

IL METODO

IL materiale DIDATTICO SALUTANDIA, rappresenta una sorta di nuovo metodo didattico, perchè nato dall'unione di più sistemi educativi improntati su plurimi riferimenti pedagogici di accertata validità. Diversi gli strumenti nozionistici che sono stati presi in considerazione per la creazione del programma educativo. In specifico:

Lo Storytelling (applicato alla didattica) inteso come metodo di riferimento per ampliare e entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. In talune attività didattiche, quali ad esempio l'Edu game è stato previsto lo sviluppo di una scheda conoscitiva che permetta di evidenziare predisposizioni e passioni del fruitore, apparentemente lontane dalla sfera didattica ma che possono rivelarsi essenziali per scoprire le inclinazioni e gli interessi dello studente coinvolgendolo nei vari task del processo di creazione dei contenuti.

Il Cooperative learning inteso non solamente come metodo didattico, ma come una sorta di filosofia che permetta il miglioramento e la promozione delle competenze relazionali e influenzi positivamente la sfera emotivo-relazionale. Specialmente con la parte digitale del programma didattico si ritiene di poter sviluppo il processo di autostima, dell'autoefficacia, della capacità di sapersi porre in relazione con gli altri, di gestire positivamente i conflitti, di avere un atteggiamento positivo nei confronti di se stessi e degli altri: ciò che l'Organizzazione Mondiale della Sanità chiama *abilità di vita* o Life Skills (Boda, 2005) e che Goleman (1996) definisce proprie dell'*intelligenza emotiva*. Un cooperative learning sviluppato attraverso:

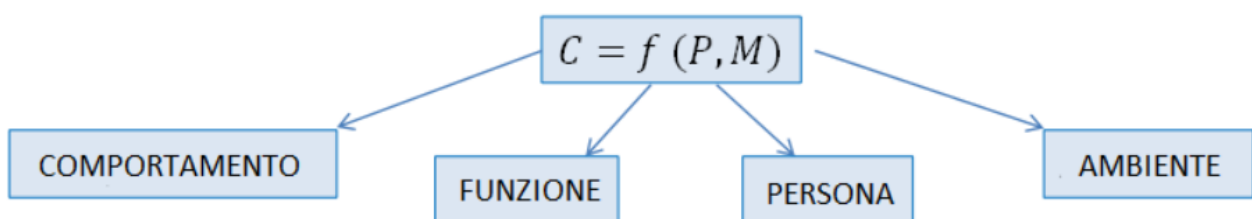
La Pedagogia attiva sviluppato attraverso l'intento di educare a pensare in materia di alimentazione e salute a fronte dei numerosi e repentini cambiamenti che investono la società contemporanea. Un'educazione alimentare in senso critico e creativo sin dall'infanzia, per aiutare bambini e ragazzi ad affrontare gli eventi contingenti legati al mondo dell'alimentazione stimolandoli a interrogarsi su quali siano le modalità più efficaci per affrontare le sfide alimentari e ambientali del ventunesimo secolo e per poterle superare, imparando a interpretare correttamente la realtà, al di là di mode, tendenze e informazioni pubblicitarie spesso pensate per stimolare i consumi, ma sovente del tutto indifferenti alla loro qualità. Stimolare la curiosità, la creatività, il pensiero critico nei bambini e nei ragazzi con l'intenzione di educare a pensare anche in materia di alimentazione.

Il Costruttivismo inteso come sviluppo della teoria della conoscenza in materia di alimentazione, salute e corretti stili di vita. Secondo il paradigma costruttivista l'apprendimento non è l'acquisizione di specifici contenuti prestrutturati, bensì l'interiorizzazione di una metodologia d'apprendimento che renda progressivamente il soggetto autonomo nei propri processi conoscitivi. Imparare in tal senso significa operare una soggettiva e consapevole costruzione di significato, a partire da una rielaborazione interna di sensazioni, conoscenze, credenze, emozioni, attraverso un apprendimento collaborativo. L'apprendimento inteso come prodotto di una costruzione attiva da parte del soggetto, strettamente

collegato alla situazione concreta in cui si svolge e dalla collaborazione sociale nonché dalla comunicazione interpersonale, influenzato da situazioni di tipo affettivo, emotivo e relazionale. Partendo dal presupposto che il soggetto manifesta potenzialità cognitive che lavorando da solo non riesce a esprimere (Vygotskij le definisce "zone di sviluppo prossimale") è nato il progetto della piattaforma digitale, con particolare attenzione allo sviluppo dell'Edu-game in relazione al fatto che *L'apprendimento è un processo interattivo in cui le persone imparano l'una dall'altra. (Bruner "La cultura dell'educazione"), nel rispetto della teoria delle "zone di sviluppo prossimale" di Vygotskij, secondo le quali ogni individuo ha delle potenzialità cognitive latenti che solo nell'interazione con gli altri possono manifestarsi. (Vygotskij "Pensiero e linguaggio")*

