

APPUNTI

I seguenti appunti sono stati presi durante le lezioni del docente indicato in prima pagina o nell'area riservata all'intestazione. Possono essere uno strumento, se letti prima della lezione, per meglio seguire la spiegazione del docente e riuscire quindi a produrre degli appunti personali sicuramente più efficaci per se stessi. Come altrove specificato, non sostituiscono assolutamente i libri consigliati, fonti di maggior approfondimento e quindi di maggior professionalità.

Alcune delle figure e dei grafici citati all'interno del testo sono stati rimossi per problemi di CopyRight, ma sono facilmente rintracciabili sul web.

Sono ben accette correzioni e integrazioni da parte di colleghi e docenti.

A cura di:

Antonio Gualtieri

(giugno 2010)

PEDAGOGIA GENERALE

Prof. Giorgio Chiosso

ESAME: 2 parti: 1 teorica e 1 pratica. Ultima lezione del corso prova scritta con 30 domande a risposta chiusa + 2 a risposta aperta; il secondo voto scaturisce da un lavoro di gruppo di massimo tre persone (progetto operativo). Contattare il professore via mail e spedire il lavoro: il professore risponde e dà un voto provvisorio. Se a noi non va bene, basta modificarlo e rispedirlo al professore per una seconda valutazione.

LIBRI:

1. *I significati dell'educazione* – Giorgio Chiosso – Mondadori Università.
2. *Progetto e persona* – Paola Zonca – Sei.

Servizi alla persona. Vengono di seguito definite le Parole che si riferiscono ad azioni che noi compiamo nei confronti degli altri → servizi alla persona.

EDUCAZIONE → insieme di interventi a largo spettro, con tanti soggetti (famiglia, scuola, televisione, internet). Agisce su diversi livelli della nostra personalità (razionale o corporea) ma anche affettiva-emotiva. Ci sono più persone o cose che fanno educazione sugli altri → molti fattori educativi. Ma l'educazione agisce anche su diversi livelli dell'individuo, varie componenti della personalità. Dimensioni: della razionalità, del corpo, emotivo/affettiva.

Ci sono 2 tipologie di "largo spettro":

1. Vari fattori educativi.
2. Varie dimensioni (persona intera).

ISTRUZIONE → scuola, insegnante agisce sugli allievi → trasferire da uno all'altro conoscenze in modo ordinato. *Istruere* è un termine latino utilizzato in campo edilizio che significa disporre le pietre secondo strati.

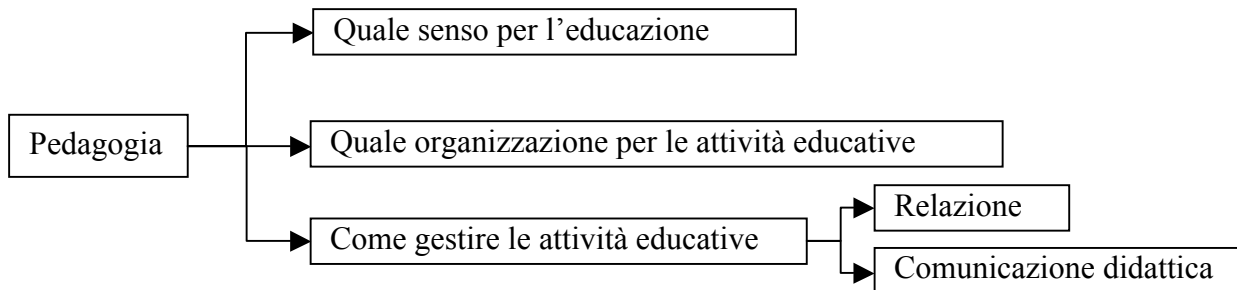
- Apprendimento → azione attiva del soggetto.
- Insegnamento → azione attiva di chi istruisce; deve essere efficace.
 1. Insegnamenti non formali: dei quali non ci rendiamo conto, o cose che andiamo noi a cercare.
 2. Insegnamento formale → è quello che dà il professore; si ha quando c'è una persona che insegna ed una che apprende volontariamente.

