

PROGETTAZIONE DEL CURRICOLO E TECNICHE DI INTERVENTO LABORATORIALE

Prof.ssa Felicia Ferrigni

Relazione discorsiva slides su "Progettazione e tecniche di intervento laboratoriale"

È un dato di fatto che tra i concetti chiave della riforma dei nuovi professionali è contemplata la personalizzazione dei percorsi formativi¹; personalizzazione che implica un cambiamento di prospettive di interventi, i quali terranno conto delle potenzialità, attitudini e interessi degli studenti, mireranno al potenziamento anche emotivo e sociale, non solo cognitivo, e proporranno compiti di realtà e problemi che non prevedono risposte univoche bensì soluzioni aperte.

Fondamentale, oltre ai Dipartimenti, è il ruolo del Consiglio di Classe che è chiamato a effettuare scelte progettuali coerenti con il curriculum e a optare per una metodologia partecipativa nel realizzare percorsi formativi personalizzati. [Slide 2](#)

Inoltre, la progettazione per Uda anche per i professionali, finalizzata al raggiungimento di competenze, porta anche ad un impiego differente rispetto alla didattica tradizionale, già messo in atto nella scuola secondaria di I grado, di fattori quali: - il tempo (tempo impiegato non solo per conoscere ed esercitarsi sulle nuove conoscenze, ma anche per riflettere, da parte dei ragazzi, sulle modalità di intervento, sui punti di debolezza e di forza delle loro strategie per realizzare quanto progettato); - l'errore (non più elemento su cui intervenire in modo univocamente punitivo, ma come punto su cui riflettere per superarlo); - il ruolo di noi insegnanti (mediatori e facilitatori oltre che guida nel percorso formativo per il raggiungimento delle competenze); - infine la valutazione (che sappiamo benissimo riguarda anche il processo e non solo il prodotto)². [Slide 2](#)

Nella predisposizione del Piano (nel nostro caso annuale, perché riferito al terzo o al quarto anno), secondo le linee guida, il CdC individua innanzitutto competenze –obiettivo per il gruppo-classe³ e attua scelte e percorsi coerenti con esse: in questo caso la competenza in uscita 1 (collaborare nella gestione di progetti e attività dei servizi sociali..) e prevede attività coerenti con la competenza, attività anche laboratoriali, predisponendo un ambiente di apprendimento con al centro lo STUDENTE. [Slide 3](#)

È nell'ambito del laboratorio che i nostri alunni, attraverso interventi tesi a favorire la loro partecipazione attiva al processo di apprendimento, si sentono motivati, incoraggiati, pronti a mettersi in gioco senza paura di essere giudicati a priori o di non farcela a raggiungere obiettivi standardizzati, precostituiti, per alcuni, o, per altri, a ritenere facilmente raggiungibili gli stessi. [Slide 3](#)

La didattica laboratoriale - sottesa alla riforma - presuppone la predisposizione, quindi, di un differente ambiente di apprendimento nel quale si può osservare quanto lo studente sa, quanto sa fare, quali strategie mette in campo, la sua capacità di autovalutazione e in che modalità condivide con gli altri compagni il suo impegno. [Slide 3](#)

Tornando alla competenza individuata, si può ipotizzare un percorso per il raggiungimento delle competenze intermedie previste per il terzo anno (QNQ 3) e per il quarto (QNQ 3/4) con le rispettive abilità e conoscenze. [Slide 4 e 5](#)

In una seconda fase, si pianifica l'attività di progettazione, prendendo spunto da una situazione attuale attraverso un'immagine, ad esempio, e si procede con l'Uda [Slide 6](#)

¹ «personalizzare i percorsi formativi e gli apprendimenti per assicurare ad ogni studente adeguate opportunità di crescita e di apprendimento in relazione alle proprie potenzialità, attitudini e interessi», Linee Guida per favorire e sostenere l'adozione del nuovo assetto didattico e organizzativo dei percorsi di istruzione professionale, p.7

