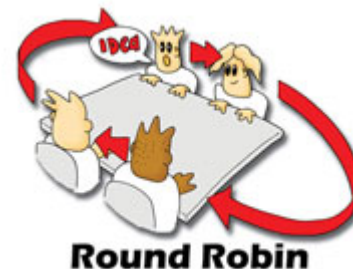


Round Robin

o discussione di gruppo con turni



È una struttura semplice: può essere usata per qualsiasi materia.

Fasi di lavoro o passi operativi

1. Si formano gruppi di 4-5 studenti.
2. L'insegnante assegna un argomento o una domanda con possibili risposte multiple.
3. Dà un tempo per pensare individualmente alla risposta.
4. Nei gruppi gli studenti rispondono oralmente, secondo un ordine prefissato (p. es. giro in senso orario). Ognuno ha a disposizione lo stesso tempo per rispondere. È consigliabile che il gruppo individui un controllore del tempo.
5. L'insegnante può chiamare un rappresentante di ogni gruppo, chiedendogli di condividere con la classe la risposta del suo gruppo.

Variante: *Round Robin 2*

- ♦ Come sopra, punti 1-3.
- ♦ Le idee possono anche essere condivise facendo circolare un foglio di carta tra i membri del gruppo. A ogni turno ciascun membro scrive aggiungendo un'idea differente.
- ♦ In alternativa, il gruppo può scegliere un segretario che annota le risposte di tutti.
- ♦ L'insegnante ritira i fogli scritti dai vari gruppi, per correggerli.

Funzioni Scolastiche o Obiettivi cognitivi

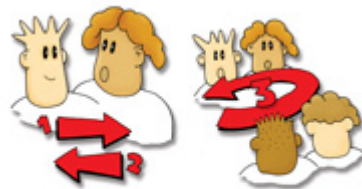
- ♦ Saper sillabare
- ♦ Saper coordinare pensiero – linguaggio – movimento
- ♦ Saper riconoscere e riprodurre tutto il processo dell'altro
- ♦ Sviluppare capacità di attenzione
- ♦ Sviluppare capacità di memoria
- ♦ Sviluppare capacità di comunicazione
- ♦ Attività di accoglienza:
 - i) si formano cerchi di circa dieci studenti;
 - ii) uno studente per volta sillaba il proprio nome, aggiungendo contemporaneamente un gesto alla sillaba;
 - iii) tutto il gruppo all'unisono ripete il nome ed i gesti;
 - iv) se il nome è facile, aggiungere il cognome.
- ♦ Attività di conoscenza reciproca

Abilità sociali coinvolte

- ♦ Saper ascoltare
- ♦ Saper collaborare
- ♦ Rispettare il proprio turno
- ♦ Accogliere e rispettare le idee dell'altro
- ♦ Comunicare in modo chiaro

Three-Step Interview

Intervista a tre passi



Three step interview

La struttura favorisce l'instaurarsi di una forte interdipendenza positiva, relativamente alla condivisione di informazioni e di materiali e garantisce che "tutti sappiano tutto".

Descrizione

- I. L'insegnante pone un quesito e gli studenti ci pensano individualmente.
- II. Gli studenti in gruppi di quattro si suddividono in coppie e in coppia si danno un paio di minuti a testa per esprimere la propria opinione o rispondere al quesito facendo a turno l'intervistatore e l'intervistato.
- III. Le coppie si riuniscono in quartetti e i compagni dicono all'altra coppia quello che hanno ascoltato dal primo compagno di coppia. Poi tutti discutono delle varie idee emerse.

Variante: *Partners*

- I. L'insegnante pone un quesito e gli studenti ci pensano individualmente.
- II. Gli studenti in gruppi di quattro si suddividono in coppie e in coppia si danno un paio di minuti a testa per esprimere la propria opinione o rispondere al quesito facendo a turno l'intervistatore e l'intervistato.
- III. Ogni componente della coppia si riunisce in coppia con un compagno dell'altra coppia e si dicono quello che hanno ascoltato dal primo compagno di coppia. Al termine tutti discutono delle varie idee emerse.

