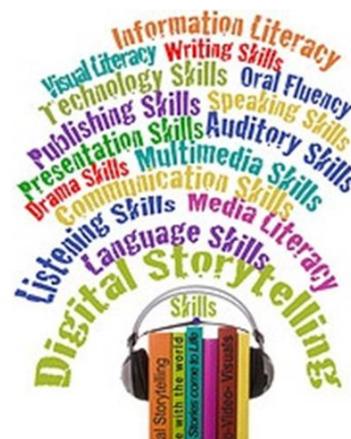
L'attività inizia dividendo il gruppo in sotto gruppi e dandogli uno stimolo di discussione (per esempio una domanda, una citazione o un testo storico/giuridico). Ogni membro del gruppo ha una penna e tutti i gruppi hanno un cartellone per scrivere le suggestioni, le parole chiave, i commenti relativi al tema, con la possibilità di inserire/interagire/domandare a vicenda da parte degli altri partecipanti. Tutte le comunicazioni all'interno dei sotto gruppi avvengono in forma scritta, senza parlare.

Finita questa fase, sempre in silenzio, i partecipanti lasciano il loro tavolo e vanno alla scoperta del lavoro degli altri sotto gruppi portando con sé la penna per aggiungere commenti o nuove domande di riflessione agli altri gruppi.

L'attività si conclude con la presentazione dei risultati emersi da ogni gruppo e un debriefing in plenaria.

Digital storytelling

Creare storie con le nuove tecnologie visive è un'attività che ha aspetti molto positivi. Il rituale di condividere momenti importanti della vita è prezioso, sia per chi racconta che per chi ascolta. La narrazione del sé può toccare profondamente gli ascoltatori, facendoli riflettere sulle loro esperienze, modificando il comportamento, trattando il prossimo con più compassione, denunciando l'ingiustizia e attivandosi in prima persona per un cambiamento positivo. Il metodo mostra anche che esistono diverse forme di approcciarsi alla narrazione delle storie.



Digital storytelling e le abilità che sviluppa.

Con questo metodo i partecipanti hanno l'opportunità di riflettere sui momenti chiave della loro vita, al fine di selezionare il momento in cui più hanno imparato su sé stessi, in termini di emozioni, comprensione e cambio di prospettiva.

Una volta identificato il momento e il messaggio possono iniziare a scrivere la storia: al tempo presente, con un ritmo veloce, piena d'immagini, descrizioni che coinvolgono i cinque sensi e che hanno una connessione diretta con il "messaggio chiave", un confronto con la realtà che porta ad apprendere una lezione di vita.

Successivamente, i partecipanti possono sviluppare e migliorare le loro competenze digitali registrando un video sotto forma di auto-racconto e condividerla online. Se possibile, si possono utilizzare diversi strumenti di post-produzione per finalizzare al meglio il video.

La tecnica dello storytelling può essere integrata nelle presentazioni pubbliche o nelle presentazioni Power Point (o simili). Si può usare per condividere messaggi virali sui social media, o per supportare campagne di sensibilizzazione su diversi temi.

Esistono molti strumenti semplici disponibili gratuitamente online per la fase digitale, quali [We Video](#) o app per cellulari come [Animoto Video Maker](#).