

TEORIA DELL'AUTODETERMINAZIONE

La teoria dell'autodeterminazione (**Deci e Ryan**) sostiene che gli ambienti sociali promuovono motivazione intrinseca quando soddisfano tre bisogni psicologici innati:

Competenza: esigenza di sentirsi efficaci, capaci, in grado di affrontare le situazioni

Autonomia: sensazione di possedere una certa libertà di autodeterminazione nel decidere che cosa fare e come farlo, ...

Relazione: bisogno di accettazione, di calore, di appartenenza, di sentirsi apprezzati e capiti dagli altri, ...

Per soddisfare i **bisogni di relazione**, sarà necessario costruire e mantenere la classe come una comunità di apprendimento: un luogo dove gli studenti vengono per imparare attraverso la collaborazione con i compagni e gli insegnanti, un luogo dove gli insegnanti si prendono cura degli studenti come persone e li aiutano ad avere successo nel lavoro di apprendimento.

Nessuno sforzo riuscirà a motivare seriamente e profondamente all'apprendimento se non si provvederà a creare un ambiente accogliente, rispettoso, inclusivo.

Rispondere ai **bisogni di autonomia** significa incoraggiare gli studenti a funzionare come soggetti che apprendono autonomamente e consentire loro di fare delle scelte: scelte di argomenti e consegne alternative, piste di lavoro differenziate, strategie diverse per affrontare un compito, libertà di scegliere come dimostrare l'avvenuto apprendimento.

I **bisogni di competenza** sono appagati quando le persone sono coinvolte in attività che si adattano bene ai loro livelli attuali di conoscenze e abilità, ma che offrono sfide ottimali che permettono di sviluppare la loro competenza.

Se le attività non sono adatte ai livelli degli studenti e, in particolare, se sono troppo difficili per loro, non esisterà alcuna possibilità di motivazione intrinseca. D'altra parte non risultano stimolanti ai fini della motivazione le proposte troppo semplici o routinarie o banali.

Tra le attività che consentono agli studenti di appagare i propri bisogni di competenza ci sono innanzitutto quelle che danno la possibilità di dare risposte attive, quelle che garantiscono feedback immediato e altre che incorporano caratteristiche associate al gioco.

Adattamento da: J.BROPHY, Motivare gli studenti ad apprendere, LAS