

STRUMENTI DI INSEGNAMENTO E SUSSIDI DIDATTICI

GIORNO 5

STRUMENTI DI INSEGNAMENTO E SUSSIDI DIDATTICI

INIZIO: STRUMENTI DI INSEGNAMENTO E SUSSIDI DIDATTICI

Obiettivo dell'insegnamento: gli studenti imparano a selezionare ed utilizzare una varietà di strumenti didattici per supportare i loro metodi ed argomenti d'insegnamento.

Tecniche brevi/Energiser iniziale: Girasoli che è un'attività tranquilla, o qualcosa di più movimentato come Seguimi.

Annunci: "Qualche commento, annuncio?"

Obiettivi dell'insegnamento
essere in grado di selezionare ed usare una varietà di strumenti didattici

COSA SUCCEDERÀ OGGI

(Poster 5.1)

COSA SUCCEDERA' OGGI STRUMENTI DIDATTICI	
SESSIONE 1 LAVORO DI GRUPPO	• Dimensioni dei gruppi • Monitoraggio delle classi
SESSIONE 2 INTRODUZIONE AGLI STRUMENTI E SUSSIDI DIDATTICI	• Cassetta degli attrezzi dell'insegnante • Strumenti didattici multiuso
SESSIONE 3 MICROLEZIONE IV	• Valutazione avanzata • Microlezione IV • Debriefare la codocenza e valutazione
SESSIONE 4 ISTRUZIONI PER LA MICROLEZIONE V	• Struttura e flusso del PDC
SESSIONE SERALE	• Lavorare sul PDC

SESSIONE 1

LAVORO DI GRUPPO

INTRODUZIONE

riunione/assembramento: *"come mi sento a lavorare in gruppo..."*

Le condizioni per avere dinamiche di gruppo efficaci sono che::

- Tutti si sentono liberi di partecipare
- Non tutti devono partecipare in egual modo

Quanto i gruppi sono monitorati e ben funzionanti, tanto più gli studenti imparano.

Chiedete: *"Quali sono le funzioni dei gruppi?"*. I gruppi che funzionano bene:

- Aumentano la conoscenza ed insegnano abilità ed esercizi utili
- Cambiano attitudine avanzando nella discussione, per esempio: *"Potrei mai avere l'AIDS?"*
- Mediano quando ci sono dei conflitti
- Generano soluzioni altamente creative

DIMENSIONI DEL GRUPPO

Durante gli ultimi quattro giorni ciascuno studente ha lavorato in coppia, a gruppi di tre, quattro e cinque, collaborando con quasi tutti nella classe. Potrebbero non averlo notato, ma è stato fatto intenzionalmente, affinché potessero parlare sulla base di esperienze recenti (Poster 5.2).

Insegnamento alla pari, in coppie

Gli studenti hanno diverse esperienze e dinamiche. In coppia, è importante che quando uno parla, l'altro stia ad ascoltare; e si scambiano di ruolo. Se non si danno tempi chiari per parlare ed ascoltare, uno dei due generalmente manca di contribuire.

Chiedete: *"A chi piace lavorare in coppia?"*

Lavorare in tre

La sistemazione degli studenti nello spazio indica i rapporti di dominanza. Ci sono quattro possibili disposizioni, provate a mimarle:

1. Una linea retta di tre studenti
2. La discussione si avvia tra due studenti, ed uno è in disparte
3. Uno ha il controllo e gli altri due gli siedono di fronte
4. Un triangolo equilatero, che permette le migliori interazioni

Chiedete ad un gruppo di sedersi in un triangolo equilatero e notate come la sistemazione nello spazio cambia il comportamento dello studente. Quindi chiedete loro di sedersi in riga e notate cosa succede. Potete farne un gioco di ruolo.

Lavorare a Gruppi è
uno strumento di
insegnamento molto
potente.



Gruppi di quattro

Quattro studenti si possono dividere in gruppi di 3+1 oppure in 2+2, ed è necessario che una persona tenga assieme il gruppo. Questa persona non è il leader, né l'esperto, o il guardiano del tempo. È la persona che chiede: "Siamo tutti assieme sulla questione?" e chiede a tutti di partecipare con degli input.

