

Il compito di realtà.
Modelli di didattica attiva
per l'Istituto Professionale

DARIO NICOLI

Il compito di realtà

Il compito di realtà indica un modello di formazione centrato sull'**ingaggio degli allievi** a fronte di una commessa reale di lavoro o di servizio significativo sul piano civico. Attribuire un ruolo attivo all'allievo significa **dargli fiducia e fornirgli le occasioni e gli strumenti per mettersi in gioco**, facendo fruttare i suoi talenti. In questo modo, si mobilitano tutte le facoltà di cui è capace la mente umana: la visione, la comparazione, la comprensione, la scoperta e l'immaginazione, la decisione e l'azione orientata ad uno scopo, la riflessione, la teorizzazione e l'argomentazione.

È questa una **via confidente alla formalizzazione dei saperi**, che valorizza le forze naturali della conoscenza, una formula di apprendimento potente che scaturisce da un'attesa positiva nei confronti degli allievi, il contrario del sospetto di incapacità che si nasconde dietro didattiche eccessivamente formalizzate e guidate da adulti troppo ansiosi perché attratti dal negativo.

Sul piano organizzativo

Sul piano organizzativo il compito di realtà indica un modo di strutturare le **situazioni di apprendimento** in cui il gruppo classe si articola in “**squadre di lavoro**” che, sulla base di esplicite commesse richieste da interlocutori reali, per scopi concreti e utili, oltre che dotati di valore, ruotano sui vari compiti in vista di un risultato comune.

Anche il **gruppo, o team, rappresenta una risorsa potente per l'apprendimento**, conforme alla natura sociale dell'essere umano : partendo dalla forza del legame ed il concorso di tutti (non scontato, non di rado caotico e conflittuale), consente una visione più appropriata del compito-problema, sollecita processi cognitivi non formali fondati su imitazione, intuizione, tentativi - correzioni e aiuto reciproco, permette di raggiungere risultati che vanno oltre la somma delle capacità dei suoi componenti amplificando così il sentimento della riuscita e la confidenza nei propri mezzi.

Il Service Learning

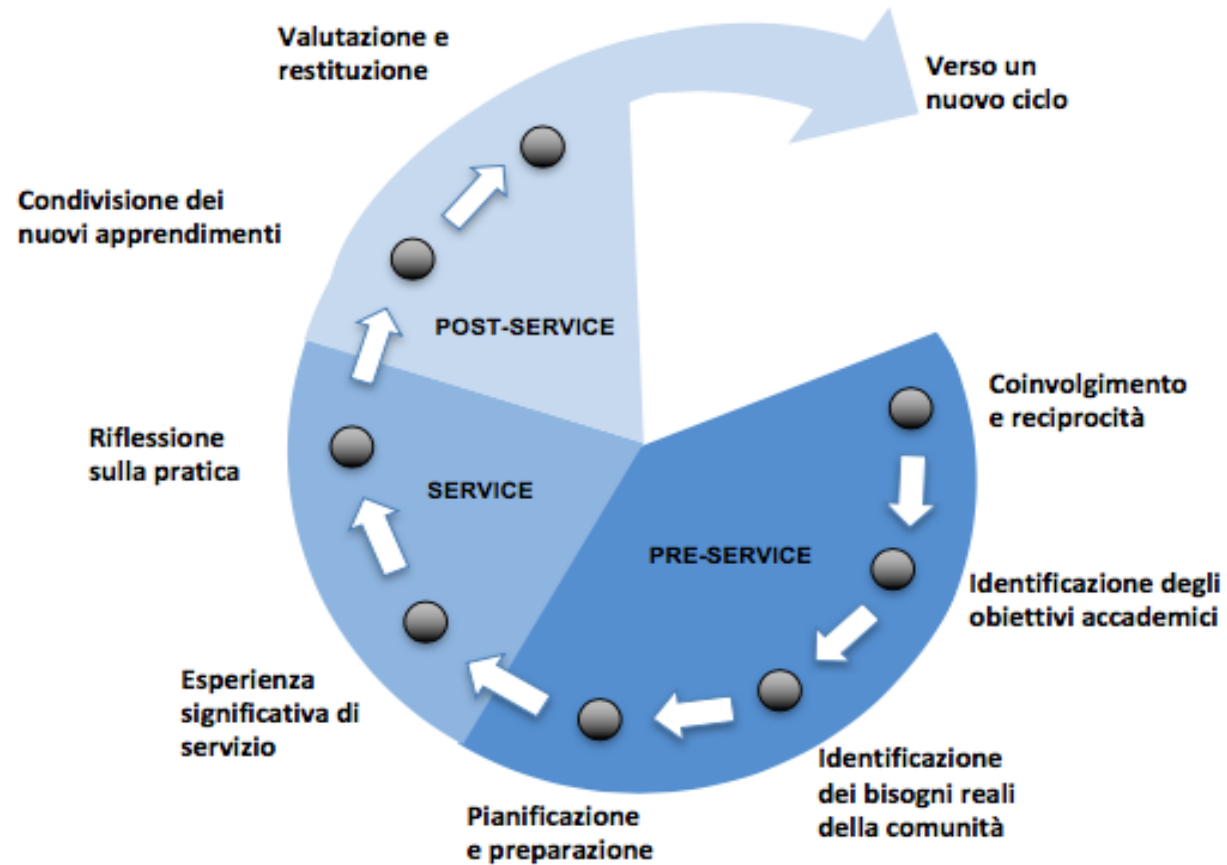
È un vero e proprio **servizio interno ed esterno**, dotato di valore reale, che si immagina, si progetta, si realizza e si gestisce nel corso del quinquennio in accordo con i **partner dell'Istituto**: imprese madrine e imprese partner, centri di ricerca e università, organismi di innovazione.

