

Vittoria Paradisi

Le aule laboratorio per un apprendimento attivo

Apprendere attivamente in un'aula laboratorio

Insegnare una disciplina in modo efficace significa far sì che gli studenti si calino completamente in essa tanto da sentirsi pienamente coinvolti. Per realizzare una simile “impresa” lo spazio fisico in cui l'apprendimento avviene non è neutrale o di poca importanza. Occorre offrire ai ragazzi un'atmosfera che possa ispirarli e farli concentrare, portare insomma il laboratorio in classe: è quello che oggi fanno molte scuole, creando aule-laboratorio o aule disciplinari che, laddove vengono arricchite di strumenti tecnologici all'avanguardia e di una nuova suddivisione degli spazi volta ad agevolare una didattica attiva e collaborativa, vengono definite aule aumentate o aule 3.0. Le “aule materia” sono dunque quelle aule che non ospitano una classe specifica (la 1^a A o la 2^a C ad esempio) ma sono dedicate esclusivamente ad una materia (aula di italiano, di matematica, di inglese e così via) o ad un'area disciplinare (aula di lettere, aula di scienze matematiche, aula di lingue ecc).

Una sistemazione di questo tipo comporta numerosi cambiamenti rispetto alla tradizionale “aula-classe” a cui siamo abituati, i principali sono i seguenti:

- i docenti non si spostano ma rimangono fissi in un'aula oppure ruotano su due (al massimo tre) aule, dedicate alla materia o alle materie che insegnano;
- gli alunni di ogni classe non hanno una propria aula ma, in base all'orario, entrano in un'aula specifica;
- ad ogni cambio di ora, pertanto, nei corridoi si assiste allo spostamento di gruppi di alunni che, zaino in spalla, procedono verso l'aula della materia in orario;
- sono presenti eventuali aree destinate ad attività diverse (dalle conferenze ai momenti di incontro, svago e libera socializzazione di alunni e docenti) ma anche zone aperte al territorio e ad utenti esterni;
- vanno predisposti, lungo i corridoi, armadietti personali per gli studenti affinché possano depositare il materiale scolastico.

Numerosi i lati positivi della conversione delle aule tradizionali in aule laboratorio, eccone alcuni:

- poiché l'ambiente non è elemento neutro, il docente può creare un setting d'aula favorevole all'apprendimento della propria disciplina, in particolare attraverso il posizionamento di mediatori didattici quali strumenti fisici (libri, riviste, tablet, strumenti musicali, ecc.) che altrimenti deve portarsi dietro mentre si sposta di aula in aula ma soprattutto attraverso la predisposizione degli strumenti virtuali (app, file, ebook, estensioni del pc, ecc) che altrimenti deve installare nei pc di tutte le aule in cui insegna;
- di conseguenza non c'è più bisogno di spostarsi in spazi appositi per attività specifiche (ad esempio il laboratorio di scienze per gli esperimenti) perché l'aula viene predisposta in modo funzionale alle attività previste dalla materia fin da inizio anno;
- lo spostamento fa sì che gli alunni possano sgranchirsi le gambe, prendere aria, vedere facce diverse dai propri compagni e, di conseguenza, scaricare un po' la tensione ed evitare l'assuefazione che si viene a creare dopo un'ora o due passate nello stesso luogo (di solito seduti);
- i ragazzi acquisiscono maggiore responsabilità: devono sapere quando e verso dove spostarsi, prendere con sé tutto il materiale necessario e depositare quello superfluo negli stipetti, rispettare le regole che sono simili a quelle previste per l'evacuazione (uscire in fila indiana con alunni aprifila e chiudifila, mantenere la destra, tenere un tono di voce bassa, non attardarsi ma procedere speditamente, ecc);
- i docenti che condividono una o più aule possono scambiarsi materiali e idee, instaurando una sinergia positiva e creando una fattiva ed efficace collaborazione.

