

Università Federico II

Dipartimento di Discipline Umanistiche

Corso TFA 2015

Clementina Gily

PA educazione estetica all'immagine

**La didattica disciplinare come
educazione della Ragione Pratica.**

Programmazione

Progettazione

Valutazione



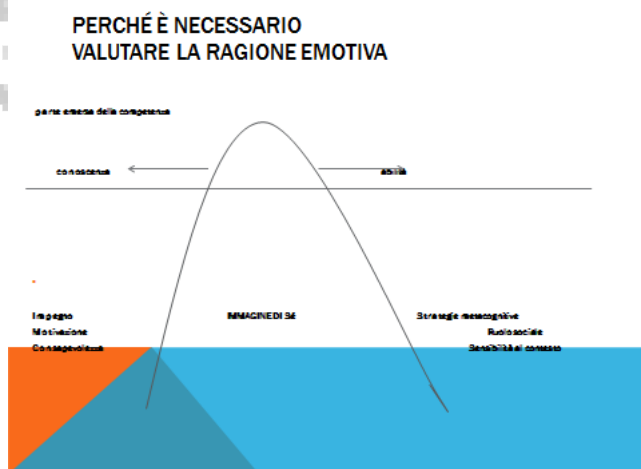
Introduzione

Educazione e formazione in Europa

*il docente è la guida nell'infinito virtuale,
l'intelligenza collettiva è un oceano
in cui bisogna imparare ad andare dritti allo scopo*

Il termine pedagogia, che contrassegna la riflessione sulla formazione è oggi inficiato dal fatto che l'educazione non si rivolge più solo ai bambini, e inoltre si rivolge ai bambini di un'epoca che non distingue l'infanzia tutelandola con solide abitudini di costume – come si è fatto soprattutto nell'800. La televisione entra ovunque, la rete rende le interrelazioni anche troppo semplici, non c'è spazio protetto per l'infanzia: meglio quindi parlare di **filosofia dell'educazione** e differenziare il campo secondo lo sviluppo, come si fa oggi anche per le età scolari. Delineando con la didattica la migliore **comunicazione ortoformativa** (cioè responsabile e metodica) **anche multimediale**, capace di trasmettere la conoscenza delle ricerche attuali delle diverse discipline e formare la competenza. A questo fine, è indispensabile al docente la maturità disciplinare e comunicativa, nonché la preparazione di informatica formativa.

La definizione di 'filosofia' sottolinea il carattere necessariamente libero del processo formativo – la libertà, regolata come tutte le libertà civili, afferma l'autonomia docente; che trova la sua misura nella corrispettiva libertà discente - il ragazzo non motivato si distrae ed ha disturbi nell'apprendere. Imparare a tenere conto dei dettami della ragione emotiva è perciò un aspetto centrale dell'insegnamento raccomandato dalla Unione Europea.



Ai non filosofi va ricordato che la filosofia è una materia umanistica nel senso che ne è la scienza, che si occupa di metodi, principi e strutture della conoscenza; ed è scienza rigorosa in quanto opera con metodologie, modelli, criteri teorici e morali; che la pedagogia ne è parte e definisce la formazione e i suoi fini; che la didattica si dedica alla ricerca di buone pratiche per prova e per errore: nel tempo dell'istruzione obbligatoria ha rivendicato la sua autonomia per costruire una metodologia efficace. Educare la RAGIONE PRATICA (saperi ed affetti), capace di adeguarsi ai problemi articolando le teorie in nuovi saperi, significa comprendere l'attività di chi impara, e sostenerla con una RICERCA AZIONE che si muove dall'interno di ogni disciplina. Così ha l'attiva relazione con i saperi per la didattica delle materie; con le neuroscienze e le scienze relazionali per orientarsi nel mondo psicologico e nell'ambiente di vita di ognuno. Grazie solo a queste conoscenze si crea un dialogo costruttivo e l'interesse necessario all'apprendimento; una visione integrata e complessa consente la **metacognizione**, lo sguardo trasversale che ricorda alle discipline il perché, il fine e il come del procedere comune, conoscendo i limiti di validità di ogni sapere. Se i saperi sono tanti, la cultura del discente è una sola, va considerata nella sua complessità perché resti curiosa senza perdere di vista l'essenziale. È questa la vera soluzione del problema della motivazione, saper destare l'interesse.

MOTIVAZIONE: LA VOLONTÀ DI VOLERE

L'Unione Europea raccomanda alla scuola di non spegnere la volontà di sapere e di volere degli allievi calandosi nel loro mondo. Insistere sulla motivazione è l'atto di nascita stessa della pedagogia come scienza filosofica autonoma: la *Didactica Magna* (1670) di Amos Comenio raccomanda di far leva sull'interesse invece senza usare la ferula del maestro, per insegnare. Vittima delle guerre di religione, pensatore della pace, Comenio meditò l'*ideale pansofico* (*omnia omnibus omnino*) che fa dell'educazione una conquista di cultura. A tale fine consigliò l'uso della lingua volgare invece del latino (*Janua linguarum reserata*) e delle immagini, costruì il primo alfabetario dipinto della storia dell'educazione (*Orbis sensualium pictus* 1653), ancora in uso.

Già nel 600 la didattica insegnava a considerare la cultura di base, dell'ambiente; Tommaso Campanella costruiva le mura della *Città del Sole* come base per i pannelli con i disegni che servivano alle lezioni di maestri ed allievi, che camminavano conversando. L'arte di ragionare così aiuta anche le relazioni sociali, la conversazione accompagna il sorgere dell'opinione pubblica nel '700 (Habermas) – non a caso è un genere di discorso studiato nel '900 dalla filosofia analitica, che ne ha stabilito regole stabili. Esse sono 1. nel turno di conversazione 2. nel parlare di argomenti e non di fatti personali 3.

nell'evitare parole incomprensibili 4. nel non parlare a lungo 5. nel non avere eccessi d'ira o di maleducazione. **È il vero e proprio modello ideale del discorso pubblico, capace di unire diverse persone e diversi argomenti misurare le proprie distanze in un confronto civile, il discorso delle società democratiche, che va perciò appreso nel giusto sistema di regole – non scritte, che si negoziano negli ambienti sociali. Nell'ambiente di formazione è il genere di discorso privilegiato.**

La conversazione è convenzionale, segue il clima del momento, proprio come raccomanda l'educazione *termostatica* di Jacques Maritain e Neil Postman: a scuola può illustrare la *dinamica di sistemi* che è la classe, e ampliarsi alla cultura della famiglia e del territorio. Aiuta il docente a farsi un'idea della *situated knowledge* su cui opera; l'attenzione alle reti dei media attive nel gruppo lo informa sulla qualità della ricezione virtuale. L'informatica formativa consente poi di intervenire sull'"ambiente" di oggi, dove il virtuale ha il suo corpo concreto, dal bancomat all'informazione in rete, attraverso la progettazione di appositi ambienti di apprendimento, tipico lavoro della scuola. La conversazione perché diversa dal dialogo risulta meno soddisfacente al confronto, ma nell'uso pubblico della ragione, come a scuola, è il richiamo alla responsabilità del dire ed è il discorso della comunità.

FINI DELL'EDUCAZIONE

Formare non è informare: la didattica delle materie mira a formare la competenza disciplinare, a graduare gli elementi e meditare i modelli: ma formare è educare l'uomo intero, che sa agire e giudicare la storia vivente. Ha quella cultura integrata che i Greci chiamavano Paideia, i Romantici Bildung¹: oggi questo ideale il costruttivismo persegue nei *modelli* che costruiscono una *situazione formativa*. Essa delimita un campo (Lewin) concentrato con sapienza, capace di sostenere l'ordine in un tema derivandone linee di approfondimento che dalla sequenza dei saperi disciplinari aprono alla ricerca individuale. Garantire la **volontà di volere** diventa possibile quando l'ascolto attento guida, all'apprendimento, che è in difficoltà quando si bada troppo alla materia e poco al discente. Si crea un muro contro cui si infrangono tutti i tentativi di comunicazione; trasformare il muro in un ponte è costruire la didattica con efficacia comunicativa: saperi e disciplinari ed educazione emotiva sono un sol cammino, saper interessare è creare la relazione fruttuosa

¹ Sono termini di recente riportati all'attenzione dalla società pedagogica SIPED, *Bildung* nel 2012 e nel 2015 *Paideia*. Quest'ultimo riflette l'antico, la gioia di apprendere tipica dell'uomo libero dai lavori manuali – l'*otium*; il primo ne è la traduzione moderna, che col tedesco dice tutta la costruzione faticosa del compimento unitario della cultura.

nella formazione del carattere e dell'apprendimento che educa le qualifiche della formazione:

CONOSCENZE - assimilazione di informazioni, fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore disciplinare sistematicamente percorso. Comprendono teorie, metodi, pratiche.

ABILITA' - capacità cognitive e pratiche di applicare conoscenze con il *know how* necessario a risolvere problemi. Comprendono modelli didattici e di prodotto.

COMPETENZE - Comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali. Metodi di sviluppo non solo professionale in situazioni di lavoro e studio. Si descrivono nella responsabilità e nell'autonoma gestione del risultato.

Queste attività qualificano l'educazione nella sua capacità di dare forma al sapere, che deve passare dall'acquisizione **MNEMONICA** ai saperi **SIGNIFICATIVI** (capaci di articolazione personale) e di **RICERCA** (originali) che rielaborano ed adattano le notizie alla situazione presente – in veloce trasformazione. Lo scopo è creare un ambiente ecosostenibile che non mandi perduta la **volontà di volere**, l'emotività interessata che costruisce la **cittadinanza attiva**: la capacità di **reagire agire decidere** che collega le notizie utili ad una ricerca ed esercita capacità di giudizio, necessaria al cittadino democratico, diceva John Dewey.

