
La formazione dei docenti neoassunti

Plenaria Marzo 2017 – workshop 1

Play Decide per una lezione efficace

Istruzioni per l'uso

Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna

1. INTRODUZIONE

Il primo incontro in plenaria P1 (Marzo 2017)

Nel primo incontro in plenaria, come previsto dall'art.7 del DM 850/15, abbiamo focalizzato la riflessione dei docenti neoassunti sul profilo professionale docente.

L'attività proposta è consistita in un momento introduttivo di tipo frontale al quale è seguito un workshop per gruppi di tipo laboratoriale. L'obiettivo era stimolare la condivisione di esperienze di studio e professionali per sviluppare riflessioni comuni e contributi originali.

La comunicazione frontale C1

Nella comunicazione frontale è stato introdotto il tema del profilo professionale docente alla luce delle sfide del sistema di istruzione nel suo complesso. Il richiamo iniziale ai dati tratti dal rapporto *Education at a Glance 2016* ha contestualizzato la collocazione del professionista dell'istruzione nel quadro problematico in cui si opera quotidianamente.

La riflessione su quali debbano essere oggi le competenze del docente professionista dell'autonomia ha richiamato le norme vigenti (CCNL comparto scuola, DM 249/10 sulla formazione iniziale, Legge 107/15) dove si riportano le competenze specifiche della professionalità docente e le priorità nazionali definite dal DM che ha recepito appunto la L.107/15.

Infine sono state ricordate le tre macro aree di competenza su cui andranno formati i docenti in servizio a norma della L.107/15: area organizzativa, didattica e relazionale.

In ultimo è stata accennata l'indagine avviata in seno alle scuole e organizzata dall'USR Sardegna per rilevare – partendo dal proprio bilancio di competenze – i bisogni formativi dei docenti aggregandoli per ogni singola istituzione scolastica.

Il workshop a gruppi (WS1) – Lezione efficace (Play decide)

L'attività di gruppo (WS1) è durata 2 ore e 30 minuti. L'organizzazione del lavoro di gruppo è stata strutturata con materiale predisposto dallo staff USR.

Il workshop era la "**Lezione efficace**".

L'ipotesi di partenza era fornire strumenti operativi e utilizzabili per migliorare la qualità della attività didattica in classe. Ci si è riferiti al testo di Antonio Calvani¹ per

¹ Antonio Calvani, 2014, *Come fare una lezione efficace*, Carocci Faber, Roma. (vedasi anche <http://www.carocci.it> per materiali consultabili online)

prendere spunto e per avviare la riflessione dei docenti neo assunti sul tema. Secondo l'autore, una lezione può essere più efficace se si utilizzano alcuni accorgimenti specifici da seguire nelle fasi di:

1. Preparazione
2. Avvio
3. Svolgimento
4. Conclusione della lezione

In questo WS il focus è stato sui primi due momenti, con specifica attenzione alla costruzione della **motivazione ad apprendere** negli studenti e all'**innesco** dell'attività didattica.

Per questa fase i docenti del gruppo (il gruppo è suddiviso in quattro gruppi da 6 partecipanti ciascuno, costituiti di default) hanno partecipato a un *role play* chiamato **Play Decide**. Il **Play Decide**, gioco di ruolo frutto di un progetto finanziato dalla Commissione Europea (SIS-CT-2009-230474), con licenza *Creative Commons*, ha lo scopo di favorire la presa di una decisione condivisa. Il gioco, pur non essendo stato ideato con finalità strettamente didattiche, offre facilmente spunti per l'insegnante che volesse proporlo ai propri alunni.

Le finalità del WS1 possono essere sintetizzate nella forma seguente di **esiti attesi**:

1. Coinvolgimento dei docenti neo assunti nell'attività del WS1;
2. Partecipazione attiva nel **Play Decide** di ciascun docente;
3. Efficacia del **transfert docente – studente** (i docenti partecipano come se fossero studenti e colgono durante la fase l'efficacia dello strumento proposto);
4. Consolidamento della riflessione meta cognitiva attraverso la compilazione della scheda di autobiografia cognitiva;
5. Presa di consapevolezza di quali possano essere i "semi" di competenza che il **Play Decide** attiva (cittadinanza, sociali, disciplinari, ecc.);
6. Informazione su database, repository, altro materiale online.

