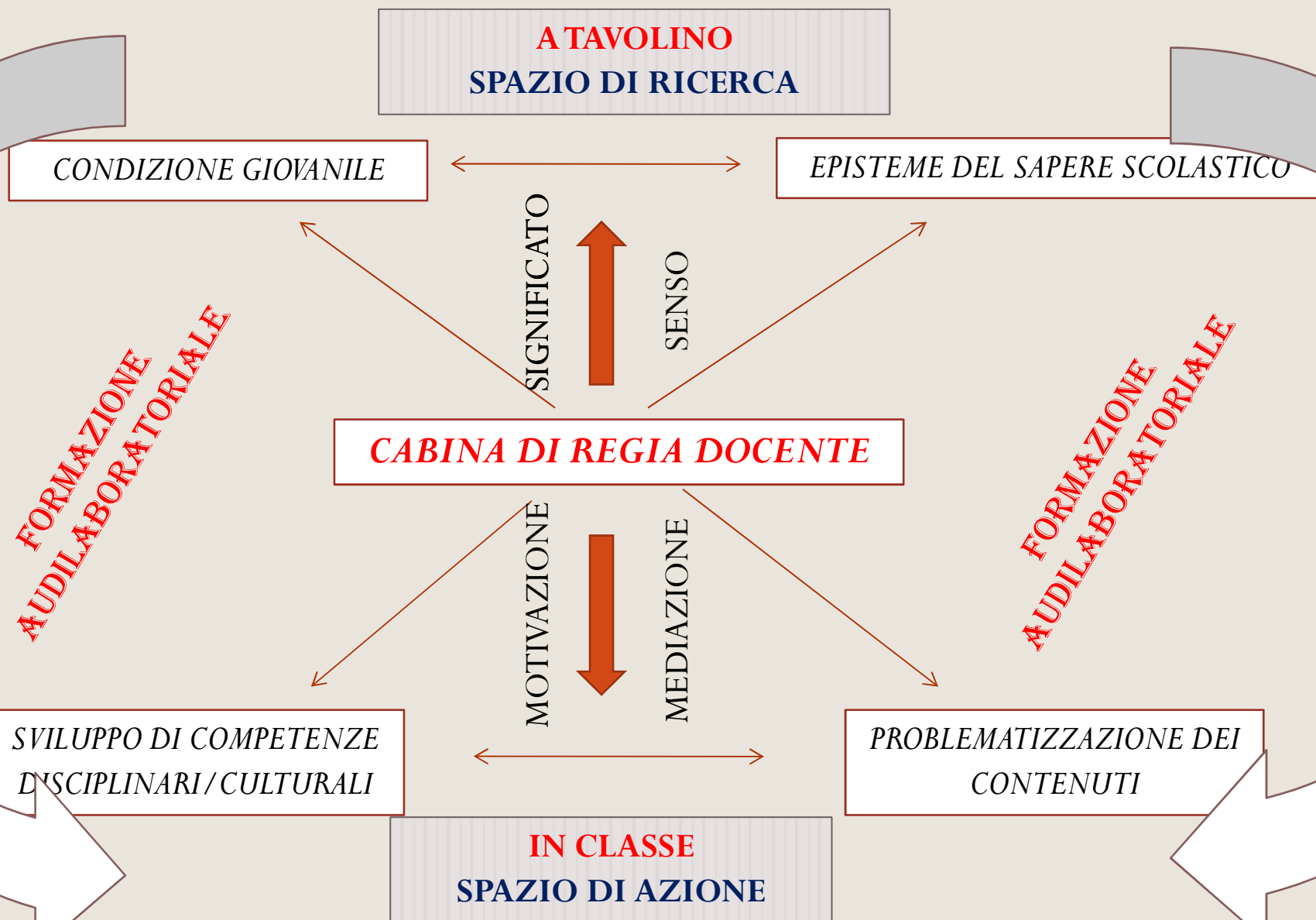


*“Non si va a scuola per divertirsi, ma per imparare. E imparare costa fatica. A guardare le nuove proposte didattiche, tutte imperniate sul digitale (presentato come ambiente di apprendimento facile, agile e divertente), parrebbe proprio che se non ci si diverte non si impara. Il nuovo mantra dell'apprendimento è la facilità dei compiti da eseguire, la leggerezza, il divertimento. Di fatica e impegno nemmeno l'ombra. È chiaro che in ogni situazione di vita non vi sia alcuna persona in sane condizioni psichiche che ami fare fatica senza senso. Cioè: senza ravvisarne un significato. Ciò che motiva, infatti, alla fatica è la **comprensione del significato di tale fatica**. Troppo spesso, invece, a scuola la “fatica” è causata dall'assenza di significato per quello che si fa: non se ne comprende il senso, tutto è percepito come **estraneo al proprio mondo interiore ed esteriore**. L'apprendimento allora diventa meccanico, lo sforzo è inutile, il risultato è irrilevante. L'alternativa a questo loop non è il divertimento, ma il significato. La costruzione di apprendimento significativo richiede **un duro lavoro personale, un consistente coinvolgimento emotivo e cognitivo (da parte degli studenti e anche dei docenti)**. Imparare è fatica, non sofferenza.”*

(G. Marconato, esperto di apprendimento)

STRUTTURA CONCETTUALE DEL PERCORSO



IL SAPERE DELLA SCUOLA

*“Lo specifico del sapere scolastico
(non così per quello della ricerca) è la*

REATTIVITA’

con le strutture cognitive degli studenti”

(Domenico Chiesa)

QUEL CHE DELLA SCUOLA LI INFASTIDISCE

“Le nuove generazioni avvertono e portano ben impressi nei loro linguaggi e nei loro modi di pensare il peso dell’incertezza e della crisi. Quello che della scuola probabilmente li infastidisce è l’ancoraggio non solo alle identità tradizionali, come se nulla fosse successo, ma soprattutto a un’organizzazione e rappresentazione della conoscenza improntata a un’idea di stabilità, di ordine interno, di rigorosa e rigida relazione, di armonica corrispondenza e di connessione causale, quando non addirittura di concatenazione meccanica, tra le sue parti, che fa a pugni con una realtà che si presenta sempre più ambigua e sfumata, dai confini incerti, che appare come una galassia di eventi e condizioni che sussistono nella comunanza del loro stare insieme, senza alcuna legge che presieda a questa coesistenza e la disciplini”