Gruppi di cinque

Hanno bisogno di maggiore guida/coesione interna al gruppo. In un gruppo di cinque, spesso ciascuno si specializza su di un compito individuale (uno fa una conferenza, un altro va a prendersi una tazza di té, ecc.) ed il gruppo si sfalda facilmente. C'è bisogno di una persona nel gruppo che lo tenga assieme sull'argomento e sul compito. Un'altra ha bisogno di tener d'occhio il tempo. Le persone sviluppano dei ruoli nel gruppo.

MONITORARE LE CLASSI

Mentre gli studenti sono in gruppo, avete tempo di dare supporto individuale, se vi è chiesto. Oppure potete darlo più tardi, nel cerchio durante l'insegnamento o quando ritenete opportuno. Potete interrompere i gruppi e fare le seguenti domande - che sono dei promemoria e non richiedono risposta, essendo domande che facilitano la riflessione. Guardate solo alle risposte del comportamento corporeo.

- "State ragionando sul tema, o discutendo dell'ultima partita di calcio o del menù del pranzo, ecc.?"
- "Tutti partecipano e tutti sono ascoltati?"
- "State tenendo sotto controllo i tempi assegnati alla vostra discussione?"

Date un avviso 3-5 minuti prima del termine delle discussioni, cosicché i gruppi possano concludere.

Tenete gli occhi aperti sugli studenti che nei gruppi si siedono sempre di fronte al resto del gruppo/dei colleghi o sui banchi. Potrebbero non avere molta esperienza nella condivisione e nel confronto con gli altri.

Fate le seguenti domande alla fine della discussione di gruppo: "chi era consapevole del mio monitoraggio? Che cosa ho fatto? Perché è importante avere una molteplicità di approcci al monitoraggio? Qual è il suo scopo?". Monitorare serve a:

- Verificare l'apprendimento nei gruppi e in classe
- Rinforzare l'apprendimento
- Chiarire concetti, abilità e conoscenze

Chiedete: "Nella vostra esperienza, quali sono i vantaggi e gli svantaggi dei gruppi?"

Tecniche brevi/Energiser

Simone dice, La Macchina, o qualsiasi energiser proposto dagli studenti.

Nota: quando monitorate, evitate di diventare un "esperto" o un leader del gruppo e di subentrare nel gruppo. Giustificatevi dicendo: "sono sicuro che sapete cosa fare. Pensateci un po' di più..." ed allontanatevi.

Nota: Gli insegnanti **monitorano sempre** le discussioni di gruppo, gli esercizi e il lavoro pratico. Questo significa visitare, ascoltare, capire chi sta imparando e il livello di conoscenza del gruppo. Ha l'obiettivo di osservare, piuttosto che intervenire.

Nota. Gli studenti vogliono progredire nelle loro conoscenze, e il monitoraggio dell'insegnante li asseconda in questo. Gli adulti vogliono sapere perché stanno imparando qualcosa, ed apprezzano i feedback costruttivi. Nel porre ai vostri studenti queste domande sul loro lavoro, non siate troppo specifici: così li aiutate a concentrarsi e a chiarire i propri pensieri e conoscenze sulla materia, mentre cercano di capire qual è il compito, per esempio: "qual è stata la tua esperienza?".

SESSIONE 2

INTRODURRE STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

INTRODUZIONE

Raduno: *“Qualcosa che mi piace usare quando insegno è...”*

Abbiamo imparato dei metodi didattici per rendere il vostro insegnamento più efficace. Pensate ai metodi didattici come strategie - come le definiamo nel PDC - ed agli strumenti didattici come tecniche: si adattano al metodo didattico e all'argomento. Integrate sempre metodo, strumento ed argomento. È necessario che nella progettazione della vostra lezione capiate come il vostro supporto didattico agevolerà voi nell'insegnamento e gli studenti nell'apprendimento.