FORMAZIONE → "saper fare". Attività proposte con il fine di impadronirsi di competenze. Si riferiscono principalmente alla fascia adulta.

- Formazione iniziale, in uscita dall'università → tirocinio → lo fa il mondo del lavoro dove si comincia con un'attività pre-professionale.
- Formazione continua → una competenza che si è acquisita oggi deve essere continuamente aggiornata nel tempo (es. professione del medico, continuo aggiornamento per la tecnologia-tecniche nuove, ecc).

ADDESTRAMENTO → processo molto automatizzato (proceduralizzato → dividere in piccole parti la cui somma dà il totale) attraverso il quale vogliamo in breve tempo raggiungere determinati obiettivi. Il concetto di addestramento umano si basa sul principio della ripetibilità dei gesti. Non tiene però conto della persona con cui abbiamo a che fare (corpo, sentimento, ragione), delle aspettative della persona e non introduce ad un sapere critico, ma a delle abilità. È un processo molto diverso dall'educazione (formazione della persona, si assecondano bisogni e desideri della persona) e dall'istruzione (manca formazione di base a favore di specifiche competenze).

TERAPIA → fatta da una persona abile su una persona che ha bisogno. Presuppone l'esistenza di uno stato fisico da correggere e un'azione che possa eliminare uno squilibrio che si è formato nel corpo. L'azione terapeutica può essere farmacologica, fisioterapica, chirurgica, ecc. La nostra figura professionale può incontrare l'azione terapeutica, intesa come sport terapia. Si differenzia dalle precedenti quattro parole perché in questo caso si entra a contatto con la sofferenza, che oltre ad essere fisica può essere anche psichica. Bisogna sempre considerare che le persone che si avviano all'attività fisica si portano dietro i loro sentimenti e paure.



Lo schema soprastante riassume i tre ambiti di studio e ricerca della pedagogia:

1. Finalità che deve avere l'azione educativa, quindi stabilisce quali caratteristiche debbano avere gli agenti educativi (famiglia, scuola) per educare persone capaci di entrare nella vita sociale e diventare autonomi. È un intreccio di filosofia, psicologia e politica: questo perché la nostra idea di educazione è fortemente influenzata dal luogo di nascita e dalla cultura di questo luogo, quindi l'idea di educazione è un'idea molto flessibile. La teoria della pedagogia ci serve per capire i diversi metodi di educazione (rigidi, permissivi) con cui ci troveremo a contatto.
2. Come organizzare le attività educative. La spesa scolastica dello stato italiano è del 35% sul totale del bilancio annuale. In questo ambito si lavora per ottimizzare l'istruzione, si lavora quindi sul macro-sistema.
3. Come gestire le attività educative, quindi rivolto al micro-sistema: si studiano i metodi di gestione di una classe, di un campeggio, ecc. In questo ambito ci sono due punti: il primo è la relazione intersoggettiva, ovvero le relazioni umane, nessuna delle quali è neutra, quindi attiva reazioni in noi stessi. La scelta di usufruire di un dato servizio dipende anche dalla personalità del proprietario (es. benzinaio simpatico). Questo ambito ci insegna quali sono i comportamenti negativi che dobbiamo evitare, in quanto ostacoli per una buona relazione, e quelli positivi che favoriscono di contro una buona relazione. Nel caso di un gruppo eterogeneo l'unico consiglio è fare il possibile per proporre a ciascuno un percorso formativo su misura.

Secondo punto è la comunicazione didattica, ovvero tecniche da applicare per un apprendimento efficace.

Società moderna e post-moderna.

La società moderna risale all'illuminismo (seconda metà del 1700), nel quale si esalta la ragione umana per comprendere la realtà in modo razionale. In questo periodo si afferma la classe borghese, che influenzerà anche i due secoli successivi.

La società post-moderna si basa sull'assunto che non esiste una razionalità preconstituita alla quale adeguarsi, ma dei bisogni umani che la società deve soddisfare.