CONDIZIONE GIOVANILE

CAMPI DI RIFLESSIONE

ANTROPOLOGIA
COGNIZIONE
EMOZIONE
AFFEZIONE
VOLIZIONE
ASPETTATIVE
DESIDERI
SPERANZE
LINGUAGGI

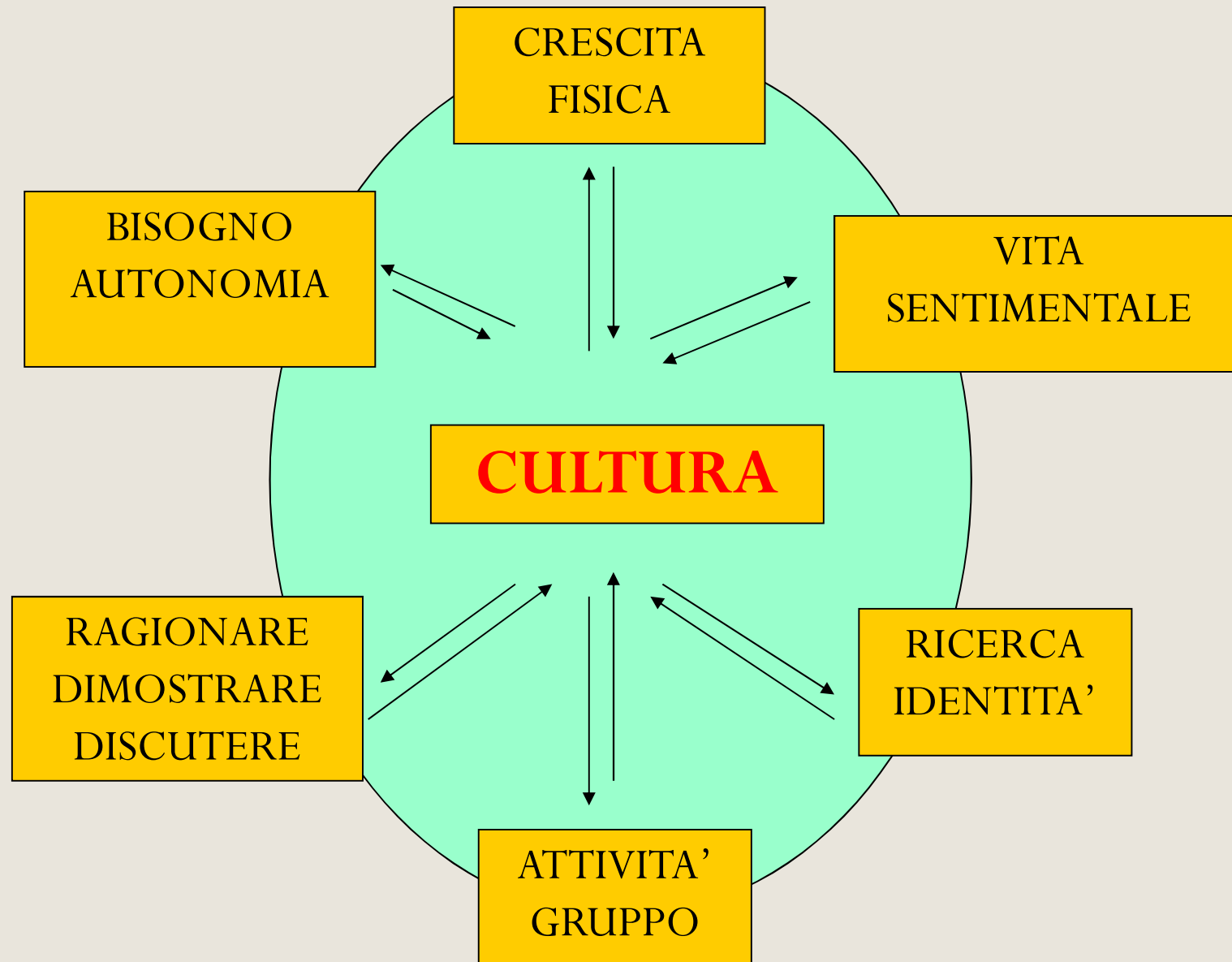


HOMO LIQUIDUS

- MULTITASKING E SURFISMO
 - IMMERSIONE
 - LIQUIDITA'
 - SIMULTANEITA'
- CONTAMINAZIONE



L'ADOLESCENZA E LA CULTURA



Il sapere scolastico orientato epistemicamente

- Problematizzato
- Agganciato al contemporaneo
- Non settorializzato, ma “culturale”
- Aperto a nuove conoscenze...

**...da cercare, trovare, discutere,
sistematizzare insieme....**

*“I saperi scolastici non sono qualcosa di autoconsistente,
richiedono di essere sempre pensati come delle potenziali risorse
per affrontare contesti di realtà, non possono permettersi di
perdere questo collegamento vitale”*

(M.Castoldi, Progettare per competenze, 2011)

L'interesse epistemico dell'adolescente

Sapere che

(Conoscere dichiarativo)

Chi?

Cosa?

Dove?

Quando?

Quanto?

Come si fa?

Sapere come e perché

(Conoscere epistemico)

In che modo e soprattutto
perché gli uomini sono venuti
in possesso di certe
conoscenze?

(e quindi anche come noi
potremmo....)



**DALL'AUDITORIUM
AL LABORATORIUM**



UN ITER POSSIBILE

1. Delimitazione del campo: l'oggetto da trattare
2. Versante paradigmatico: i concetti strutturanti
3. Versante sintagmatico: la progressione temporale

si giunge alla IPOTESI DI LAVORO

1. La partenza: l' "oggetto" stimolo (testo, immagine, ecc.)
2. Negoziazione pedagogica: problematizzazione del tema veicolato dal testo
3. Costruzione del clima motivazionale (metodi e relazioni)