Chiedete: *“Perché usare degli strumenti didattici?”*

- Migliorare la comunicazione attraverso l'uso di un altro mezzo
- Presentare l'informazione sotto ulteriori aspetti/punti di vista
- Facilitare l'apprendimento tattile e visivo
- Chiarire questioni e concetti

CASSETTA DEGLI ATTREZZI DELL'INSEGNANTE

Attività

Fate un rapido *brainstorming* di tutti i possibili attrezzi didattici (Poster 5.3). Appendetelo al muro ed usatelo per fare un ripasso finale di questa unità. La **cassetta degli attrezzi** è limitata solo dalla vostra immaginazione. Sul mercato ci sono degli strumenti didattici prodotti commercialmente, ma potreste facilmente farli da voi, come differenti tipi di carte. Potete anche usare degli oggetti dall'ambiente naturale o riferirvi all'ambiente naturale intorno a voi. Tutto è un potenziale strumento didattico.

Mostrate, per esempio, una mela, una coperta, un mattone, o un altro oggetto d'uso comune.

Chiedete: *“Come potete usarlo nell'insegnamento? Che tipo di argomento potete insegnare con questo?”*

Guardate a quanti altri usi si possono generare dall'aggiunta di un bastone e delle piccole pietre per rappresentare le montagne, le foreste, ecc.

Chiedete: *“Quali oggetti comuni potete usare come sussidi didattici?”*

Mostrate la vostra cassetta degli attrezzi, il kit portatile di base che include materiali come penne, forbici, pinzatrice, nastro adesivo, mollette, ed un set di carte con i principi e gli elementi più rilevanti delle zone, palle da giocoliere, fotografie...

I sussidi didattici vanno da oggetti estremamente personali a quelli per l'apprendimento collettivo ([Poster 5.4](#)).

Poster 5.4

STRUMENTI MULTIUSO PER L'INSEGNAMENTO

Quando selezionate uno strumento didattico ([Poster 5.5](#)) usate l'acronimo **VISA** (Visibile, Impattante, Semplice, Appropriato) e:

- Scegliete strumenti didattici che coniughino bene l'argomento e il metodo d'insegnamento
- Abbiate sempre uno scopo, un'intenzione o un obiettivo d'apprendimento
- Gli strumenti multiuso sono utili, come ad esempio una buca per la sabbia, una lavagna/bacheca di feltro, carte da gioco, foto

Reference: Lesson Design and Teaching Aids.

CARTE

Le **carte** con disegni molto chiari (con o senza parole) sono eccellenti strumenti didattici per lavorare con gli studenti, individualmente o in gruppo. È pratico avere dei mazzi di carte di dimensioni piccole o più grandi, a seconda delle dimensioni del gruppo. I gruppi piccoli possono lavorare su tavoli e quelli numerosi possono usarli a terra, all'interno o fuori.

Se lavorate con analfabeti, usate le carte senza parole (solo con le immagini) così non pensano che dovrebbero saper leggere.

Attività Carte 1

Preparate carte o elementi senza scritte per indicare: "Zona I".

Incoraggiate la classe o il gruppo a **progettare la Zona I** con voi. Mentre fate questo esercizio, chiedete loro perché prendono una determinata decisione rispetto alla collocazione degli elementi. Concentratevi sulla localizzazione relativa/relative location. Gli altri studenti possono spostare l'elemento di quella carta in una nuova collocazione, ma devono darne ragione.



Foto: Carte degli elementi per la progettazione della Zona I.

Attività Carte 2

Mostrate le carte dei principi e delle etiche con una grafica appropriata su un tavolo o sul pavimento, chiedendo alla classe di stare in cerchio intorno.

Invitate la classe a **ordinare le carte dei principi secondo le tre etiche della permacultura**.

Disegnatevi il vostro mazzo (vedi Drawings of principles).

www.bluemountainspermacultureinstitute.com.au/downloads/DrawingOfPrinciples.pdf

Potete anche farvi un mazzo di carte illustrate: prendete circa 25 foto da riviste, sistematete sul pavimento e chiedete agli studenti di selezionare una foto che corrisponde ad un principio, di cui diranno il nome e spiegheranno l'associazione agli altri studenti.

Attività Carte 3

Poi, ordinate le stesse carte a seconda dei diversi principi della permacultura, per esempio Mollison, Holmgren, Morrow.

