

# Una Bottega per rinnovare la Didattica

La scuola trasmissiva, sulla spinta della cultura digitale, è in profonda crisi. Gli insegnanti, lasciati a se stessi, si sentono spaesati a contatto con i digital natives e non riescono a modificarsi, oscillando tra innovazione e adattamento, ancorati al tradizionale con la certezza di avere la verità.

Le risposte istituzionali, tendono, in genere, a una modernizzazione di facciata: non basta l'uso di nuove tecnologie (pc, LIM, Tablet, etc..) per una scuola di qualità e per modificare il rapporto pedagogico; l'uso dei mezzi moderni non è condizione sufficiente per modificare la sostanza del rapporto educativo, basato ancora sul docente che trasmette e l'alunno che deve solo ricevere.

Una Scuola che tiene conto della Galassia Gutenberg e della Galassia Internet usa una didattica collaborativa, laboratoriale, che integra i vari saperi e usa le diverse risorse a disposizione, nella prospettiva di passare da una concezione trasmissiva della conoscenza a una didattica laboratoriale, permeata dalla cultura digitale.

Da alcuni anni a Napoli, la Bottega della Comunicazione e della Didattica, progetto-laboratorio contro la dispersione scolastica, ha l'obiettivo di modificare le modalità di elaborazione della conoscenza, rendendo l'insegnamento/apprendimento più attraente, coinvolgente e rispondente alle richieste della società della conoscenza a livello europeo.

Si sperimenta, facendo riferimento alle innovazioni pedagogiche dal II dopoguerra agli anni '70:

– la Pedagogia Popolare del M.C.E., la Scuola di Barbiana, la Pedagogia dell'inclusione, la Grammatica della Fantasia, la Maieutica e l'Empowerment di Danilo Dolci, l'Educazione come pratica della Libertà di Paulo Freire; e alle ricerche ultimamente sviluppatasi in campo psicopedagogico:  
– la Teoria delle intelligenze multiple di H. Gardner sulle caratteristiche della mente, il Costruttivismo sociale e l'Apprendimento significativo di Ausubel, la Rappresentazione della Conoscenza con mappe di J. Novak.

Il tutto, tenendo conto della cultura digitale, che deve entrare a pieno titolo nella scuola.

Si verifica così un modello pedagogico in un contesto di apprendimento cooperativo caratterizzato dalle ICT, per un'alternativa alla banale trasmissibilità del sapere e a una concezione depositaria dell'Educazione (Freire).

La metodologia, sperimentata con alunni di scuola elementare [1], media, superiore e universitari [2] (oltre a numerose esperienze di formazione per insegnanti [3]) risulta essere plurale:

– si inizia con un brainstorming (guidato dall'insegnante) per impostare gli argomenti (di preferenza interdisciplinari per superare la settorializzazione delle discipline), per individuare nodi concettuali, indicando tutto su mappa

(redatta con pc) proiettata su schermo; il docente aiuta gli studenti a esprimersi per incentivarne la partecipazione e tener conto delle conoscenze pregresse;

- si lavora costituendo piccoli gruppi cooperativi (a ciascuno dei quali è assegnato il ramo della mappa che più interessa) in base alle Intelligenze Multiple (tenendo conto della diversità degli stili cognitivi dei partecipanti) individuate con l'uso di apposito software;
- per ricerca e approfondimento, si usano pc collegati a internet, affrontando temi da sviluppare poi con modalità di ricerca e comunicazione più congeniali ai singoli, e i singoli gruppi organizzano la presentazione della conoscenza con mappe (software free) e con tecnologie avanzate (pc, LIM, rete internet, Tablet, etc);
- il docente non è un più semplice trasmettitore di conoscenza, ma diventa un suscitatore di interessi, correttore di bozze, trainer, definitore-illustratore di un percorso, base di partenza di approfondimento individuale e collettivo, che costituisce nuovo studio per gli studenti;
- l'offerta di materiali da studiare non è preordinata, ma si trasforma in percorsi conoscitivi flessibili e personalizzati; gli studenti non utilizzano solo il sapere codificato del libro di testo, ma integrano i saperi attraverso una varietà di strumenti e fonti: internet, insegnante, film, esperti, libri, etc.
- ogni esperienza si conclude con la produzione finale di un multimedia e l'autovalutazione del lavoro svolto (prodotto e percorso).

#### Considerazioni finali

- I risultati sono interessanti per l'uso di un'unica metodologia a diversi livelli di scuola (compresa Università), e la riproducibilità dell'esperienza in contesti diversi.
- Esiste una certa resistenza al cambiamento da parte di alcuni docenti che vedono in tal modo diminuita l'importanza del proprio ruolo.
- [La Bottega](#) [4] può essere un riferimento per attuare una didattica collaborativa-inclusiva e per lo scambio con realtà didattiche anche internazionali (mailing list di circa 9000 indirizzi).



#### Note:

[1] Una esperienza significativa si è svolta con un gruppo di bambini diversamente abili di una scuola primaria.

[2] Per alcuni anni la metodologia della Bottega è stata usata nel Laboratorio Media e Sviluppo Psicologico della facoltà di Scienza della Comunicazione dell'Università di Cassino (FR), polo didattico di Sora.

[3] Con il progetto "A WeBottega for the Peace" sono stati ospitati

insegnanti palestinesi e israeliani che, insieme a insegnanti napoletani, si sono impegnati in dialoghi, laboratori e orientamenti educativi per un confronto sulle rispettive esperienze, volte a favorire l'inclusione, partecipazione e convivenza tra culture diverse.

[4] La Bottega si è recentemente costituita come Associazione per poter più agilmente intervenire sul territorio con la propria metodologia.

Lanfranco Genito