

Metodi didattici - Descrizione

Metodo Didattico	Descrizione
Lezione frontale (espositiva classica)	L'insegnante espone in maniera unidirezionale gli argomenti.
Apprendistato cognitivo/Modellamento/pratica guidata	L'insegnante mette il discente/apprendista in un contesto concreto in cui mostra "come si deve fare", come si usa uno strumento o come si applica una procedura.
Approccio tutoriale/Drill & practice/Istruzione programmata	L'insegnante presenta al discente una certa quantità di informazioni chiedendo frequenti risposte e feedback. Il processo di apprendimento viene suddiviso in sequenze di unità di conoscenza orientate al raggiungimento di uno specifico obiettivo formativo e accompagnate da domande o esercizi con possibilità di controllo delle risposte.
Problem solving	L'apprendimento è inteso come il risultato di un'attività di scoperta e per soluzione di problemi. Il metodo è utilizzato per individuare, pianificare ed attuare le azioni necessarie alla risoluzione di un problema.
Problem based learning	Il problem-based learning (apprendimento basato su un problema) è un metodo di insegnamento in cui il punto di inizio del processo di apprendimento è costituito da un problema autentico posto dall'insegnante: tutta l'attività con gli studenti è finalizzata alla risoluzione del problema.
Simulazione	La simulazione consiste nella sperimentazione di una specifica realtà organizzativa. Sulla base di dati e informazioni (anche molto sintetici e non strutturati) forniti dal conduttore, ai partecipanti è richiesto di prendere decisioni a più riprese, con la possibilità ogni volta di verificarne i risultati e dunque di ridefinire le decisioni stesse.
Role play	Il role play è un tipo di simulazione strutturata, in cui ciascun partecipante è fornito di un vero e proprio "copione" che è costruito sulla base degli obiettivi di apprendimento e delle situazioni simulate.
Caso	Questo metodo didattico consiste nella presentazione della descrizione dettagliata di una situazione reale o immaginaria, per attivare processi di analisi di fatti e dati di un determinato contesto, finalizzati alla ricerca di risposte a interrogativi quali: come è successo?, che cosa fare?
Esercitazione	Si tratta di esercizi, o giochi, durante i quali ai partecipanti è richiesto di realizzare una prestazione (performance) per raggiungere un obiettivo prefissato.
Collaborazione/cooperazione (Cooperative/collaborative learning)	Gli apprendimenti di gruppo includono sia forme di apprendimento cooperativo/collaborativo vere e proprie sia quelle di sostegno e reciprocità sotto forma di insegnamento reciproco e tutoraggio tra pari. La cooperazione implica un'organizzazione strutturalmente più rigida con ruoli ed obiettivi più definiti (lavoro di squadra); la collaborazione è più aperta, meno strutturata.
Brainstorming	Finalizzato alla ricerca di soluzioni "creative" e non scontate a problemi complessi. L'insegnante/formatore espone con chiarezza il problema e i relativi obiettivi che si vogliono raggiungere, sollecitando il gruppo classe a comunicare le idee che lo stimolo provoca.
Autobiografia	Lo studente/discente è messo nella situazione facilitante per raccontarsi. Attraverso i racconti e le ricognizioni che via via emergono, si mettono in luce gli elementi che hanno portato il soggetto narrante ad acquisire nuove conoscenze sul mondo e sulla vita.
Lavoro di Progetto/Project Work	Il project work rappresenta una sperimentazione attiva dei contenuti appresi durante un percorso didattico formativo; può essere individuale o di gruppo e i risultati sono oggetto di analisi e discussione in un momento didattico-applicativo.