Da un'idea di società oggettiva si passa quindi ad un'idea di società soggettiva.

SOCIETÀ MODERNA	SOCIETÀ POST-MODERNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Basata su ideali prefissati. 2. Fortemente strutturata (educazione famiglia). 3. Centrata sul futuro (idea di progresso). 4. La politica come perseguimento di una società perfetta. 5. Monoculturale. 6. A bassa circolazione mediatica. 7. Prevalere della riservatezza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Risponde ai bisogni soggettivi. 2. Flessibile (vedi il lavoro). 3. Centrata sul presente. 4. La politica come composizione di interessi. 5. Multiculturale. 6. Ad alta circolazione mediatica. 7. Prevalere dell'immagine.

1. Prima la società migliore veniva decisa sulla base della ragione (sul lato pratico è però difficile mettersi d'accordo), oggi invece prevale l'idea di una società basata sui bisogni personali delle persone che la compongono. Si è meno sensibili alle ideologie, lo si è invece nei confronti delle necessità concrete.
2. La prima società ha forte il principio delle regole (regole precostituite); in questo contesto la famiglia è il nucleo della società. Nella società post-moderna si ha una alta flessibilità, soprattutto nel mondo del lavoro, ma anche nella famiglia, in quanto non vi è più un unico modello.
3. La società moderna mira al continuo miglioramento delle condizioni sociali e delle aspettative. Oggi non si è in grado di fare delle previsioni per il futuro, ma si lavora maggiormente su ciò che riguarda il presente. Oggi → difficoltà sul presente ed incertezza sul futuro.
Generazioni passate → si studiava per migliorare lo stato sociale; generazioni odierne → si studia per non peggiorare il nostro stato sociale.
4. Per politica intendiamo la scienza che studia la modalità con le quali viene governata una società. Nelle società moderne si perseguivano ideali per una società "perfetta". Questa perfezione difficilmente può essere quella che accontenta tutti. Oggi la politica è costituita dalla mediazione di interessi di varia natura per limitare le conflittualità che rischiano di indebolire la società.
5. La società moderna aveva un'identità comune, oggi invece siamo in presenza di una società multiculturale, con una conseguente maggiore complessità nel governare.
6. Prima gli strumenti di comunicazione erano molto elementari e comunque coprivano raggi circoscritti, quindi pochi strumenti e a programmazione ristretta. Oggi invece c'è una circolazione di informazioni estremamente rapida e di grande portata.
7. Nella società moderna l'esigenza di apparire era quasi inesistente, in quanto si dava più importanza alla sostanza (in ogni ambito e contesto). Oggi la società è invece basata su quello che è l'immaginario collettivo (TV, cinema, ecc.). È più importante apparire che essere. Questo è anche uno degli effetti della circolazione mediatica.

Redigere un progetto operativo.

Il progetto è un piano per agire, organizzato in modo metodico, per una particolare circostanza.

Dewey, pedagogo della prima metà del '900, partorì l'idea di progetto → teorie sull'analisi del modo nel quale noi pensiamo. La teoria sosteneva che noi pensiamo perché entriamo in contatto con l'ambiente e se non mi adatto devo pensare a come risolvere questa situazione (piano previsionale → metodologico).

Sheler, anch'esso studioso di pedagogia della prima metà del '900, fu il primo ad elaborare l'idea di progetto da un punto di vista più filosofico. Applicò l'idea di progetto al destino umano. Tutti siamo un progetto, prima organizzato da altri, poi gestito da noi (personale).

Committenza → premessa attorno alla quale si organizza un progetto. La committenza è chi ritiene che ci sia bisogno di una soluzione al fine di risolvere un problema. È chi ha interesse a vedere realizzata una qualche attività; queste possono essere: scuole, comuni, circoscrizioni, società sportive (a pagamento, attività promozionali), ASL (attività di tipo terapeutico e sanitario → prevenzione) e privati (a scopo di lucro o no profit).