Utilizzi in classe

Numerosissimi gli ambiti di applicazione. Concretamente, può servire a:

- ◆ Produrre una soluzione ad un problema, anche linguistico
- ◆ Concordare una rappresentazione grafica
- ◆ Richiamare alla memoria informazioni recenti pregresse
- ◆ Fare ipotesi
- ◆ Rispondere a domande tipo: «*Are the books on the desk?*»
- ◆ Rispondere a domande aperte
- ◆ Come si fa lo *spelling* di ...
- ◆ Come si scrive *Teacher*?
- ◆ Allenarsi a memorizzare vocaboli
- ◆ Cerca l'intruso
- ◆ Cerca la risposta/frase corretta tra più alternative poste alla lavagna
- ◆ Riordinare parole per formare frasi
- ◆ Riordinare sequenze di semplici narrazioni
- ◆ Abbinare didascalie ad immagini
- ◆ Scegliere parole per completare *cloze*
- ◆ Individuare un personaggio, sentita/letta la descrizione
- ◆ Mimare una scena letta

Abilità sociali coinvolte

- ◆ Ascoltare attentamente
- ◆ Condividere un'idea
- ◆ Prendere il turno di parola
- ◆ Fare domande di chiarificazione
- ◆ Fare domande di verifica e ripasso

Roundtable

o esercitazione scritta di gruppo con turni



È una struttura semplice: può essere usata per qualsiasi materia.

I fase

L'insegnante pone una questione che ha molteplici risposte possibili.
Consegna un foglio al gruppo.

II fase

Ciascuno scrive una risposta e poi passa il foglio al compagno alla sinistra. Il foglio, quindi, ruota intorno al tavolo.

III fase

Si possono ipotizzare poi svariate forme di condivisione dei fogli di *Roundtable*.

Variante: *Simultaneous Roundtable*

Quando le risposte sono prevedibilmente lunghe, per evitare tempi morti di attesa, vengono fatti girare contemporaneamente tanti fogli quanti sono i membri del gruppo. Naturalmente ogni foglio pone un quesito diverso.

Per evitare che ciò che ha scritto un alunno condizioni chi riceve successivamente il foglio, si può:

- i) scrivere la domanda in alto sul foglio;
- ii) richiedere che la risposta venga scritta in fondo al foglio, che poi verrà ripiegato per coprire la risposta stessa;
- iii) chi riceve successivamente il foglio, può quindi leggere la domanda, ma non la precedente risposta.

Il *Roundtable* può essere strutturato anche come gara, con un riconoscimento del grado di raggiungimento dell'obiettivo da parte dell'intera classe come somma dei contributi dei gruppi.

Utilizzi in classe

Il *Roundtable* ha moltissimi ambiti di utilizzo: in pratica, ogni volta che il quesito posto non richieda una risposta univoca (ad es.: «Elencate tutti gli sport che conoscete»; «Quali oggetti nella vostra casa non erano stati ancora inventati cinquant'anni fa?»).

Può essere usata in tutte le fasi di una lezione:

- ♦ all'inizio per inventariare conoscenze pregresse;
- ♦ *in itinere* per:
 - i) trovare soluzioni "divergenti";
 - ii) raccogliere punti di vista, etc.
- ♦ in chiusura per porre domande di revisione o per fissare le acquisizioni: (ad es. «Scrivete tutti i nomi di mammiferi della savana che vi ricordate»).

N. B. Può essere dato anche un tempo per l'esecuzione.

Abilità sociali coinvolte

- ♦ rispettare il proprio turno
- ♦ condividere idee
- ♦ incoraggiare

Think-Pair-Share

Pensa-Discuti in Coppia-Condividi



È una struttura che può agevolmente essere utilizzata anche nell'ambito di una lezione tradizionale.

Favorisce il coinvolgimento attivo degli alunni e la rielaborazione.

