

Il Paese di Stranolandia

Costruire competenze attraverso il "sapere agito"

Didattica Laboratoriale - di Calcagni Maria



Il compito più arduo nell'organizzazione di una unità didattica basata sulle **competenze** è impostare il lavoro partendo dall'esperienza vissuta fino ad arrivare alla teoria dell'insegnamento di ogni disciplina.

Parto da un accaduto e lo rendo un'occasione per accrescere conoscenze e abilità già in possesso dell'alunno, **procedendo in modo induttivo** attraverso un sistema di integrazione dei saperi specifici di più discipline. La scelta di un compito fondato su una significativa esigenza "reale" mi serve per orientare gli studenti al lavoro, suscitando curiosità e motivazione.

Prima di entrare in classe occorre prefiggersi quali siano le competenze chiave che in prospettiva voglio far raggiungere attraverso unità di apprendimento e compiti significativi. Inizio da queste, che rappresentano i diversi aspetti del progetto educativo, come facce di un prisma, e sono in stretta relazione tra loro nell'ottica di una visione olistica della persona. Essere padroni di tutte le cognizioni di un argomento non vuol dire necessariamente essere competenti sullo stesso. La competenza implica anche l'acquisizione della massima **efficacia nella sua comunicazione**, nella piena consapevolezza di esserne responsabili per sé e per gli altri.

La persona competente, oltre che essere padrona di un argomento, lo sa esprimere con responsabilità e autonomia ed applicare in varie circostanze.

Definito l'elenco delle competenze chiave, individuo le **competenze di base**, scegliendole dai **traguardi specifici per disciplina**, rilevabili dalle Indicazioni Nazionali 2012. A questo punto definisco il **prodotto finale**, ovvero ciò che mi orienterà

nella verifica al termine delle attività, poi fisso gli **obiettivi specifici** per disciplina da raggiungere. Il documento nazionale non menziona le abilità proprie dell'alunno ma fortunatamente definisce gli obiettivi formulandoli con verbi "attivi" che ne indicano l'esecuzione; ed è così che si possono pertanto specificare le abilità da sviluppare e di conseguenza le conoscenze da accrescere, **nella prospettiva di un regista che sollecita l'esperienza attiva dell'allievo**.

Entro nello specifico di una mia esperienza: l'occasione per organizzare una recente unità didattica mi si è offerta grazie ad una visita in classe da parte degli alunni della scuola dell'infanzia, con il proposito di rendere divertenti ed interessanti le pareti della mia aula.

Nasce così l'idea di "**Stranolandia**", ovvero la realizzazione di un'aula vista come paese, diversa, bizzarra, originale, appunto strana, in modo che chi vi entra può vivere la più svariata delle esperienze.

Ho fissato le seguenti **Competenze chiave**: comunicazione nella madre lingua, competenze sociali e civiche ed imparare ad imparare, delimitando nello stesso tempo le **Competenze di base** (con riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze) in italiano, storia, geografia, scienze, musica, matematica, arte immagine ed educazione fisica. Proseguendo ho definito le abilità attraverso gli **obiettivi di apprendimento**, scegliendo poi le verifiche finali per gli alunni e le conoscenze specifiche per disciplina.

L'aula stessa è stata allestita alla bisogna raggruppando banchi e formando con essi tre grandi tavoli. Ogni tavolo, costituito da 7 bambini, ha avuto a disposizione due forbici, due tubetti di colla, riviste, vecchi giornali, un astuccio con i colori a matita, un astuccio con pennarelli, cartoncini colorati, fogli A4, matite, gomme e tre dizionari per bambini, sempre tenendo a mente i principi della condivisione e dell'apprendimento cooperativo.

Per raggiungere l'obiettivo "**realizzare un paese strano**" si sono registrate le conoscenze e le esperienze di ognuno su ciò che poteva essere definito "strano" (parole, oggetti, movimenti) e si è annotato tutto alla lavagna. Stimolando i bambini a catturare le parole e le immagini contenute nelle riviste, si è generata la caccia a cercare nel cartaceo ciò che poteva essere riferibile alle parole annotate alla lavagna, in aggiunta, tutti sono stati invitati a cercare altre parole o immagini bizzarre, incuriosendo la classe verso quelle che contenevano suoni onomatopeici o complessi (gr, br, str, fr fl, tl, scr, sfr, str, sgr, digrammi sc, gn, gl e poi cq ..). Individuate le parole e cercato sul dizionario il loro significato, si è concordato insieme sull'assegnazione dei seguenti compiti: scriverle sui cartoncini piegati simmetricamente, ritagliarle e incollarle sulle pareti, mentre gli altri erano liberi di disegnare piante, animali e oggetti di fantasia. Allestita la parte "scenografica", ogni gruppo ha realizzato una mappa del paese, inventato frasi strane con cui accogliere oralmente i genitori e altre da scrivere in fumetti.

La fase successiva è consistita nel rappresentare la creazione di scioglilingua da recitare cantando in stile rap.

A **Stranolandia** animali e vegetali sono strani come strani e bizzarri sono orologi e calendari, è un paese dove c'è sempre tempo per far tutto, ma non c'è mai tempo per far niente. Il tutto deve avvenire con accuratezza, attenzione, controllo dell'impulsività.

Realizzando questa divertente attività, i bambini hanno costruito competenze ed io insegnante ero lì a fornire "salvagenti", utili durante il lavoro. Non vi nascondo che all'inizio si è creato tra gli alunni un certo disordine, seguito poi dalla contentezza di partecipare al "**sapere agito**".

Il concetto di conoscenza tradizionale, intesa come mera assimilazione di informazioni, si supera con la consapevolezza che la competenza si realizza in modo diretto ed esperito.