L'organizzazione del workshop

1	I docenti prendono posto nelle isole già predisposte a gruppi di 6	5'	
2	Accenno alle fasi della "Lezione Efficace" di Calvani	10'	
3	<i>Topic</i> : per avere un apprendimento significativo dobbiamo suscitare la motivazione ad apprendere. Come si può fare? I docenti hanno certamente chiaro il problema. Ci sono tanti modi per farlo. Oggi sperimentiamo il Play Decide	5'	
4	Svolgimento del Play Decide	80'	
5	Al termine del Play Decide si compila la scheda di autobiografia cognitiva	10'	
6	Discussione sull'efficacia del Play Decide. Analisi e rilievo di quali "semi" di competenza vengono attivati durante le varie fasi del Play.	30'	

APPROFONDIMENTO: LA LEZIONE EFFICACE (ANTONIO CALVANI²)

Strategie per una didattica efficace

In quale modo rendere più efficace la didattica se lo chiedono con rinnovato interesse i pedagogisti di tutto il mondo e, naturalmente, tutti gli insegnanti. Secondo un recente orientamento il miglioramento delle pratiche didattiche richiede che esse siano trattate con il medesimo rigore metodologico delle discipline scientifiche.

In particolare, in Italia, se lo chiede Antonio Calvani che da anni segue le ricerche più promettenti per la formazione degli insegnanti, tra le quali ha individuato l'approccio "Evidence-Based", avviato da John Hattie dagli inizi degli anni '90 nel mondo anglosassone.

Il volume di Antonio Calvani "Come fare una lezione efficace", Carocci Faber, Roma, 2014, è rivolto a insegnanti di ogni ordine e grado, con l'obiettivo di fornire una guida sintetica sugli accorgimenti principali da avere sempre presenti per migliorare la qualità della "lezione" in classe, cioè su quei fattori che, alla luce delle evidenze scientifiche, fanno soprattutto la differenza tra un insegnante "esperto" e un insegnante che, semplicemente, ha "fatto esperienze didattiche".

Didattica efficace: come si fa?

La didattica non può ignorare la variabilità presente nelle nostre classi e ci si deve chiedere: *cosa funziona meglio in una determinata circostanza?* Quali sono i tratti che rendono le azioni dell'insegnante realmente efficaci? Quali sono le forme didattiche migliori affinché tutti gli alunni conseguano i risultati attesi?

Le strategie didattiche non sono procedure asettiche di per sé efficaci ed è importante soffermarsi sulle COMPONENTI FONDAMENTALI DI UNA LEZIONE EFFICACE. Secondo l'autore esse sono:

- 1) Preparazione
- 2) Avvio
- 3) Svolgimento
- 4) Conclusione

1) Preparazione

L'insegnante deve avere chiaro l'obiettivo da perseguire, saper predisporre la proposta didattica con modalità che vadano oltre la comunicazione orale, riesca a immaginare i possibili punti critici.

2) Avvio

L'insegnante predispone l'ambiente e focalizza l'attenzione su di sé, attiva le preconcoscenze degli alunni (le nuove conoscenze devono potere essere riconosciute e

² Estratto dal testo di Antonio Calvani citato a pag.2

collocate in schemi concettuali esistenti), condivide con gli alunni gli obiettivi da raggiungere.

3) Svolgimento

L'insegnante contemporaneamente gestisce aspetti comunicativi (chiarezza del messaggio), cognitivi (garantire l'attivazione di processi cognitivi di buona qualità negli alunni), gestionali (controllo della classe) e partecipativi (garantire la partecipazione di tutti).

Più nel dettaglio

Aspetti comunicativi: occorre che l'insegnante sappia

- presentare le informazioni usando più codici comunicativi (foto, mappe, tabelle, video, ecc.)
- evitare il sovraccarico cognitivo: dare la massima evidenza alle conoscenze di maggiore rilievo, poiché l'apprendimento è efficace se si elimina il carico cognitivo irrilevante e si aumenta quello rilevante.

Aspetti cognitivi: occorre che l'insegnante sappia

- adattare un contenuto in gradi di difficoltà diversa
- immaginare i cambiamenti che subentrano nella mente degli alunni in termini di processi cognitivi;
- proporre apprendimenti con un carattere sfidante e interessante appropriati al contesto.

Aspetti gestionali: occorre che l'insegnante sappia

- comunicare e mantenere regole chiare e condivise
- far percepire il mantenimento del controllo di ciò che accade in classe

Aspetti partecipativi: occorre che l'insegnante sappia

- gestire il feedback (valutazione di tipo formativo)
- favorire la partecipazione collettiva
- sviluppare un'efficace interazione tra pari

4) Conclusione

L'insegnante, in fase conclusiva:

- mette a fuoco gli aspetti fondamentali e controlla che si siano modificate le preconoscenze
- fornisce indicazioni per consolidare gli apprendimenti e per potere, anche a distanza di tempo, intervenire su quanto appreso
- favorisce autoregolazione, autonomia e strategia di studio personali.