Descrizione

- ♦ Ogni ragazzo pensa a livello individuale la risposta a una domanda/problema posta dall'insegnante.
- ♦ In coppia si confrontano le risposte individuali e si discute.
- ♦ Si può giungere ad una risposta condivisa da entrambi i membri che tenga conto dei contributi di entrambi.
- ♦ Un membro della coppia, chiamato a caso (à responsabilità individuale), condivide con tutta la classe la risposta elaborata.

Variante 1: *Think-Pair-Square*

Invece di relazionare alla classe, si relaziona nel gruppo di quattro.

⇒ aumenta la partecipazione

Variante 2: *Think-Ink-Pair-Share o Square*

I ragazzi, oltre a pensare, scrivono la risposta, la confrontano in coppia e poi con altre coppie.

⇒ aumenta la responsabilità individuale rispetto alla struttura base

⇒ aumenta anche l'interazione simultanea

Utilizzi in classe

Struttura adatta per sviluppare riflessione, poiché è una struttura aperta. Presuppone che vi siano punti di vista e possibili risposte diverse. Concretamente, può servire a:

- ♦ confrontare opinioni
- ♦ individuare possibili cause di ...
- ♦ ipotizzare possibili soluzioni a ...
- ♦ confrontare diverse procedure rispetto a ...
- ♦ individuare le parole chiave di una lezione svolta
- ♦ anticipare e ipotizzare possibili sviluppi di una narrazione o ...

N. B. È anche utile anche per riflettere sulle abilità sociali:

«In che cosa potremmo migliorare nel...?».

Abilità sociali coinvolte

- ♦ Ascoltare attivamente
- ♦ Rispettare le scelte altrui
- ♦ Cercare un accordo e/o un'integrazione

Scambia un problema

Trade-a-Problem

scaletta



Nel gruppo-casa

- i) Assegnate un numero da 1 a 4 a ogni membro del gruppo.
- ii) Leggete insieme il testo.
- iii) Ogni membro del gruppo, per conto proprio, sul suo foglietto individuale scriva davanti una domanda su ciò che pensa sia più importante in ciò che ha letto, e sul retro la risposta che si dà.
- iv) A turno ciascuno illustra agli altri la propria domanda e la relativa risposta.
- v) Il gruppo discute sulla qualità delle domande e delle risposte, cercando di raggiungere il consenso. Se necessario, apporta modifiche.
- vi) Scrivete le domande corrette su quattro foglietti.

Scambio di domande

- vii) Al segnale del conduttore, scambiate i quattro foglietti con il gruppo alla vostra destra.
- viii) Prendete uno dei quattro foglietti che avete ricevuto. Leggete la domanda e abbozzate per scritto una risposta sul retro.
- ix) Il gruppo discute sulla qualità delle domande e delle risposte, cercando di raggiungere il consenso. Se necessario, apporta modifiche.

Restituzione e condivisione di risposte

- x) Il conduttore sceglie un numero come portavoce. Il portavoce prende i foglietti ricevuti dall'altro gruppo con le risposte date dal proprio gruppo. Va nell'altro gruppo e spiega le risposte. L'altro gruppo gli illustra le risposte che aveva in precedenza dato.

Ritorno nei gruppi-casa e conclusione

- xi) Il portavoce torna al gruppo-casa. Il gruppo discute le risposte dell'altro gruppo.
- xii) Discussione conclusiva tutti insieme.

Domanda



Domanda



Domanda



Domanda



Risposta



Risposta



Risposta



Risposta



Domanda per altro gruppo



Domanda per altro gruppo



Domanda per altro gruppo



Domanda per altro gruppo



Risposta dell'altro gruppo



Risposta dell'altro gruppo



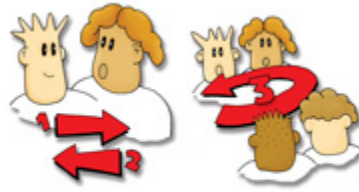
Risposta dell'altro gruppo



Risposta dell'altro gruppo



Cooperative Structures



Three step interview

Three step interview

How it is done: Pupils work with shoulder partner. STEP ONE: One pupil interviews the other. They could ask questions that you put on the board, or generate their own. STEP TWO: After a set period of time the interviewer become the interviewee. STEP THREE. Pairs then return to their group and share there answers by either a Round Robin* or Round Table* activity.