IL PROGETTO DE SE CO dal 1992

A ciò mirano le linee direttive dell'OCSE nel progetto DeSeCo che dal 1992 individua le competenze indispensabili per agire consapevolmente la vita, ivi compresa la capacità di tornare alla formazione quando occorre. Ecco le competenze indicate nel 2007, una buona base di discussione per capire i compiti dell'insegnamento nel terzo millennio:

1. **Imparare ad imparare**: riflettere sul metodo della formazione porta ogni giovane ad acquisire un proprio metodo di studio e di lavoro. *(Oggi molti di loro si disperdono perché non riescono ad acquisirlo).*
2. **Progettare**: ogni giovane deve essere capace di utilizzare le conoscenze apprese per darsi obiettivi significativi e realistici. Questo richiede la capacità di individuare priorità, valutare i vincoli e le possibilità esistenti, definire strategie di azione, fare progetti e verificarne i risultati. *(Oggi molti di loro vivono senza la consapevolezza della realtà e delle loro potenzialità).*
3. **Comunicare**: ogni giovane deve poter comprendere messaggi di genere e complessità diversi nella varie forme comunicative e deve poter

comunicare in modo efficace utilizzando i diversi linguaggi. *(Oggi i giovani hanno molte difficoltà a leggere, comprendere e a scrivere anche testi semplici in lingua italiana).*

4. **Collaborare e partecipare:** ogni giovane deve saper interagire con gli altri comprendendone i diversi punti di vista. *(Oggi i giovani assumono troppo spesso atteggiamenti conflittuali e individualistici, perché non riconoscono il valore della diversità e dell'operare insieme agli altri).*
5. **Agire in modo autonomo e responsabile:** ogni giovane deve saper riconoscere il valore delle regole e della responsabilità personale. *(Oggi spesso i giovani agiscono in gruppo per non rispettare le regole e per non assumersi responsabilità).*
6. **Risolvere problemi:** ogni giovane deve saper affrontare situazioni problematiche e saper contribuire a risolverle. *(Oggi i giovani tendono, spesso, ad accantonare e a rinviare i problemi per la situazione di malessere esistenziale che vivono nell'incertezza del futuro).*
7. **Individuare collegamenti e relazioni:** ogni giovane deve possedere strumenti che gli permettano di affrontare la complessità del vivere nella società globale del nostro tempo. *(Oggi molti giovani non possiedono questi strumenti)*
8. **Acquisire ed interpretare l'informazione:** ogni giovane deve poter acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. *(Oggi molti giovani sono destinatari passivi di una massa enorme di messaggi perché sono sprovvisti di strumenti per valutarli).*

Ed ecco il più chiaro dettaglio di obiettivi:

1. **Comunicazione nella madrelingua;**
2. **Comunicazione nelle lingue straniere;**
3. **Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;**
4. **Competenza digitale;**
5. **Imparare ad imparare;**
6. **Competenze sociali e civiche;**
7. **Spirito di iniziativa e imprenditorialità;**
8. **Consapevolezza ed espressione culturale.**

Non sono solo competenze disciplinari, E VANNO articolate alla vita scolastica, unendole alle vie disciplinari della formazione della competenza per creare che effetti di equilibrio che illuminano anche ulteriori formazioni autodidatte. L'articolazione si realizza sulla base dell'esperienza docente, disciplinare e didattica. Il pericolo degli sperimentalismi in tempi di cambiamento è molto

vivo, si dimentica l'equilibrio a danno di uno dei due contrappesi, insistendo troppo sulle nozioni o esagerando nel soddisfare l'*audience*, attitudine che è bene lasciare ai media.

Come diceva Herbart nel 1800, "l'educazione si attua attraverso l'istruzione". Educare la ragione emotiva non vuol dire soddisfare l'allievo prendersi cura della capacità di apprendimento sviluppandola con l'interesse alla materia da un lato, evitando di creare inutili traumi dall'altro. Compito del docente è di riscoprire col ragazzo la sua stessa scelta disciplinare, col fascino che a volte la professione fa dimenticare. Perciò perfeziona il genere di comunicazione più adatto allo scopo, tratta argomenti in modo espositivo ed esauriente in una conversazione, che è metodo narrativo ed euristico, non un dialogo. È conversazione anche il percorso lezione-interrogazione, non il dialogo che il discorso tra amici che non ha per protagonista l'argomento ma l'incontro sincero, e perciò ammette ogni tono di voce: una conversazione interessante può aprirsi al dialogo.

Le conoscenze delle materie a scuola non sono un fine per sé, anche per la loro rapida obsolescenza nel mondo contemporaneo; sono il mezzo con cui si realizza la competenza e l'educazione.

PROGETTI: La programmazione

La programmazione nella scuola italiana è attiva dal 1977, legge 517, basata sul decreto 3-5-74 DPR 416 art. 4 – che istituì il collegio dei docenti. È infatti il collegio ad approvare la programmazione elaborata dal docente, che riguarda la sua disciplina anche in collegamento con altre (programmazione multidisciplinare). Resa trasparente agli allievi crea aspettative per sollecitare il recupero autonomo dello studente – se il traguardo è interessante (partecipazione ad un concorso scolastico) il metodo favorisce la negoziazione (mediazione nel linguaggio per un discorso condiviso) tra aspettative di docente e allievi, motivandoli.

La legislazione scolastica accolse la tendenza della ricerca del '900 a individualizzare l'insegnamento ed ordinarlo in modo tendenzialmente omogeneo per adattarlo alle differenze dell'apprendimento dei contenuti disciplinari. Ormai psicologia e sociologia avevano illustrati le gradi differenze individuali che impongono attenzione ai singoli, alle peculiarità dell'extrascuola, territorio, famiglie, istituzioni, sport. Tutti offrono vere e proprie risorse, se opportunamente integrate in un progetto, che altrimenti possono trasformarsi in problemi. Le risorse del territorio possono persino sostituire unità di apprendimento, si pensi alle istituzioni di cultura e museali.

LA STORIA DEL METODO DEI PROGETTI

The project method nasce con J. Dewey e W. H. Kilpatrick intorno al 1920, sviluppando gli *home - projects*, i compiti a casa, in 4 "piani di lavoro" secondo l'interesse e la capacità degli allievi:

- 1) il progetto di *produzione* (un plastico, un apparecchio, ecc.);
- 2) il progetto di *consumazione* (cioè l'uso di ciò che è già prodotto, ad es., dell'orario ferroviario per un viaggio);
- 3) il progetto relativo a un *problema* (quello che riguarda, ad es., le colture agricole);
- 4) il progetto di *apprendimento specifico* (acquisto o perfezionamento d'una tecnica determinata).

Tutte le conoscenze possono essere ordinate in piani, che rendono vivo e personale il lavoro, motivando l'allievo. Nei fondatori era chiaro l'intento sociale di formare il cittadino democratico, con Washburne (1889-1968) a WINNEKTA si precisò come teoria di individualizzazione dell'insegnamento. Nella formulazione (1975) di Howard Nicholls si precisa modello circolare aperto alla complessità, il **curricolo**, lo *spazio per correre* in gruppo con procedimento articolato in fasi controllabili e calendarizzate. Così la scuola può sperimentare senza cadere nello sperimentalismo.

PROGRAMMARE UNITA' DIDATTICHE DISCIPLINARI

Unità didattiche e moduli (più unità) ordinano gli argomenti in sequenza o per problemi. Organizzano DIDATTICA, OBIETTIVI, CONCETTI, SFONDI e SITUAZIONI su una base narrativa che consente di comunicare nel modo migliore gli elementi essenziali scelti dalla competenza disciplinare.

Articola saperi abilità competenze in obiettivi GENERALI INTERMEDI SPECIFICI determinando i contenuti sulla base di una valutazione in ingresso che misura lo spazio di sviluppo prossimale.

Nella programmazione rientrano i fini, i tempi previsti, gli spazi e gli strumenti messi a disposizione dall'istituzione, le eventuali risorse del territorio (arti e mestieri, famiglie, istituzioni, sport): il quadro completo e calendarizzato limita al massimo gli insuccessi.

TRATTA I DUE VERSANTI DEI SAPERI DISCIPLINARI E DELLA RAGIONE EMOTIVA. L'introduzione di valutazioni in ingresso (per valutare l'area di sviluppo prossimale), *in itinere* (costruttive di autovalutazione con i loro criteri trasparenti) e finali (test a risposta chiusa) consente di passare alla successiva unità didattica, o consiglia il recupero.

Per rendere quanto possibile omogeneo e metodico questo processo nella varietà della programmazione si elaborarono le tassonomie di Bloom e Moreno che aiutano la didattica con una tipica funzione INCOATIVA, cioè di mostrare un esempio che insegna ad iniziare. Considerare la tassonomia di Bloom e di suoi **obiettivi**: DIDATTICI (conoscenza e contesto - comprensione e traduzione – applicazione ad altro contesto), ANALITICI (elementi e loro relazione), SINTETICI (organizzazione), PSICOLOGICI (comportamento desiderato) – LOGICI (obiettivi pedagogici), ordinati in tre **campi d’azione** (COGNITIVO, AFFETTIVO, PSICOMOTORIO).

AREA DELLA CONOSCENZA – AZIONE COGNITIVA

Conoscere	dati particolari	modi di usare i dati	dati universali
Capire	tradurre o trasporre	interpretare	Estrapolare
Applicare	distinguere	elementi comuni	
Analizzare	Elementi	relazioni	Principi
Sintetizzare	opera personale	programma	relazioni astratte
Valutare	criteri quantitativi	criteri qualitativi	

AREA AFFETTIVA

Ricettività	Coscienza	disposizione a ricevere	attenzione mirata a
Risposta	Disponibilità	Desiderio	soddisfazione a rispondere
Valori	Accettazione	preferenza	impegno in un valore
Loro apprezzamento	concettualizzazione	sistema di valori	
Sistema di valori	generalizzazione d’insieme	caratterizzazione personale	

Tutta questa serie di campi impostata alla CONVERGENZA consente di stendere piani affini e differenziati. Osserviamo in via d’esempio l’area cognitiva ed affettiva.

La progressività tassonomica invita a puntare il riflettore dell'attenzione sull'articolazione degli obiettivi, che riguardano la sfera disciplinare come quella della ragione pratica. Lo scopo è di educare negli allievi un personale stile di apprendimento, come raccomandò De Bartolomeis: è questo che resta nella vita e guida all'approfondimento anche prima che si presenti la necessità di un incremento di formazione.

L'unità prevede molti elementi probabili ed è perciò necessariamente flessibile, la correzione agisce per tempo modificando le previsioni.