Foto

Collezionate una serie di circa 25 foto stimolanti. Sistematete sul pavimento e chiedete agli studenti di selezionarne una, correlandola ad un principio permaculturale che dovranno spiegare.

GIOCHI DI RUOLO

I giochi di ruolo sono buoni strumenti didattici, specialmente per gli studenti sensoriali e tattili. La maggior parte degli studenti li apprezza. Potete inventarne sul momento, ecco due esempi:

Attività: gioco di ruolo 1

Frangivento su un terreno ondulato o un prato in pendenza

Obiettivo: mostrare come si progetta e come funziona un frangivento.

Istruzioni:

- Preparate delle carte grandi con i nomi dei vari elementi della siepe e appendetene una ad ogni studente, per esempio: arbusti, alberi alti, tappezzanti.
- Due persone impersonano il vento. Gli altri costituiscono il frangivento di piante, e si dispongono in linea, perpendicolari al vento. I due “venti” corrono verso la siepe e la attraversano.
- Poi disponete un frangivento più forte e ben progettato, su tre o quattro file.
- Usate le stesse carte per rappresentare altri elementi strutturali del frangivento, che questa volta ha la forma di parabola. La siepe è più forte e densa dove i venti sferzano di più, ed ha il giusto orientamento. I venti vengono alzati e deviati.
- I venti provano nuovamente a penetrare la siepe, ma questa volta gli riesce difficile.

Chiedete: “Che cosa ha fatto la differenza tra i due frangivento? Come usereste quel che avete appena imparato in una progettazione in permacultura?”

Attività: gioco di ruolo 2

Controllo dell'erosione e ripristino della corrente attraverso la gestione dell'acqua

Obiettivi:

- (FSII) Frenare, Spargere, far Infiltrare ed Immagazzinare (in Slow, Spread, Sink, Stock) l'acqua quando scorre per il pendio
- Rinforzare il mantra delle FSII usandolo nella progettazione e nella gestione dell'acqua
- Mettere in campo un'ampia gamma di tecniche che possono essere usate per gestire il flusso a valle dell'acqua

Istruzioni:

- Immaginate una corrente d'acqua che corre tra l'erba. Un paio di studenti rappresentano l'acqua
- Altri rappresentano le strutture che frenano il flusso dell'acqua, posizionate nell'erba
- Nel disporsi tra l'erba, dichiarano che rappresentano un gabbione, una briglia per torrenti, tronchi, stagni, swales, rip-line...
- **Chiedete** all'acqua di scorrere tra questi oggetti che la ostacolano.
- Rimuovete un gabbione dalla sommità del bacino idrico e chiedete nuovamente all'acqua di fluire verso il basso

Chiedete: “Da dove si inizia sempre a riparare il bacino idrico/regimentare l’acqua? Alcune tecniche si sono rivelate migliori di altre? Avete avuto bisogno di tutte queste tecniche?”



Foto: fate un gioco di ruolo per capire il controllo dell’erosione ed il ripristino/recupero del ruscello attraverso il controllo dell’acqua.

MODELLI E GIOCATTOLI

Modelli e giocattoli sono strumenti didattici coinvolgenti. Raccogliete oggetti per farne strumenti didattici: una scatola di fiammiferi per fare una casa, sfalci d’erba al posto degli alberi, e così via. Collezionate anche modellini di aziende agricole ed animali. Usateli in ogni stadio della progettazione.

Chiedete agli studenti di andare a cercare degli oggetti e, una volta di ritorno, chiedete cosa potrebbero rappresentare e come li userebbero in un progetto.

Attività

Fate la lezione sulla progettazione delle zone e di un luogo mettendo le carte e gli altri oggetti sul pavimento. Gli studenti possono usarle quando faranno la loro progettazione finale di gruppo.

- A terra, fate uno schizzo di un luogo ipotetico con un gesso, o con una corda se lavorate fuori.
- Abbiate una borsa di oggetti o carte
- Usate le scarpe o dei blocchetti coperti con un panno o con asciugamani per creare variabilità nel paesaggio.

Fate delle domande per mantenere alta l’attenzione degli studenti: “Dov’è il sole/la posizione migliore per la casa/come dividere a zone in questo appezzamento/ecc.?”

