

I laboratori ad alta motivazione

Didattica per competenze in team

di Laura D'Elia, insegnante di scuola primaria, I.C. "G. Falcone", Copertino (Le)
lauradelia75@yahoo.it

Alla luce delle numerose riforme normative in termini di formazione e di sviluppo professionale, il ruolo del docente è diventato determinante nel generale processo di cambiamento della complessa società contemporanea. Limitato all'attuazione di curricula ministeriali e di regole didattiche, oggi la sua figura è profondamente cambiata; gli viene chiesto di trovare nuove strade, nuovi modelli educativi per consentire l'apprendimento formativo a ognuno dei suoi alunni nell'ottica della scuola moderna inclusiva. I laboratori ad alta motivazione sono atelier di apprendimento che tengono conto degli stili cognitivi e di apprendimento di ciascuno permettendo di sviluppare le competenze chiave e superando il classico approccio alle discipline in un'ottica di omogeneità e di intreccio proficuo tra i saperi. In questo contesto la figura dell'insegnante-ricercatore è fondamentale: è una nuova figura professionale che coniuga formazione continua in servizio, conoscenza delle nuove metodologie di didattica attiva e la capacità di lavorare in team.

L'epocale passaggio dalla didattica delle conoscenze alla didattica per competenze è stato condizionato dalla complessità dei rapidi cambiamenti sociali e tecnologici a cui il discente assiste e di cui è inconscio partecipante. Oggi la didattica per competenze rappresenta la risposta a un nuovo bisogno di formazione di giovani che nel futuro saranno chiamati sempre più a reperire, selezionare e organizzare le conoscenze necessarie a risolvere problemi di vita personale e lavorativa.

Questa evoluzione concettuale rende evidente il legame che si intende realizzare tra la scuola e la vita che si svolge al di fuori di essa, richiedendo soprattutto a ogni insegnante un profondo cambiamento nella modalità di insegnamento per dare vita a un ambiente di apprendimento più efficace e accattivante.

Fondata sul presupposto secondo il quale gli studenti apprendono meglio se costruiscono da soli autonomamente il proprio

bagaglio di sapere attraverso situazioni di apprendimento reali e molto vicine alla loro sfera familiare e personale, la nuova didattica si contrappone totalmente a quella trasmissiva in cui il docente *parla molto* e l'alunno *ascolta tanto*; si tratta di un passato remoto oggi soppiantato da una modalità di apprendimento cooperativo e laboratoriale.

All'interno dell'azione didattica quello che fa di un insegnante *un buon insegnante al passo coi tempi* non è la quantità di dispositivi tecnologici che usa, quanto la sua capacità di trarre dalla vita di ogni giorno spunti efficaci da offrire ai propri studenti secondo un modello di ricerca-azione partecipata. Accanto alle lezioni, alle esercitazioni, al consolidamento di procedure, che pure non vanno del tutto eliminate, è necessario prevedere *brainstorming*, discussioni, lavori in gruppo, studio di casi, soluzioni di problemi di esperienza, presa di decisioni, realizzazione di compiti significativi.

È diventata urgente la necessità di realizzare un'organizzazione scolastica, una proposta disciplinare e una pratica didattica quotidiana che siano effettivamente personalizzate sui bisogni di ogni studente. In questa prospettiva l'insegnante deve saper definire curricula scolastici nei quali ogni alunno possa trovare uno spazio di crescita, sviluppo ed espressione adatto alle specificità.

L'insegnante-ricercatore della scuola primaria e dell'infanzia non può prescindere dal progettare attività che tengano conto della diversità delle intelligenze e degli stili cognitivi di ogni discente.

Se la didattica tradizionale tendeva a frammentare il sapere e a favorire gli alunni con pensiero analitico, penalizzando invece quelli con pensiero creativo e ancor più quelli con pensiero pratico-organizzativo, l'insegnante di oggi ha il dovere di creare atelier di apprendimento «capaci di fornire ricchezze di

possibilità combinatorie e creative tra i linguaggi e le intelligenze non verbali dei bambini, difendendoci [...] da quella pseudocultura della testa-container» (Loris Malaguzzi).