La serie delle unità si può organizzare in modo sequenziale dal semplice al difficile (matematica) o dal tutto alle parti (disegno, alfabetizzazione, lingue straniere), o anche per problemi. Quest'ultimo metodo (K. R. Popper) unifica il processo semplificandolo; differenzia in ogni disciplina *contenuti, narrazione fantastica/ scientifica, codifica*; affida la valutazione del processo alla possibilità di falsificazione – che si gestisce introducendo i falsificatori potenziali, le regole e svincoli il cui mancato rispetto indica la necessità di correzione.

Schema di un'unità didattica

- Titolo (immagine chiave) – target (prerequisiti) - discipline coinvolte
- Argomentazione e tempi all'interno del curricolo e del modulo
- Finalità nella competenza di cittadinanza (saperi e abilità)
- Obiettivi di apprendimento nell' Area metodologica logico-argomentativa linguistica e comunicativa storico-umanistica Area scientifica, matematica e tecnologica
- Apprendimento unitario da promuovere con indicazione dei laboratori, visite, costruzione di prodotti comuni ecc.
- Mediazione didattica – indicazione di metodi, strumenti, risorse, fasi di lavoro e di osservazione partecipata
- Valutazione in ingresso e in uscita, indicatori di autovalutazione

La programmazione è flessibile ma non discute l'*hidden curriculum* che il docente costruisce per segnalare gli obiettivi irrinunciabili al fine di costruire la competenza disciplinare ed emotiva.

L'unità didattica può prevedere i metodi che sono ritenuti più idonei nelle diverse fasi ed i modelli costruiti nelle buone pratiche sperimentali, cui essa si ispira.

METODI

Il docente, come il medico, ha un ruolo asimmetrico non commutabile senza danno. Questo ruolo assume però modalità diverse quando è tenuto ad agire come *mentor* o *tutor*, istruttore o accompagnatore, nelle fasi di laboratorio: ma la figura esempio è quella disegnata dal dr. Montessori, un leader asimmetrico che guida l'azione osservando e ascoltando, agendo poco e nel rispetto della

reazione del protagonista della situazione, l'allievo: il metodo insegna ad agire senza raccomandazioni, senza input, modificando l'ambiente fisico che è il segreto del Metodo Montessori. Basta spostare la disposizione degli oggetti per cambiare l'attenzione degli allievi. Ora l'ambiente è spesso virtuale, il che rende l'azione più semplice di una ristrutturazione di ambienti fisici. Il maestro montessoriano osserva, si accorge dei problemi, modifica l'ambiente, interviene con competenza e riguardo, ma nel rispetto dell'autorevolezza del suo ruolo: è la risorsa più importante dell'educazione perché comunica la fiducia nel sapere. Il ruolo asimmetrico va agito professionalmente, nel palcoscenico del vivere, i ruoli non si scambiano senza danno (Goffman).

Per correggere l'autoritarismo non serve ragionare del ruolo, ma della varietà dei metodi didattici, molti di essi prevedono l'interazione e la collaborazione. Alternarli secondo il fine è uno dei segreti del buon educatore; ogni metodo ha infatti anche procedure consigliate, una guida per l'azione. I metodi da tutti usati per l'insegnamento disciplinare, lezione, seminario, apprendistato (smontaggio e rimontaggio del testo/formula), esperimento (ricerca azione), discorso euristico (conquista del linguaggio) si accompagnano a

- Problem solving
- Problem finding
- Problem posing
- Problem networking
- Cooperative learning
- Team Teaching
- Circle time
- Brain storming
- Espressione libera
- Role playing
- Mastery learning
- Peer tutoring

Tutti opportunamente alternati stabiliscono il progetto di un *percorso operativo e una rubrica valutativa* che aiuta all'articolazione tra unità del fine e degli obiettivi e la valutazione nelle sue diverse funzionalità nel quadro del saper motivare, saper programmare e progettare, saper valutare (tutti i particolari sono in rete).

MODELLI

La didattica fonda nei metodi per delineare nel confronto con scienze e neuroscienze le buone pratiche che possono valere da esempio.

Nel Novecento si sono susseguiti modelli comportamentisti (S-R, stimolo risposta), cognitivisti (S-O-R stimolo osservatore risposta), postcognitivisti e

infine costruttivisti – in una successione di modelli in progress, coerenti nello sviluppo di uno stesso paradigma teorico che si individua in diverse pratiche spesso tra loro polemiche.

Von Glasersfeld, teorizzatore del più recente *costruttivismo radicale*, definisce con chiarezza l'asserto fondante: la costruzione della realtà *oggettiva*² non è più considerata statica, mondo fisico dei fatti, ma si coglie nel costruito altrettanto ben solido e riconosciuto dalla comunità umana che si edifica nel linguaggio e nei linguaggi (*Linguistic Turn*, Richard Rorty, 1967). A ciò si accompagna una sempre più attenta ricostruzione dell'attività della *mind embodied* che si esprime nelle lingue e nei segni e nei linguaggi non solo verbali,; ne consegue l'abbandono della polemica tra fatti e idee caratteristica del 900 nella diatriba tra saperi nomotetici ed idiografici, scienze e storia. Nei modelli è chiara l'attenzione alla concreta unità dell'attività di conoscenza ed azione che regola l'educazione creando situazioni adatte e ambienti di apprendimento.

Già il pedagogista-psicologo Jerome Bruner definì la natura del linguaggio come analisi interculturale che crea il nostro mondo (*Actual Minds Possible Worlds*, 1984) e Papert la nominò *costruzionismo* per sottolineare che è fatto di conoscenza e di abilità legate dalla metacognizione, dalla capacità di riflettere sul processo della conoscenza (imparare ad imparare), in cui insegna anche sbagliare³. È qui la matrice della suddetta definizione europea che invita a formare conoscenza abilità e competenze. Per attuare la funzione incoativa, che suggerisce modelli di successo, indichiamo brevemente qualche modello:

Community of learners Brown Campione UnivBerkeley 1994: le comunità di ricerca conferiscono lo *scaffolding* (il rinforzo, l'impalcatura, la fiducia ottimistica nel risultato)

Fading Lenta rimozione del supporto nell'azione di rinforzo e accompagnamento, così da poter seguire i primi passi dell'azione autonoma privata di scaffolding.

Puzzle di progetto Jigsaw Aronson 1978 progetto di 10 settimane – divide l'argomento in 5 gruppi con singole responsabilità dettagliate che consentano l'apprendimento collaborativo. I 5 sotto argomenti si affrontano separatamente in 5 gruppi suddividendosi ulteriormente in 5. Dopo

² Ernst von Glasersfeld (1998), *Il costruttivismo radicale*, Società Stampa Sportiva (Divisione Cultura & Scienze), Roma; Id. (1989), *Linguaggio e Comunicazione nel costruttivismo radicale*, Metope: Clup, Milano. Von Glasersfeld, Un'introduzione al costruttivismo radicale in P.Watzlawick La realtà inventata Feltrinelli 197

³ Skinner, *Pensare ed Apprendere*, Roma 1992 riteneva invece l'errore privo di potere positivo.

l'approfondimento, ogni studente fa una lezione sul proprio *benchmark* (punto di riferimento) e non solo spiega nel modo migliore il proprio argomento ma invita tutti alla discussione ed ai collegamenti col proprio; la valutazione di ognuno si gioca in una prova su tutto il progetto.

Reciprocal teaching Il metodo fonda in un *focus group* che si costruisce sulla scorta di letture; si discutono gli approfondimenti in una conversazione organizzata su una scaletta in cui il leader è di volta in volta uno degli studenti. Ognuno riassume 1. l'argomento, 2. risponde, 3. chiarisce, 4. predice (ipotizza il seguito del brano). A far ciò il discente è educato dal docente che ha tracciato il modello a lezione. I vantaggi del metodo sono 1. Il discente svolge il ruolo di esperto e docente, 2. acquista la capacità di essere costruttore attivo 3. assume la responsabilità del suo sapere 4. migliora lo studio e l'autovalutazione

Strategie di articolazione Come verbalizzare per aiutare la riflessione; confronto con esempi; esplorazione (progettare) – sono metodi che consentono la negoziazione dei metodi e dei discorsi che riesce a lasciare il suo spazio al discorso specialistico ma anche a convergere in scelte di direzioni che consentono di conseguire i fini ma anche di lasciare libertà di movimento a chi preferisce seguire vie personali di approfondimento.

PROGETTI: L'educazione della ragione emotiva

Il motivo della grande importanza che ha questa parte della docenza può parere una novità a chi abbia vissuto la divisione in materie, cui sta di contro il nome di '*esame di maturità*'. In realtà, se il fine dell'educazione è sempre stato fissato in un elemento unico, la si dica Paideia o Bildung o Competenza, lo si intende come dote unitaria conseguita nelle discipline mostrando una maturità che solo a persona dimostra, col suo corredo di carattere ed affetti.

Perciò si parla di *ragione emotiva*, un termine che non manca di destare equivoci, per cui è meglio parlare di *ragione pratica*. Il ruolo del docente non è quello dello psicologo né del familiare – che vengono consultati all'occorrenza. I disturbi che interessano il docente sono quelli dell'apprendimento in soggetti che non sono dichiarati casi clinici; ma che per motivi non gravi ma non lievi portano egualmente alla cattiva volontà, ad un approccio sbagliato che rende difficile apprendere e che candida i ragazzi alla dispersione scolastica. L'azione docente si esplica attraverso la motivazione, la programmazione, la progettazione, la valutazione.