Gli studenti sistemano appropriatamente sul sito le carte o gli oggetti che rappresentano i vari elementi come lo stagno, l'arnia, la food forest, il chicken tractor e così via, giustificando i motivi della loro scelta. Per avanzare ulteriormente nel processo, chiedete: *"Di cosa hanno bisogno le api? Tutti sono d'accordo a posizionarle lì? Che dire dei loro prodotti?"*

Chiedete: *"Quali altri tipi di materiali didattici possono essere usati nell'insegnamento?"*. Accettate tutti i suggerimenti se gli studenti spiegano come usarli.

Nota:

Chiedere *"Perché posizionarla lì?"*
Aiuta gli studenti a pensare più chiaramente e aiuta gli insegnanti a seguire il pensiero degli studenti.

Grafici e poster

Grafici e poster sono strumenti didattici eccellenti quando supportati da domande investigative/esplorative. È una tecnica fantastica per un insegnante abituato a far domande. Gli studenti rispondono anche se non possono vedere/hanno sott'occhio tutte le immagini/cose. Usate la loro immaginazione. Le domande devono progredire dal facile al difficile, ecc.

Per esempio, mostrate una foto rappresentativa di una casa in area suburbana, concentratevi sulla raccolta dell'acqua e guidate il ragionamento con le domande:

- *"Dove va l'acqua di questa parte del tetto?"*
- *"Dove andranno le acque scure?"*
- *"Dove sono sistemate le cisterne?"*
- *"Di che tipo e forma sono, e che dimensioni hanno?"*
- *"Come sono collegate le cisterne alla casa?"*

Bacheca in feltro

Consiste in una grande pezza di feltro nero con forme degli elementi e figure ritagliate in feltro di diversi colori. Questo metodo è simile a quello usato sopra. Questa bacheca accompagna l'insegnante che viaggia leggero.

Assegnate sempre compiti con cui interagire, esplorare le connessioni del suolo, dell'acqua, della progettazione. I suoi usi sono innumerevoli, gli studenti la apprezzano e sono subito ben coinvolti.

Fotocopie

Distribuite qualsiasi tipo di fotocopia e dimostrate alla classe quale occasione di distrazione sia, col fruscio dei fogli, conversazioni private, perdita di concentrazione, ecc. Potete chiedere loro di non guardare le fotocopie, ma le guarderanno ugualmente! Quando dovete distribuire delle fotocopie, discutatene immediatamente se volete riferirvi ad un testo o un'immagine particolare, diversamente distribuitele alla fine della lezione.

Sabbiera

Delle buone dimensioni sono 2x2 metri ma va bene anche più piccola. Ne ho usata una anche in un'aula su di un tavolo. È meglio se ha delle paratie. Un buon materiale per la sabbiera è suolo normale, perché la sabbia pura non ha struttura e collassa.

Alcuni compiti/incarichi sono dilazionati nel tempo e la sabbiera è un cantiere di elaborazione per ogni argomento della progettazione, come per esempio lo stoccaggio dell'acqua, la rivegetazione/messa a dimora, il ripristino dei corsi d'acqua, ecc.

Chiedete agli studenti di identificare i punti chiave, i crinali, le pendenze/pendii, ecc. Poi arricchite progressivamente il luogo man mano che sviluppate gli argomenti, per esempio le siepi frangivento.



Foto: studenti di un PDC a Timor Est, lavorano sulla progettazione in keyline in una sabbiera.

Attività: lettura di mappe

Chiedete a coppie di studenti volontari di riprodurre il paesaggio come sulla mappa delle curve di livello che stanno interpretando, mentre gli altri osservano e commentano con la mappa nelle loro mani.

Attività 2: studio delle linee chiave

Identificate i punti chiave e i possibili invasi, i crinali primari e secondari, i corsi dei torrenti e dei fiumi. Gli studenti lavorano su colline con diverse inclinazioni.

Attività 3. Identificare le zone 0-IV

Identificare un sito per edificarci una casa e le zone agricole.

Attività 4: stabilire la zona V

Stabilite il tipo di vegetazione ai confini della zona V, in cima alle colline, lungo i fiumi e sulle colline scoscese. Usate piccoli rametti di piante per questo scopo.