si giunge alla COMUNITA' ERMENEUTICA

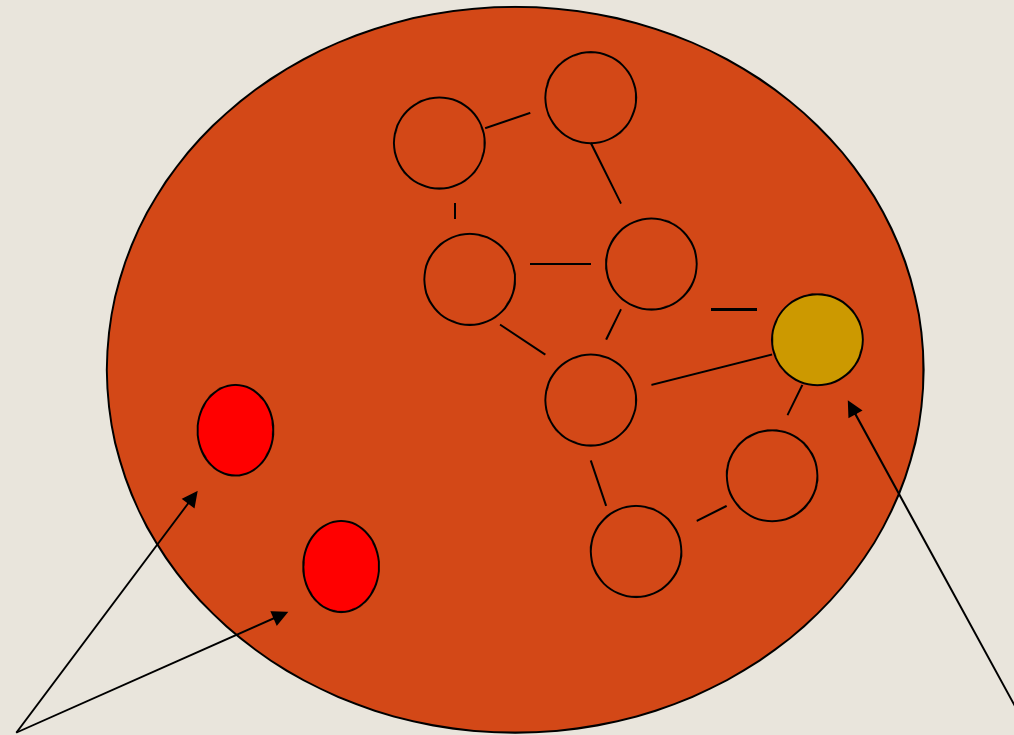
1. Costruzione condivisa dei concetti strutturanti
2. Aggregazione progressiva delle informazioni
3. Monitoraggio permanente (verifica e valutazione formative)

ESEMPI DI CONCETTI ORGANIZZATORI DELLE INFORMAZIONI

- Spazio, tempo
- Materia, energia, informazione
- Sistema, organo, apparato, funzione, relazione
- Scambi, comunicazione, flusso, bisogno, ciclo
- Equilibrio, regolazione, retroazione, interazione
- Evoluzione, adattamento, ambiente, ecosistema
- Problema, ipotesi, rappresentazione, rottura, processo, punto di vista, fatto, evento...
-