Ma educare la ragione pratica comporta il fare attenzione all'ambiente di vita, composto oggi anche dal mondo virtuale, una vera e propria realtà addita, il mondo dei media nel loro insieme convergente, che ha diverse caratteristiche comuni. In specie la televisione ha già dispiegato la sua controeducazione, di cui sono preoccupati tutti coloro che assumono una responsabilità educativa verso le nuove generazioni: il tempo che occupa insieme agli altri media, il linguaggio per immagini che rende più difficile appassionarsi alla lettura, la violenza di molti programmi, sono da decenni lamentati dagli educatori e dai giornali. Si parla meno dell'elemento più pericoloso di questa 'contro educazione', che viene detta così perché agisce esplicitamente e volontariamente contro ogni intento *pedagogico* – termine che è usato solo per giudizi negativi nei confronti di chi chieda limiti al cattivo gusto. Il problema non è la televisione né gli altri media: è che l'intento commerciale dichiarato annulla ogni tendenza a privilegiare la qualità sulla quantità degli spettatori – richiesta dalla pubblicità. Per cui il livellamento al basso è anche troppo ovvio: la scuola può rispondere in modo molto efficace educando al consumo dei media, il problema è che è in molto ritardo sull'inizio di questa operazione. Perché il problema più rilevante è sulla diffusione di stili di vita difforni dalla tradizione, che li criticano con la loro presenza, diffondendo modelli mondiali cui si reagisce con i regionalismi. Nei costumi dei giovani la grande capacità istruttiva ed educativa dei media agisce sulla cultura e sull'antropologia dei costumi, le *morali* da cui tutti traggono le norme del vivere e dell'apprendere. Ad esse occorre fare riferimento nell'educare per migliorare l'apprendimento, oggi si definiscono *stili di vita*. Il sociologo Michel Maffesoli ha mostrato come la velocità e la mondializzazione portino come risposta le *tribù urbane* (oltre che in politica i regionalismi e i fondamentalismi), che si radunano nelle città in luoghi fissi e sciamano nei centri commerciali, esperienze comunitarie di *peer tutoring* che si praticano per vicinanza (*prossemia*). Nella comunità l'esempio e la comunicazione non verbale diffondono stili comuni e simboli – tatuaggio, *firma* di moda, videotape - e tutto ciò può contare più delle convinzioni. L'uomo è un animale che ha l'abitudine di avere abitudini, la continua rivoluzione tecnologica sconcerata quanto appassiona; assorbe in modo totale (si pensi allo smartphone (www.weneverlookup)) e insegna il contrario dell'approfondimento dei saperi.

La scuola ha in questo stato di cose un grande ruolo, perché insegna la tradizione disciplinare, che è ben solida; ma occorre che impari a parlare il linguaggio dei tempi per aiutare la conoscenza ad orientarsi nel nuovo mondo, a tradurre le sue teorie nei nuovi linguaggi: il vero, continuo, lavoro della cultura – è questo il vero significato dell'*eterno ritorno dell'eguale*.

Nella conversazione disciplinare si discutono anche i valori d'oggi, molti argomenti di studio li toccano e stimolano la riflessione: è un'attività che ogni educatore considera, è facile constatare come oggi siano invecchiate le comuni definizioni dei valori.⁴

La persona nel mondo quotidiano, influenzata dall'ambiente e dai media, non sa allontanarsi dal mondo veloce, dai suoi modelli confezionati come quelli dei media anche oltre quegli intenti commerciali. Sono in tutti gli ambienti che ognuno frequenta, micro, eso, meso e macro secondo U. Bronfenbrenner, dalla famiglia al mondo intero la televisione connette tutti portando i presidenti del mondo in cucina. Ma anche nella favola della sera, tra il bambino e la mamma, fa capolino la tv: e allora si intende che una così vasta densità di relazioni-in-presenza che l'uomo di oggi ha, può essere dominata se resta solido un piccolo ambiente di fiducia totale (N+2). La ragione pratica resta capace di curiosità e di apprendimento se si creano rassicuranti climi di fiducia – anche tra maestro e allievo, anche tra due appassionati dello stesso hobby.

Non è meno confusa l'area della conoscenza, l'infinito di approfondimenti si apre ad ogni parola immessa su un motore di ricerca: il non competente trova difficile scegliere quale sia quella corretta, può facilmente scegliere un sito ben confezionato piuttosto che uno con i migliori contenuti. L'orientamento nel mondo del sapere rischia il collasso entropico, non si è ignoranti perché ci sono poche informazioni, ma perché ce ne sono troppe e ben disordinate.

Sono i problemi dell'uomo d'oggi, che partecipa all'intelligenza collettiva (titolo del libro del '95 di Pierre Levy) e all'intelligenza connettiva di cui parla De Kerkhove (*Brainframes* 1993): il mondo dei media e della rete è una comunità dei saperi troppo grande, una vera ricchezza, ma difficile da maneggiare.

L'educatore non può ignorare questa realtà perché induce *disagio normale*: lo si affronta con le armi della didattica ben calibrate – partecipare ad una programmazione è già fare pratica, con la guida del docente, di quel *decostruire e deframmentare* che Jacques Derrida individua come la costruzione del sapere originale; se si vuole, è un altro modo per dire la normale azione dell'*apprendistato*: però con la frase di Derrida si capisce meglio l'attiva polemica che la connota. Decostruire è smontare un tutto in frammenti perché si vuol cambiare, deframmentare è ricostruire per capire. La ragione pratica intende agendo, interessandosi, ricostruendo, e conquista così nuovi equilibri.

⁴ *Verità, Bellezza, Bontà* è l'ultimo libro di Gardner, l'autore che col suo *Formae mentis* del 1987 ha influenzato tutta la

teoria e pratica dell'educazione parlando delle sette intelligenze che la scuola deve tenere presente (**Linguistica Musicale Logico matematica Spaziale Corporeo cinetica Intelligenza personale Simbolica**), non solo la logica sequenziale e dimostrativa pregiata in tutte le discipline. Persino chi è sempre stato convinto delle differenti intelligenze oggi si preoccupa quindi della difficoltà dell'unità della persona e avverte della necessità di superare il nichilismo per tornare a parlare dell'unità: il valore, il fine che guidano l'azione.

Conversando di argomenti di studio si approfondisce anche la reciproca conoscenza, si negoziano i saperi trasportando i significati in altri campi. Così si forma il carattere perché s'impara ad approfondire secondando una motivazione fino a progettare insieme un cammino.

Occorre accennare qui a quel che spesso turba questo piacevole percorso di conoscenza, che tante volte a scuola non è così sereno come risulta da queste parole: **la valutazione**, un argomento di didattica generale (che ne indica gli strumenti docimologici e i relativi intenti e modi). Parlando di ragione pratica è importante ricordare che ad essa si legano la maggior parte delle turbe dell'emotività e quindi della facilità di apprendimento. Soprattutto nella costruzione dell'ambiente ecologico la mina vagante è il voto perché su di esso si sposta il centro d'interesse degli allievi e delle famiglie, lasciando in secondo piano il valore dell'apprendimento. D'altronde, non si può rinunciare al voto (in numeri o parole), perché sia come *evaluation* – certificazione che come *measurement* – sommativa, hanno il valore dello specchio della situazione, che giova allo studente, alla famiglia ed agli altri professori. Però il voto non insegna l'autovalutazione: perciò le fasi della valutazione in ingresso (per misurare il livello di sviluppo prossimale) e finale tendono ad un voto giudicativo; mentre per le votazioni *in itinere* si raccomanda un voto costruttivo: cioè trasparente e fornito di elementi di recupero, ma soprattutto chiarito nel perché e come. Ad esempio, inserendo dei test di autocontrollo, come si usa per le lingue straniere, è possibile anche prima del risultato negativo corroborare le proprie forze: Bruner perciò diceva che il voto è uno strumento di intelligenza e costruzione didattica. La trasparenza della valutazione e l'esplicitazione dei criteri (chiarezza, precisione, originalità ecc.) anche disciplinari, consente all'allievo di capire e migliorare, anche da solo. Avvalorando la capacità di autovalutazione con la pubblicità dei criteri, si sostituisce al timore, la capacità positiva di apprendere a scuola come imparare: quella tale educazione a reagire, agire, decidere, che è l'educazione della volontà di volere.

METODI

Coaching Dà chiarimenti e rinforzi, aiuta a concentrarsi, aiuta col *feedback*: il coaching è un metodo di osservazione e sostegno dell'autosservazione che diversamente dalla psicologia e dal counseling VEDE PROTAGONISTA DELL'AZIONE E DELLA SOLUZIONE IL COACHED. Il counselor e lo psicologo guidano l'azione di sostegno, il coach come la levatrice con la partoriente SI LIMITA A SECONDARE L'AZIONE COME SI PRESENTA. È, come dice il nome, l'accompagnatore che suggerisce e aiuta con domande sempre più precise,

fondate sull'ascolto attento. Ma la decisione viene ritenuta spettanza dell'esperto della situazione, il coached, cui viene rivolto soprattutto l'appello alla presa del timone della sua vita, a non delegare le decisioni che può prendere solo chi conosce a fondo i propri desideri. Il metodo è particolarmente utile nei laboratori, dove la non intrusività del metodo porta gli allievi a parlare più liberamente; se correttamente condotto, può giungere a fasi di dialogo.⁵

Osservazione partecipata. È una vera e propria tecnica di rilevazione psicologica, che nel laboratorio può essere presa a modello di un intervento pedagogico. Perfeziona l'ascolto indiretto con l'osservazione, è attenta anche alla CNV come nelle conversazioni; il perfezionamento della normale osservazione si compie registrando/verbalizzando progressivamente i comportamenti così da poterli analizzare sistematicamente. Un metodo difficile da adottare con continuità per il docente, ma opportuno ed agevole quando lo si limiti ai casi da osservare, un difficile rapporto tra studenti, con i docenti, può essere capito meglio e risolto, se non si taglia via tutto con la semplice esclusione del problema. In particolare nel laboratorio scolastico il contesto educativo tende ad includere e risolvere i problemi di relazione per creare l'ambiente ecologico. È una indicazione utile per la vita, un successo ottenuto a scuola, in un ambiente ideale per la scarsità di problemi terzi, può illuminare la vita.

Focus Group Dopo le registrazioni e l'individuazione del problema, il metodo del *focus group* crea un sistema di conversazione elaborando una conversazione guidata capace di giudizi conclusivi. È un metodo di rilevazione qualitativa, quindi consente di raggiungere osservazioni e giudizi che mettono a punto il lavoro del laboratorio.

Role playing Per limare le divergenze di opinione di può organizzare un gioco di ruolo che metta in scena la questione invertendo i ruoli dei contrasti così che ognuno debba comprendere le ragioni dell'altro.

I limiti del coaching, dell'osservazione partecipata, del focus group e del role playing sono quelli del riscontro di una patologia.

⁵ Siegel, La mente relazionale. Neurobiologia dell'esperienza interpersonale Cortina 2001. C.Gily E.Mallardo, Meravigliosa Voce. Coaching pedagogico, www.ilmiolibro.it

PROGETTI: La progettazione

Nel laboratorio, con gli stessi metodi della programmazione, si attua la progettazione – che è sperimentale perché si elabora liberamente secondo regole: si può elaborare con gli allievi selezionando i metodi liberi e cooperativi, che non inficiano il ruolo asimmetrico né l'*hidden curriculum*.