APPROFONDIMENTO – IL PLAY DECIDE

Per chiarire meglio cosa sia il PlayDecide si riporta un estratto dalla tesi di master **Discutere di scienza a scuola. Un caso di studio**, di Valentina Rossi, SISSA Trieste, 2013)

Il Play Decide è un gioco di ruolo finalizzato alla presa di decisioni condivise.

Decide (Deliberative Citizens' Debates) è stato uno dei progetti sviluppati nell'ambito del programma quadro FP6 per sperimentare consultazioni partecipative e deliberative all'interno di musei scientifici e science centre. Il progetto, partito nel 2004, prende ispirazione da Democs (Deliberative meeting of citizens), un gioco di carte partecipativo ideato dalla new economy foundation. Promotore principale di Decide è Ecsite, la rete europea di musei scientifici e science centre, insieme ad altre istituzioni e associazioni non governative.

Decide si presenta come un gioco di carte in cui vengono forniti ai partecipanti informazioni, storie, dati di fatto relativi a temi scientifici controversi come le nanotecnologie, la diffusione dei test genetici, la ricerca sulle cellule staminali. In base alle carte i giocatori deliberano delle azioni politiche relative alla regolamentazione dei temi discussi.

Attualmente è attiva la piattaforma online PlayDecide da cui è possibile scaricare liberamente in varie lingue i kit disponibili, registrare i risultati della propria esperienza di utilizzo del gioco e ampliare l'offerta presente sul sito sviluppando temi nuovi.

Si gioca a piccoli gruppi ma l'attività può essere svolta in innumerevoli occasioni e contesti.

Filosofia dei giochi di discussione

Il progetto europeo FUND (Facilitators' Units Network for Debates), il cui obiettivo è stato quello di favorire il dibattito pubblico sulle tematiche scientifiche, si è sviluppato tra il 2009 e il 2011 tenendo conto dei risultati di Decide.

Lo scopo di un discussion game è quello di aiutare i partecipanti a formarsi un'opinione a proposito di un particolare tema.

- 1. In un discussion game non c'è chi ha torto e chi ha ragione, ma solo differenti punti di vista.*
- 2. Attraverso il gioco di discussione è possibile esplorare le motivazioni che stanno alla base del proprio punto di vista e scoprire opinioni diverse attraverso cui testare le proprie convinzioni.*
- 3. Il materiale necessario allo svolgimento del gioco deve presentare tutte le opinioni in modo equilibrato e imparziale.*
- 4. Il gioco di discussione non deve essere utilizzato per fare propaganda a favore di una determinata tesi.*
- 5. Acquisire nuove conoscenze attraverso il materiale disponibile e lo scambio tra i partecipanti rappresenta un valore aggiunto del gioco, pur non essendo il suo scopo principale.*
- 6. Nel caso sia presente un facilitatore, questi non deve avere la funzione di esperto o di arbitro del dibattito, ma si deve limitare a condurre la discussione in modo da garantirne una buona riuscita.*

Il discussion game rappresenta quindi uno strumento con cui si vuole aiutare le persone a discutere su tematiche controverse in modo da approfondire ciò che sta dietro un particolare punto di vista, che sia il proprio o quello degli altri. Ascoltare opinioni differenti arricchisce le prospettive su una determinata questione e aiuta a farsene un'idea più completa. Discutendo sulle diverse implicazioni che possono avere le recenti scoperte scientifiche e scoprendo a riguardo cose nuove, i cittadini sviluppano strumenti per prendere posizione con consapevolezza. In questo senso il discussion game rappresenta un esercizio di democrazia attraverso cui potenziare le risorse della collettività.

Il discussion game come strumento didattico a scuola

In ambito scolastico i discussion game possono costituire un mezzo attraverso cui bambini e adolescenti hanno modo di discutere e di esprimere la propria opinione su scelte che li riguardano, confrontandosi coi loro coetanei in quelli che Paola Rodari definisce «laboratori di discussione democratica». L'approccio usato con i discussion game è quello della didattica informale. Apprendere non significa soltanto imparare concetti e dati, ma è un'esperienza complessa che comprende lo sviluppo di nuove competenze, l'esplorazione e la sperimentazione, l'interazione con gli altri, coinvolgendo emozioni, interessi, idee già assimilate. La logica che sta alla base della didattica informale è ben esemplificata dall'approccio hands on, attraverso cui si invita a toccare con mano e a sperimentare in prima persona ciò che sta dietro a un fenomeno scientifico. Lo scopo è quello di stimolare la curiosità e il desiderio di sapere prima di fornire contenuti e informazioni: in questo modo viene ribaltato il metodo di insegnamento tradizionale che vede in dati e nozioni il punto di partenza dell'apprendimento.

