



**Fondazione  
Don Carlo Gnocchi  
Onlus**



# **WORKSHOP DAL SAPERE AL SAPER FARE, FORMARE CON SKILL LAB, ROLE-PLAY, SIMULAZIONI**

Francesca Polini

Alessandra Marin

Reggio Emilia, 16 e 17 Dicembre 2016

# CRITICITÀ

Lo studente del terzo anno non è in grado di gestire il colloquio

Colloquio anamnestico (primo appuntamento),  
colloquio di restituzione,  
Colloquio per il counselling

# RILEVAZIONE DELLA CRITICITÀ

- Griglia di valutazione del libretto di tirocinio
- Colloqui con tutor clinico
- Colloqui con studenti
- Colloqui con tutor didattico

# COLLOQUIO

In quale conoscenza rientra?

# COLLOQUIO

Saper fare e saper essere

# **SAPER FARE E SAPER ESSERE**

Sviluppo di capacità e competenze

# **SAPER FARE: SVILUPPO DI CAPACITÀ E COMPETENZE**

Quale strumento metodologico è il più adatto  
per formare gli studenti?

# LA LETTERATURA CI SUGGERISCE:

- Problem Based Learning (PBL)
- Role-playing
- Simulazioni
- Laboratori

# PBL

E' una metodologia di apprendimento centrata sullo studente, nata negli anni 60' nella Medical School canadese di McMaster. Alcuni studi (Dochy et al., 2003) hanno dimostrato che la metodologia del PBL sviluppa competenze di autoapprendimento, pensiero critico, capacità di lavoro in team, abilità di comprensione anziché di memorizzazione e capacità di utilizzare un linguaggio scientifico.

# ROLE PLAYING (1)

La letteratura internazionale li considera “un apprezzabile metodo d’insegnamento per lo sviluppo di *abilità psicomotorie*, di *conoscenza e attitudini* all’interno di setting terapeutici ed educativi”

(Joner, Young, 2006)

# ROLE PLAYING (2)

“Nella letteratura italiana sono considerati strumenti privilegiati per l’acquisizione di abilità relazionali e competenze etiche, mentre per l’apprendimento di *skill* psicomotorie si fa riferimento a “laboratori” (Loss, Valentini, 2009) o “simulazioni”

(Zannini, 2015)

# SIMULAZIONI

Ricoprono una vasta gamma di esperienze, che vanno dall'interazione con un paziente simulato, alle esercitazioni con manichini/simulatori, fino a tutte le attività di risoluzione di problemi e presa di decisioni basate su processi di *e-learning*, nelle quali si simula una situazione reale.

Hanno luogo in stanze a uso didattico.

(Zannini, 2015)

# LABORATORI (1)

Sono finalizzati a mettere in atto dei cambiamenti nei *comportamenti* dei professionisti in formazione. Sono sostanzialmente delle *simulazioni dimostrative e applicative*, che si basano sul modello di apprendimento del *modeling*, di tipo comportamentista

# LABORATORI (2)

I laboratori devono basarsi su simulazioni di determinate manovre, effettuazione delle stesse, con supervisione del formando (chiamato *istruttore*), il tutto deve essere preceduto e seguito da un'attività riflessiva in modo da rendere il processo più incisivo

- Voi che strumento scegliereste?
  - Perché?

- Come pianifichereste l'attività?

- Sintetizziamo il lavoro che abbiamo fatto oggi  
in aula

- Questo è quello che abbiamo fatto noi