Il fine del laboratorio – che non è un luogo fisico ma un ambiente di apprendimento – si configura in un prodotto che consente una valutazione oggettiva, sia esso una ricerca, un approfondimento, un testo in slide o un oggetto fisico o multimediale. Già un semplice testo in slide impone la combinazione di parole, immagini e suoni, la necessità di conciliarne i codici; contrariamente al filmato, consente di rispettare il tempo dell'apprendimento, ch'è diverso per ognuno; e, con la possibilità dell'andirivieni nel testo, di meditarne i passaggi e i possibili sviluppi.

Il testo in slide è inoltre un'ottima base per l'uso didattico anche di laboratorio della lavagna LIM, come per ogni e-learning: consente di costruire interattività con la semplice costruzione di un ipertesto che apra a link multimediali disciplinari e interdisciplinari.

La progettazione nella programmazione è l'invenzione – termine che deriva, è bene ricordarlo, dalla prima parte della retorica classica, che si dice **inventio**: che non è, come in italiano, il creare una novità, ma piuttosto il **connettere in modo nuovo elementi della memoria**. L'inventio infatti è si opera nella raccolta dei luoghi comuni, la *topica*, in cui l'oratore cerca tra gli episodi, espressioni e fatti quelli più adatti a costruire oggi l'orazione relativa ad un caso particolare.

L'invenzione ha le sue regole e rispetta la memoria in cui attinge gli elementi. Ciò interessa in modo speciale la progettazione, sperimentale e libera dall'obbligo di rispettare un programma dato, per cui è più facile il rischio dello sperimentalismo. Lo si limita applicando il metodo della programmazione, costruendo piani di lavoro con unità didattiche misurate e sostenibili, edifici di lavoro solitario e di gruppo. Il processo si muove con logica reticolare, fondato sulla forza dei legami deboli. I legami disciplinari sono forti la loro connessione è strutturata, come nella società i legami istituzionali – la sociologia ha dimostrato come spesso essi si dimostrino meno solidi dei legami reticolari, in sé deboli, come dice il nome fatti di maglie smontabili costruite in rete,

frammenti da legare che reggono insieme complessi. La logica reticolare diversamente dalla deduttiva, induttiva, ed abduzione (il conoscere per tracce del *problem finding*) procede per analogie di esempi ed ipotesi non concluse, approfondisce opinioni su particolari, conoscenze, abitudini – e traccia la via.

La progettazione, libera e cooperativa, esige attenzione costante e metodica e il suo ambiente ideale è il laboratorio, un *piano di lavoro finalizzato ad una aspettativa motivante e condivisa*. L'immaginazione con i saperi *inventa* selezionando la memoria nella ricerca che articola i frammenti alle discipline e alla ragione pratica. È il passaggio dall'apprendimento sequenziale al sistemico.

Dall'APPRENDIMENTO SEQUENZIALE E ANALOGICO

Si riferisce alle strutture cognitive semplici e lineari , tipiche della scuola tradizionale.

ESEMPI: il meccanismo del contare, (1,2,3,4,5) L'ordine alfabetico (A,B,C,D, E,F)

**CONTARE, COMPARAZIONE SEMPLICE (3 maggiore di 2, 6 di 5 etc),
COMPETENZA TESTUALE ELEMENTARE (soggetto , predicato ecc)**

STUDIO TRADIZIONALE dalla causa all'effetto, successione cronologica, lettura sequenziale, è la cultura del libro

I saperi analogici sono i saperi dell'arte. ivi comprese le letterature

AII'APPRENDIMENTO SISTEMICO

Organizzazione del pensiero dove 'prima' e 'poi' sono scelti

Reti concettuali, mappe cognitive, interrelazione dei dati

Visualizzazione non sequenziale e numerica ma spaziale e globale

le tecnologie cognitivamente approfondiscono processi inventivi analogici reticolari

tendono ad algoritmi che fanno dei legami deboli mappe e diagrammi di flusso

Il laboratorio definisce il suo progetto con obiettivi formativi e personalizzati (*mastery learning*) che scelgono di realizzare un prodotto di laboratorio: un qualsiasi artefatto. L'esempio del testo discontinuo è preferibile ad altri perché è il prodotto che più facilmente si integra nella didattica ordinaria.

La costruzione di testi discontinui a scuola è importante per alfabetizzare alle lingue dell'immagine; lo sottolineò Jacques Derrida nel suo ultimo libro, *Ecografie della televisione*, partendo dalla considerazione che insegnare a

leggere significa insegnare a scrivere, s'impara la lettura critica con l'apprendistato di scrittura che evita di attribuire valori sacrali, immutabili, allo scritto. Inoltre, disse René Clair, è un contributo alla creatività di settore: il cinema diventerà una *letteratura* quando fare un film costerà quanto la matita e la carta: il che, oggi, è diventato un acquisto tecnologico – il *selfie* si accompagna alle riprese filmate di ogni attimo di vita.

Nel laboratorio i metodi più usati sono il *learning by doing*, il *circle time*, il *brain storming* e tutti i *metodi cooperativi*, di gruppo e di tutela dell'ambiente ecologico: ogni settore si riallaccia al progetto di classe, che può prevedere più laboratori attraverso descrizioni verbali dell'oggetto, che sono un utile complemento di documentazione. Per Bloom il laboratorio

- ⊙ **Promuove la partecipazione attiva degli allievi**
- ⊙ **Insegna a decostruire e costruire testi**
- ⊙ **Indica con la lezione conoscenze e abilità fondamentali**
- ⊙ **Valuta preventivamente le fasi del lavoro e le dimensiona**
- ⊙ **Discrimina i goal raggiungibili con test d'ingresso per passare di grado**
- ⊙ **Fissa il goal articolando obiettivi e sotto obiettivi**
- ⊙ **Stabilisce la gerarchia di compiti con unità didattiche**

La classe intera collabora alla negoziazione ed alla costruzione del laboratorio con la ricerca delle *parole chiave* che descrivono il progetto nella sua autonomia organizzando la pragmatica dei contenuti in blocchi di apprendimento relativi a

1. Conoscenza – individuare i contenuti
2. Comprensione – capacità di tradurre da un linguaggio ad un altro
3. Astrazione – operare nei contesti concreti
4. Analisi – individuare gli elementi costitutivi
5. Sintesi – i criteri dell'unione che guidano la scelta orientata al fine
6. Valutazione – come monitorare il percorso

Le verifiche si costruiscono come momenti necessari alla realizzazione del progetto in cui ipodotati ed iperdotati hanno lavorato con sezioni di lavoro diversificate: così un ambiente ecologico bene strutturato può aiutare il disagio non clinico al recupero dell'equilibrio dei singoli nell'identità plurale della classe.

La progettazione come interrelazione costruttiva di attenzione e sviluppo si costruisce come settore autonomo perché consolida l'intervento nei settori sperimentali degli ambienti virtuali, e quindi nei laboratori. Qui la competenza informatica e mediatica dei giovani è una risorsa, ma anche un problema, perché non si accompagna al padroneggiamento della letteratura dei media, in

cui la guida del docente è invece indispensabile ma non sempre capace di seguire la velocità dei progressi.

Inoltre è un problema largamente ignorato quello della neo-oralità, il cambiamento cognitivo già realizzatosi nella lettura dei testi definiti *discontinui* perché scritti in codici diversi da leggere insieme, nell'immersione. L'apparente evidenza in realtà genera incomprensione, in una coscienza che non è autocoscienza: come nell'immersione in una lingua straniera, l'abitudine aiuta l'orientamento ma non la conoscenza della lingua, per cui occorrono corsi di grammatica, sintassi e letteratura. Queste fasi ulteriori e superiori nella cultura informatica virtuale sono assenti, per cui l'immersione resta una coscienza che non è padroneggiamento della lingua che si parla nei testi discontinui. Gli insegnamenti informatici che la scuola effettua riguardano le abilità di programmi e grafiche, mentre l'importanza campo dell'informatica formativa non è trattata nemmeno nei corsi di laurea destinati ai futuri professori.

Nella progettazione la costruzione di ambienti di apprendimento virtuali può lavorare a questo fine con efficacia e competenza. Non si tratta più di costruire ambienti fisici, con grandi costi e tempi di lavoro; ma di scegliere programmi adeguati e di costruire progetti adatti alle diverse capacità. La difficoltà dell'insegnamento nel mondo delle nuove tecnologie non è dovuta all'ignoranza informatica ma alla carenza didattica: si stenta a cogliere che le novità sono affrontabili con le armi della didattica appena modificate ed arricchite – e che questo conferisce all'insegnamento una risorsa di sorprendente efficacia.

LAVORO DI GRUPPO E PROGETTI DI QUALITÀ DIDATTICA

Si segnala da tempo l'importanza del lavoro di gruppo, nella didattica, ma anche come preparazione al lavoro di oggi, quando ogni lavoro richiede la collaborazione di un team (Lewin 1936: sistemi dinamici di interrelazioni flessibili e solidali nel campo d'azione; Movimento di Cooperazione Educativa di C. Freinet: il *team teaching* nell'*open class* rielabora in gruppo con logica relazionale, correzione comune e lavoro costruttivo).

Il laboratorio è la svolta radicale dal punto di vista didattico perché consente grandi risultati con uno sforzo individualizzato, dando soddisfazione nel prodotto anche a chi ha potuto collaborare con minore efficacia, grazie alla divisione del lavoro. Ciò consente di contrastare i comportamenti a rischio e la mortalità scolastica, favorendo ipodotati ed iperdotati in una collaborazione solidale. I metodi preferiti perciò cooperativi, il coaching pedagogico e l'osservazione partecipata consentono l'intervento docente in forma di facilitatore dell'apprendimento.

Il laboratorio si struttura al *goal* con azioni di *microdidattica*: che non è un microsapere intendendo con ciò una facilitazione, ma una vera e propria unità

didattica costruita col metodo della progettazione, che si ricollega ad altre con la macrodidattica mirata al goal. Con logica reticolare, le unità interrelate mirano al documentario, che ha molte competenze ma presenza unitaria, un'architettura del sapere in una casa. La coesione del gruppo dipende dal piacere di collaborare al progetto e dalla fiducia nella guida: il prodotto consentirà di valutare l'efficacia del lavoro e, se il progetto è stato bene impostato, il contributo di ognuno. Basta mettere al giusto posto dei falsificatori potenziali, delle alternative a risposta chiusa sull'efficienza del prodotto in relazione all'azione condotta da ognuno, per avere tutte le opportune indicazioni di valutazione per ogni fase di lavoro.