Essi rappresentano uno stimolo all'innovazione della didattica delle discipline standardizzate e, gradualmente, di tutta la dinamica scolastica, nell'ottica di un più profondo cambiamento educativo e culturale.

I laboratori ad alta motivazione concepiti nel nostro istituto sono "agganciati" agli obiettivi formativi e ai contenuti delle singole materie nella scuola primaria o ai campi d'esperienza della scuola dell'infanzia che si sviluppano all'interno dell'orario curricolare (le UdA tecniche) ma li superano arricchendosi di una metodologia attiva basata sul cooperative learning in modalità multidisciplinare.

Il focus del nostro laboratorio multidisciplinare non è sul contenuto, ma sullo sviluppo delle competenze sociali attraverso una metodica attiva. Essi sono molto vicini agli *atelier ad alta specializzazione* costruiti su uno o più filoni tematici che si intersecano tra loro: scientifico, artistico, umanistico, musicale, artigianato, con la connotazione basilare di aprirsi *all'esterno* richiedendo la collaborazione con partner per incrementare la pratica didattica del service learning, permettendo a ogni partecipante di sviluppare le competenze chiave della società contemporanea come la creatività, la capacità di innovazione, il pensiero critico, le prime basi dell'imprenditorialità già nella scuola dell'infanzia e nella primaria.

I laboratori ad alta motivazione oltrepassano il loro significato intrinseco: non più solo luoghi *dove si fanno le cose* ma macro-setting didattici in cui si intrecciano lo sviluppo delle competenze chiave con i compiti di realtà; si creano i sotto-laboratori in cui l'alunno esercita porzioni di sapere, favorendo l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa incoraggiando la ricerca e la progettualità; coinvolgono gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività condivise con altri.

La competenza trasversale di "imparare ad imparare" fa da sfondo in quanto competenza chiave che «si estrinseca nella padronanza delle abilità di studio, di ricerca, documentazione, confronto e selezione delle informazioni, organizzazione significativa delle conoscenze, abilità metodologiche e metacognitive. Anch'essa, ovviamente, si applica a tutte le discipline e interessa ogni campo del sapere, poiché il suo esercizio permette non soltanto di acquisire le conoscenze, ma anche di selezionarle, valutarle, organizzarle e generalizzarle; permette di possedere metodi per imparare e quindi per acquisire nuova conoscenza» (da Re, 2013).

La motivazione *alta* del laboratorio dipende dalla scelta dei contenuti e dei compiti di realtà, dalla pacchettizzazione dell'orario laboratoriale flessibile, dalla *visibilità*-fruizione-replicabilità del prodotto finale, dalla capacità degli insegnanti di lavorare insieme.

L'alunno potrà dire "l'ho fatto io" se sarà stato protagonista vero dell'azione didattica.

Un esempio

Il laboratorio integrato ad alta motivazione "Dal libro al copione alla scena: C'era due volte il barone Lamberto" (sul libro di Gianni Rodari) è stato creato a favore degli alunni delle classi ponte dell'infanzia, della primaria e della secondaria di I grado coinvolti nella continuità tra ordini di scuola e racchiude lo sforzo di superare i propri *ortelli* costituiti dalle unità di apprendimento *tecniche* – ovvero le unità di apprendimento che racchiudono contenuti e obiettivi specifici per ogni disciplina secondo le Indicazioni Nazionali – andando oltre le discipline in favore della multidisciplinarietà e della didattica laboratoriale.

Lo spunto di partenza per la creazione dei nostri laboratori è sempre vicino alla realtà sociale, territoriale o esperienziale dell'alunno; data la sua flessibilità, un laboratorio può essere pensato per sviluppare solo determinate competenze, o per affrontare un tema in particolare o può essere costruito partendo dal prodotto finale che si vuole proporre per la partecipazione a un concorso o a una mostra a tema procedendo con la progettazione *a ritroso*.

Il laboratorio "Dal libro al copione alla scena: C'era due volte il barone Lamberto" è stato organizzato sulla base dei numerosi spunti che vengono dati dal Veliero Parlante, la rete di oltre 50 scuole salentine di ogni ordine e grado con scuola capofila l'I.C. Falcone e la Dirigente Ornella Castellano che dal 2008 realizza innovazione metodologico-didattica privilegiando iti-

nerari di didattica delle competenze intorno a grandi tematiche e formando i docenti grazie a grandi partner culturali.