I discussion game non si prefiggono lo scopo di fornire nozioni e dare insegnamenti. Ciononostante la discussione dei vari temi porta i partecipanti a chiedere informazioni, a mettere a disposizione degli altri ciò che si sa, a rivangare ricordi scolastici o conversazioni fatte a casa. Oltre a fornire effettivamente dei saperi nuovi agli studenti, il discussion game ha per sua natura un formato completamente diverso da quello di una lezione scolastica. La struttura è appunto quella di una discussione che viene portata avanti attraverso le regole di un gioco.

La tesi si conclude con una sintesi finale, che può servire per richiamare la potenziale ricaduta del Play decide sul piano didattico.

In conclusione riteniamo che il nostro studio abbia mostrato come l'uso dei discussion game nel contesto scolastico possa avere diversi aspetti favorevoli dal punto di vista didattico. Riassumiamo di seguito gli elementi più interessanti emersi in questa ricerca indicando le competenze che i giochi di discussione possono contribuire a sviluppare e gli effetti che possono suscitare:

- *stimolare l'interesse e la curiosità dei ragazzi verso la scienza;*
- *fornire una nuova immagine della scienza, più vicina a ciò che effettivamente viene fatto nei laboratori, mettendo in luce il legame tra scienza e realtà;*
- *stimolare la riflessione dei ragazzi sulle implicazioni etiche delle scoperte scientifiche;*
- *fornire ai ragazzi la consapevolezza che ciascuno ha il diritto e la responsabilità di esprimersi su scelte riguardanti la collettività, scelte di carattere scientifico ma non solo;*
- *abituarli a ragionare su questioni di carattere complesso e a costruirsi un'opinione a proposito;*
- *imparare ad argomentare la propria opinione relazionandola con quella altrui e analizzandone punti deboli e punti di forza;*
- *far emergere i diversi aspetti di una questione in modo da comprendere meglio su cosa si basano sia le proprie opinioni sia quelle degli altri;*

- *incentivare il dialogo e il confronto tra i diversi punti di vista, nonché lo scambio delle conoscenze personali;*
- *imparare a trovare un'intesa comune anche in mancanza di accordo completo.*

*Nel loro lavoro quotidiano i docenti hanno bisogno di **strumenti concreti per stimolare l'apprendimento nei ragazzi**, strumenti che devono essere rinnovati e adattati progressivamente allo sviluppo della società in cui viviamo. Riteniamo che il **discussion game** possa essere particolarmente adatto a svolgere una funzione di questo tipo, e un suo concreto utilizzo a scuola potrebbe aprire scenari veramente interessanti.*

Nel proporre ai docenti neo assunti questo workshop è stato chiesto loro di riflettere sull'efficacia didattica di questo strumento, sul valore didattico ed educativo di una procedura come questa. Si può infatti analizzare ciascuna delle tre fasi (informazione, discussione, decisione) per rilevare quali "semi" di competenza vengono *piantati*.

Importante il riferimento alle regole del gioco e al loro rispetto, alla capacità di lettura dei documenti, all'argomentazione, alla sintesi necessaria per l'esposizione del proprio pensiero, al metodo usato per la discussione, alla decisione condivisa come esempio di esperienza autentica in cui si attivano competenze sociali e civiche.

In caso di utilizzo in classe, in forma sperimentale, si potrà fare riferimento, tra l'altro, ai punti sopra indicati nella conclusione della tesi per validarne l'efficacia.

Si può partire da alcune questioni sulle competenze attivabili negli studenti:

- **Motivazione.** L'avvio della attività didattica con un gioco di ruolo come il PLAY DECIDE può stimolare l'interesse e la curiosità dei ragazzi verso il tema da voi proposto?
- **Rispetto delle regole.** La strutturazione del gioco può migliorare le competenze sociali e civiche? Quelle che *"includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita"*³?
- **Comprendere consegne e istruzioni** per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche.
- **Argomentazione.** Il PLAY DECIDE può aiutare i ragazzi a ragionare su questioni di carattere complesso e a costruirsi un'opinione a proposito? IN2012 p. 30 TC al termine della scuola primaria *"L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione."*
- **Capacità di sintesi.** La lettura delle carte e la presentazione della propria posizione in merito esercita lo studente alla riflessione e allo sforzo di produzione di pensieri articolati poggiati su una base di conoscenza;
- **Capacità relazionali e di ascolto attivo.** Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.

*Rielaborazione di Stefano Meloni
Cagliari, 27 marzo 2017*

³ Rif. (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE))