

ISTRUZIONE ANCORATA

Denominazione strategia

Istruzione Ancorata - Anchored Instruction

Concetti correlati

situated learning, generative learning environment, cognitive flexibility theory, cognitive apprenticeship, goal-based scenarios, apprendimento basato su problemi (a soluzione collettiva)

Presupposto teorico

Costruttivismo

Descrizione

L' Istruzione Ancorata è un approccio all'apprendimento basato su tecnologia in cui viene sottolineata l'importanza di collocare l'apprendimento all'interno di contesti significativi di soluzione di problemi. L'Istruzione Ancorata usa i contesti come strumenti per apprendere. L'ancoraggio si riferisce all'assemblaggio dei contenuti all'interno di contesti realistici ed autentici.

I suoi principi sono stati sviluppati da The Cognition and Technology Group at Vanderbilt sotto la leadership di *John Bransford* e sono focalizzati sullo **sviluppo di strumenti che incoraggiano la definizione e la soluzione di problemi realistici e complessi.**

Materiali video, come la celebre Jasper Series (CTGV) sono utilizzati come ancore o macro-contesti e le attività didattiche sono disegnate attorno all'ancora, un materiale che va esplorato da parte di chi apprende nella forma di un problema o di un caso da risolvere

L'Istruzione Ancorata è una tecnica per **situare l'istruzione in una serie di contesti di vita reale (spesso simulati) per facilitare la riflessione, in transfer e la capacità di risolvere problemi.**

Principi.

- le attività di insegnamento ed apprendimento devono essere disegnate attorno ad una ancora, che è una specie di caso di studio o di situazione-problema
- i materiali devono consentire una esplorazione da parte dell'allievo (es: siti interattivi)
- chi apprende deve assumersi la responsabilità del proprio apprendimento
- sono coinvolti contenuti complessi, affrontati attraverso interconnessione con sub-problemi, scenari multipli
- il **problema, presentato in forma narrativa, una storia con dati inseriti**
- il contesto di **apprendimento generativo (gli studenti si identificano con il problema e si coinvolgono attivamente nella generazione di soluzioni)**

Fasi

- 1) introduzione del **tema ancora**
- 2) sviluppo di una **comune esperienza attorno all'ancora**
- 3) ampliare la conoscenza del tema-ancora**
- 4) usare la conoscenza per risolvere il problema
- 5) lavorare su **progetti** legati all'ancora
- 6) condividere cosa è stato appreso

Vantaggi

- tutti sono coinvolti nelle attività sulla base di una comune conoscenza sull'argomento
- anche coloro che hanno difficoltà di lettura possono partecipare alle attività in classe per gli aspetti visivi e pratici delle attività
- viene facilitata la comunicazione
- gli allievi sono liberi di scoprire nuovi aspetti della materia in questione

Le sfide

- gli insegnanti sono portati a cambiare il loro ruolo da fornitori di informazioni a quello di allenatore, sostenitore, compagno di studio
- i piani delle lezioni non sono rigidi e pre-strutturati
- come aiutare gli studenti senza essere direttivi
- come inserire la strategia nelle attività didattiche raggiungendo gli obiettivi di apprendimento prefissati

Come possono le tecnologie supportare l' Anchored Instruction?

L'insegnante potrebbe usare (dimostrando o attraverso ricerche fatte dagli studenti) siti web che forniscono il contesto di un problema. Si potrebbe trattare di un video, una foto, un grafico (ad esempio il video di un aereo che, precipitato durante un volo, per chiedersi; cosa può averlo causato? Elementi come escursioni virtuali, viaggi virtuali, simulazioni, foto, possono essere usati per costruire contesti e coinvolgere gli studenti in situazioni virtuali. Gli studenti possono usare il World Wide Web per cercare le informazioni necessarie a risolvere il problema, identificare foto, grafici, video clips and audio clips che li possano aiutare a risolvere il problema.

Riferimenti

1) Cognition and Technology group at Vanderbilt University; Jasper Woodbury Series.

Web: <http://peabody.vanderbilt.edu/ctrs/lis/morejw.htm>

2) Katy Campbell, (University of Alberta, Academic Technologies for Learning): The Web: Design for Active Learning, 1998. in:

http://www.atl.ualberta.ca/resources/resource_detail.cfm?Resource_Name=The%20Web:%20Design%20for%20Active%20Learning

3) una descrizione dell' **Anchored Instruction** in tedesco

<http://www.wipaed.wiso.uni-goettingen.de/~ppreiss/didaktik/anchoredinst.html>

Applicazioni

Può essere utilizzata per l'apprendimento di concetti complessi, nella matematica, per apprendere la soluzione di problemi

Tecnologia

Internet, strumenti di comunicazione- collaborazione, programmi appositamente sviluppati

Note

Esempi di siti con esempi dell'uso del www con l'Anchored Instruction

- <http://peabody.vanderbilt.edu/projects/funded/jasper/Jasperhome.html>
- <http://volcano.und.nodak.edu/>
- <http://www.tnrcc.state.tx.us/air/monops/lessons/turnitofflesson.html>