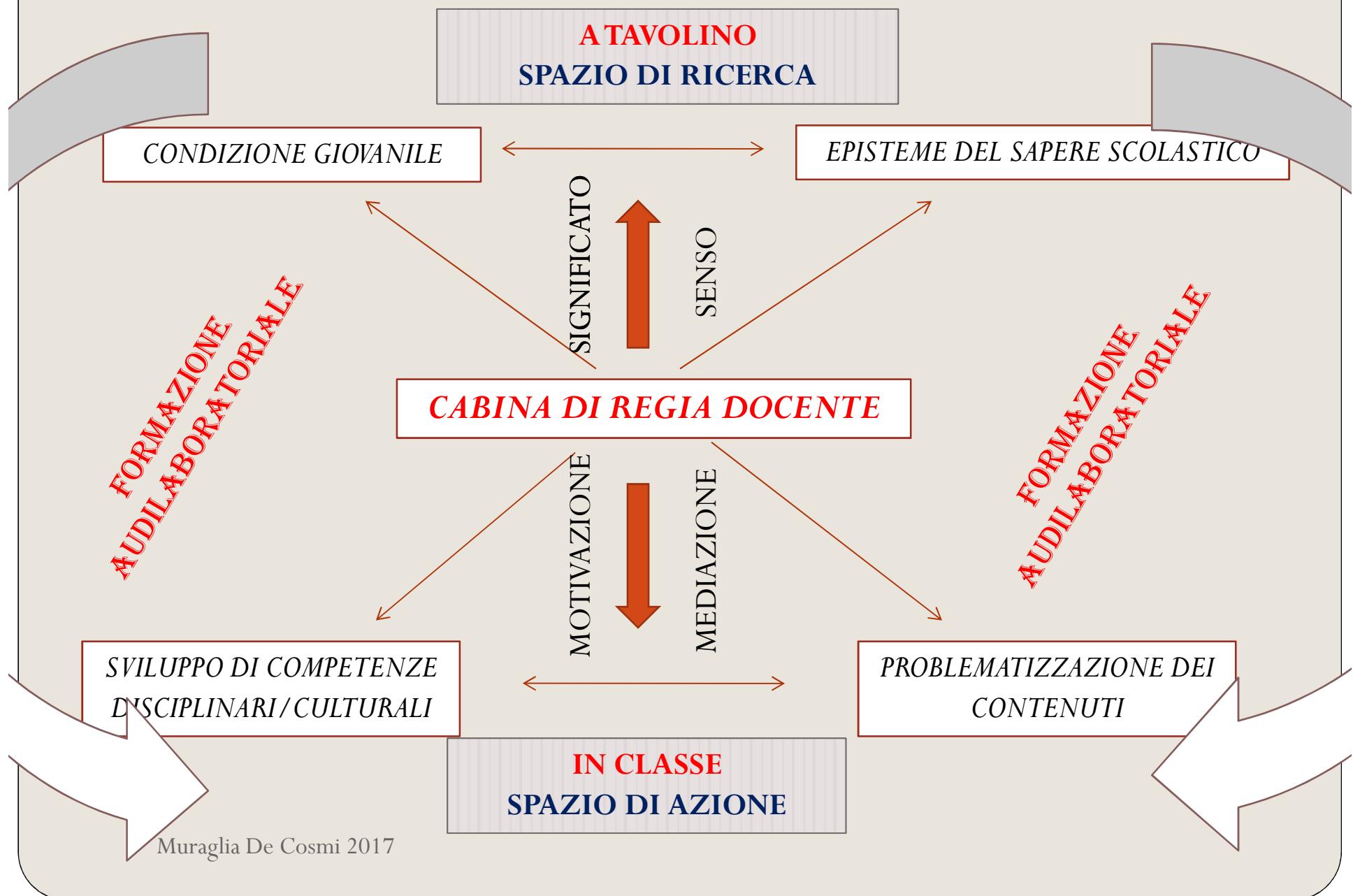


*“Non si va a scuola per divertirsi, ma per imparare. E imparare costa fatica. A guardare le nuove proposte didattiche, tutte imperniate sul digitale (presentato come ambiente di apprendimento facile, agile e divertente), parrebbe proprio che se non ci si diverte non si impara. Il nuovo mantra dell'apprendimento 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 **comprendere 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)

