
Le strutture di Cooperative Learning¹

La differenza fondamentale tra un generico lavoro a gruppi e il *Cooperative Learning*, secondo Spencer e Miguel Kagan, sta nell'utilizzo di una struttura:

«Le strutture ridefiniscono l'insegnamento. Insegnare non consiste in cosa dice l'insegnante, ma piuttosto nel creare esperienze di apprendimento per gli studenti. Le strutture cooperative massimizzano l'interazione degli studenti tra loro e con il contenuto accademico. C'è un enorme potere nel fare in modo che gli studenti imparino dalle loro esperienze piuttosto che dalle nostre parole. [...]

Le strutture di *Cooperative Learning* sono strategie didattiche passo per passo. Le strutture si differenziano in molti modi da altre forme di apprendimento cooperativo, ma condividono principi che hanno dimostrato di rendere l'apprendimento cooperativo più efficace della didattica tradizionale e del lavoro a gruppi non strutturato» (Kagan, & Kagan, 2009, p. 6.1, 6.39).

Una struttura di *Cooperative Learning*:

1. **organizza la didattica in classe.** Una struttura è una strategia didattica che descrive come gli insegnanti e gli studenti interagiscono con il *curriculum*;
2. **è priva di contenuto e ripetibile.** Le strutture sono usate per esplorare il *curriculum*, ma non sono legate a nessun specifico *curriculum*. Possono essere usate ripetutamente con diversi *curricula*, creando nuove esperienze di apprendimento;
3. **implementa i principi di base dell'apprendimento cooperativo (PIES)².** Le strutture di apprendimento cooperativo hanno incorporati i PIES. L'inclusione dei PIES è ciò che rende l'apprendimento cooperativo veramente efficace.

Nel corso di una lunghissima attività di ricerca-azione, iniziata da Spencer Kagan nella seconda metà degli anni '70 del XX secolo, sono state sviluppate oltre duecento strutture:

«Se l'educazione avesse solo un obiettivo, e tutti gli studenti imparassero allo stesso modo e avessero le stesse menti, forse potremmo cavarcela con una o due strutture. Ma come educatori, sappiamo che ci sono molte cose che vogliamo e abbiamo bisogno di insegnare ai nostri studenti. Vogliamo che gli studenti acquisiscano conoscenze, abilità, sviluppino intelligenze multiple, pensino in modo critico e creativo e acquisiscano abilità sociali ed emotive — per citare alcuni obiettivi importanti. Nessun singolo strumento sarà sufficiente» (Kagan, & Kagan, 2009, p. 6.10).

Ci sono strutture per un uso specifico, con un'utilità limitata, come "Trova la mia regola" o "Somma i ranghi". Altre strutture sono un po' come un coltellino svizzero: possono essere usate per una varietà di attività, come per esempio "Intervista in tre passi". La sfida, quindi, è scegliere la struttura più coerente con gli obiettivi didattici che ci si prefigge.

In base alla loro funzionalità, le strutture si possono dividere in due grandi gruppi (Kagan, & Kagan, 2009, p. 6.11):

1. funzioni interpersonali:
 - 1.1. costruzione del gruppo classe;
 - 1.2. costruzione del gruppo;
 - 1.3. abilità sociali;
 - 1.4. abilità comunicative;
 - 1.5. presa di decisioni;
2. funzioni accademiche:
 - 2.1. costruzione della conoscenza;
 - 2.2. apprendimento di procedure;

¹ Tale guida è desunta dal capitolo 6 del volume di Kagan, S., & Kagan, M. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing, pp. 6.1-6.40.

² I principi base dell'apprendimento cooperativo sono: **P** interdipendenza **positiva** - **I** responsabilità **individuale** - **E** eguale partecipazione - **S** interazione simultanea (Kagan, & Kagan, 2009, p. 4.2).



- 2.3. elaborazione delle informazioni;
- 2.4. abilità di pensiero;
- 2.5. presentazione delle informazioni.

Proponiamo una guida di riferimento passo-passo per l'utilizzo di alcune delle strutture di apprendimento cooperativo più efficaci e usate più di frequente.

Funzioni delle strutture

Questo diagramma a punti illustra gli usi raccomandati di alcune strutture.

Le strutture qui elencate rappresentano un sottoinsieme delle oltre 200 strutture Kagan.