Queste caratteristiche contrassegnano il laboratorio scolastico come un progetto didattico di qualità 1. per la tutela dell'ambiente di team 2. per il finalizzarsi alla valutazione del prodotto 3. per articolare per il giudizio partendo dal dato oggettivo senza personalizzare esplicitamente – come nel discorso di qualità, il percorso si finalizza all'ottimizzazione del prodotto nella cura di evitare il mobbing.

Così si esce dalla logica premiale e si entra in quella della responsabilità: lavorare bene si finalizza allo scopo del lavoro comune. La teoria della qualità totale (totale perché ha giudizio olistico) nasce nelle industrie alla metà del secolo scorso; per il suo successo è ancora oggi un corso di formazione molto diffuso per la costruzione di ambienti di lavoro ecologici – si lega alla forza ed alla volontà di chi dirige il percorso, che spesso si scontra con gli interessi: a scuola ha la sua forza nel rapporto asimmetrico che si crea naturalmente per la diversità di età e di ruolo. L'oggettivo fallimento di un prodotto, o il suo successo, sono molto più facili da accertare ed accettare di una scarsa resa allo studio.

In un percorso di qualità il docente deve tener presente la diversità dei ruoli gerarchici che crea, ciascuno con la sua precisa unità didattica da svolgere: per coreare un prodotto occorre *vision mission e politica*, dice il percorso di qualità: l'idea di progetto, la divisione del lavoro nel gruppo, la schedulatura individuale di ogni percorso. Nessuno deve entrare nei compiti dell'altro: così la *vision* spetta al docente dopo un *brain storming*; la *mission* si decide in gruppi ed individua un responsabile, la *politica* è di ognuno: sconfinare è inquinare l'ambiente. Precisare i livelli delle decisioni è rendere noto ad ognuno il proprio posto nell'intero e la sua responsabilità. Il leader perciò è inquinante se non prende decisioni o se ne prende troppe diventando autoritario; frutto di questi lavori concentrici di decisioni è un planning che si fa bene ad aggiornarlo di continuo, così da valere come punto di riferimento per tutti.

Il docente quindi è il Maestro montessoriano, decide il fondamento del progetto e poi si limita al controllo: evidentemente, il suo obiettivo non è il

documentario, ma l'apprendimento. Su un argomento disciplinare, il documentario può essere un valido motore e svolgere nel modo migliore parti del programma e insieme rendere gli allievi sono autonomi e capaci di autovalutarsi: le fasi di giudizio non li colpevolizzano ma indicano errori da sanare per tempo, per realizzare il prodotto nonostante gli errori commessi. Più che un elemento di condanna, l'errore diventa un indice, una traccia per migliorare e vincere. Un modello ben realizzato a scuola può essere un importante esempio nella vita.

METODI

Cooperative learning si crea nel giusto *clima di classe*, oggi complicato dal multiculturalismo e dalla diversità: la circolare 302/93 25.10.93 indicava nel laboratorio un importante spazio di educazione alla legalità (interculturale) grazie alla scomposizione in unità di laboratorio interclasse ed extraclasse (Fabbroni) dove gli studenti possono lavorare per unità di apprendimento misurate alle capacità e con valutazioni che tengono conto dei singoli risultati. In essi c'è attenzione ai *social skills* (Bruner) mediando la centralità dell'alunno con la cultura del dialogo e collaborazione

Peer tutoring creano abilità sociali di *empowerment* agendo sui valori di relazione; si favorisce la relazione tra pari guidandoli alla collaborazione e al reciproco aiuto. Il rapporto *face to face* è un ascolto attivo che nell'interrelazione disciplinare genera empatia e si estende all'altruismo cognitivo di formazione reciproca.

Peer counseling guida a sollecitare con inviti calorosi e personali un ascolto attivo, gratificando l'identità con l'incoraggiamento ad oltranza che mira a costruire la personalità (*scaffolding*). Educa alla legalità favorendo la conversazione e la mediazione dei conflitti.

Circle time con la costruzione di un circolo di pari che intervengono a turno si mostra l'interdipendenza della totalità dinamica della classe che può discutere e decidere in autonomia; ciò favorisce l'obiettività, l'introspezione, la tolleranza, la fiducia in sé, in un vissuto positivo che sostiene il sentimento sociale e gli interessi. Adler parla di *sentimento cosmico*, Slavson del *desiderio di appartenenza e cooperazione*, sottolineando l'aspetto terapeutico.

Role playng aiuta a costruire l'ambiente ecologico scambiando i ruoli e mostrando l'importanza della condivisione. Già nella formazione del team il docente può correggere il *clima* se considera la funzione leader di alcuni allievi

e la tiene presente nelle gerarchie di responsabilità (rendendo il leader un fattore positivo invece che inquinante). Il role playing può configurarsi come teatro per i piccoli, come talk show per i grandi.

Brainstorming l'approfondimento dei valori della relazione tra i saperi condiziona la scelta del prodotto; perciò dopo fasi di espressione libera il brainstorming argomenta le differenze e consente la scelta. In sé l'esperienza già oltrepassa metodicamente la specializzazione e insegna a legare i nessi collegando per argomenti. Il percorso di qualità si avvale di un forte e condiviso obiettivo finale capace di coagulare il gruppo.

MODELLI DI PROGETTAZIONE

Apprendistato cognitivo Collins, Brown, Seely 1995 Il sapere delle botteghe artigiane in cui lavoravano gli artisti era anche il modello dell'insegnamento antico. L'analisi del testo, la sua memorizzazione, la sua ricostruzione erano azioni del maestro imitate dagli allievi con prove personali e discussioni. La ripresa dell'antico modello vent'anni fa indica la crisi del modello scolastico costruito dopo, con una rivisitazione dell'antico. Nel laboratorio questo modello si presenta come quello di maggiore efficacia, coniugando in modo perfetto saperi, abilità e competenza.

Modelling È la fase di osservazione e ricerca di modelli per il progetto ideato, che compara diversi elementi e compie le scelte base per costruire nuovi testi dalla critica degli esempi proposti, che aiuta ad evidenziare le caratteristiche positive e negative, le fasi della costruzione, gli strumenti e le necessarie procedure d'azione.

Informatica formativa È l'ampio spazio che occorre dedicare all'informatica, che non è solo esami per la patente europea e conquista di abilità grafiche. È partecipazione e sostegno della diversità cognitiva e sociale del mondo convergente dei media, ormai tutto insieme presente sulla stessa console informatica dello smartphone. Unico medium, unico linguaggio, un testo discontinuo confezionato in plurimedialità, con testi che andrebbero letti secondo i codici di composizione (in cui sono scritti da competenti) e non solo nella complessità semianalfabeta – o comunque autodidatta del cittadino democratico. Per l'impossibilità di seguire corsi di musica (suono) pittura (colori) cinematografia (immagini movimento) disegno (immagini ferme) arte (quadri e composizione)... in ogni tipo di scuola, questo spazio complessivo può essere validamente occupato solo dalla formazione estetica, che può costruire

unità didattiche sulla base delle esperienze delle botteghe artigiane, dove non s'insegnava solo a tritare i colori. Rientra in questo settore la cosiddetta *media education*, la costruzione di ambienti di apprendimento per le discipline, la visita virtuale ai musei, la navigazione di ricerca, la costruzione di siti e gruppi facebook, la progettazione di laboratori informatici disciplinari e interdisciplinari per la costruzione di testi pluricodificati discontinui.

Ambienti di apprendimento generativo *Cognition and Technology Group Vanderbilt 1992-3.* Evitare l'inerzia del conoscere è portare gli allievi al confronto con esempi che portano direttamente in situazioni raccontate, che si presentano in modo diverso: ancorata, situata, fornita di ambienti generativi (link e arabeschi). Perciò si può agire in *Single loop learning* o in *Double loop learning* se si procede col *Generative learning* – che indica come la co-costruzione di Vigotskij (s'intende col termine il valore riconosciuto al linguaggio di essere già sempre una risposta interattiva al mondo) si eserciti nell'area di sviluppo prossimale mostrandone il limite e la qualità. Su questa base si possono lanciare progetti dotati di capacità di successo. Per avere un esempio, si può guardare l'unità video per l'apprendimento della matematica di Jasper Woodbury, che filma una vicenda densa di calcoli di vario genere e si estende anche ad altre materie. Guarda anche il canale YouTube oscom.unina (le favole interattive).

C.S.I.L.E. ambiente di apprendimento intenzionale sostenuto da computer (Beraiter e Scardamalia, Toronto Univ. 1993-4, ComputerSituationalIntentionalLearningEducation). Riorganizza la didattica alla personalizzazione dei processi didattici con l'informatica formativa. Vi ha grande importanza la dimensione metacognitiva per la naturale propensione alla rete dei saperi ed alla progettazione collaborativa e cooperativa (Calvani e Rotta *Comunicazione e apprendimento in rete* Erikson 1999). Guarda anche il canale YouTube oscom.unina (le sezioni Giordano Bruno e Didattica indicate nel sito OSCOM).