Top Tip: Use the 'timer' to time the lengths of the interviews.

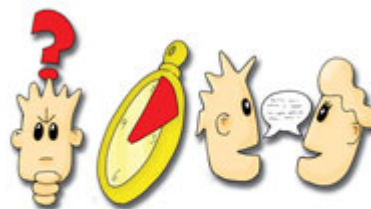


Showdown

Showdown

How it is done: Start with a pile of question on each teams tables. These could be preprepared question cards or ones the pupils have made for other teams. No.1 Picks the top card and reads the question. The other team members write the answer on paper or a mini white board. When all team members are finished and have given the 'ready' signal the question master calls 'showdown' and the pupils reveal their answers. The question master then congratulates those with the right answer and coaches those with the wrong answer.

Top Tip: Get teams or the class to choose a 'finished' signal. This can merely be a thumbs up, or something more inventive.



Think, Pair share

Think, Pair share

How it is done: A problem is posed, students think alone about the question for a specified amount of time, then form pairs to discuss the question with someone in the class, usually a teammate. During the share time, students are called upon to share with the class as a whole.

Where it can be used: When revisiting a topic, from a previous year, term, or lesson. E.g. Brainstorm what you can remember about the civil war, french words associated with 'eating out'.

Top Tip: Use a timer to countdown time remaining. This focuses pupils and helps keep them on task. It can also improve the pace of your lesson.

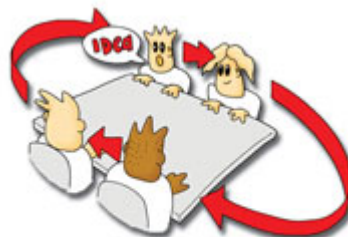


Rally Robin

Rally Robin

How it is done: Involves students taking turns in partnerships sharing information. Pupil one says a word or an idea, then pupil two, then back to one again, and so on...

Where it can be used: Ideal for getting pupils thinking about a topic that they might have not covered for a while, or ideal to start a lesson by recapping what they remember about the previous lesson. For brainstorming technical terms.



Round Robin

Round Robin

How it is done: Similar to Rally Robin, but involves students taking turns in a team, sharing information in oral form.

Where it can be used: Information can also be shared by passing a piece of paper around the team and pupils adding a different idea each time.

Top Tip: This can be played as a 'just a minute' style game, as heard on radio 4. A pupil keeps talking about a subject until they pause, hesitate, or say erm. The next pupil starts talking. The winner is the pupil talking after the end of the minute / 2 minutes.



Rally Coach

Rally Coach

How it is done: Partners take turns, one solving a problem while the other coaches. One pupil can have question cards together with the answers on the reverse, The 'coach' asks their partner the question and initially also tells them the answers. The second time around the coach does not tell them the answers, but gives them 'clues' if they need them.

Top Tip: Have a mixture of questions that recap previous lessons and some new information.



Quiz, quiz, trade

Quiz, Quiz, trade

How it is done: Each pupil has a question card with the answer on the other side.

(The pupils can make the cards themselves)

Pupils put hand in the air to indicated they don't have a partner

Pupils wander to find partner and ask their question

Partner answers and asks their question

Partners swap cards and put hand in the air to find another partner

Where it can be used: Ideal at the end of a topic or lesson. Ensures a greater class participation than traditional question and answer sessions



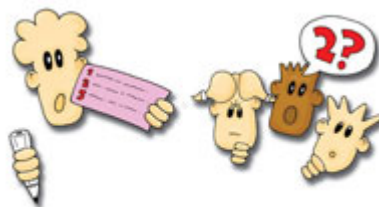
Numbered heads together

Numbered Heads Together

How it is done: Teacher poses a question, think time is given, teacher then says 'Butts up.' Pupils get off of their bums and lean into the centre of the table to decide upon the answer. When they all know the answer they sit down. When all teams are sat down you can tell that the whole class is ready. Spin your spinner to choose a number. The pupil from each team must pick up the whiteboard and pen on their table and write the answer and stand up. This must be done in silence. Give a signal and each team shows you their answer at the same time. A team point can be awarded for each right answer.