★ = altamente raccomandato

● = raccomandato

Strutture	interpersonali					accademiche				
	costruzione del gruppo classe	costruzione del gruppo	abilità sociali	abilità comunicative	presa di decisioni	costruzione della conoscenza	apprendimento di procedure	elaborazione delle informazioni	abilità di pensiero	presentazione delle informazioni
Carosello dei <i>feedback</i>			★	●		●		●	★	●
Gerchio interno-esterno	★		★			★		●	★	
Combacia con il mio		●	★	★		★	●		★	
Condivisione a gruppi in piedi			★	●		●		●		★
Condivisione di coppia a tempo			★	★		●	●	★	★	●
Confronto a coppie		★	★	●		★			★	
Consenso tutti scrivono		★	★	★	●	★		●	★	
Gettoni parlanti		★	★	★		●		★		
Gioco di carte flash		●	★			★				
Giù le carte			★			★				
Insegnante a turno			★	●		●	★		●	
Intervista in tre passi		★	★	★		●	●		★	●
Mescola la classe	★		★	●	●	★	★	★	★	●
Mescola-Accoppia-Condividi	★		★	●		●		★	★	
Mescola-Blocca-Raggruppa	★		★			★			●	
Passa ed elogia		●	★	●				●	●	
Pensieri a strisce		★	★			●		●	★	
Poesie a due voci			★	●	●	★				●
Quiz-Quiz-Scambio	★		★	●		★	★	●	●	
RallyRobin			★	●		★	●	★	★	
RoundRobin		★	★	●		★	●	★	★	★
RoundRobin pensa e scrivi		★	★	●		★	★	★	★	
RoundRobin tutti scrivono		★	★	●		★	●	●	★	
Scegli dal mazzo		★	★	●		★	●		★	
Spendi un soldo			★	●	★				●	
Su in piedi-Su le mani-A coppie	★		★	●		★	●	★	★	
Tavola rotonda		★	★	●		★	●	●	★	
Tavola rotonda consenso		★	★	★	●	★	●	★	★	
Tavola rotonda simultanea		★	★	●		★	●	●	●	
Tavolo di confronto			★	●		★	●		★	
Telefono		●	★	★		★	★		●	●
Teste insieme in viaggio			★	●	●	★	★	★	★	
Teste numerate insieme		●	★	●	●	★	★	★	★	●
Trova la finta		★	★	●	★	★			★	
Trova qualcuno che	★		★			★	●			
Uno in viaggio	●		★			●	●	●	●	★



Carosello dei feedback

I gruppi ruotano da un progetto all'altro per lasciare un feedback agli altri gruppi.

Preparazione: i gruppi distribuiscono i progetti di gruppo in giro per l'aula. Ogni progetto ha allegato un modulo per il *feedback*.

1. I gruppi stanno di fronte ai progetti loro assegnati.
2. I gruppi ruotano in senso orario fino al successivo progetto.
3. Per un tempo determinato, i gruppi discutono le loro reazioni al progetto dell'altro gruppo, senza scrivere.
4. Lo studente n. 1 scrive il *feedback* sul modulo. Gli studenti sono incoraggiati a includere commenti positivi.
5. L'insegnante chiama il tempo.
6. I gruppi ruotano, osservano, discutono e danno *feedback* sul successivo progetto. Ogni volta viene selezionato un nuovo studente per scrivere il *feedback*.
7. I gruppi continuano fino a quando ogni squadra non torna al proprio progetto, o fino a quando l'insegnante non chiama il tempo.
8. I gruppi esaminano il *feedback* che hanno ricevuto dagli altri gruppi.

Scegli dal mazzo

I compagni di gruppo giocano a un gioco di carte per rispondere a domande. I ruoli ruotano a ogni domanda nuova.

Preparazione: ogni gruppo riceve un mazzo di carte con le domande.

1. Lo studente n. 1 tiene carte con le domande a ventaglio e dice: «Scegli una carta qualsiasi!».
2. Lo studente n. 2 sceglie una carta, legge ad alta voce la domanda, e concede cinque secondi di tempo per pensare.
3. Lo studente n. 3 risponde alla domanda.
4. Lo studente n. 4 risponde alla risposta:
 - Per le risposte giuste / sbagliate, lo studente n. 4 controlla e quindi o elogia o dà un aiuto.
 - Per le domande che non hanno una risposta giusta o sbagliata, lo studente n. 4 non controlla la correttezza, ma elogia e quindi parafrasa il pensiero contenuto nella risposta.
5. Gli studenti ruotano i ruoli, una persona in senso orario per ciascuno nuovo turno.

Variante: “Scegli dal mazzo” può essere giocato in coppia. Studente n. 1 carte a ventaglio; studente n. 2 sceglie e legge; studente n. 1 risponde; studente n. 2 elogia o dà un aiuto; gli studenti invertono i ruoli.

Trova qualcuno che

Gli studenti vanno in giro per la classe, formano e riformano coppie, cercando di “trovare qualcuno che” conosca una risposta, quindi diventano “qualcuno che sa”.

Preparazione: l'insegnante prepara un foglio di lavoro o alcune domande per gli studenti.