Il progetto è il piano che metto in atto per realizzare un determinato obiettivo. Il progetto da realizzare per l'esame è basato su una simulazione, ovvero va inventata la problematica. È la traduzione di ciò che studiamo in via teorica che va messo in pratica. Altro scopo della simulazione è quello di aiutarci ad avere una capacità di stendere un progetto che magari poi ci verrà richiesta nella vita lavorativa. Ci sono 5 punti fondamentali in questo progetto, oltre al rapporto con la committenza, cioè chi attiva i progetti. La committenza individua un'esigenza, ad esempio la scuola individua la necessità di attività sportive pomeridiane. Il progetto serve a dimostrare le proprie abilità, in quanto mai si è assunti a scatola chiusa.

I 5 punti che deve affrontare ed analizzare un progetto sono:

1. **Analisi** della situazione: presa in carico e conoscenza del contesto nel quale andiamo a svolgere la nostra attività. Ciò significa conoscere i destinatari del progetto: età, condizione familiare e sociale, culture (multiculturale), numero di destinatari. Bisogna inoltre capire che cosa sia già stato fatto in quella realtà e conoscere abitudini e tradizioni di quell'ambiente (che non devono per forza essere seguite ciecamente). Bisogna analizzare il rapporto con gli opinion leader → coloro che danno opinioni, quelli che contano e che hanno influenze sull'ambiente, riflettendone le aspettative: se le aspettative non vengono soddisfatte si fallisce. È la ricognizione che facciamo nell'ambiente calibrata su chi sono i destinatari, qual è il contesto dei destinatari, la loro storia, da dove arrivano e le loro aspettative.

I 5 punti di un progetto	
1. Analisi	
2. Obiettivi	a. Generali b. Di staff c. In situazione: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stabili ▪ Programmati
3. Risorse	a. Impreviste b. Umane c. Materiali d. Immateriali
4. Strategie	a. Direttive b. Non direttive: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cooperative ▪ Centrate sul soggetto ▪ Rielaborazione dell'esperienza
5. Valutazione	

Se si arriva in una squadra perdente, bisogna prima motivarla.

2. Individuazione degli **obiettivi**: gli obiettivi devono essere realistici, mai rinunciatari o troppo ambiziosi. Sono scopi ai quali noi dobbiamo tendere, è lo scopo finale che deve essere mediato con la realtà. L'insieme degli obiettivi va a costituire la programmazione. Gli obiettivi possono essere generali → risposta alla committenza; di staff → progressi rispetto a situazioni precedenti; in situazione → commisurati alla realtà → programmazione.
 - a. Obiettivi generali: corrispondono alla richiesta della committenza. Le azioni devono quindi basarsi sui destinatari, sulla base di obiettivi né troppo generici e semplici, né troppo impegnativi ed irrealistici.

- b. Obiettivi di staff: lo staff è il gruppo di lavoro impegnato in un'attività. Le persone dello staff hanno esperienze passate e di vita diverse, ecco quindi che ci sono obiettivi generali e poi quelli delle singole persone (soggettivi).
- c. Obiettivi in situazione: sono gli obiettivi finali (generali + di staff) e messi insieme ed organizzati danno vita alla programmazione, per sviluppare nel tempo tutta una serie di obiettivi intermedi. Questi obiettivi si dividono in:
- Stabili: stabilizzati nel tempo, gli stessi dall'inizio alla fine del progetto.
 - Programmati: obiettivi che nel corso di svolgimento del progetto vengono riprogrammati in quanto non più idonei o fuoristrada → sarà quindi utile fare valutazioni in itinere.

3. **Risorse**: impreviste → nuovi finanziamenti e collaboratori non previsti; umane → operatori e destinatari; materiali → strutturali, attrezzature e finanziamenti; immateriali → motivazione, interesse e spirito di gruppo (non quantificabili). Tutte queste risorse, soprattutto le impreviste, possono essere anche negative, come ad esempio finanziamenti che vengono meno.