I use this at the end of most of my lessons! Its a much more efficient way of doing a Q&A session than asking individuals for answers, ensuring everyone takes part. The kids love it too.

Top Tip: Charge the pupils with organising and collecting the equipment for this game, it saves a lot of time



Find the Fib

Find the Fib

How it is done: Students write three statements, one of which is false.

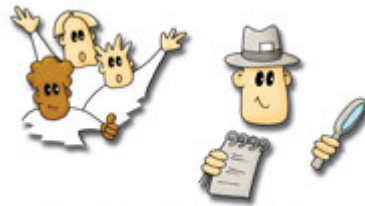
Student reads statements.

Teammates discuss statements.

Teammates guess which is the fib

Excellent end of lesson activity. Tough could be used to break up a lesson. You could even set it as homework to write the 3 statements.

Top Tip: I always have a stash of card cut up to use to make these cards and those used in Rally coach etc...



Roving Reporter

Roving Reporter

How it is done: When groups are working on projects independently you can send one member from each group out to another team to either ask the other team specific questions or just have the other team talk about what they are doing. The 'roving reporter' then returns to their team and shares the information that they have gathered.



Pairs Check

Pairs check

How it is done: Simple get pairs of pupils to check each others work. You can ask them to pair check a maths problem so they check each of them has the right answer, if their answers differ then they must try to figure out who is right, the one who has it right will obviously have to explain why it is right.

You can also get pupils to pair check work before submission... does it have the pupils name and the date on it? - never again mark work with no name on it!

I Modelli nell'Apprendimento Cooperativo

Nella seguente tabella sinottica è possibile avere una visione complessiva delle caratteristiche specifiche presenti nella modellistica che si è sviluppata nel *Cooperative Learning*. Dalla colonna a fianco si potrà accedere alla descrizione specifica di ogni modello.

Learning Together Johnson	Student Team Learning Slavin	Group Investigation Sharan	Structural Approach Kagan	Complex Instruction Cohen
Insegnamento diretto competenze sociali	Competenze cooperative	Interazione	Struttura facilitante l'apprendimento e l'uso di competenze sociali	Insegnamento di competenze cooperative complesse
Interazione promozionale faccia a faccia			Interazione simultanea	
Responsabilità individuale e di gruppo	Responsabilità individuale e di gruppo	Motivazione intrinseca	Responsabilità personale	Ruoli e compiti individuali
Verifica individuale e di gruppo		Interpretazione al lavoro svolto e metacomunicazione sul lavoro		Valutazione
Interdipendenza positiva	Struttura cooperativa di compito		Strutture di interdipendenza positiva	Organizzazione di compiti complessi
	Struttura di incentivazione, ricompensa e motivazione estrinseca			
	Pari opportunità di successo		Uguale partecipazione	Modificare i pregiudizi
		Metodo didattico fondato sulla ricerca sull'acuriosità epistemica		

LEARNING TOGETHER/ CIRCLES OF LEARNING (Johnson & Johnson, 1975, 1984)

L'idea di base del modello *Learning together* (imparare insieme), ideato da Johnson & Johnson nel 1975, è quella di far lavorare gli studenti in gruppi di 4 o 5, su fogli di lavoro, dove ciascun gruppo lavora su un singolo foglio che rappresenta il contributo del gruppo. Gli studenti riceveranno lodi e riconoscimenti per il lavoro da loro fatto in modo soddisfacente.