1. Gli studenti si mescolano nella classe, tenendo una mano alzata fino a quando trovano un partner che non sia un compagno di gruppo.
2. A coppie, il partner A fa una domanda dal foglio di lavoro; il partner B risponde. Il partner A registra la risposta sul proprio foglio di lavoro ed esprime apprezzamento.
3. Il partner B controlla e firma la risposta.
4. Il partner B fa una domanda; il partner A risponde. Il partner B registra la risposta sul proprio foglio di lavoro ed esprime apprezzamento.
5. Il partner A controlla e firma la risposta.



6. I partner si stringono la mano, si separano e alzano una mano perché cercano un nuovo partner.
7. Gli studenti ripetono i passaggi 1-6 fino a quando i loro fogli di lavoro non siano completi.
8. Quando i loro fogli di lavoro sono completi, gli studenti si siedono a posto; gli studenti seduti possono essere considerati dagli altri come una risorsa.
9. Nei gruppi gli studenti confrontano le risposte; se c'è disaccordo o incertezza, alzano quattro mani fare una domanda di gruppo.

Trova la finta

Gli studenti scrivono tre affermazioni e le leggono ai compagni di squadra. I compagni di squadra cercano di "trovare" quale delle tre affermazioni sia la "finta".

1. I compagni di gruppo scrivono tre affermazioni: due vere, una falsa, cercando di ingannare i loro compagni di gruppo.
2. Uno studente per ogni gruppo si alza e legge le sue affermazioni ai compagni di gruppo.
3. Senza consultare i compagni di squadra, ogni studente scrive la sua migliore ipotesi su quale affermazione sia falsa.
4. I compagni di gruppo fanno un giro di opinioni e difendono le loro "migliori congetture". (Nota: l'insegnante può chiedere o no alle squadre di cercare di raggiungere il consenso).
5. I compagni di gruppo annunciano le loro ipotesi.
6. Lo studente in piedi annuncia l'affermazione falsa.
7. Gli studenti celebrano: lo studente in piedi si congratula con i compagni di gruppo che hanno indovinato. I compagni di gruppo che sono stati ingannati si congratulano con lo studente in piedi.
8. Il prossimo compagno di gruppo si alza per condividere le sue tre affermazioni. Il processo si ripete.

Varianti

"Trova la finta" di classe. "Trova la finta" può essere giocato con tutta la classe. L'insegnante o uno studente possono tentare di superare in astuzia l'intera classe.

Fatto vero o falso. "Fatto vero o falso" è una variante di "Trova la finta", usato anche in modo occasionale per vivacizzare una revisione. In "Fatto vero o falso" gli studenti dichiarano sia una affermazione vera sia una falsa, e spetta ai compagni di gruppo decidere se l'affermazione è un fatto vero o falso. "Fatto vero o falso" è più facile per studenti giovani perché essi hanno solo bisogno di affrontare un'affermazione alla volta.

Gioco di carte flash

Gli studenti a coppie procedono attraverso tre round interrogandosi a vicenda con le carte flash, padroneggiando il contenuto per vincere le carte.

Preparazione: gli studenti hanno ciascuno il proprio mazzo di carte flash.

1. In coppia, lo studente *tutee* dà le sue carte flash al compagno *tutor*.
2. **1° round: numero massimo di indicazioni**
Il *tutor* mostra la domanda sulla prima carta, legge la domanda, mostra e legge la risposta scritta sul retro della carta. Il *tutor* poi rigira la carta indietro e legge di nuovo la domanda sulla parte anteriore della carta chiedendo al *tutee* di rispondere a memoria.
3. Il *tutee* risponde. Se corretto, il *tutee* vince la carta e riceve un sorprendente, delizioso elogio dal *tutor*. Se sbaglia, il *tutor* mostra al *tutee* il lato della carta con la risposta e lo istruisce. La carta è quindi rimessa nel mazzo per riprovare più tardi.
4. Quando il *tutee* vince tutte le carte, i partner cambiano ruolo. Quando il nuovo *tutee* vince tutte le sue carte, i partner avanzano al 2° round.
5. **2° round: poche indicazioni**



Il processo viene ripetuto, tranne che per il fatto che il *tutor* mostra solo la domanda sul fronte di ogni carta, e chiede al *tutee* di rispondere a memoria.

6. 3° round: nessuna indicazione

Il processo viene ripetuto, eccetto che per il fatto che il *tutor* interroga il *tutee* su ogni domanda senza mostrargli le carte flash.

Suggerimenti: per i giovani studenti, limita ogni turno a non più di cinque carte. Se uno studente ha vinto tutte le carte, può aggiungere carte bonus.

Cerchio interno-esterno

Gli studenti ruotano in cerchi concentrici per confrontarsi con nuovi partner per condividere, interrogare o risolvere problemi.

Preparazione: l'insegnante prepara le domande o fornisce una scheda con le domande a ogni studente.

