

Secondo convegno di Education 2.0: Competenze e ambienti di apprendimento

Quasi un anno fa il primo convegno nazionale di Education 2.0 ha ancora una volta confermato che le scuole producono esperienze importanti di innovazione su tutti gli aspetti essenziali dei processi di formazione: le scelte culturali e quelle curricolari, la didattica, l'organizzazione e gli strumenti di lavoro. Sono ormai chiare alcune grandi questioni con cui oggi si confrontano le scuole: l'obbligo di istruzione e l'inclusione, le competenze come punto di partenza per la formazione, il confronto e l'integrazione dei saperi disciplinari, la continuità e il curricolo verticale.

LA SCUOLA NUOVA NASCE DAL BASSO

Vogliamo sapere come le scuole affrontano l'innovazione tenendo conto della complessità di questi problemi. Ma può essere utile scegliere un punto di vista. Il secondo convegno del prossimo autunno fisserà l'attenzione sul tema degli ambienti e degli strumenti di apprendimento.

STRUMENTI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

È riduttivo vedere la scuola da questo punto di vista? Lo sarebbe se si tentasse di trattare il tema in modo isolato e sconnesso dagli altri aspetti della scuola e dell'apprendimento. Sappiamo da sempre che un certo modo di organizzare gli spazi, le funzioni e gli oggetti è strettamente connesso al modello didattico: basta pensare alla rivoluzione montessoriana. Ma oggi questa connessione è diventata estremamente complessa, perché tali sono da una parte, i modelli didattici e curricolari, e dall'altra, l'organizzazione e, soprattutto, le tecnologie.

LA CATENA LOGICA

Per affrontare correttamente il tema dell'ambiente di apprendimento occorre vederlo come terminale di una catena logica lungo la quale si collocano:

Competenze – Modelli curricolari – Metodologie – Didattica – Contenuti – Ambienti/Strumenti di apprendimento

UN PERCORSO DI PROGETTAZIONE E DI ANALISI

Si tratta, in una direzione, di un percorso di progettazione (per esempio: quali modelli curricolari servono per le competenze stabilite? Quali metodologie e ambienti favoriscono le mie didattiche?); nell'altra, di un percorso di analisi e verifica (in questo ambiente di che tipo di contenuti ho bisogno? E quali didattiche sono realizzabili? Con questo modello curricolare posso sviluppare le competenze che servono?). Si tratta di percorsi non deterministici e non univoci: proprio per la complessità di cui si è detto, sia la progettazione sia l'analisi sono procedimenti euristici e abduktivivi. Quindi creativi: ecco perché le esperienze scolastiche possono essere diverse, ma tutte ugualmente valide. Non sarà dunque un convegno centrato su un tema univoco, perché dovrà dar conto di tanti e diversi aspetti, tutti strettamente connessi.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Il concetto di ambiente tradizionalmente rimanda in primo luogo all'organizzazione degli spazi, attività che presenta una strettissima relazione con la funzione di produrre sapere. I luoghi dell'apprendimento possono essere polivalenti o specializzati: aule, laboratori, spazi liberi, luoghi di incontro. E, se vogliamo avere una visione complessiva, occorre anche pensare ai luoghi fuori dalla scuola, nei quali a volte si completa l'apprendimento programmato dalla scuola stessa (per esempio a casa o in strutture dedicate) a volte si hanno altri apprendimenti. Gli spazi non sono vuoti, ma popolati di persone e oggetti, che ne fanno parte integrante e li definiscono: docenti e studenti, infrastrutture, strumenti didattici, libri, tecnologie. Il tema degli strumenti (quali, dove e come disposti, la loro accessibilità) è quindi parte integrante della nostra indagine.

AMBIENTI VIRTUALI

Attualmente il concetto di ambiente assume anche un'ultra valenza e un altro significato, legati al fatto che le nuove tecnologie, che costituiscono sempre più una componente essenziale dei luoghi didattici e degli spazi fisici in cui si svolgono i processi d'insegnamento, sono a loro volta un contenitore di nuovi ambienti (virtuali), che «potenziano» gli spazi fisici e interagiscono con essi come in un intrigante gioco di specchi. Questi ambienti virtuali diventano progressivamente più importanti nella pratica scolastica anche in virtù della consapevolezza, oggi saldamente acquisita, che i medesimi contenuti didattici, inseriti e proposti in cornici e contesti differenti, assumono significati diversi.

I DOCENTI

I docenti sono ovviamente attori dell'insegnamento/apprendimento, responsabili e gestori della didattica, quindi occupano anch'essi l'ambiente di apprendimento. Da questo punto di vista ne sono anzi una componente. Ma sono anche quelli che decidono, progettano, preparano, valutano curricoli e didattica o, in altri termini, quelli che governano la catena logica. Lo fanno da soli e collettivamente, interagendo fra di loro, ma anche con gli studenti, i genitori, la società. Questo è il lavoro dei docenti. Ed è anche per questo lavoro che occorrono ambienti e strumenti adeguati. Mentre, comprensibilmente, si attivano spesso per questo scopo ambienti virtuali (siti, reti), siamo molto indietro nel creare luoghi fisici che vadano oltre quelli tradizionali: aula, aula dei docenti, laboratori (quando ci sono), aula magna e qualche angolino rubato agli spazi canonici. Anche per gli studenti si potrebbe fare un discorso simile: oltre ai luoghi dell'apprendimento in senso stretto, la scuola non dovrebbe prevedere anche quelli della socializzazione e della partecipazione, possibilmente autogestiti?

INVIAATECI LE VOSTRE ESPERIENZE

Nel prossimo convegno chiederemo alle scuole di raccontarci e spiegarci le loro scelte, ponendo al centro il tema dell'ambiente e degli strumenti di apprendimento, ma aiutandoci a capire come sviluppano la catena logica sottesa. Nel convegno avranno spazio per presentarle.

Accedi al [forum dedicato al 2° convegno di Education 2.0](#) per inviare il tuo contributo.

Le esperienze di innovazione didattica delineano la scuola nuova!

Direzione e redazione