**I CONCETTI ORGANIZZATORI STRUTTURANO
RETI DI INFORMAZIONI**

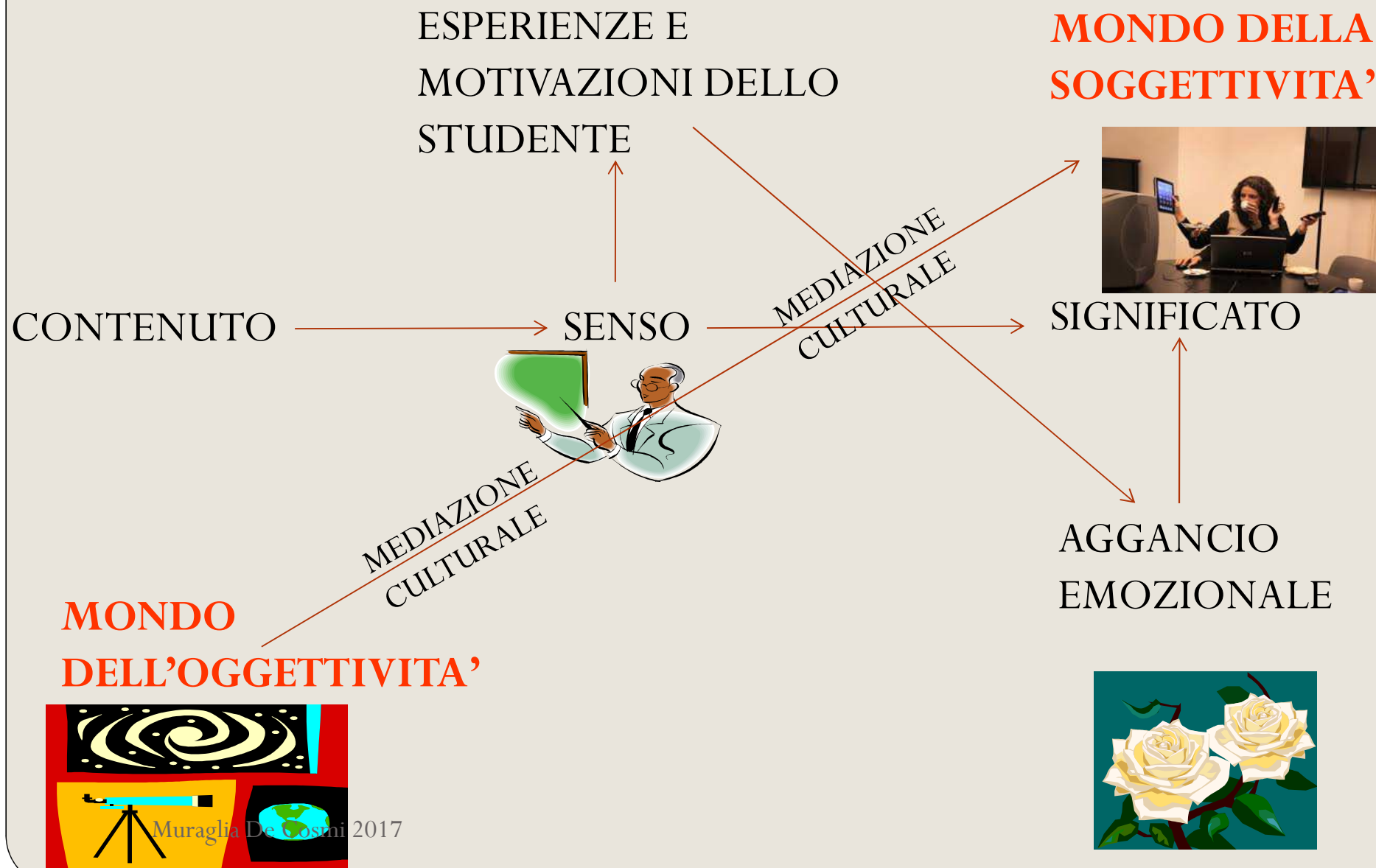
RETI DI INFORMAZIONI → CULTURA



Conoscenze
puntuali isolate
non fanno cultura

Conoscenze
puntuali in rete
fanno cultura

MEDIARE TRA IL CONTENUTO E IL SIGNIFICATO



ALCUNI TEMI CULTURALI GENERATI DAI SAPERI

Prendono luce e proiettano luce sui saperi

LA BELLEZZA

IL CORPO

LA FIDUCIA

LA GELOSIA

LA VERITA'

IL DOLORE

LA RAGIONE

LA VELOCITA'

LA GRAVITA'

LA MEMORIA

I LEGAMI

IL MOVIMENTO

IL DUBBIO

LA MORTE

IL PIACERE

L'ODIO

LA TECNICA

LA NATURA

.....

CI PROVIAMO?

TRANSIZIONE: DUE LOGICHE PROGETTUALI

(Schön, Il professionista riflessivo, 1993)

Logica della razionalità tecnica (insegnamento per soli obiettivi)	Logica della complessità (insegnamento per competenze)
Linearità: progettare-agire-valutare	Circolarità: progettare-agire- valutare
Logica del controllo	Logica della “conversazione riflessiva”
Definizione apriori del progetto	Aggiustamento progressivo del progetto
Valutazione come accertamento scarti progetto-risultati	Valutazione come monitoraggio del processo
Il processo si adegua al progetto	Il progetto si adegua al processo