Muraglia De Cosmi 2017

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 INFESTIDISCE

“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



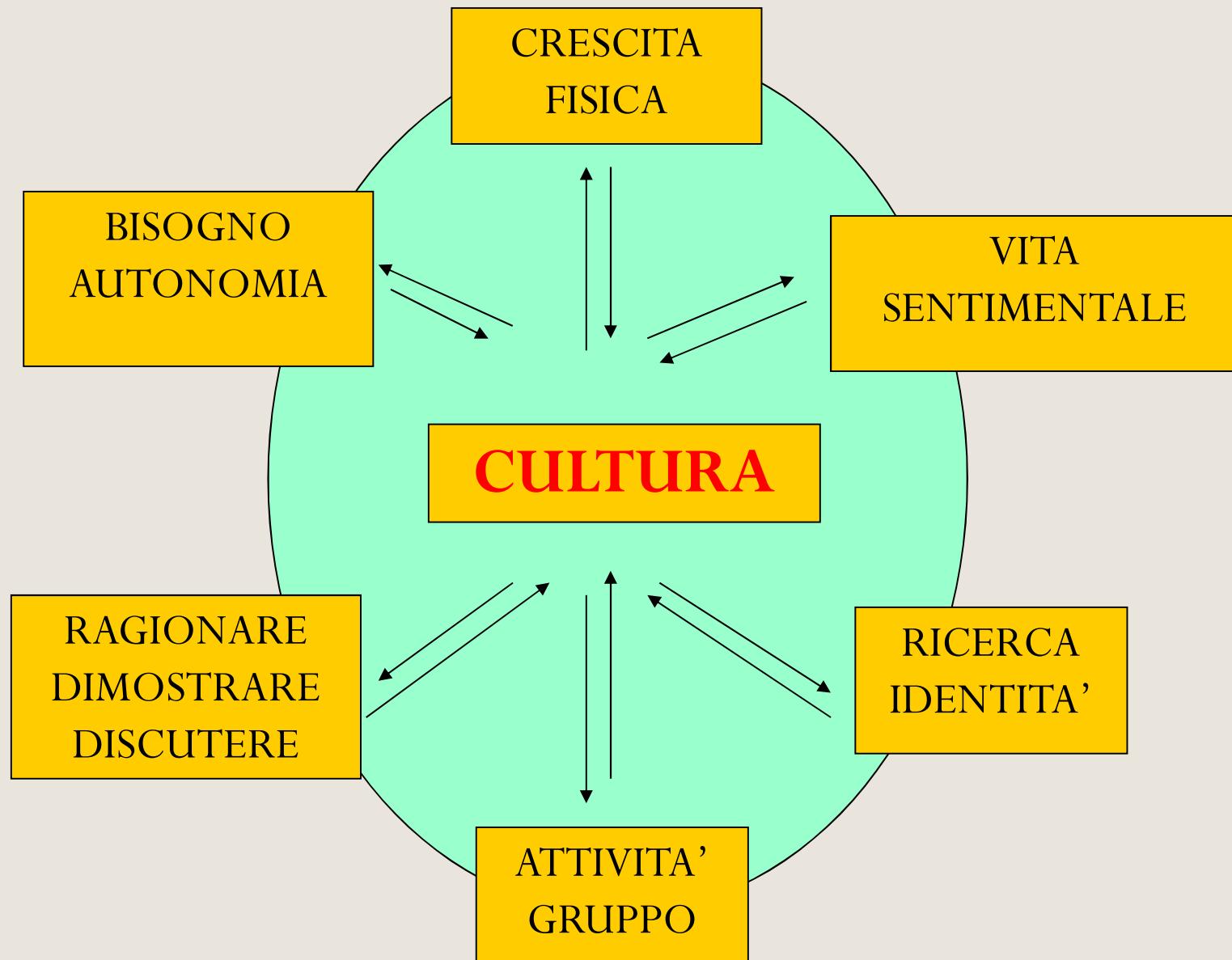
HOMO LIQUIDUS

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



Muraglia De Cosmi 2017

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



Muraglia De Cosmi 2017

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

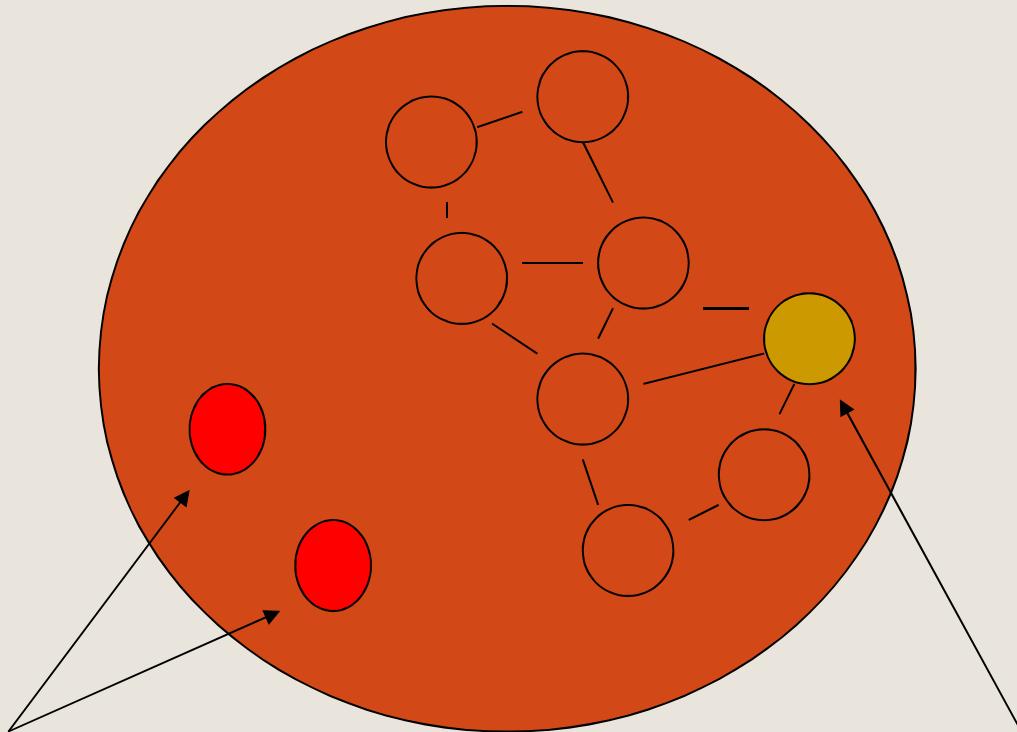
1. Costruzione condivisa dei concetti strutturanti
2. Aggregazione progressiva delle informazioni
3. Monitoraggio permanente (verifica e valutazione formative)