La psicologia umanistica che considera la persona come un individuo a cui guardare con una prospettiva pluridimensionale e personalizzata, le cui radici possono essere rinvenute nella corrente filosofica dell'esistenzialismo europeo, in autori quali Jean Paul Sartre "L'uomo nasce libero, responsabile e senza scuse", Jean Jacques Rousseau "L'uomo è buono per natura, è la società a corromperlo". Erich Fromm "Se io sono quello che ho e perdo quello che ho, allora chi sono?". Viktor Frankl "L'uomo si auto-realizza quando si impegna a compiere il senso della sua vita". Pertanto nella realizzazione dell'intero programma didattico si è tenuto conto di una condizione umana basata sulla libertà, sul significato della vita, sulle emozioni e sulla responsabilità. Considerano l'individuo come un essere responsabile della sua vita e delle sue azioni, in grado di trovare il proprio cammino verso la libertà.

La psicologia sociale si è rivelata importante per l'individuazione delle modalità con cui divulgare concetti educativi innovativi a livello contenutistico rispetto alle più tradizionali materie didattiche da tempo già oggetto di studio da parte di bambini e ragazzi. Per cui si è palesato valido tenere in considerazione la formula euristica di Kurt Lewin (1951) secondo la quale il comportamento (C) viene visto come una funzione (f) dell'interazione tra persona (P) e l'ambiente (A).



La Didattica integrata dato che l'intero programma prevede propone un percorso didattico percorsi che, esprimendo il cuore del proprio indirizzo di studi, integra area umanistica e area scientifica promuovendo competenze trasversali di cittadinanza, ritenendo questa una strategia utile alla realizzazione delle così dette educazioni (alla legalità, all'ambiente...), che per loro natura richiedono un impegno interdisciplinare.

Il Metodo Montessori poiché tutte le tecniche d'insegnamento del sistema didattico Salutandia sono rispettose dell'individualità di ognuno, e lasciano i bambini liberi di lavorare secondo i propri ritmi e i propri interessi su materiali che permettono a tutto il corpo di esercitare intelligenza e creatività, sviluppando così una personalità democratica e aperta al mondo.

Il Microlearning partendo dalla riflessione che Se la nuova formula dell'apprendimento funziona con gli adulti, immigrati digitali, perché non dovrebbe funzionare con i nativi digitali? Le esperienze, infatti di microlearning sono molto più facili da personalizzare sulle esigenze di ciascun studente. Nelle varie iniziative didattiche sono stati creati brevi blocchi di contenuti dedicati a un singolo obiettivo di apprendimento che possono essere modificati con una certa facilità in caso di necessità, qualora i dati raccolti dopo la prima fase di sviluppo del programma didattico, che oggi rappresenta infatti un'innovazione, lo suggeriscano. La totalità del programma educativo è improntato su questo metodo didattico in quanto è stato considerato:

accessibile: i corsi in microlearning possono svolgersi in breve tempo ed essere fruiti su una vasta gamma di dispositivi (computer, tablet, telefoni, ecc.), non è richiesta la formazione di nessuna classe di studenti

just-in-time: permette infatti la divulgazione rapida di un'informazione attraverso la semplice consultazione della piattaforma. Risulta anche un sistema didattico "appiccicoso" dato che Video di piccole dimensioni e altri moduli brevi possono aiutare a rafforzare la conservazione della conoscenza e prevenire il sovraccarico cognitivo, in particolare quando si affrontano argomenti complessi e multi disciplinari.

cumulativa: ogni modulo di microlearning ha il suo obiettivo di apprendimento, ma rappresenta anche "una piccola vittoria sulla strada verso un obiettivo più grande". Con la consultazione dei materiali didattici del programma Salutandia gli studenti possono apprendere ciò di cui hanno bisogno, esattamente quando ne hanno bisogno, mentre allo stesso tempo sviluppano le loro conoscenze nel tempo per acquisire padronanza sull'argomento oggetto di studio.

In sintesi