Il successo dell'attività è legato soprattutto alla qualità del personale. I risultati sono poi migliori se sappiamo motivare e quindi generare interesse: mai dire ad una persona che non è in grado di fare, in quanto ciò diminuisce l'autostima e quindi l'autoefficacia.

4. **Strategie**: sono le iniziative che noi mettiamo in atto, avvalendoci delle risorse a disposizione e tenendo conto dei soggetti a noi affidati, allo scopo di raggiungere gli obiettivi prefissati. Costituiscono quindi il cuore del progetto, in quanto da una parte prefigurano il possibile risultato che desideriamo conseguire, dall'altra indicano lo stile educativo con cui noi agiamo. Le strategie sono tutte buone, si differenziano solo in base alle risorse a disposizione.

La scelta di una strategia piuttosto che un'altra dipende:

- dalla tipologia dell'attività che mettiamo in atto;
- dalla tipologia delle persone/alunni con cui lavoriamo;
- dal tempo a disposizione;
- dalla disponibilità di attrezzature e spazi fisici.

Le strategie si dividono in:

- a. Direttive: lasciano poco spazio all'iniziativa del destinatario, questo perché molto *lineari e sequenziali* → successione di gradualità già tutta prefissata a priori. Sono efficaci quando si ha poco tempo, quando dobbiamo trasmettere cose semplici, quando possiamo smontare un'attività complessa segmentandola, quando dobbiamo principalmente addestrare e non educare (attivare capacità naturali). Puntano molto sul soggetto che governa, sull'organizzazione delle attività e sulla valutazione continua in itinere (tengo sotto controllo che non vengano saltati passaggi → solo così il risultato finale è quello desiderato). Esponente importante è Skinner → neocomportamentismo. Esempi: trasmettere i funzionamenti del computer, insegnare un'operazione proceduralizzata → rieducazione motoria (procedura ≠ processo: un'attività proceduralizzata attiva la capacità ripetitiva dell'individuo; un'attività processuale valorizza molto le dinamiche personali e punta a raggiungere l'obiettivo tramite le risorse personali).
- b. Non direttive: affidano molta responsabilità al soggetto che apprende (attività processuale); generalmente associate ad attività complesse e flessibili; non sono preordinabili in maniera puntuale (in quanto flessibili), ma solo orientativa; il ruolo dell'educatore non è quello di gestore dell'attività, ma piuttosto quello di organizzatore degli ambienti nei quali l'attività si svolge. Sono utili quando: abbiamo tanto tempo, quando l'attività è complessa, quando l'obiettivo non è addestrativo, ma promozionale, quando ci affidiamo a schemi narrativi e non prescrittivi (prescrittivo → obbligo a fare).
- Cooperative: si basano sul lavoro di gruppo (cooperativo e non gerarchico), promozione della socialità e insegnamento orizzontale. Tutti hanno gli stessi diritti e quindi doveri → *principio della socialità*: stiamo insieme per raggiungere un comune obiettivo. Per *insegnamento orizzontale* si intende un insegnamento tra

allievi (insegnamento verticale → professore – allievo), quindi si presuppongono conoscenze diverse da parte dei componenti del gruppo.

Condizioni perché funzioni il lavoro cooperativo sono il gruppo non troppo numeroso (da 3 a 5 componenti: 2 è una coppia, in più di 5 c'è sempre qualcuno che non lavora), l'eterogeneità del gruppo (non tutti gli scarsi insieme) e la capacità di gestione del lavoro di gruppo da parte dell'insegnante/istruttore. Un lavoro cooperativo presuppone tempo, quindi non va bene per obiettivi a breve termine.

- Centrate sul soggetto: tengono conto dei ritmi personali; utili per soggetti a rischio; valorizzano le eccellenze. Hanno quindi il grande vantaggio di personalizzare l'intervento, cosa di cui può necessitare un disabile o un soggetto che ha bisogno di riscolarizzazione o con problemi familiari. Contemporaneamente questo lavoro permette di valorizzare le eccellenze, soggetti molto intelligenti e con grandi potenzialità. Valorizzare l'eccellenza significa aumentare il capitale umano (v. appunti lezioni).