DOCUMENTARE E VALUTARE L'INTERVENTO FORMATIVO

Nel progettare ambienti di apprendimento si possono scegliere ambienti fisici e tempi comuni, oppure fasi di lavoro comune ed altre differite, in modo da poter prestare attenzione al comportamento in gruppo e valutare il lavoro singolo. Allo scopo di documentare e valutare l'intervento formativo è bene procedere secondo l'ordine AMECA:

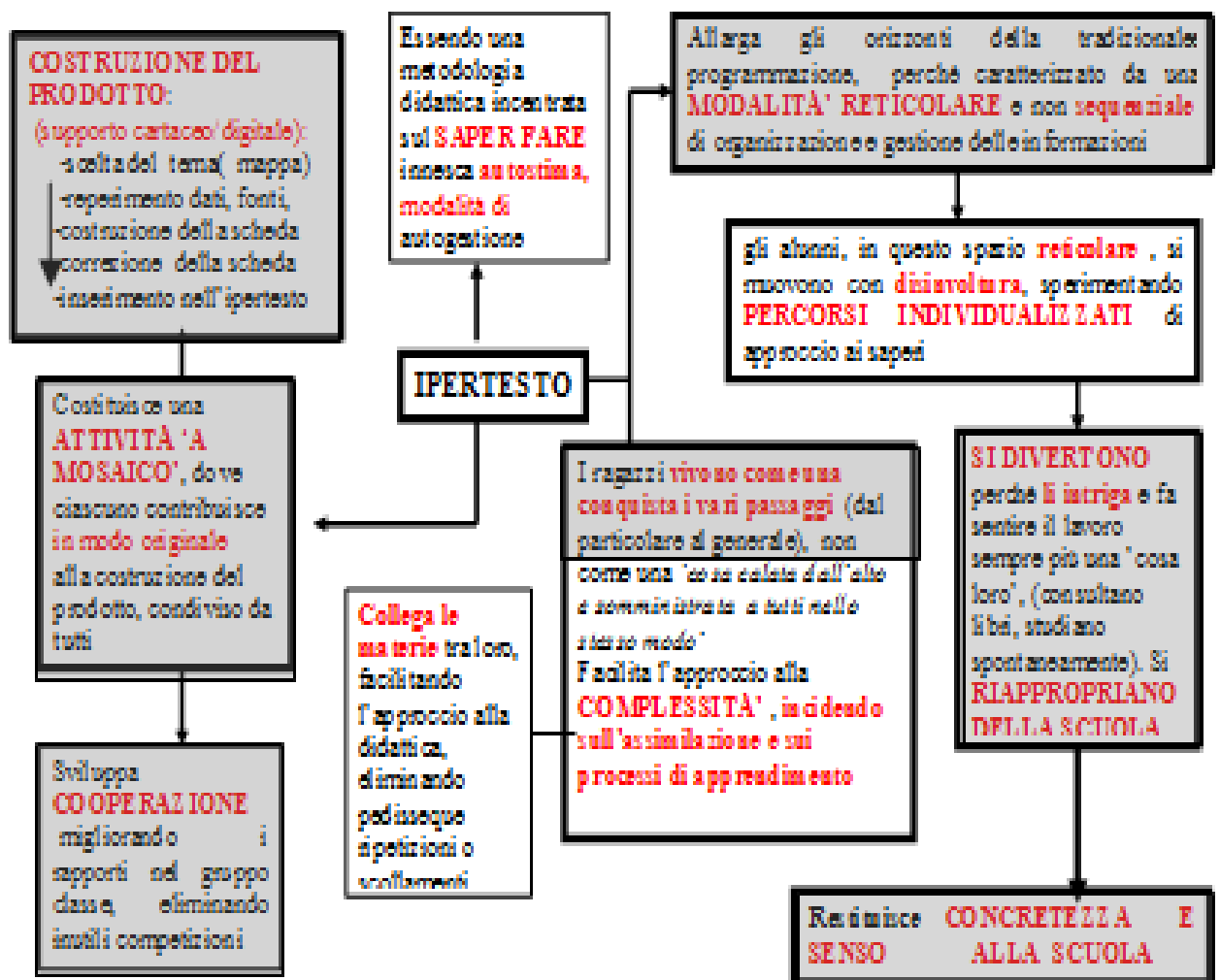
- I. **Apprendimento** – Per migliorare l'apprendimento con un laboratorio è necessario scegliere tra gli argomenti della programmazione quello che meglio si presta ad un progetto che possa rispondere alla variazione dei livelli, alla motivazione, alla collaborazione solidale; che offra anche la possibilità di graduare il singolo contributo secondo fasi di giudizio collettive ed individuali. LA DOCUMENTAZIONE può essere resa stabile nella forma di diari di bordo guidati a risposte semplici che contengano elementi utili alla valutazione individuale in itinere; nella forma di foto che raccontino il processo così da valere per la documentazione finale in slide. L'attività di laboratorio così rientra nell'educazione curricolare e insieme dà il giusto spazio all'educazione dell'informatica formativa: connettere le foto, il progetto, il racconto, il prodotto finale sarà un testo discontinuo che esercita gli allievi nei nuovi linguaggi.
- II. **Motivazione** – Si potenzia la volontà di partecipazione al laboratorio con la scelta del goal, del risultato che si vuole conseguire, come la semplice costruzione di un documentario di documentazione sull'esperienza dell'anno da inserire nel POF, ad esempio. Disciplinare o extracurricolare questa costruzione di un testo mediale è una proposta di provata efficacia, che suscita interesse perché porta a misurarsi con la lingua ormai comune a tutti i testi di comune lettura. Tutti leggono e scrivono questi testi secondo preparazioni autodidatte che sono liete di ulteriori processi di apprendimento informatico didattico.
- III. **Efficacia** – Aristotele distingueva l'*energheia* (energia) e l'*enargheia* (efficacia) perché purtroppo spesso non coincidono; si può lavorare anni ad un progetto che resta opaco, in un attimo si può dire la parola memorabile. La fotografia evidenzia questa differenza con il motore delle macchine fotografiche: su tante foto scattate col motore, solo una si distingue per la sua *enargheia*, pur essendo stata costruita con pari buona volontà e capacità. Lo scopo del laboratorio è di rendere coscienti di come occorra insistere per conseguire un risultato ottimo – la valutazione dell'efficacia raggiunta dal prodotto è quindi un momento comune di valutazione che va conseguito in *circle time*.
- IV. **Comunicazione** # informazione – La dote di quel particolare comunicatore responsabile professionale, che è il docente, non consiste solo nell'informare sui saperi disciplinari, ma anche nel controllo dell'apprendimento dell'informazione e della qualità della ricezione (se ha costruito un sapere significativo e di ricerca oppure solo mnemonico). Qui sta la professionalità del comunicatore docente, di non essere solo un informatore ma anche uno che si sente responsabile di quel che

insegna. Questa caratteristica del suo specifico modo di comunicare va discussa e sottolineata per la sua importanza, ma anche dimostrata di volta in volta agli allievi – più che spaventare col voto e la bocciatura, l'accompagnamento ad una migliore comunicazione disciplinare è l'ideale.

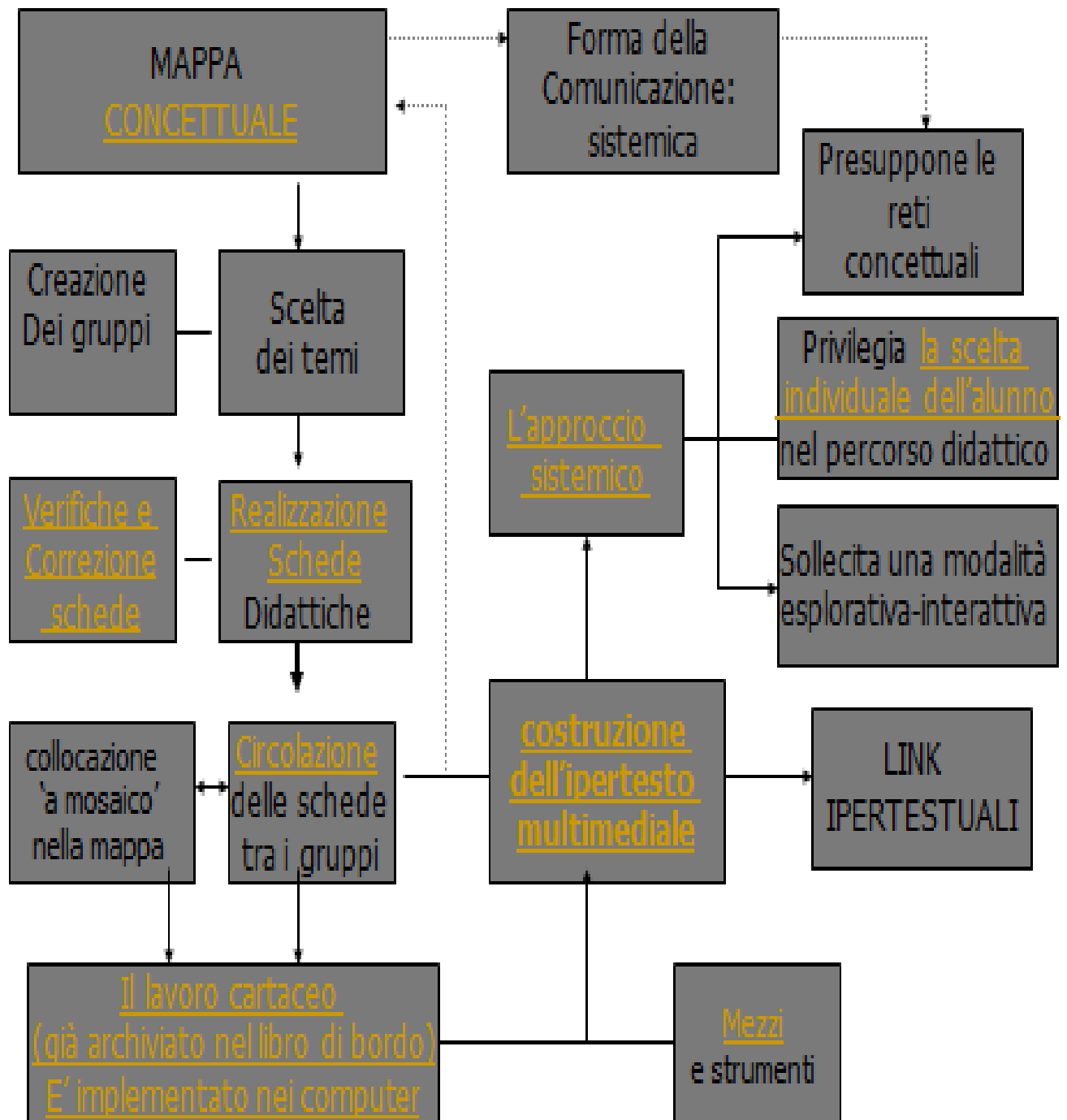
- V. **Algoritmo dei criteri** – Il processo dei metodi e dei modelli disegna algoritmi che mirano ad evitare il pericolo dell'inefficacia. Pur senza pretendere impossibili coerenze, la continua raccomandazione alla coerenza aiuta a realizzare progetti perfettibili e sempre meno esposti ai tanti insuccessi dovuti alla scarsa predizione dei tanti ostacoli. Ciò non si realizza in modo efficace se non si tiene presente l'equilibrio ecologico dell'ambiente, com'è ormai chiaro dal contesto di tutto questo discorso.
- VI. **Metodi e pratiche di valutazione dei progetti formativi** – una precisa impostazione dei criteri di valutazione è l'unica via per rendere perfettibile l'intero progetto formativo: perché resa trasparente è essa stessa il fattore di miglioramento; è essa stessa l'indicazione dei criteri da seguire nell'autovalutazione a scuola e dopo. Ogni tipo di valutazione ha la sua importanza e perciò va analizzata nella sua metodologia e posta al punto giusto per perfezionare un modello educativo.