Nel modello *Circles of Learning* (cerchi di apprendimento), Johnson e colleghi hanno rifinito la tecnica precedente. Essi suggeriscono di usare gruppi eterogenei da 2 a 6 componenti, che condividono le risorse e si aiutano reciprocamente. La forma dell'interazione del gruppo è decisa dall'insegnante.

Ecco i 18 passi indicati per la strutturazione del lavoro di gruppo cooperativo:

1. Specificare gli obiettivi educativi (abilità accademiche e di collaborazione)
2. Decidere la dimensione del gruppo

3. Assegnare gli studenti ai gruppi
4. Sistemare l'aula
5. Programmare i materiali didattici per promuovere l'interdipendenza
6. Assegnare i ruoli per assicurare l'interdipendenza
7. Spiegare il compito accademico da svolgere
8. Strutturare la positiva interdipendenza di obiettivi
9. Strutturare le responsabilità individuali
10. Strutturare la cooperazione fra i gruppi
11. Spiegare i criteri per il successo
12. Specificare i comportamenti desiderati
13. Monitorare il comportamento degli studenti
14. Fornire l'assistenza al compito
15. Insegnare le abilità di collaborazione
16. Predisporre la chiusura della lezione
17. Valutare la qualità e la quantità dell'apprendimento degli studenti
18. Accertare come ha funzionato il gruppo

JIGSAW (Aronson, 1978)

Il modello *Jigsaw* ('Puzzle') di apprendimento cooperativo utilizza la specializzazione del compito. Ogni studente ha un compito che contribuisce a un obiettivo complessivo di gruppo. In gruppi eterogenei da 3 a 6 studenti, ad ogni studente viene assegnata una parte di una lezione. Ogni studente lavora in modo indipendente per diventare un esperto di una porzione della lezione ed è responsabile dell'insegnamento di tali informazioni agli altri componenti del gruppo così come è anche responsabile dell'approfondimento delle informazioni fornitegli dagli altri membri del gruppo. L'insegnante accerta la competenza del gruppo sull'argomento complessivo. Vengono dati voti individuali sulla base di un esame.

GROUPS OF FOUR (Burns, 1981)

Il modello 'Gruppi di quattro' di Burns è appropriato per tutti i livelli scolastici e in molte aree curricolari.

In questo modello non ci si focalizza sugli obiettivi di gruppo né gli individui sono responsabili del profitto del gruppo. Piuttosto, esso implica semplicemente che quattro studenti lavorino assieme in un gruppo su qualche compito. Un tale modello è facile da realizzare. Quattro studenti, selezionati a caso, siedono assieme e lavorano ad un compito comune. Per esempio, gli studenti possono rivedere il compito assegnato per casa, discutere le differenze riscontrate nello svolgimento, decidere sulle risposte corrette, e considerare a turno un compito assegnato. Ciò incoraggia la discussione e la giustificazione delle risposte, riducendo notevolmente il tempo dedicato dall'insegnante alla correzione dei compiti a casa.

Il ruolo dell'insegnante include i seguenti aspetti:

1. Spiegare il compito del gruppo
2. Presentare il problema
3. Porre domande
4. Mettere in grado i gruppi di lavorare
5. Fornire assistenza ai gruppi (qualora i membri del gruppo non siano in grado di aiutarsi l'un l'altro)
6. Condurre una discussione di follow-up

Tale modello rafforza i risultati accademici e consente di praticare le abilità sociali.

CO-OP CO-OP (Kagan, 1985)

Il modello Co-Op Co-Op di Kagan è orientato a fornire le condizioni in cui possano emergere ed esprimersi le doti naturali degli studenti, come la curiosità, l'intelligenza, l'espressività.

