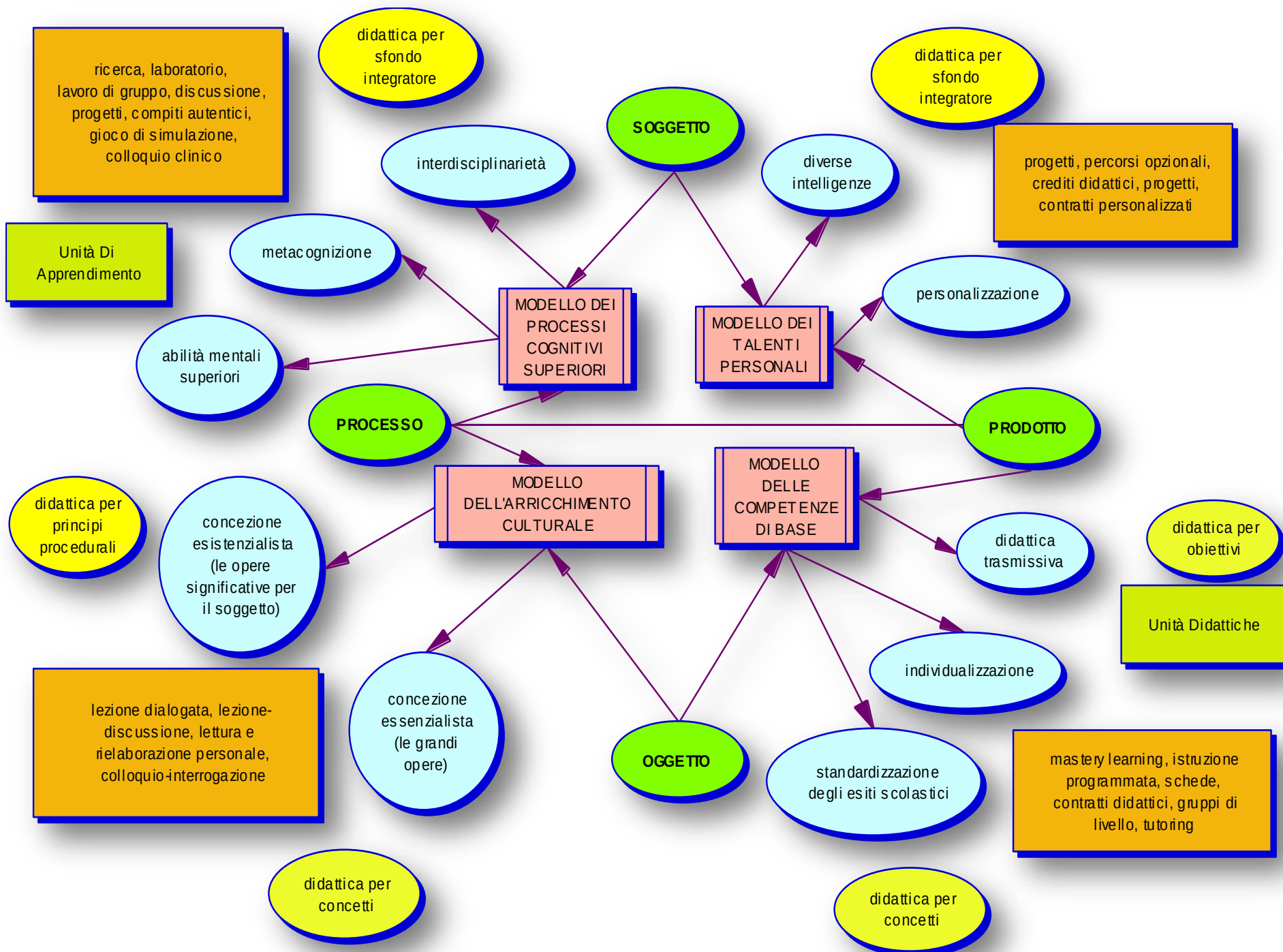


Lo sfondo integratore

20 novembre 2012

Insegnamento – apprendimento

- **l'insegnamento come azione indiretta** (ovvero l'apprendimento senza insegnamento). Sono tutti quei modelli che possono essere raccolti sotto la definizione di Process Learning e che enfatizzano il ruolo di chi apprende ponendolo nella situazione di costruttore. Al docente viene assegnato il compito di costruire gli ambienti di apprendimento (didattica attiva).
- La forte accentuazione sui percorsi di scoperta e di ricerca pone il problema delle conoscenze esistenti: quando creare situazioni di “ri-scoperta”? quando invece decidere che l'insegnante e l'ambiente sono portatori di una conoscenza sociale già esistente solo da apprendere?
- Siamo nell'ambito delle riflessioni che vengono poste oltre il costruttivismo (Lesch e Doerr, 2003).