Per realizzare tale strutturazione occorre anzitutto far fronte a questioni pratiche relative al numero delle aule disponibili e alla loro assegnazione alle diverse materie, alla creazione di un orario ad hoc e ad un regolamento che preveda indicazioni chiare per le nuove situazioni che si verranno inevitabilmente a creare.

Questione ancora più importante è comprendere lo scopo che si intende perseguire con un cambiamento così radicale: esso dovrebbe essere quello di attuare una didattica nuova, che metta l'alunno al centro del processo educativo, stimolando la sua partecipazione attiva e costruttiva.

È per questo che l'aula materia dovrebbe diventare anche aula laboratorio e aula aumentata, anche se non sempre ciò accade. Far diventare uno spazio aula laboratorio significa anzitutto strutturarne affinché i ragazzi, fin dal primo ingresso, si trovino in un luogo bello, attrezzato, funzionale a ciò che dovranno studiare e scoprire. Carte geografiche e tematiche, un globo e un armadio ricco di libri saranno gli elementi indispensabili per un'aula di lettere, ad esempio.

Poiché dovrà essere fruita sia dai docenti che dagli alunni, è un'idea interessante quella di coinvolgere, nell'allestimento e nella decorazione dell'aula, i ragazzi e, perché no? Anche i loro genitori che, partecipi nella costruzione dell'ambiente in cui i figli passeranno gran parte del loro tempo quotidiano, potranno dare contributi importanti.

Ricordiamoci che, visto che il motore primario dell'apprendimento è la motivazione, non vanno trascurati elementi estetici, come immagini evocative e frasi motivazionali, che ricordino ai ragazzi di studiare per sé stessi, per la propria crescita e realizzazione personale e non per il voto in pagella! Una delle frasi con cui ho personalmente arricchito la mia aula materia recita "don't dream your life, live your dreams". Insieme ai ragazzi ho anche più volte discusso sul significato e la possibile interpretazione del messaggio lanciato: sono emerse considerazioni molto profonde e interessanti. Oltre a ciò, occorre ricordare che l'aula laboratorio è pensata affinché si riducano i tempi della lezione frontale e si dedichi il tempo scuola al "fare".

"Fare" inteso come applicarsi e non rimanere passivi di fronte all'insegnante che spiega. Il tempo della spiegazione deve essere ridotto, possibilmente già anticipato a casa (secondo la metodologia ad esempio della classe capovolta), e deve trattarsi principalmente di una spiegazione della consegna che gli alunni, a coppie o a gruppi, dovranno svolgere per costruire il sapere.

“Fare” inteso come “ricercare”, “selezionare”, “produrre”, “manipolare”, “costruire”, “risolvere”, “decodificare”, “tradurre”, insomma una serie di attività che non implicino una pura ripetizione di quanto pedissequamente ascoltato o letto. Anche attraverso le tecnologie. Fondamentale quindi la conversione in aula aumentata, dotata di una stabile connessione wifi, Lim o videoproiettore, software specifici ma anche tablet a disposizione degli studenti. Per quanto riguarda quest’ultimo aspetto, la mancata disponibilità economica della scuola può essere sopperita con il metodo BYOD (bring your own device) ovvero permettendo, o meglio richiedendo, ai ragazzi di portare in classe un device per poter lavorare con il digitale.

Un ulteriore elemento da tenere presente è la predisposizione dei banchi e della cattedra. Quest’ultima può essere tranquillamente sostituita da una postazione più piccola e meno ingombrante, visto che compito principale del docente dovrebbe essere quello di guida e motivatore, figura pertanto che impiega la maggior parte del proprio tempo girando tra i banchi, controllando l’attività, dando suggerimenti e incentivi, procedendo ad una valutazione di tipo formativo. Per quanto riguarda i banchi invece si dovrà passare ad una sistemazione più consona al lavoro collaborativo: ideale la disposizione “a isole” (composta da quattro banchi) o quantomeno a coppie, che possono facilmente “agganciarsi” ad altre coppie per lavorare in gruppo. Esiste oggi la possibilità, per le scuole, di acquistare arredi 3.0: flessibili, maneggevoli, leggeri e colorati, insomma adeguati alle esigenze di una classe “liquida” in cui si passa dall’ascolto della spiegazione del docente all’attività di ricerca, sperimentazione, produzione in modalità collaborativa, per arrivare infine alla fase di esposizione e socializzazione del lavoro svolto.