Il modello Co-Op Co-Op è strutturato attorno a una serie di esercizi di costruzione dei gruppi che richiedono agli studenti di interagire fra loro. Le fasi sono le seguenti:

1. Selezionare un argomento principale di studio
2. Suddividere tale argomento in mini-argomenti
3. Ogni studente seleziona un mini-argomento a scelta
4. Ogni singolo studente compie una mini-ricerca sul mini-argomento scelto e condivide poi le informazioni con il gruppo
5. Dopo una discussione, l'informazione viene stilata in una presentazione di gruppo e fornita alla classe intera
6. La valutazione riguarda il lavoro dello studente nel gruppo più un elaborato individuale.

GROUP INVESTIGATION / SMALL GROUP TEACHING (Hertz- Lazarowitz, 1980)

Il modello dell'indagine di gruppo/'Insegnare a piccoli gruppi' enfatizza l'interdipendenza fra i gruppi. L'insegnante assegna un'area di studio e gli studenti, in gruppi da 2 a 6 elementi, scelgono un argomento relativo all'area di loro interesse. Attraverso una programmazione fatta in cooperazione (cooperative planning), l'insegnante e gli studenti decidono come indagare l'argomento e vengono poi assegnati i compiti di gruppo.

L'insegnante organizza dei 'laboratori' (workstations) nell'aula dove viene condotta la ricerca. Ogni membro del gruppo svolge una ricerca individuale, poi il gruppo rias-sume i risultati e prepara un'interessante presentazione da fare alla classe intera. Nell'ascoltare tutte le relazioni, gli studenti acquistano un'ampia prospettiva dell'argomento. Ci si aspetta che tutti imparino tutto il materiale.

La valutazione riguarda sia gli sforzi individuali che quelli di gruppo e si basa sulla capacità degli studenti di usare le abilità di ricerca.

Le capacità cognitive di ordine superiore, come l'applicazione e la sintesi, vengono molto enfatizzate con questo tipo di gruppi di ricerca.

STUDENT TEAM LEARNING (Slavin, 1978, 1986)

Slavin (1978) descrive diversi metodi di apprendimento cooperativo che prevedono la competizione fra gruppi omo-genei di abilità. L'enfasi è sul conseguimento degli obiettivi del gruppo, ma è anche importante la responsa-bilità individuale in termini di miglioramento del pro-prio rendimento, alla quale sono preparati tutti i componenti del gruppo. Anche gli studenti meno bravi vengono sfidati a mi-gliorare le loro prestazioni.

Tre delle tecniche più popolari dello STL sono:

STAD (Student Team Achievement Divisions),

TGT (Teams-Games-Tournaments),

JIGSAW II (versione competitiva dello *Jigsaw* di Slavin, adattata da Slavin stesso).

STAD

Gli insegnanti che usano lo STAD (*Student Team Achievement Divisions*: Squadre di apprendimento di gruppo) presentano un nuovo argomento, poi dividono la classe in gruppi eterogenei di quattro membri. L'insegnante presenta una lezione; i membri del gruppo approfondiscono da

soli le informazioni e quindi assistono gli altri compagni del gruppo. Vengono assegnati quiz settimanali e annotati i punteggi individuali. Gli insegnanti annotano anche i miglioramenti dai vecchi ai nuovi punteggi nei quiz. Gli studenti che raggiungono un certo livello base o ottengono forti miglioramenti ricevono un riconoscimento.

TGT

Nel modello TGT (*Teams-Games-Tournaments: Gruppi-Giochi-Tornei*) i gruppi guadagnano punti se si impegnano in competizioni accademiche. All'inizio, l'insegnante presenta una lezione su un argomento o un periodo di lezione-discussione. Poi, gli studenti si assistono reciprocamente nello studiare i fogli di lavoro basati sulle informazioni della lezione. Quindi, gli studenti hanno dei tornei settimanali in cui gruppi di abilità equivalente gareggiano per vedere chi sa rispondere al maggior numero di domande preparate dall'insegnante. Ogni risposta corretta dà diritto a dei punti. I gruppi con il punteggio più alto ottengono pubblico riconoscimento.

JIGSAW II

Il modello *Jigsaw II* (Puzzle II) (Slavin, 1986) risulta più efficace quando l'obiettivo didattico è quello di imparare concetti piuttosto che abilità.