1. Gli studenti formano delle coppie. Uno studente di ogni coppia si sposta per formare un grande cerchio nella classe guardando verso l'esterno.
2. Gli studenti rimasti trovano i loro partner e si posizionano in faccia a loro (la classe ora si trova in due cerchi concentrici).
3. Gli studenti del cerchio interno fanno la domanda dalla loro scheda di domanda; li studenti del cerchio esterno rispondono. Gli studenti del cerchio interno lodano o istruiscono. (Alternativa: l'insegnante fa una domanda e indica allo studente del cerchio interno o esterno di rispondere al proprio partner).
4. I partner cambiano ruolo: gli studenti del cerchio esterno chiedono, ascoltano, poi lodano o istruiscono.
5. I partner scambiano le carte di domanda.
6. Gli studenti del cerchio interno ruotano in senso orario verso un nuovo partner. (L'insegnante può chiamare i numeri di rotazione: "Girate in avanti di tre". La classe può eseguire un "conteggio corale" mentre gira).

Nota: se si gioca con le carte, i punti 3-6 sono come "Quiz-Quiz-Scambio".

Variazione

Linea interna-esterna. Gli studenti stanno in piedi su due linee diritte una di fronte all'altra. Una linea ruota e l'altra rimane sul posto. Gli studenti che ruotano si spostano verso un nuovo partner e ruotano verso la parte posteriore della loro linea quando passano l'ultimo studente sulla linea fissa.

Pensieri a strisce

I compagni di gruppo "coprono il tavolo", scrivendo idee su foglietti di carta.

Preparazione: gli studenti hanno ciascuno più foglietti di carta (ad esempio, post-it adesivi pre-tagliati, carta da fotocopie tagliata).

1. L'insegnante indica un argomento, imposta un limite di tempo e stabilisce un tempo di riflessione (ad esempio, in tre minuti, quante domande puoi scrivere che abbiano come risposta 1? Quali sono i modi con cui possiamo ridurre la povertà?).
2. Gli studenti scrivono e annunciano quante più idee possono nel tempo assegnato, un'idea per foglietto di carta.
3. Ogni foglietto di carta è posto al centro del tavolo; gli studenti tentano di "coprire il tavolo" (nessun foglietto deve essere sovrapposto).



Combacia con il mio

I partner ai lati opposti di una barriera comunicano con precisione, tentando di far combaciare la disposizione dei pezzi di gioco dell'altro sul proprio tabellone.

Preparazione: i partner siedono sui lati opposti di una barriera con tabelloni di gioco e pezzi di gioco identici. Uno è designato per essere il mittente, l'altro il ricevitore.

1. Il mittente organizza i pezzi del gioco sul tabellone di gioco mentre il ricevitore attende tranquillo.
2. Il mittente fornisce istruzioni al ricevitore per far combaciare la disposizione dei pezzi del gioco del mittente sul tabellone di gioco del ricevitore.
3. Quando hanno finito, i partner mettono i tabelloni di gioco fianco a fianco per controllare l'accuratezza.
4. Il destinatario elogia il mittente, e insieme sviluppa strategie di miglioramento.
5. I ruoli vengono invertiti, e il gioco viene rigiocato.

Suggerimenti: l'insegnante istruisce gli studenti sulle abilità comunicative: chiedere chiarimenti, verificare la comprensione, dare indicazioni non ambigue.

Mescola-Blocca-Raggruppa

L'aula sprizza energia quando gli studenti "si mescolano" rapidamente in giro per la classe, si "congelano" sui loro passi e freneticamente "frenano" per evitare di cadere nel perso e trovato.

Preparazione: gli studenti si alzano in piedi. Un'area della classe è designata come "Perso e trovato".

1. Gli studenti si "mescolano" in giro per la classe.
2. L'insegnante dice: "Bloccatevi", e gli studenti si bloccano.
3. L'insegnante fa una domanda la risposta alla quale è un numero o che corrisponde a una chiave con un numero. L'insegnante dà tempo per pensare. (esempi: Quanti pianeti ci sono nel nostro sistema solare? In quale direzione è Washington, DC, dalla California? Soluzione: Nord = 2, Sud = 3, Est = 4, Ovest = 5).
4. L'insegnante dice: "Mostratemi", e gli studenti mostrano la loro risposta con le dita sul petto.
5. Gli studenti si raggruppano in base al numero e si inginocchiano.
6. Gli studenti nei loro gruppi discutono una domanda posta dall'insegnante. Puoi nominare i pianeti in ordine? Quanto pensi che disti Washington, DC, da Los Angeles?
7. Gli studenti non in un gruppo vanno nell'area "Perso e trovato".

Facoltativo: una volta che gli studenti conoscono il gioco, gli studenti nell'area "Perso e trovato" possono essere quelli che generano e pongono la domanda successiva. Dopo aver fatto la domanda, si precipitano a unirsi a un gruppo.