Anche tra le idee innovative proposte dalle *Avanguardie Educative* dell’Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa del Miur) sono presenti le aule laboratorio e le aule 3.0: un punto di riferimento importante per le scuole che decidono di intraprendere tale strada.

Le potenzialità insite in questo genere di cambiamento sono indubbiamente enormi: in particolare, la didattica laboratoriale, unita ad un uso consapevole e mirato delle tecnologie, può servire a formare cittadini competenti e pronti alle innumerevoli sfide del mondo, sempre più complesso ed in continua evoluzione. Se, al contrario, si prosegue con una didattica esclusivamente trasmissiva, non solo si spreca una grande occasione ma si precludono ai ragazzi numerose possibilità per il futuro: i più fortunati di loro queste possibilità le avranno comunque...acquisendole però in un luogo diverso dalla scuola, che dovrebbe essere invece il luogo per eccellenza deputato alla formazione e allo sviluppo della persona in tutte le sue dimensioni.

Apprendere attivamente in un’aula laboratorio

Oltre a quelle che rientrano nella gamification, le attività da proporre in classe per un apprendimento attivo sono numerose. A titolo esemplificativo ne elenchiamo alcune.

DEBATE

Il debate è un’attività che prevede il confronto, con regole e tempi prestabiliti, tra due gruppi di studenti: un gruppo deve sostenere la validità di un’affermazione assegnata dal docente, l’altro gruppo deve invece dimostrare l’esatto opposto.

Si forma pertanto il gruppo “pro” ed il gruppo “contro”: ognuno deve dimostrare quanto affermato basando il proprio ragionamento su dati e prove attinte da fonti attendibili. Non necessariamente i membri del gruppo devono condividere la posizione che sono chiamati a sostenere: anzi, la sfida diventa ancora più avvincente laddove si debba argomentare su un’idea diversa dalla propria, poiché questo esercizio stimola l’empatia e la capacità di guardare criticamente anche il proprio punto di

vista. I ragazzi, per il debate, devono imparare a rimanere focalizzati sul tema e a raccogliere e organizzare i dati a favore della propria tesi, utilizzando anche esempi concreti per confermare quanto sostenuto.

Ogni gruppo deve avere la capacità di elaborare e sostenere la propria posizione ma anche di trovare convincenti argomenti per smontare l'antitesi; allo stesso modo deve anche imparare a ribattere alle obiezioni che il gruppo "avversario" muoverà nel corso del dibattito.

Importante in questo tipo di attività è il rispetto del turno di parola e delle opinioni altrui, la consapevolezza che si devono criticare le idee ma non le persone, l'uso corretto del tono di voce. La giuria (che può essere composta dai docenti o da altri alunni) infine decreta il "vincitore" ovvero chi ha meglio utilizzato le tecniche proprie del debate.

Per tale attività, nell'aula materia può essere creato un "palco" ovvero predisposto uno spazio in cui i ragazzi espongono e dibattono, ma anche una "platea", realizzata anche semplicemente spostando i banchi e facendo sedere il "pubblico" a terra con dei cuscini.

Il debate, che può essere svolto anche in lingua, punta a sviluppare numerose competenze tra cui la capacità di documentarsi anche tramite web, dunque la competenza digitale, il saper selezionare ed utilizzare in modo mirato i dati reperiti, la comunicazione nella lingua madre o in lingua straniera, la comunicazione non verbale, l'imparare ad imparare e le competenze sociali e civiche.