Riscontro di questa lezione e rivedetela. Riconsiderate il poster **strumenti didattici** (Poster 5.3). Aggiungete le spiegazioni che ancora non avete fornito in questa lezione.

Chiedete: *“qual è lo strumento più flessibile? Qual è il vostro preferito? Perché?”*

SESSIONE 3

MICRO-LEZIONE IV

VALUTAZIONE AVANZATA

Questo tema può essere tralasciato se non c'è abbastanza tempo, ma se ne avete, può incrementare le abilità di valutazione/apprezzamento. Esplora la consapevolezza dell'insegnamento dello studente.

Fate domande sulle intenzioni degli studenti quando insegnavano: non c'è bisogno che l'"insegnante" risponda, perché le domande sono solo per la propria riflessione:

- *"Volevate questo risultato?"*
- *"Avevate un piano di quando rispondere alle domande?"*
- *"Volevate che uscissero tutti e non tornassero?"*
- *"Volevate che i gruppi avessero dei leader?"*

Queste sono le **domande esplorative** per la consapevolezza e la comprensione degli studenti:

- *"Quando si è verificato?"*
- *"Cosa speravi di ottenere?"*
- *"Programmavi di cambiare qualcosa?"*
- *"Cosa faresti la prossima volta in questa situazione?"*

MICRO-LEZIONE IV

L'intero gruppo si divide in due classi. Dieci persone formeranno una classe entro cui ogni studente terrà una lezione condivisa, in coppia con un altro. Per esempio, cinque argomenti sono presentati da cinque gruppi di codocenti per classe. Non appena hanno deciso che argomento affrontare, devono trovare il tempo, come gruppo, di prepararsi per l'insegnamento, che avrà luogo appena dopo pranzo.

Come gestire la codocenza dei cinque argomenti: gli studenti devono decidere l'ordine di presentazione del gruppo. Le coppie hanno 15 minuti per organizzare l'argomento la loro co-docenza e il luogo, la lavagna, ed altro. Potrebbero averci già pensato, ma spesso non l'hanno ancora fatto. Dopodiché si ricompatta tutta la classe.

Gli studenti in coppie insegneranno a metà classe, in una lezione condivisa di 30 minuti per tutti i punti seguenti (per fare riscontro e valutazione, avranno a disposizione ulteriori 10 minuti):

- Preparare lo spazio
- Organizzare i loro metodi didattici
- Usare i sussidi didattici
- Presentarsi l'un l'altro e riferirsi a quanto è stato detto nelle lezioni precedenti
- Fare la lezione

GIORNO 5 – SUSSIDI DIDATTICI

- Verificare cos'hanno appreso gli studenti
- Valutazione
- Resoconto/Feedback

Dopo pranzo, i gruppi si radunano e gli insegnamenti iniziano non appena sono pronti. Alcuni non sono mai pronti e potrebbero discutere per ore, così dovrete spronarli ad iniziare.



Foto: Kambiro e Amarech sono stati tra gli studenti del primo PDC nel territorio di Konso in Etiopia. Kambiro parla la lingua Konso e l'inglese, e sta traducendo Amarech che spiegava la sua progettazione. Si sono stati insegnati l'uno dell'altra.

Monitorate l'insegnamento al vostro meglio. Se avete assistenti, possono darvi una mano, dopo che avrete rivisto con loro i temi del monitoraggio assieme. Chiunque stia monitorando lavora sugli stessi punti:

- Linguaggio corporeo e comunicazione verbale
- Metodi appropriati
- Introduzione chiara che fa da ponte agli argomenti precedenti
- Abilità nelle [nel porre] domande
- Uso frequente ed appropriato ai sussidi didattici
- Insegnamento avvincente [che tiene occupati, impegnati]
- Verifica che gli studenti abbiano appreso

RISCONTRO (FEEDBACK) DELLA CODOCENZA E VALUTAZIONE

Fare il riscontro dell'intera classe dopo gli insegnamenti. Ci sono due strade:

Riscontro (Feedback) 1

Chiedete che tutti scelgano un oggetto o un'immagine che rappresentano il loro stato d'animo e ne parlino. Indirizzate le persone dall'autocritica a quel che vorrebbero migliorare la prossima volta, per esempio l'auto-valutazione o l'auto-apprezzamento.