Mescola-Accoppia-Condividi

La classe si "mescola" fino a quando l'insegnante chiama "coppia". Gli studenti trovano un nuovo partner per discutere o rispondere alla domanda dell'insegnante.

Preparazione: l'insegnante prepara le domande da chiedere agli studenti.

1. Gli studenti si mescolano in giro per la classe.
2. L'insegnante chiama "coppia".
3. Gli studenti si mettono in coppia con la persona più vicina a loro e si danno il cinque. Gli studenti che non hanno trovato un partner alzano le mani per trovarsi l'uno con l'altro.
4. L'insegnante fa una domanda e dà tempo per pensare.
5. Gli studenti condividono con i loro partner utilizzando:



- Condivisione a coppie a tempo
- RallyRobin

Facoltativo: gli studenti possono allenarsi a salutare o a fare affermazioni durante il punto 1.

Suggerimento: per gli elenchi orali (denominare gli animali che vivono nella foresta pluviale), utilizzare il RallyRobin. Per risposte più lunghe e approfondite (come pensi che possiamo salvare la foresta pluviale?), utilizza la condivisione a coppie a tempo.

Teste numerate insieme

I compagni di gruppo mettono le loro “teste insieme” per raggiungere il consenso sulla risposta del gruppo. Tutti si stanno sull’attenti perché il loro numero può essere chiamato per condividere la risposta della squadra.

Preparazione: l’insegnante prepara domande o problemi da chiedere ai gruppi.

1. Gli studenti si danno un numero.
2. L’insegnante pone un problema e dà tempo per pensare. (Esempio: “Come si formano gli arcobaleni? Pensa alla tua migliore risposta”).
3. Gli studenti scrivono le loro risposte in privato.
4. Gli studenti si alzano e “mettono le loro teste insieme”, mostrando risposte, discutendo e insegnandosi a vicenda.
5. Gli studenti si siedono quando tutti conoscono la risposta o hanno qualcosa da condividere.
6. L’insegnante chiama un numero. Gli studenti con quel numero rispondono simultaneamente usando:
 - scheda delle risposte condivisa
 - risposte alla lavagna
 - esercizio corale
 - carte di risposta
 - risposte col dito
 - oggetti manipolabili (regoli)
7. I compagni di classe applaudono gli studenti che hanno risposto.

Varianti

Teste accoppiate insieme. Gli studenti sono in coppie di spalle. Dopo che l’insegnante fa una domanda, le coppie si raggruppano per migliorare le risposte che ciascuna ha scritto. L’insegnante quindi chiama A o B per condividere la loro migliore risposta con il loro partner di faccia.

Teste insieme in viaggio. “Teste in viaggio” inizia allo stesso modo di “Teste numerate”, ma quando l’insegnante chiama un numero, gli studenti con quel numero su ciascuna squadra si alzano, quindi “viaggiano” verso una nuova squadra per condividere le loro risposte. Per divertimento, gli studenti seduti fanno cenno a uno studente in piedi di unirsi al loro gruppo.

Mescola la classe. I gruppi stanno intorno all’esterno della classe con spazi tra i gruppi. I compagni di gruppo stanno spalla a spalla. L’insegnante pone una domanda, quindi gli studenti scrivono le proprie risposte su una scheda delle risposte o su un foglietto di carta. I compagni di gruppo si stringono vicini per raggiungere il consenso, quindi si separano quando hanno fatto. L’insegnante seleziona un numero e dice agli studenti con quel numero di quanti gruppi ruotare in avanti per condividere la risposta.



Uno in viaggio

Un membro del gruppo “va in viaggio” lontano dal suo gruppo per andare in un nuovo gruppo per condividere o raccogliere informazioni.

1. Un numero viene chiamato in modo casuale e lo studente di ogni gruppo si alza. I restanti tre membri del gruppo rimangono seduti, ma alzano le mani.
2. L'insegnante chiama “Viaggiare”.
3. Gli studenti in piedi si allontanano verso un gruppo che ha le mani alzate.
4. I gruppi abbassano le mani quando un nuovo membro si unisce a loro.
5. Gli studenti lavorano nei loro nuovi gruppi per condividere o raccogliere informazioni.

Facoltativo: gli studenti tornano nei loro gruppi originali per condividere ciò che hanno appreso quando si sono allontanati.

Squadre casuali: tre turni di “Uno in viaggio” possono essere utilizzati per formare squadre casuali: un numero diverso viene chiamato ogni turno, e gli studenti non possono unirsi a un gruppo in cui è seduto un compagno di gruppo.

Confronto a coppie

Le coppie generano un elenco di possibili idee o risposte. Le coppie si accoppiano e confrontano le loro risposte con un'altra coppia. Infine le coppie lavorano come un gruppo per creare ulteriori risposte o idee.