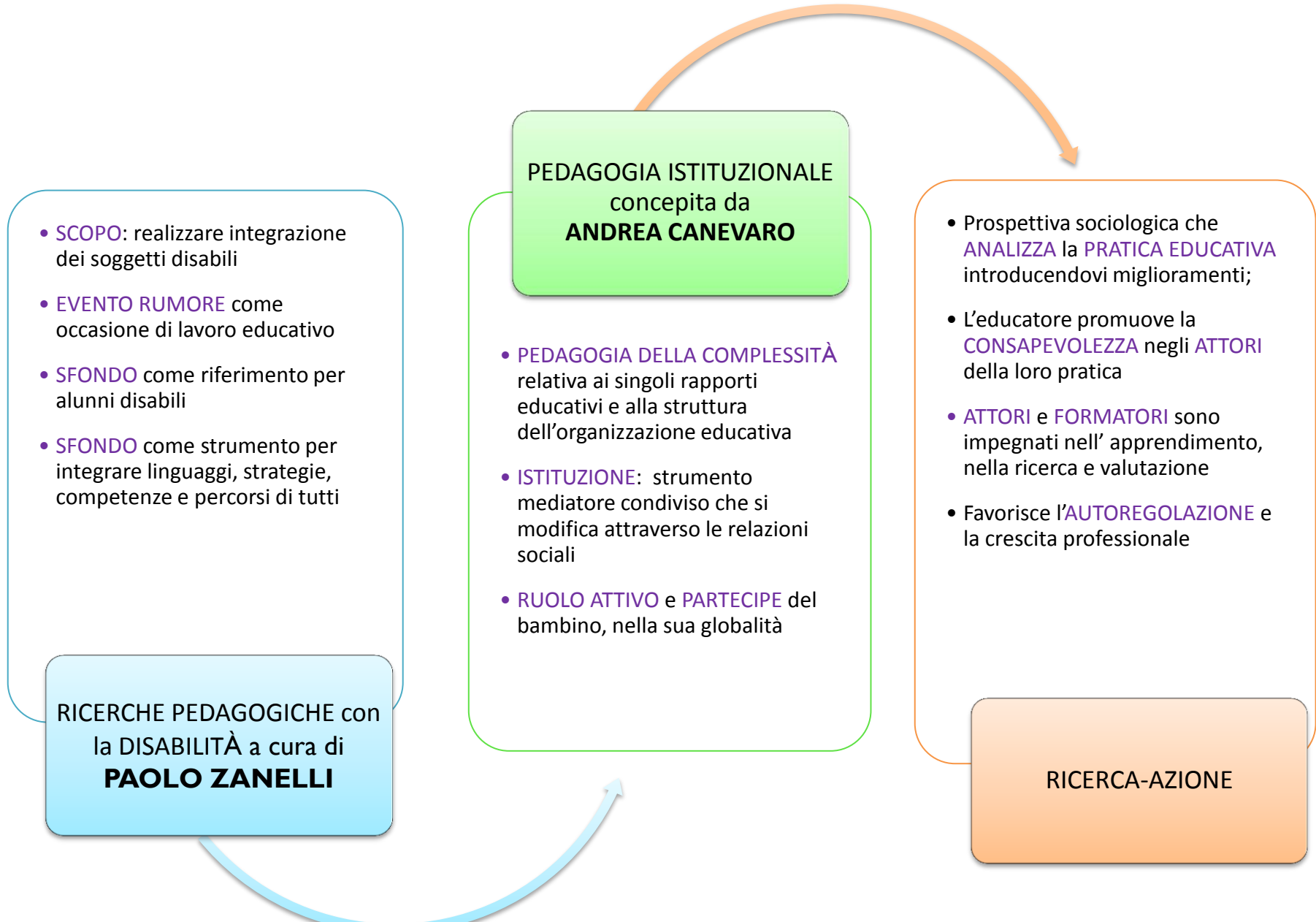
La pedagogia istituzionale



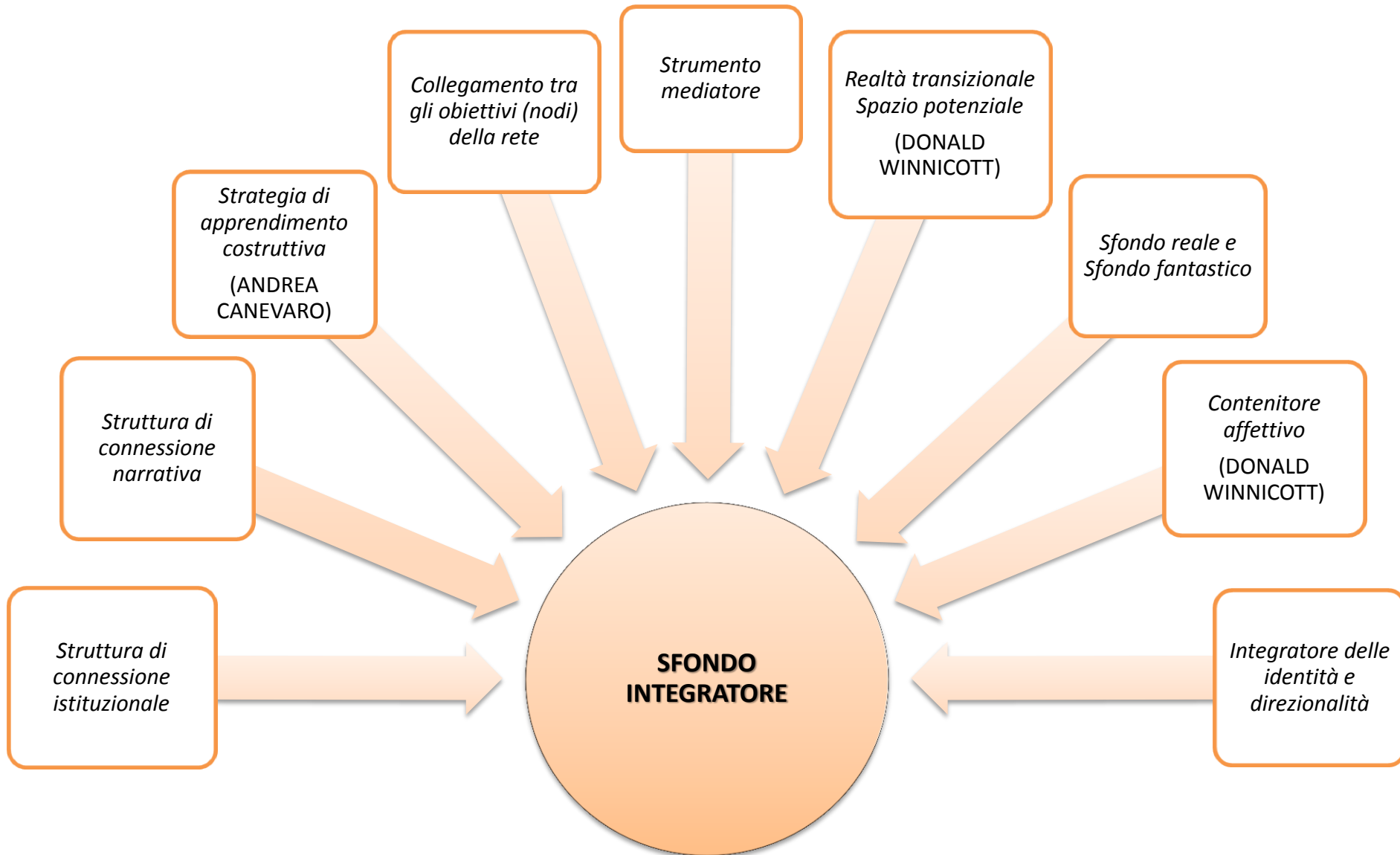
Il riconoscimento dei bisogni soggettivi deve indurre un cambiamento delle istituzioni intese anche in senso antropologico-culturale. L'istituzione può cambiare le sue regole in base a diverse azioni e situazioni.

- Progettare insieme.
- Affrontare insieme.
- Più figure di riferimento (adulti e coetanei).

LE ORIGINI DELLO SFONDO INTEGRATORE



CARATTERISTICHE DELLO SFONDO INTEGRATORE



LO SFONDO INTEGRATORE A SCUOLA



Struttura di connessione istituzionale



Struttura di connessione narrativa



Spazio potenziale



Strumento mediatore



Sfondo fantastico



Sfondo reale

FASI DELLA DIDATTICA PER SFONDO INTEGRATORE

- Osservazione generalizzata
- Osservazione occasionale
- Sistematica e regolare
- Qualitativa
- Confrontabile
- Registrazione audio, video, scritta

OSSERVAZIONE o
CO-OSSERVAZIONE
NARRATIVA DIRETTA

ANALISI DEI
PROTOCOLLI ed
ELEMENTO
ANALIZZATORE

- Confronto
- Osservazione mirata
- Individuazione delle *tracce*
- Individuazione dei *bisogni* e degli *interessi*
- Elaborazione *mappa nodale*
- Conversazione
- Provocazione
- Ri-osservazione

- Che cosa documentare?
- Perché documentare?
- Come documentare?
- Per chi documentare?
- Cosa valutare?
- Quando valutare?
- Perché valutare?