Riscontro (Feedback) 2

Chiedete: "Per favore alzatevi in piedi se..." (dovete essere veloci in questa parte, se avete poco tempo):

- Non sapevate abbastanza
- Avete fatto meglio di ieri
- Non vi siete preparati abbastanza
- Avete preparato una lezione troppo carnosa
- Se avete parlato troppo
- Se non avete fatto abbastanza domande
- Avete avuto dei problemi con il tempo
- Avevate bisogno di un'altra ora
- Siete stati soddisfatti con gli strumenti
- Se vi è piaciuta la co-docenza
- Se avete imparato dagli insegnanti del vostro gruppo
- Se vi siete dimenticati di verificare se i vostri studenti hanno imparato qualcosa

Nota: questa tecnica di riscontro dà un sollievo a coloro che pensano di essere stati gli unici ad avere certi problemi, e non dovrebbe essere un cruccio. Quindi, non ponete domande come: "Chi ha fatto fatica in questa lezione?". Concentratevi su atteggiamenti e fatti, senza richiamare emozioni negative.

Aggiungete qualsiasi altra cosa che voi e gli altri valutatori avete notato ed è pertinente.

La codocenza non funziona sempre, ditelo agli studenti. Alcune persone sono altamente intuitive, altre molto strutturate, ed è difficile che questi stili si adattino bene assieme, ed alcune persone semplicemente non vanno d'accordo. La gestione del tempo è generalmente lo scoglio maggiore in una coppia. Un insegnante, generalmente il primo, si dilunga e lascia l'altro senza abbastanza tempo per affrontare il suo argomento.

Chiedete: "Com'è stato scegliere un argomento con un'altra persona?"

SESSIONE 4

ISTRUZIONI PER LA MICRO-LEZIONE V

STRUTTURA E FLUSSO DEL CORSO DI PROGETTAZIONE IN PERMACULTURA (PDC)

Questa sessione cambia le dinamiche di gruppo perché è partecipativa e tutti contribuiscono. Gli studenti devono mettere a punto l'ordine e la struttura del PDC per poterlo presentare chiaramente il giorno successivo. Il flusso e la struttura di un PDC sono argomento del PDC. Così possono usarli in seguito.

Attività

Gli studenti presenteranno la struttura e il flusso del PDC su cui hanno lavorato l'intera settimana come un esercizio di insegnamento immaginativo e creativo. **Chiedete** loro di:

- Preparare un nome di gruppo
- Decidere quale gruppo inizia per primo
- Decidere sui metodi didattici e costruire dei sussidi all'insegnamento
- Selezionare chi presenta quale parte dell'insegnamento all'interno del gruppo
- Discutere assieme del processo decisionale di gruppo
- Giustificare la bontà del flusso e del contenuto del loro PDC

Io do loro questa sessione per lavorare assieme nei propri gruppi. Alcuni dovranno ancora iniziare. I gruppi finiscono in momenti diversi. Fate così:

- **Visitate, monitorate e rassicurate** ogni gruppo separatamente e ringraziatelo per il lavoro odierno. Dopodiché i gruppi concludono da soli, come specificato sotto, quando avranno finito.
- **Chiedete** ad ogni team d'insegnamento di fare un riscontro privatamente prima che voi passiate a visitarli. Possono usare la **Formula di riscontro** (a fianco) o parlarne informalmente, ma assicuratevi che tutti siano ascoltati.
- Finalmente, **valutate** il giorno assieme con la classe.

Riassumete e concludete il giorno con un'attività divertente e chiassosa, se possibile.

Nota: la classe si deve preparare per il sesto giorno, così do loro l'opzione di una serata libera. Generalmente, hanno bisogno di questo tempo per prepararsi meglio.

Formula di Riscontro:

1. Qual è stata la cosa più complicata?
 2. Qual è stata la cosa che hai preferito?
 3. Cosa faresti di diverso la prossima volta?
-

SESSIONE SERALE

LAVORARE SUL PDC

Continua il lavoro sul PDC.

