

Articolo tratto dal numero N. 76 ottobre 2017 de <http://www.lascuolapossibile.it>

Capitano, mio capitano

Piccoli pirati in viaggio verso le competenze

Didattica Laboratoriale - di Orsolillo Giuseppina



"Capitano, mio capitano"... frase emblematica che ricorda a tutti noi la scena finale del film "L'attimo fuggente", commovente, bellissimo, formativo. Ed è proprio da qui che siamo partite per la progettazione del nostro lavoro: abbiamo fatto nostre le emozioni, che sono lo sfondo del meraviglioso film e del profondo rapporto tra il professor Keating ed i suoi alunni, e scelto proprio la figura di un capitano come emblema della nostra UDA, un simpatico capitano, di nome **Capitan Sapere** che ci sta tenendo compagnia dai primissimi giorni di scuola di questo nuovo anno, un personaggio-guida che, insieme a tanti altri amici e collaboratori, ha dato il via al nostro percorso significativo per le classi seconde dell'Istituto e che ci accompagnerà per tutto il quadrimestre alla scoperta delle conoscenze e delle competenze da promuovere. E' un percorso incentrato su una **didattica attiva e laboratoriale**, che vede gli alunni protagonisti del processo di apprendimento, costruito nel tempo insieme ai compagni e alle insegnanti, attraverso il loro coinvolgimento partecipato e diretto. Crediamo sia indispensabile predisporre un ambiente operativo e cooperativo, nel quale si creino le condizioni perché ogni alunno sviluppi consapevolmente una giusta autonomia e il senso di responsabilità, nonché la capacità di riflessione. Ecco perché tutto il percorso fonda i suoi presupposti sulla valorizzazione del gioco e della narrazione, intesi come risorsa per favorire la motivazione degli alunni, in un contesto ludico che cattura l'interesse, stimola la partecipazione attiva e creativa e favorisce l'acquisizione di abilità, conoscenze e competenze, secondo i ritmi di ciascuno.

Non abbiamo di certo trascurato **gli obiettivi disciplinari previsti dal curriculum verticale che, però, si intrecciano tra loro in una rete di esperienze significative**, progettate in un percorso di apprendimento unitario, ampio e partecipato. Tutte le attività sono state progettate tenendo conto dei bisogni formativi degli alunni e della necessità delle docenti di offrire situazioni apprendimentali finalizzate e praticabili, fondate dal punto di vista disciplinare e nello stesso tempo capaci di offrire spunti e agganci di tipo interdisciplinare.

Ed ecco allora che Capitan Sapere si presenta sul suo galeone con una ciurma di pirati e piratesse, pronti a partire per questo nuovo viaggio, superando tutte le sfide proposte dai suoi tanti amici-aiutanti: Capitan Ita, Capitan Mat, Capitan IRC e altri.

Per salire sul galeone di Capitan Sapere ed essere arruolati nella sua ciurma, tutti i bambini hanno dovuto affrontare una sfida: una movimentata staffetta a squadre per rispondere a semplici indovinelli, che hanno permesso di iniziare ad osservare e verificare quanto avevano interiorizzato del "viaggio" in classe prima; è stata un'ora di puro gioco e divertimento in cui ognuno di loro è riuscito a dare un contributo ed alla fine, con la consegna di una bandana personalizzata, sono stati tutti arruolati nella ciurma di Capitan Sapere.

Ecco entrare in scena anche i simpatici Capitani del suo esercito, pronti ad aiutare i piccoli pirati e piratesse ad affrontare le prove da superare all'interno dei Regni delle discipline, con lo scopo di conquistare le "chiavi" delle conoscenze di ciascun Regno e ottenere le lettere di un codice segreto, da anagrammare e ricostruire seguendo un ordine numerico crescente, per scoprire un misterioso messaggio di Capitan Sapere.

Il percorso si sta rivelando accattivante e motivante, riesce a coinvolgere tutto il gruppo classe attraverso giochi, narrazioni, realizzazione di semplici strumenti didattici da utilizzare nelle attività quotidiane e a scatenare la curiosità dei piccoli pirati che, tutte le mattine, arrivano a scuola indossando la loro bandana e con una gran voglia di scoprire quali "strane prove" l'esercito di Capitani chiederà loro di affrontare.

E, come ogni avventura merita, ecco il "**gran finale**": la ciurma di Capitan Sapere dovrà organizzare tutto ciò che è necessario per affrontare il viaggio che li condurrà, durante un'uscita didattica presso il teatro Sistina di Roma, all'incontro con la ciurma di **Capitan Calamaio**.

"Educa i ragazzi col gioco, così riuscirai meglio a scoprire l'inclinazione naturale".

Platone

Michela Proietti e Giuseppina Orsolillo, insegnanti dell'I.C. "Fara Sabina" (Rieti)