JIGSAW

Tecnica di apprendimento collaborativo elaborata da Elliot Aronson e dai suoi collaboratori dell'Università del Texas negli anni '70, il Jigsaw è costituito da alcuni passaggi fondamentali:

- il docente decide in quante (generalmente 4 o 5) e quali parti suddividere un argomento di studio;
- successivamente, vengono formati dei "gruppi base" (di quattro o cinque allievi, corrispondenti al numero delle parti in cui è stato suddiviso l'argomento);
- ad ogni membro del "gruppo base" viene assegnato un numero (da 1 a 5) o una lettera (da A a E)
- i membri del "gruppo base" si separano per andare ad unirsi ai compagni che hanno lo stesso numero o lettera: si formeranno così "gruppi di esperti";
- ogni "gruppo di esperti" dovrà approfondire uno degli argomenti indicati dal docente, attingendo informazioni dal libro di testo o da altre fonti predisposte ad hoc oppure attraverso ricerche effettuate al momento;
- terminato lo studio in gruppo, ogni alunno dovrà lasciare il suo "gruppo di esperti" per tornare al "gruppo base";
- all'interno del "gruppo base" ognuno, ormai diventato "esperto" di una parte, dovrà rendere edotti gli altri.

Tale metodo fa leva sulla responsabilità individuale: ogni alunno deve impegnarsi non solo per comprendere l'argomento per sé stesso ma anche per fornire la spiegazione ai compagni, che altrimenti non impareranno quella determinata parte. Inoltre sappiamo che si impara veramente qualcosa quando la si deve spiegare a qualcun altro: ed è ben diverso esporre un contenuto all'insegnante (ben sapendo che egli lo conosce alla perfezione!) dal dover invece sforzarsi per spiegarla al proprio compagno di classe che, al contrario, non la conosce affatto.

INQUIRY BASED LEARNING

Se il laboratorio è il luogo privilegiato della ricerca, in un'aula laboratorio non può mancare l'*Inquiry based learning*, una metodologia didattica che punta all'apprendimento attraverso lo svolgimento di un'inchiesta, di una ricerca attiva.

Gli alunni diventano protagonisti di una sfida che consiste in alcuni passi fondamentali:

- comprendere il problema da investigare: posti di fronte ad una domanda, gli studenti, suddivisi in gruppi, iniziano a formulare idee e ipotesi;
- ricercare dati e informazioni, con particolare attenzione alle fonti, affinché siano attendibili e aggiornate (queste ultime possono essere indicate dal docente, soprattutto nei gradi di scuola più bassi o le prime volte che il metodo viene proposto);

- confrontare ed esaminare criticamente quanto trovato, evidenziando ciò che supporta e ciò che invece è in contrasto con quanto ipotizzato inizialmente;
- giungere ad una conclusione, motivando la scelta, supportata dall'analisi eseguita;
- confrontare le conclusioni emerse nei vari gruppi e discuterne, con la supervisione dell'insegnante.

Interessante, in un'indagine di questo genere, è il confronto tra fonti diametralmente opposte: per lo studio della storia, ad esempio, come uno stesso avvenimento veniva propagandato dalla stampa sovietica e dalla stampa statunitense nel periodo della "guerra fredda", oppure il racconto della grande emigrazione italiana in America, visto con gli occhi degli emigranti e con quello degli abitanti. Le fonti inoltre possono essere di diverso genere: scritte, iconografiche, video, audio e persino fonti materiali.

L'Inquiry based learning è un tipo di attività che coinvolge tutti i livelli della tassonomia di Bloom, dall'acquisizione delle informazioni alla valutazione delle stesse, in un processo di investigazione e costruzione autonoma del proprio bagaglio culturale.

THINK, PAIR, SHARE

Secondo la tecnica del *think, pair, share*, il docente pone una questione alla classe, di seguito ognuno pensa singolarmente ad una risposta (*think*), quindi la confronta con un compagno (*pair*) infine la espone alla classe oppure in un piccolo gruppo (*share*).

I ragazzi devono annotare le risposte dei singoli e la sintesi o l'eventuale compromesso a cui si giunge dopo il confronto a coppie.

Si tratta di un tipo di attività che incentiva l'interazione e il dibattito, la formulazione di ipotesi, il confronto di idee e procedure, lo scambio di stimoli, la capacità di trovare una sintesi condivisa da entrambe le parti.