INFORMATICA FORMATIVA: L'IPERTESTO PROCESSO ANALOGICO E DIGITALE PER LA LAVAGNA INTERATTIVA:

COSA IMPADANO GLI ALUNNI COSTRUCENDO UN IPERTESTO



L'ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO



STRUMENTI UTILIZZATI PER L'IPERTESTO

Schede didattiche

Quaderno didattico

Testo cartaceo

Diario di bordo

Archivio cartaceo

Archivio digitale

Fotografie

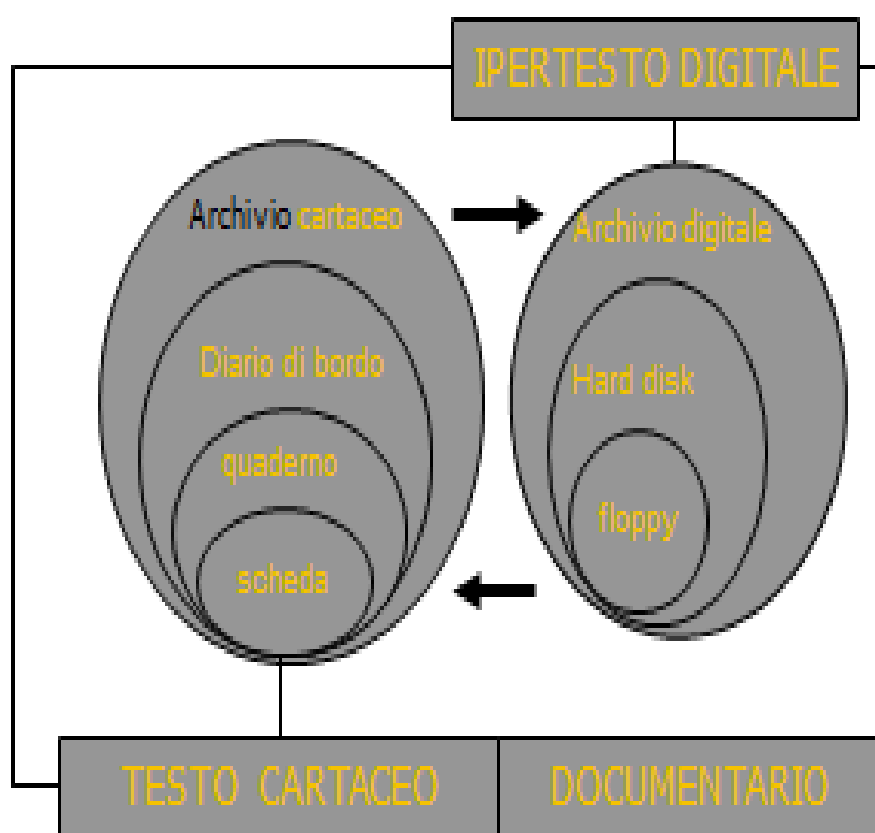
Filmati

Plastici e modelli di
simulazione

Enciclopedie multimediali

Libri tematici

Visite di istruzione



PROGETTI : Negoziare IN LABORATORIO

È anche affermare l'identità e i valori dell'interazione

l'identità meticcias protagonista dell'oggi

si forma approfondendo punti di vista diversi e confronti

http://www.acmolfetta.it/documenti/doc_AC_DIOC/educare%20convivialit%C3%A0.htm

Franco

Cambi

Intercultura

Michel Serres, *Il mantello di Arlecchino*

Per Elster la parola chiave della maschera è *L'io multiplo* –per V come Vendetta – *Anonimous* - è identità comunicativa. In entrambi i casi è l'abito di cui parlava Pirandello in *Vestire gli ignudi*, il ruolo analizzato dal sociologo Goffman, preconizzato nel motto di Shakespeare del *teatro grande quanto il mondo*.

Il mondo è un palcoscenico e ognuno recita una parte: il che, nel mondo dell'identità meticcias, è diventato difficile, sono troppe le possibilità di scelta. Occorre costruire la cittadinanza attiva nell'attenzione all'identità di oggi, che è piuttosto una crisi, come diceva la protagonista di *Kramer vs Karmar*, "moglie di, madre di figlia di" una immagine troppo flessibile. L'attività di laboratorio stabilisce un ruolo da agire con responsabilità e abitua la ragione pratica ai suoi ruoli da esercitare con competenza nel rispetto della legalità.

Dopo la cultura della differenza (Heidegger, Derrida, Irigaray, Lévinas), caratterizzata dalla distanza critica e polemica come quella dei maestri del sospetto (Marx, Nietzsche, Freud) definiti così da Paul Ricoeur, il filosofo del *riconoscimento*, nel mondo d'oggi predomina il riconoscimento del meticciasimento, della mente nomade, in cui domina la *Krasis* – l'analogia che intende accostando e praticando la negoziazione del linguaggio, la comprensione reciproca. L'identità però è stata difesa dall'Europa come senso di appartenenza e forza di azione libera; essa deve essere perciò affermata e resa trasversale piuttosto che indebolita dando forza alle differenze che affermano se stesse con violenza. Ciò è possibile agendo nel laboratorio con azioni che mirano alla

1) decostruzione dell'appartenenza

- 2) **tolleranza senza egemonia**
- 3) **dialogo;**
- 4) **ri-costruzione di orizzonti comuni.**

L'interculturalità non nasce da sola, ma per effetto della comunicazione ortoformativa mirata alla civilizzazione (Franco Cambi, *Intercultura*). Ciò elabora il significato nel mondo attuale della scuola come agenzia di formazione, perciò soffermiamoci su qualche passaggio:

“L'ibridazione è necessaria ed è l'interfaccia del pluralismo e della tolleranza, anche se questi non necessariamente si risolvono in quella. L'ibridazione è una possibilità, ed è positiva in quanto produce *novità*, una cultura meticciasa ulteriore, dove più che il sincretismo, si valorizza, appunto, il dialogo, la capacità di assimilarsi reciprocamente. E ben sappiamo come culture meticcie siano presenti produttivamente in molte parti del globo e come abbiano prodotto convivenza e, in genere, convivenza più pacifica” (p. 106).

“Meticciato significa accogliere le ragioni dell'altro, forme della sua identità, caratteri della sua cultura, poiché proprio il dialogo trasforma, miscela, apre spazi di scambio, crea comunicazione” (pag. 86).

Ciò avviene sempre attraverso la conversazione dei discorsi disciplinari, trasformati nel laboratorio in attenta ed aperta formazione di un dialogo capace di costruire la comunità dell'interculturalità. Molto attivo in questo senso è l'uso del **Metodo narrativo**, dove l'ascolto dell'altro diventa narrazione, anche prendendo spunto da libri e film, dal confronto interpersonale, dal fare dell'altro diventa “attore” di un dialogo. L'interculturalità è “movimento di reciprocità” di parlare ed ascoltare. Tutti hanno una storia di vita da raccontare, una fiaba, una festa, un viaggio, un gioco, un sogno, un'avventura, un piatto tipico, un diario, un film... La strategia narrativa è l'arma potente dei linguaggi per costruire la comunità delle esperienze, lo scambio di valori culturali, il confronto sui “punti di vista”. La **pedagogia narrativa** educa l'“impianto narrativo” dell'educazione e da della narrazione non un “oggetto” ma il “principio epistemico” dell'educare narrando.

Altrettanto interessante è procedere con **Metodo comparativo** nel confronto delle narrazioni della storia, che amplia l'orizzonte eurocentrico facendo spazio ad altre tradizioni: un esempio per intendersi è parlare di Marco Polo e di Ibn Battuta; dei due libri sacri Bibbia e Corano; di paragonare la Cenerentola europea e quella araba, o cinese, o vietnamita; il racconto delle crociate secondo gli europei e secondo i cronisti arabi; i calendari in culture diverse e il

ciclo della vita in due culture. (*"L'altro Milione. Marco Polo e Ibn Battuta sulle rotte della Cina"*, di Antonella Fucecchi e Antonio Nanni, Emi, Bologna 2000, (libro e video) è un esempio di strumento didattico comparativo da utilizzare a scuola. Marco Polo (Veneziano, Italiano, Europeo, Cristiano, Medievale) e Ibn Battuta (Tangerino, Marocchino, Magrebino, Musulmano, Medievale), il primo autore del Milione e l'altro della Rihla (cornache di viaggio). Attraverso questo strumento didattico, si può affrontare tutto quello che attiene al loro Viaggio, allo Sguardo, al Racconto. C. M. Guzzetti, *Bibbia e Corano, confronto sinottico*, San Paolo, Milano 1993, utilissimo strumento di lavoro didattico secondo il metodo comparativo: i personaggi sono spesso gli stessi della Bibbia: 502 Versetti a Mosè; 245 Versetti ad Abramo; 131 Versetti a Noè; 93 Versetti a Gesù; tante altre cose non ci sono. Ma si possono paragonare il Dio biblico al coranico, i Profeti biblici ai coranici; l'uomo biblico al coranico, la legge biblica alla coranica; l'escatologia biblica alla coranica.)

Infine, allo scopo vale anche il **Metodo decostruttivo** che aggredisce il problema dell'intercultura in modo diretto con l' "auto-decostruzione" della cultura di appartenenza e la discussione polemica che cerca la via del dialogo interculturale creando un nuovo pensare comunitario e libero, abbandonando pregiudizi, stereotipi e luoghi comuni con prassi discorsive che seguono livelli linguistico-concettuale, relazionale- psicologico, strumentale, strutturale; paragonano costumi e liturgie; si trattano reciprocamente con ironia ricostruendo storie dalla-parte -del-nemico, come le Crociate viste dagli arabi e Cappuccetto Rosso raccontata dal lupo.