1. L'insegnante fa una domanda che ha più risposte possibili e dà del tempo per la riflessione.
 2. “Tavolo di confronto”: i membri vicini di spalla rispondono con un “Tavolo di confronto” a coppie. Ogni coppia “tiene segreto” il proprio lavoro all'altra coppia.
 3. L'insegnante chiama il tempo.
 4. Confronto a coppie: le coppie uniscono in “Round Robin” le loro risposte. Per ogni risposta, il partner di faccia nell'altra coppia aggiunge la risposta all'elenco di quella coppia, oppure la controlla se l'ha già ricevuta.
 5. Sfida di gruppo: come gruppo, gli studenti generano nuove risposte, alternandosi a coppie che registrano le risposte nei propri elenchi di coppia.
-

Poesie a due voci

I partner creano e presentano una poesia che recitano usando una voce o l'altra, o entrambe.

1. L'insegnante assegna ad ogni coppia come argomento una poesia.
2. I partner lavorano insieme per scrivere la loro poesia.
3. I partner etichettano ciascuna riga del loro poema, A, B o AB, per indicare chi leggerà ogni riga.
4. Le coppie provano le loro poesie.
5. Le coppie recitano le loro poesie a un'altra coppia o alla classe.

Nota: gli studenti possono procedere a tre livelli:

- a) L'insegnante fornisce poesia e i ruoli AB.
 - b) L'insegnante fornisce la poesia, e gli studenti decidono i ruoli AB.
 - c) Gli studenti creano o scelgono una poesia, e decidono i ruoli.
-

Quiz-Quiz-Scambio

Gli studenti sottopongono un quiz a un partner, vengono interrogati dal partner e poi scambiano le carte per ripetere il processo con un nuovo partner.

Preparazione: l'insegnante prepara una serie di carte di domanda per la classe, o ogni studente crea una scheda di domanda.

1. L'insegnante dice agli studenti di "Alzarsi, alzare una mano e mettersi in coppia".
2. Il partner A sottopone il quiz a B.
3. Il partner B risponde.
4. Il partner A elogia o dà un aiuto.
5. I partner cambiano i ruoli.
6. I partner scambiano le carte e si ringraziano a vicenda.
7. Ripeti i passaggi da 1 a 6 un certo numero di volte.

Insegnante a turno (RallyCoach)

I partner si alternano: uno risolve un problema, mentre l'altro fa da insegnante.

Preparazione: ogni coppia ha bisogno di una serie di problemi ad alto consenso e una matita.

1. Il partner A risolve il primo problema.
2. Il partner B guarda e ascolta, controlla, dà aiuto, se necessario, ed elogia.
3. Il partner B risolve il problema successivo.
4. Il partner A guarda e ascolta, controlla, dà aiuto, se necessario, ed elogia.
5. I partner ripetono a turno per risolvere i problemi successivi.

Nota: "Insegnante a turno" può essere utilizzato con problemi su foglio di calcolo, problemi orali forniti dall'insegnante e con oggetti manipolabili (regoli).

Variante

Controllo a coppie. Dopo aver risolto due problemi, le coppie controllano le loro risposte con l'altra coppia nel loro gruppo.

RoundRobin e RallyRobin

Gli studenti, a turno, rispondono oralmente. Nel RoundRobin gli studenti parlano a turno nei loro gruppi. In RallyRobin si alternano i partner di una coppia.

1. Il docente pone un problema a cui sono possibili più risposte o soluzioni, e dà tempo per riflettere.
2. Gli studenti parlano a turno per fornire risposte o soluzioni



Varianti

RoundRobin tutti scrivono. Durante il RoundRobin ciascuno studente scrive ogni risposta sul proprio foglio di carta.

Consenso tutti scrivono. Durante il RoundRobin, dopo aver raggiunto il consenso, ciascuno studente trascrive ogni risposta sul proprio foglio di carta.

RoundRobin pensa e scrivi. Gli studenti pensano alla loro risposta, quindi la scrivono indipendentemente prima del RoundRobin.

RoundRobin singolo. Il gruppo fa solo un giro di condivisione: ogni membro del gruppo ha un solo turno.

RoundRobin a tempo. Ogni studente parla a turno per un tempo specificato.



Tavola rotonda e Tavolo di confronto

Gli studenti fanno a turno per produrre risposte scritte, risolvere problemi o dare un contributo a un progetto. In "Tavola rotonda", gli studenti fanno a turno nei loro gruppi. In "Tavolo di confronto" fanno a turno i partner.

1. L'insegnante fornisce un compito per cui sono possibili risposte multiple, e concede tempo per riflettere.
2. Gli studenti a turno passano un foglio di carta e una matita o un progetto di gruppo: ognuno scrive una risposta o dà un contributo.



Varianti

Passa ed elogia. Gli studenti lodano il contributo della persona che passa a loro il foglio di carta.