La scuola realizza tramite i propri studenti un piano di servizio all'innovazione, commisurato rigorosamente a un territorio definito e a interlocutori ben identificati, in alleanza con i soggetti significativi, prevedendo oltre a laboratori didattici sull'innovazione, tendenzialmente coinvolgenti l'intero Consiglio di classe, anche **eventi speciali** (seminari, workshop, convegni) in cui si possano presentare i capolavori realizzati dagli studenti e diversificati a seconda del settore di appartenenza.


Fasi del Service Learning

- **individuazione del problema da trattare:** il problema deve essere reale della comunità, può essere sentito o meno e deve presentare situazioni di apprendimento per gli allievi;
- **individuazione delle possibili risorse della scuola per affrontare il problema:** la comunità scolastica deve cercare di comprendere quali mezzi ha a disposizione per la risoluzione dei problemi (economiche, risorse umane, etc.);
- **studio del problema:** oltre a comprendere meglio la natura del problema che si vuole affrontare, è necessario acquisire delle competenze relative a ciò che si intende fare per risolvere il problema;
- **esecuzione:** consiste nella fase più complessa del progetto e nella quale si possono presentare degli imprevisti non considerati nelle precedenti fasi e che vanno comunque fronteggiati;
- **valutazione:** prevede la fase rivolta agli studenti e quella rivolta alla riuscita del progetto.

Il Ciclo del Service – Learning*



* Rielaborazione del 'The Service – Learning Cycle' del NYLC (2008),

 enars Progetto BEA – Andrian N.

In sintesi

Ci sono tre elementi che caratterizzano il Service Learning:

1. le attività solidali devono riferirsi ad un **bisogno presente nella comunità**, e quanto viene fatto non viene fatto per, ma con i membri della comunità nella quale si interviene. Non si fa, insomma, dell'assistenzialismo;
2. gli studenti hanno un **ruolo attivo**, da protagonisti, in tutte le fasi del progetto, dalla sua ideazione alla sua valutazione;
3. l'azione solidale non è estranea a quanto gli studenti apprendono a scuola, ma è pienamente **inserita nel curriculum** e consente un apprendimento migliore.

Esempio di SL (apprendimento attraverso il servizio)

Gli studenti in una classe di scienze che stanno studiando l'ambiente si impegnano per contribuire a **preservare l'habitat naturale degli animali che vivono in un lago situato nelle vicinanze.**

- Attraverso le lezioni in aula gli studenti imparano a conoscere l'ambiente; tramite le attività fuori dalla scuola gli studenti mettono in pratica ciò che hanno appreso: fanno manutenzione per mantenere pulita l'area attorno al lago; depongono segnali che forniscono informazioni al pubblico; studiano la composizione del suolo e dell'acqua, nonché l'impatto dello sviluppo industriale sulla fauna selvatica.
- Nel corso del progetto, gli studenti riportano le loro esperienze nel “giornalino” della scuola e partecipano a discussioni in classe sugli effetti che esso ha avuto sulla loro vita e nella comunità locale.

FabLab

È un laboratorio dotato di tecnologie innovative, oltre che di esperti qualificati, che offre a giovani e adulti occasioni di formazione reale nella forma di **workshop** (es.: i droni), di **laboratori di idee** (es.: rinnovamento urbano), di **comunità tecnologiche** (es.: prevenzione di eventi naturali).

I FabLab sono luoghi di **coworking** su progetti rilevanti di produzione digitale, oltre che incubatori di start up di imprese.

I progetti

Sono **gruppi di lavoro che si costituiscono al fine di elaborare e realizzare un progetto specifico** che può riguardare un impianto, un pranzo a tema, un workshop entro una fiera, uno spettacolo, un viaggio, un evento, una simulazione d'aiuto, ecc.

Il progetto mira a concentrare le risorse intorno a un bisogno e un'idea che richiedono sempre uno sguardo che va oltre l'ordinario.

I concorsi

Sono **gare solitamente tra studenti dello stesso indirizzo di studio**, sulla base di un compito uguale per tutti.

Una **commissione**, composta da docenti/giudici di provenienza della scuola organizzatrice sotto il controllo di un ispettore nominato dal MIUR, giudica le loro realizzazioni applicando una scheda di valutazione, per giungere a una graduatoria finale delle migliori realizzazioni, che vengono poi premiate.

Gli scambi

Consistono in **gemellaggi** tra scuole, specie appartenenti a Stati diversi, entro cui si svolgono **esperienze reciproche** tra le due delegazioni di studenti, con attività di accoglienza, guida al territorio, confronto e lavoro comune.