Lavori centrati sul soggetto sono molto onerosi, necessitano della collaborazione di tutte le figure che ruotano attorno al soggetto (insegnanti, istruttori, assistenti sociali, psicologi, ...) e richiedono molto tempo per raggiungere l'obiettivo.

- Rielaborazione dell'esperienza: tecnica ricerca-azione, molto utilizzata nella formazione dei manager → basata sul principio che l'individuo (che ha già una sua professionalità) possa risolvere problemi ragionando e riflettendo sui propri errori, senza bisogno di infiniti corsi di aggiornamento. La tecnica di ricerca-azione si basa su due punti: constatazione della presenza di problemi in un dato gruppo (lavoro, ...), convinzione che in quel gruppo in cui ci sono i problemi ci siano anche le potenzialità (nascoste) per risolverli. Queste tecniche servono per responsabilizzare le persone che da sole troveranno in loro stesse le capacità per risolvere i problemi individuati. È un'attività molto mobilitante, che mette molto in gioco e per questo utilizzabile quasi esclusivamente con adulti.

5. **Valutazione**: si divide in due fasi → di sistema; specifica. Un progetto si chiude sempre con un momento valutativo, in cui si valutano obiettivi (raggiunti o meno), funzionamento e gratificazioni personali. La rendicontazione di sistema comprende tutte le spese, il bilancio entrate-uscite al fine di garantire la massima trasparenza del progetto. La rendicontazione specifica è invece di carattere soggettivo e serve per capire ad esempio se noi siamo cresciuti professionalmente (utile soprattutto ai giovani insegnanti, che capiscono così se le tecniche applicate sono state efficienti o se sia meglio cambiarle).

Nella valutazione ci sono diversi livelli:

- **Committenza**: richiede una documentazione contabile e una relazione. Se ciò non bastasse la committenza può fare accertamenti e test (es. prova comune nazionale nell'esame di terza media per verificare il livello di apprendimento in una data scuola).
- **Gradimento dell'utenza**: il giudizio dell'utenza è molto utile, anche se critico, perché aiuta a migliorare e perfezionare la prestazione.
- **Interna al gruppo**: è necessaria una valutazione sul funzionamento, sui risultati, e sulla gratificazione personale. Il gruppo ha funzionato bene? Ci sono stati dissidi, divergenze, ecc., oppure tutto ha funzionato al meglio? Quali erano le aspettative? Coincidono coi risultati? L'attività che ho realizzato mi ha gratificato? Voglio ancora lavorare con quel gruppo? Mi piace ancora questo lavoro (soprattutto all'inizio)?

(6) Il piano finanziario (budget):

<i>Spese per il personale</i>	PREVEDERE	<i>Spese organizzative o strutturali</i>
Numero persone impiegate		Spese per impianti
Tempo destinato all'attività (n. giorni x n. ore)		Spese per attrezzature (definitive o in affitto)
Quantificare il costo per unità oraria		Spese di progettazione

Le spese per gli impianti possono essere non a carico di chi presenta il progetto, quindi a diretto carico della committenza; inoltre il comune può affittare i propri impianti a titolo gratuito. Stesso discorso vale per le attrezzature.

Le spese di progettazione comprendono quei costi che sono stati sostenuti per partecipare ad un appalto, e quindi per preparare il progetto, per gli spostamenti e le valutazioni: queste spese vengono dette anche a rischio di impresa, in quanto è possibile che in seguito alla gara di appalto non si ottenga il lavoro. Queste spese vanno calcolate tenendo presente delle ore necessarie alla preparazione: è buon uso aumentarle del 30%, in modo da coprire la preparazione dei progetti sviluppati precedentemente, ma non accolti. Le tariffe orarie dei dipendenti differiscono a seconda delle categorie, che sono junior (€ 20), senior (€ 30) ed esperto (€ 50) → prezzi orari indicativi.

Le spese per le persone impiegate devono tenere conto del livello di esperienza dei membri del gruppo.