Tutti gli studenti leggono un brano, una storia breve. Ogni studente, nel gruppo di quattro/cinque membri, riceve un foglio di informazioni su un argomento diverso. Dopo aver letto i loro fogli, alcuni studenti (uno per ciascun gruppo) si incontrano in un 'gruppo di esperti' temporaneo, composto da studenti che hanno studiato lo stesso argomento. Dopo un periodo di discussione, questi studenti ritornano nei rispettivi gruppi originali per insegnare agli altri membri tutto quello che sanno su quell'argomento.

Alla fine di questo processo, viene dato un quiz individuale comprensivo di tutti gli argomenti. Quindi, l'insegnante consegna dei certificati di gruppo sulla base dei miglioramenti nei punteggi ottenuti al quiz.

COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION - CIRC (Slavin, 1988)

Il CIRC (Gruppo Cooperativo Integrato di Lettura e Composizione) è un modello di apprendimento cooperativo specifico ('curriculum-specific') per l'insegnamento della lettura e della scrittura ai livelli 2-6. Le componenti principali del CIRC sono tre:

1. La componente della lettura: fa uso di lettori 'basali' e di gruppi di lettura; ma, anziché del libro di testo, si fa uso di attività di gruppo. Per esempio, gli studenti possono aiutarsi a identificare gli elementi letterari di un brano: la trama, la caratterizzazione, lo scenario; a predire come va a finire la storia; a raccontarla di nuovo.
2. La componente dell'arte della scrittura/ linguaggio: implica che gli studenti si aiutino nel redigere scritti o storie originali. L'insegnamento degli aspetti tecnici della scrittura è integrato con compiti scritti che usano un testo di linguaggio.
3. La componente cooperativa: implica il lavoro di due studenti provenienti da diversi gruppi di lettura che lavorano in team. Essi leggono a turno, controllano la comprensione, praticano l'ortografia (*spelling*), redigono testi scritti e divulgano libri o saggi (*samples*) di scrittura.

Per la valutazione, gli studenti compilano delle prove (quiz) quando i compagni del team si sentono pronti. Gli studenti ricevono certificati di riconoscimento basati sul risultato medio di tutti i membri del gruppo.

TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION - TAI (Slavin, 1987)

Il modello TAI (Individualizzazione Assistita dal Gruppo) è un programma di matematica destinato agli studenti dei livelli 3-6, che combina l'apprendimento cooperativo con l'istruzione individualizzata. La maggior parte delle classi hanno studenti con una vasta gamma di abilità. La premessa di base di questo approccio di *cooperative learning* è che gli studenti meno bravi possono migliorare senza rallentare gli studenti bravi. Ciò si realizza mettendo studenti di livello basso, medio e alto in gruppi di 4/5 membri.

Le fasi di lavoro sono le seguenti:

1. Innanzitutto, gli studenti vengono testati e posti in un punto appropriato in un programma individualizzato.
2. Gli studenti lavorano in modo indipendente, ciascuno al proprio livello e svolgono i loro compiti.
3. Poi gli studenti si incontrano in gruppi, in cui scambiano documenti, relazioni, controllano le reciproche competenze matematiche, si aiutano a vicenda.
4. Poi compilano un quiz di verifica.
5. Al completamento dell'unità didattica, gli studenti com-pilano un test finale. I gruppi ricevono un riconoscimento basato sul numero medio di unità completate dai membri del gruppo.

Oltre a lavorare con i gruppi, il ruolo dell'insegnante, nell'approccio TAI, è quello di introdurre i maggiori concetti con istruzione diretta prima che gli studenti inizino a lavorare sulle loro unità individualizzate. A volte l'insegnante fa didattica all'intero gruppo classe su abilità del tipo misurazione o *problem solving*. L'insegnante assegna anche test di realtà (*fact tests*) agli studenti.

L'uso di questo approccio ha migliorato sia l'autostima degli studenti che il loro rendimento di matematica.