Tavola rotonda consenso. Gli studenti devono raggiungere un consenso prima di scrivere ogni risposta.



Tavola rotonda simultanea

Nei gruppi ciascuno scrive una risposta sul proprio foglio di carta. Gli studenti poi passano i loro fogli in senso orario in modo che ciascun compagno del gruppo possa aggiungere altre risposte sotto la prima.



Preparazione: ogni gruppo di quattro ha bisogno di quattro foglio e di quattro matite.

1. L'insegnante assegna un argomento o una domanda e dà tempo per pensare.
2. Tutti e quattro gli studenti rispondono simultaneamente, scrivendo, disegnando o costruendo qualcosa con gli oggetti manipolabili.
3. L'insegnante segnala il tempo, o gli studenti girano i pollici in su quando hanno finito il problema.
4. Gli studenti passano i fogli o i progetti a una persona in senso orario.
5. Gli studenti continuano, aggiungendo qualcosa a ciò che era già stato completato.
6. Continua, iniziando dal punto 3.

Facoltativo

Passa ed elogia. Gli studenti lodano il contributo della persona che passa a loro il foglio di carta.

Agli studenti viene richiesto di non passare il loro foglio finché non ricevono un elogio che li faccia sentire bene.

Variante

Tavolo di confronto simultaneo. A coppie, gli studenti hanno ciascuno un foglio con un'etichetta o un argomento. Ad esempio, un foglio può aver scritto "Pro" e l'altro "Contro". Oppure un foglio può essere etichettato "Mammiferi" e l'altro "Rettili". Gli studenti aggiungono una risposta al foglio che hanno, quindi lo scambiano con il loro partner per aggiungere una risposta all'altro foglio. Continuano ad aggiungere risposte e a scambiarsi i fogli fino a quando il tempo non finisce.

Giù le carte

Quando il capitano di "Giù le carte" dice: "Giù le carte!", tutti i membri del gruppo mostrano le proprie risposte. I compagni di squadra o si complimentano o danno aiuto, e poi si complimentano.

Preparazione: ogni gruppo ha un mazzo di carte con le domande impilate a faccia in giù al centro del tavolo.

1. L'insegnante seleziona uno studente per ogni gruppo per essere il capitano di "Giù le carte" per il primo round.



2. Il capitano di “Giù le carte” pesca la prima carta, legge la domanda e dà tempo per pensare.
3. Lavorando da soli, tutti gli studenti, incluso il capitano, scrivono le loro risposte.
4. Quando hanno finito, i membri del gruppo segnalano che sono pronti.
5. Il capitano dice: “Giù le carte!”.
6. I membri del gruppo mostrano e discutono le loro risposte.
7. Il capitano guida il controllo. Se corretto, il gruppo si complimenta; se non lo è, i membri del gruppo si aiutano, quindi si complimentano.
8. La persona alla sinistra del capitano diventa il capitano di “Giù le carte” per il prossimo *round*.

Modifiche

Al posto delle carte, gli studenti possono giocare a “Giù le carte” con domande orali da parte dell’insegnante, o con domande su un foglio o domande mostrate sulla LIM.

Spendi un soldo

Per prendere una decisione di gruppo, i membri usano soldi divertenti e “spendono un soldo” per votare le loro prime scelte. L’opzione con il maggior numero di soldi è considerata la decisione del gruppo.

Preparazione: ogni persona ha bisogno di 10 soldi di gioco. Le opzioni da votare sono scritte ognuna su carte separate o foglietti di carta.

1. Le carte con le opzioni alternative sono disposte sui tavoli dei gruppi.
2. Gli studenti mettono un soldo su ogni alternativa.
3. Gli studenti spendono i soldi rimanenti in qualunque modo vogliono.
4. I gruppi contano i risultati per determinare la decisione della squadra.

Nota: per rompere i legami, le opzioni perdenti vengono messe da parte e gli studenti ripetono i punti 1-4 con le opzioni rimanenti.

Suggerimento: prima di votare, dai agli studenti il tempo di fare dichiarazioni proattive, dicendo perché preferiscono le opzioni che hanno scelto.

Su in piedi–Su le mani–A coppie

Gli studenti si alzano, alzano le mani e trovano rapidamente un partner con cui condividere o discutere.

1. L’insegnante spiega: “Quando ve lo dirò, voi vi alzerete piedi, alzerete le mani e formerete delle coppie”. L’insegnante fa una pausa, poi dice: “Via!”.
2. Gli studenti si alzano e tengono una mano alta in aria finché non trovano il partner più vicino che non sia un compagno del gruppo. Gli studenti si danno cinque e abbassano le mani.
3. L’insegnante può fare una domanda o dare una consegna, e dà tempo per pensare.
4. I partner interagiscono usando:
 - RallyRobin
 - Condivisione di coppia a tempo

Suggerimento: in alcune classi potrebbe essere necessario assicurarsi che gli studenti facciano coppia con il compagno di classe più vicino piuttosto correre da un amico.