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**

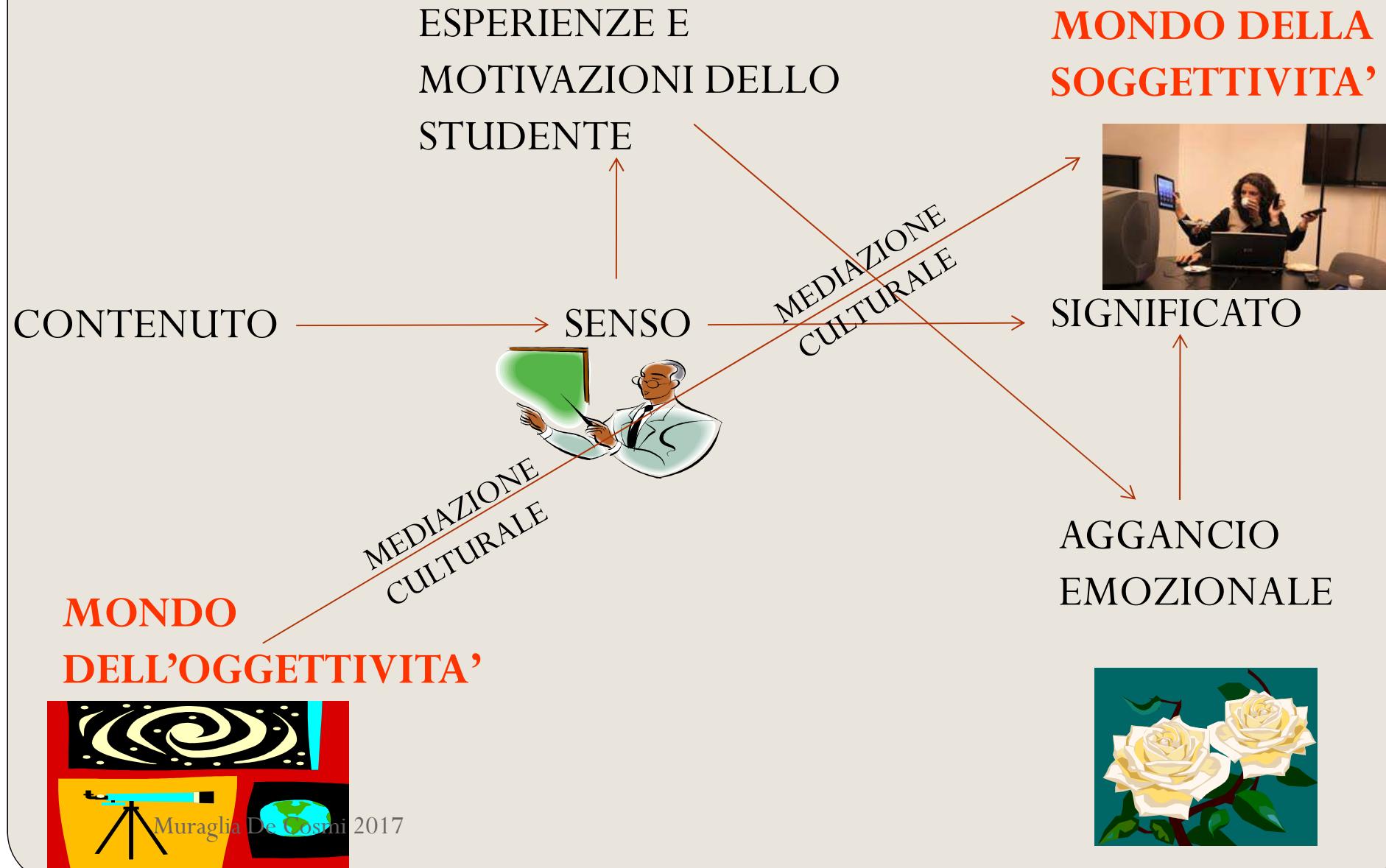
RETI DI INFORMAZIONI → CULTURA



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**

Muraglia De Cosmi 2017

**Il progetto si adegua al
processo**