State nei paraggi dei diversi gruppi per dar loro una mano, e restate disponibili per rispondere alle domande. Ricordate di sostenerli ed assisterli ma non cercate di dirigerli.

Appendici: Competenze fondamentali nella Progettazione in Permacultura

“La verità è che siamo incessantemente educati da ogni cosa in questo mondo infinito. Il flusso non è mai impedito. Ci sono lezioni nelle rocce, libri nei ruscelli correnti, e tutte le cose create sono ricolme della materia d'apprendimento/cose da imparare” Anonimo

POSTER

Questa è una raccolta di tutti i POSTER che abbiamo utilizzato durante il GIORNO 5. Se volete conoscere il contesto di ciascun poster, tornate alla pagina relativa.

Il contenuto e lo stile sono un esempio, realizzate i vostri, siate creativi!

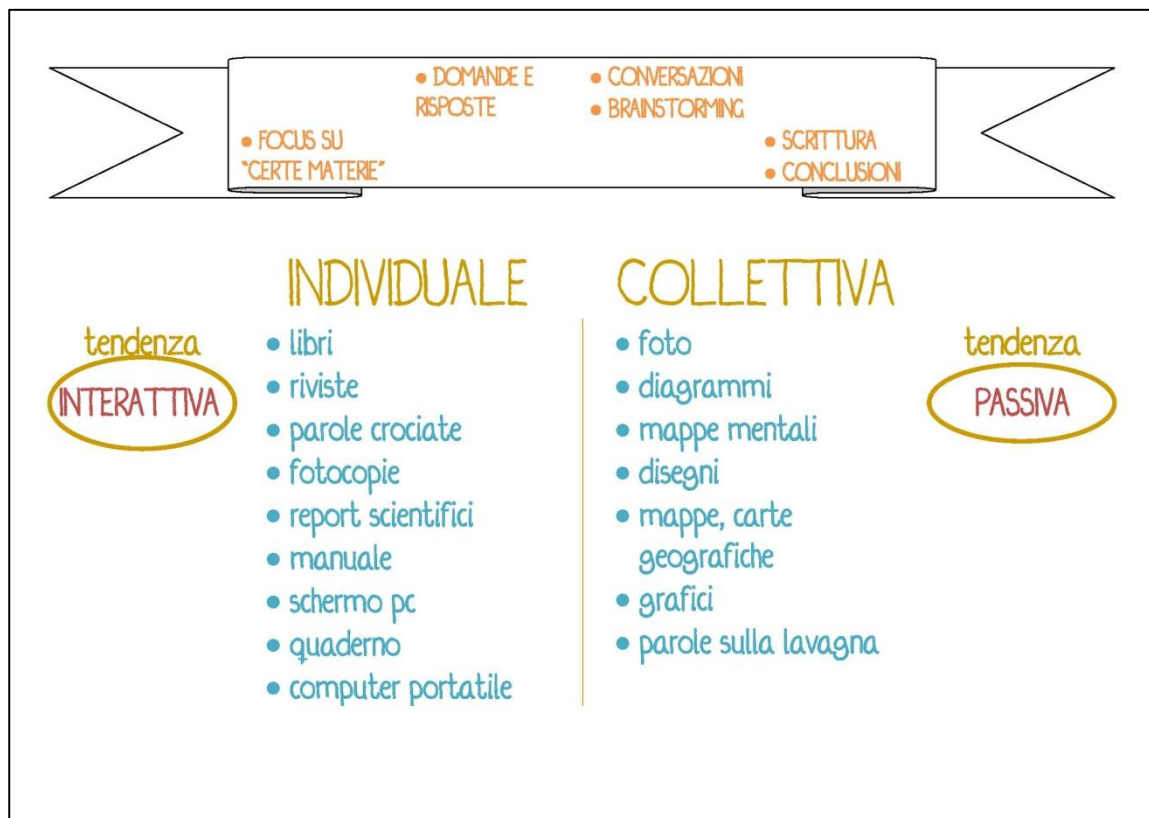
Poster 5.2



Poster 5.3



Poster 5.4



Poster 5.5