Gettoni parlanti

I membri del gruppo posizionano i Gettoni parlanti al centro del tavolo per assicurarsi che tutti contribuiscano alla discussione del gruppo.

Preparazione: i gruppi hanno i gettoni parlanti (al massimo due gettoni ciascuno).

1. L'insegnante propone un argomento di discussione e dà tempo per riflettere.
2. Ogni studente può iniziare a discutere mettendo uno dei suoi gettoni al centro del tavolo.
3. Ogni studente con un gettone può proseguire la discussione usando un proprio gettone.
4. Quando tutti i gettoni sono stati usati, i compagni di gruppo raccolgono i propri gettoni e continuano la discussione usando i loro gettoni parlanti.

Modifiche: gli studenti possono ricevere solo un gettone ciascuno, o due gettoni. Gli studenti che restano senza gettoni devono aspettare che i compagni di gruppo abbiano usato tutti i loro gettoni prima di riprendersi i propri gettoni e continuare la discussione.

Condivisione a gruppi in piedi

I gruppi controllano o aggiungono ogni idea non appena viene condivisa da altri gruppi, sedendosi per mostrare che le idee di ogni gruppo sono state condivise.

Preparazione: i gruppi producono un elenco di punti da condividere.

1. Tutti gli studenti stanno vicino ai loro compagni di gruppo.
2. L'insegnante chiama uno studente in piedi che ha in mano l'elenco del suo gruppo.
3. Lo studente selezionato dichiara un'idea dell'elenco del suo gruppo.
4. Lo studente in ogni gruppo, che è ha in mano l'elenco del suo gruppo, aggiunge l'idea all'elenco, o se c'è già nell'elenco, fa un segno di spunta.
5. Gli studenti passano l'elenco del proprio gruppo a un compagno in senso orario.
6. Si ripetono i passi 2-5.
7. Le squadre si siedono quando tutti i loro punti sono stati condivisi. Mentre sono seduti, aggiungono ogni nuovo punto usando "Tavola rotonda". Quando tutti i gruppi sono seduti, tutti i punti sono stati condivisi, allora "Condivisione a gruppi in piedi" è terminato.

Varianti

Condivisione a coppie in piedi. Le coppie producono idee, e poi giocano in coppia.

Condivisione individuale in piedi. Ogni studente gioca con il proprio elenco di idee.

Telefono

Uno studente per gruppo lascia l'aula durante la spiegazione. Quando gli studenti ritornano, i compagni di gruppo forniscono spiegazioni sulle informazioni perse.

1. Uno studente di ogni gruppo ("l'allievo") viene scelto per lasciare la stanza.
 2. Gli studenti rimanenti ("gli insegnanti") ricevono le spiegazioni.
 3. Gli insegnanti pianificano il modo migliore per istruire l'allievo, assicurandosi che ogni insegnante prenda parte all'insegnamento. Gli insegnanti decidono come controlleranno che l'allievo abbia compreso.
 4. Gli allievi tornano ai loro gruppi.
 5. Gli insegnanti insegnano ciascuno la propria parte del contenuto, mentre i compagni di gruppo aggiungono se necessario. Quindi controllano che l'allievo abbia compreso.
 6. Gli studenti possono fare un test di pratica.
-



Intervista in tre passi

Gli studenti intervistano il loro partner e poi ciascuno condivide con i compagni di gruppo ciò che ha imparato.

1. Il docente indica l'argomento dell'intervista, stabilisce la durata dell'intervista, e dà tempo per riflettere.
2. A coppie lo studente A intervista lo studente B.
3. Le coppie invertono i ruoli: lo studente B intervista lo studente A.
4. RoundRobin: le coppie si accoppiano per formare gruppi di quattro. Ogni studente, a turno, condivide con il gruppo ciò che ha appreso durante l'intervista.

Condivisione di coppia a tempo

In coppia gli studenti condividono con un partner per un tempo predeterminato mentre il partner ascolta. Quindi i partner invertono i ruoli.

1. L'insegnante annuncia un argomento, stabilisce per quanto tempo ogni studente condividerà, e dà tempo per riflettere.
2. In coppia, il partner A condivide; il partner B ascolta.
3. Il partner B risponde con una battuta positiva.
4. I partner invertono i ruoli.

Suggerimento: l'insegnante suggerisce battute di risposta positive da utilizzare nel passo 3:

Copione di battute di risposta

- “Grazie per la condivisione!”
- “È interessante ascoltarti!”

Frase di battute da completare:

- “Una cosa che ho imparato ascoltandoti è stato ...”
- “Mi è piaciuto ascoltarti perché ...”
- “La tua idea più interessante è stata ...”