Costruito intorno al libro di Rodari, il laboratorio ha come fine quello di far conoscere lo scrittore e la sua opera soprattutto ai bimbi dell'infanzia – la cui scuola sarebbe stata intitolata proprio a Rodari – e al contempo coinvolgere attivamente i ragazzi più grandi di primaria e secondaria (fig. 1).

Il primo sforzo progettuale di settembre ha riunito i coordinatori dei consigli di interclasse e di intersezione che hanno scelto le competenze e le discipline che meglio ne permettono lo sviluppo, hanno programmato a trama larga le attività, i tempi, i compiti di realtà e il prodotto fi-

nale ovvero la performance teatrale.

In una progettazione *a cascata*, nelle riunioni successive tutti gli insegnanti delle classi coinvolte hanno estrapolato dalle proprie UdA tecniche disciplinari quegli obiettivi di apprendimento che possono realizzare le competenze chiave stabilite (in questo caso competenza in lingua madre, digitale, scientifica, sociale e civica, lingua straniera ecc...), hanno organizzato i laboratori multidisciplinari pacchettizzando l'orario curricolare ovvero destinando alla realizzazione del laboratorio multidisciplinare un monte ore settimanale, mensile o quadrimestrale della propria disciplina.

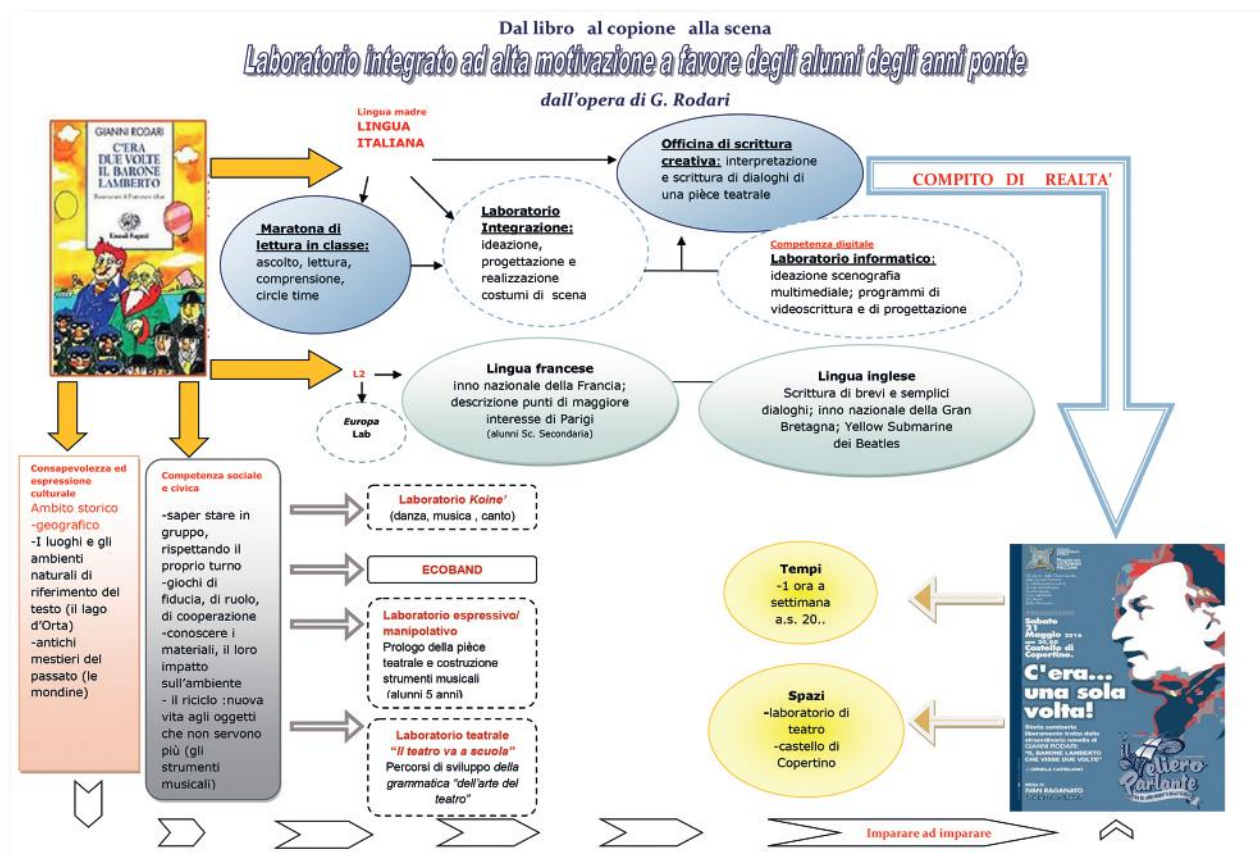
I contenuti e le attività sono stati scelti accuratamente su piani