² G. POZZO, *Quale ambiente di apprendimento per le competenze?*, in AA.VV. 2011. "Il profilo di uscita del soggetto competente", CIDI, Dossier Insegnare, Editoriale

³ Linee Guida ...cit, p. 36

Quando presentiamo in un'uda un compito di realtà (attraverso cui raggiungeranno le competenze di area generale e di indirizzo previste all'interno di quell'uda), gli studenti non fanno altro che affrontarlo attraverso tecniche di intervento proposte da noi docenti finalizzate a individuare e valorizzare il ruolo attivo di ciascuno, anche se lavorano in gruppo o in coppia [osservazione del processo: come l'alunno si dispone, come lavora in gruppo, l'autovalutazione, come affronta l'errore] [Slide 7](#)

Nell'ambito di questo incontro vorremmo proporvi e condividere con voi alcune tecniche di intervento attraverso l'uda "Io facilitatore dei servizi sociali". Del resto, la riforma di nuovi dei nuovi professionali e la programmazione per uda lascia intravedere parte di quella forma di *lezione esperienziale* - fondata su quattro cardini: laboratori, problem solving e tutoraggio, cooperative learning, lavori di gruppo - come risposta ad un'istanza già emersa nei primi anni del 900 quale l'individualizzazione dei processi di apprendimento⁴ [Slide 7](#)

Siamo qui, però, a parlare di tecniche ed esempi di attività laboratoriale attraverso cui sviluppare le uda progettate, in modo tale che **ogni nostro alunno costruisca attivamente un proprio percorso nel raggiungimento delle competenze, partendo da una propria motivazione e mettendo in atto strategie nelle quali tali tecniche sono strumenti, mediatori del loro stesso processo di apprendimento.**

BRAINSTORMING. Metodo diffuso ed efficace per far emergere parole, concetti all'interno di un gruppo dove il conduttore inizialmente tiene traccia di tutte le risposte pervenute e solo in un secondo momento si mantengono quelle che in un'ulteriore discussione all'interno dei gruppi si riterranno più congrue e adeguate all'argomento/compito di realtà che si sta per affrontare.

A ciascun gruppo si affida un'area dei servizi sociali (servizi al minore, all'anziano, all'immigrato, servizi in comunità di recupero) e si può chiedere loro di condividere a rotazione un concetto, un'idea prima di fare un eventuale secondo giro: questo permette di fare intervenire tutti [è il cosiddetto metodo *Round Robin*] oppure si chiede di scrivere quante più associazioni di idee e possibili in un determinato tempo, che verranno successivamente condivise [un tempo di 10 minuti al massimo ed è il *Brain Writing*]. All'interno di ciascun gruppo ci sarà un moderatore che raccoglierà le idee (se il Brainstorming si svolge in presenza o nel caso del Brain Writing) e le riporterà man mano su un foglio in un drive condiviso; oppure, nel caso del Round Robin, ciascuno a turno indicherà con un colore diverso la propria idea su un documento condiviso in Google drive. Altrimenti sono diffuse piattaforme di condivisione tra le quali *AnswerGarden*⁵ - strumento per generare nuvole di parole - una piattaforma online in inglese (ma intuitiva nell'uso) gratuita e che non richiede registrazione per creare uno spazio di lavoro. Parliamo di nuvole, perché, più parole gli studenti digitano, più si crea una nuvola che sarà visualizzata alla fine della seduta di brainstorming; se viene digitata più volte una parola questa sarà scritta più grande. [Slide 9](#)

ATTIVITÀ DI RICERCA E PRODUZIONE MAPPA CONCETTUALE. Ciascun gruppo effettua ricerche sull'area dei servizi sociali affidata, presupponendo come requisito che i ragazzi sappiano come ricercare, cosa, quali fonti ritenere attendibili (e qui tanti siti ci vengono in aiuto)⁶. È opportuno sottolineare come effettuare ricerche in gruppo, quindi «lavorare in gruppo permette [...] di negoziare con gli altri una quantità di riferimenti lessicali e di strutture cognitive notevolmente superiore a quella a disposizione di un singolo»⁷.