DOCUMENTAZIONE
e VALUTAZIONE

CO-PROGETTAZIONE

- Mediazione
- Negoziazione
- Co-progettazione
- Co-costruzione della *trama narrativa* e del contesto
- Co-evoluzione delle direzionalità in gioco

VALORE AGGIUNTO NELLA DIDATTICA

RUOLO dell'INSEGNANTE

REGISTA EDUCATIVO:

opera a livello di sfondo e crea le condizioni affinché emerga l'identità del bambino

OSSERVATORE:

coglie le informazioni sul bambino e su se stesso per elaborare possibili percorsi

COLLABORATORE ATTORE:

formula ipotesi da negoziare con gli alunni attivando la co-progettazione

GIOCATORE di SCACCHI:

anticipa con l'immaginazione le trasformazioni del contesto

RUOLO del BAMBINO

PROTAGONISTA UNICO e REALE

del proprio apprendimento ed ha la possibilità di auto-regolarsi e di esprimere la propria identità ed incidere sulla realtà che lo circonda

SOGGETTO ATTIVO ed INTERAGENTE

con l'ambiente fisico e psichico circostante

ATTORE

che lascia delle *tracce* che esprimono i suoi *interessi* ed i suoi *bisogni* ed organizza gli spazi, i materiali ed i contenuti

CO-EDUCAZIONE CO-PROGETTAZIONE CO-EVOLUZIONE

TUTTI I SOGGETTI SONO COINVOLTI
e raggiungono gli stessi risultati

EMERGONO LE DIREZIONALITÀ
dei bambini e degli insegnanti che si confrontano ed interagiscono reciprocamente ed in modo attivo

COMUNICAZIONE SIMMETRICA
tra l'insegnante ed il bambino:
l'insegnante non è più la figura emergente e determinante

Il **CONTESTO** come **SISTEMA CO-EVOLUTIVO** comprensivo dei processi educativi di tutti.

LE PROBLEMATICHE APERTE

LA MOTIVAZIONE

- Sfondo integratore non come strumento per favorire la motivazione del bambino
- **MOTIVAZIONE** interna al processo e legata allo **SFONDO** da cui emerge come **FIGURA**, evitando di incorrere in una **DIDATTICA PER OBIETTIVI**

IL RUOLO del FANTASTICO

- **FANTASTICO** come uno dei possibili significati dello sfondo, ma non è il centro della scena
- **MAGICO** rielabora il mondo interiore per un'intelligenza flessibile: unifica e media più elementi, offrendo un **SISTEMA SIMBOLICO-CULTURALE**

LA DINAMICA di TRASFORMAZIONE e di CAMBIAMENTO nel CONTESTO

- **RUMORE SIGNIFICATIVO** perturba gli equilibri raggiunti e permette nuove riorganizzazioni
- **TRACCE** dei bambini e **IPOTESI** delle insegnanti per introdurre situazioni evolutive e favorire il **CAMBIAMENTO**

IL CONTROLLO del PROCESSO DIDATTICO

- **VERIFICA** non è il controllo in se: non produce feedback e aggiustamenti costanti, ma è uno **STRUMENTO di CONTROLLO**
- Controllo del sistema scolastico come **PROCESSO COMPLESSO**, costituito da osservazioni interconnesse su un soggetto capace di **AUTOCONTROLLO**

L'**HABITUS** dell'INSEGNANTE

- **HABITUS** = strutture e principi generatori di rappresentazioni, pratiche, processi interpretativi e valutativi del mondo, nati dall'esperienza;
- **CONSAPEVOLEZZA** dell'insegnante dell'**HABITUS**, in quanto inserito nell'azione pedagogica e in continuo cambiamento.

Caratteristiche



- Imprevedibilità dello sviluppo del percorso (coevoluzione)
- Incertezza dei risultati
- Apprendimento prodotto dall' esplorazione, dalla scoperta, dalla riflessione, dalla revisione, è costruzione di un continuum (la storia di apprendimento in un contesto)

Fasi

- L'osservazione iniziale degli studenti (le tracce)
- La predisposizione di uno sfondo narrativo, le storie per recuperare l'esperienza, le storie durante l'esperienza
- La co-progettazione

**La continua connessione
operata dal docente**



Non e'...

Un filo conduttore: questa metodologia si limita ad individuare un personaggio che guida, attraverso diverse proposte, verso lo sviluppo di obiettivi definiti dall'insegnante.



La storia di Alberto Mago Esperto funge da sfondo integratore alla presentazione di tutte le letterine.

Cosa fa l'insegnante

- Osservazione dei giochi spontanei
- La registrazione dei colloqui tra bambini
- La negoziazione di un progetto da realizzare
- La predisposizione dell'ambiente con i bambini
- Osservazione dei comportamenti

Un percorso da analizzare

- Osservazione dei giochi spontanei: nasce l'idea di costruire una barca per fare un viaggio (p.71)
- L'idea del viaggio (p.72)
- La co-progettazione e il coinvolgimento (p.78-9)
- La costruzione della nave
- La preparazione della valigia (p.102)
- La partenza (p.111)
- **E poi?????**