di difficoltà diversi legati alle età degli alunni: la costante è stata quella di insegnare/apprendere attraverso metodologie non tradizionali come l'educazione tra pari, il problem solving e l'apprendimento cooperativo.

Connotato da diversi laboratori espressivi e manipolativi, il prodotto finale, ovvero la pièce teatrale tratta dal testo di Rodari e messa in scena in seno alla manifestazione "Il Veliero Parlante", ha visto protagonisti tutti gli alunni coinvolti come attori, scenografi, costumisti, scrittori, grafici, ballerini, cantanti, strumentisti, tecnici delle luci e del suono.

Alla fine del percorso gli insegnanti hanno valutato le competenze sociali e relazionali degli alunni lungo l'iter multidisciplinary.

Figura 1



sciplinare; le rubriche di valutazione condivise hanno aiutato a realizzare una vera valutazione formativa.

Conclusioni

L'interdisciplinarietà e la formazione dell'insegnante rimangono l'unico modo per permettere la costruzione reale di competenze permanenti e non solo di un set di conoscenze che svaniscono nel tempo.

Lavorare insieme presuppone creatività, scambio di idee e di punti di vista, dialogo e scontro. Per ogni insegnante stare nel proprio orticello è sempre stato più comodo. Dietro l'angolo poi c'è sempre chi ha l'incubo di non finire il programma, di non usare tutte le pagine dei libri di testo, di non compilare pagine e pagine di quaderni, di non volersi sganciare da una didattica tradizionale e del "ho fatto sempre così".

Progettare oggi nella scuola primaria e dell'infanzia significa partire dal bambino e dai suoi reali bisogni, dalle sue domande sul mondo e sulle cose, dai suoi perché. E quando si ritiene di avere tutto organizzato e sotto controllo ecco che basta una domanda scomoda a far ricalibrare il percorso progettato, a ripensare agli errori, a partire proprio da essi. Flessibilità e creatività allora diventano le parole chiave: flessibilità negli obiettivi, nelle proposte e soprattutto nei tempi di risposta di ogni alunno; creatività nella scelta dei modi di attuazione all'interno dei laboratori ad alta motivazione. Nulla viene lasciato al caso, all'incertezza, alla frammen-

tarietà; tutto può essere modificato e adeguato.

Tutto questo contraddistingue un insegnante-ricercatore.

I benefici di una progettazione condivisa per competenze sono molteplici e spaziano dalla creazione di un clima relazionale positivo docenti-docenti e docenti-alunni a quello della necessità di arginare la pericolosa frammentarietà del sapere in bambini in età scolare.

La costruzione, da parte degli insegnanti, di efficaci e motivanti atelier di apprendimento è la carta vincente dell'intero percorso. Gli insegnanti sono l'esempio concreto e vivo che lavorare per un fine più alto è possibile, che creare sinergie tra pro-

fessionisti è attuabile, che creare "formazione vera" e avere risultati duraturi in termini di soddisfazione personale e competenze è praticabile.

Riferimenti bibliografici

Da Re F. (2013). *La didattica per competenze*. Pearson Italia, Milano-Torino.

Guasti L. (2016). *Didattica per competenze. Orientamenti e indicazioni pratiche*. Erikson, Trento.

Scapin C., da Re F. (2014). *Didattica per competenze e inclusione. Dalle indicazioni nazionali all'applicazione in classe*. Erikson, Trento.