Anche nella fase laboratoriale di ricerca online noi docenti assumiamo il ruolo del facilitatore: nel senso che dovremmo «aiutare a ricapitolare risultati ottenuti [...], evidenziando e giustificando le scelte effettuate, e soprattutto incoraggiando gli studenti a riflettere sulle strategie adottate»⁸ all'interno di ciascun gruppo. [Slide 10](#)

⁴ L. TUFFANELLI-D. JANES, *La gestione della classe*, Trento Erickson 2011.

⁵ <https://answergarden.ch/>

⁶ Uno fra i tanti https://www.pearson.it/letteraturapuntoit/contents/lesi/fare_ricerche/1_1.html

⁷C. PETRUCCO, *Laboratorio di ricerca delle informazioni in internet per la Didattica*, in https://www.edscuola.it/archivio/software/ricerca_internet.pdf, p.7

⁸ *Ivi*, p.10

Apriamo una parentesi sui criteri di formazione dei gruppi di lavoro, criteri più funzionali nelle attività laboratoriali di uno stesso di cui stiamo parlando e correlati ad un approccio di differenziazione didattica. Studi conclamati sul cooperative learning e le strategie di gruppo distinguono tra gruppi eterogenei e omogenei e casuali. Tralasciando il terzo tipo, i primi sono equilibrati, facilitano un approccio di interdipendenza positiva, attraverso cui gli studenti con difficoltà maggiori traggono vantaggio dal lavoro di Peer tutoring degli altri componenti con rendimento migliore, e questi ultimi hanno la «possibilità di divenire dei mentori per i loro compagni»⁹.

Nella tipologia di utenza dei nostri istituti e di laboratori proposti riterrei più funzionale al raggiungimento, da parte di tutti, degli obiettivi e delle competenze dell'uda la suddivisione in gruppi eterogenei «che lavorano insieme e si aiutano a vicenda per raggiungere un unico obiettivo»¹⁰ [Slide 9](#)

Le mappe concettuali possono essere elaborate sempre in ambiente Google con un'estensione quale *Mind Meister* o con applicazioni online come *Canva*¹¹ e poi essere inserite nelle presentazioni in Power point da restituire alla fine dei lavori. [Slide 10](#)

SIMULAZIONE SPORTELLA ATTRAVERSO IL ROLE PLAYING. Tra i gruppi di lavoro o all'interno di ciascun gruppo si può progettare e realizzare un'attività di sportello di servizi al cittadino mediante, ad esempio, la tecnica di simulazione del *Role Playing* che – sappiamo - riproduce «in una situazione protetta e di laboratorio ruoli organizzativi o sociali in genere»¹²

Perché progettare? Perché prima di simulare lo sportello gli allievi, in base alle informazioni derivate dalle fasi precedenti l'attività, pianificheranno regia, ruoli, contenuto che metteranno in scena e saranno documentati (attraverso video/ foto) per essere inseriti nel Power point multimediale finale. [Slide 11](#)

RESTITUZIONE LAVORI. I lavori finali possono essere condivisi sul sito della scuola e diffusi mediante un evento pubblico di presentazione in cui invitare esponenti locali dei servizi sociosanitari. Esempio di sito con googlesites <https://sites.google.com/view/personale-sanitario-e-diritti-/personale-sanitario-e-diritti-umani-oggi> [Slide 11](#)

⁹ <https://issuu.com/tablioedu/docs/italyfinalpublication>, p.15

¹⁰ *Ibid*, p.15

¹¹ https://www.canva.com/it_it/diagramma/mappa-concettuale/

¹² <https://didatticapersuasiva.com/didattica/role-playing-definizione-e-fasi-di-svolgimento-in-classe>