

***“...Coinvolgimi ed io imparo.”<sup>1</sup>***

**Project Work finale per il corso  
Educatore Professionale socio-pedagogico**

Relatore Prof. ssa Silvia Panzavolta

Studente: Matteo Tamburini

---

<sup>1</sup> “Dimmi e io dimentico, mostrami e io ricordo, coinvolgimi e io imparo” B. Franklin

# Analisi di contesto dei dati pre esistenti e delle eventuali criticità rilevate

## Introduzione

Sono laureato in Scienze della Natura e guida ambientale escursionistica. Da anni ormai, insieme ad attività di ricerca, di consulenza e di turismo esperienziale, mi occupo soprattutto di educazione ambientale. Progetto percorsi didattici legati all'ambiente o a tematiche scientifiche che svolgo poi in prima persona in scuole primarie e secondarie. Mi capita spesso di essere chiamato dai docenti per elaborare interventi su argomenti specifici legati ad una parte del programma didattico, in modo da ampliare ed approfondire ciò che è stato già svolto in classe, oppure semplicemente, per incoraggiare la curiosità per l'ambiente e la conoscenza del territorio. Ho inoltre partecipato e tutt'ora partecipo a vari progetti PON, strutturati e multidisciplinari, in qualità di "esperto" ambientale. Sono inoltre iscritto nelle graduatorie di supplenza di II fascia per l'insegnamento e ho avuto una piccola esperienza come Supplente, per qualche mese, in una scuola media del circondario.

Grazie al percorso intrapreso con il corso per Educatore professionale socio-pedagogico, volgandomi idealmente indietro, mi rendo conto che molti dei miei progetti hanno talvolta tralasciato, pur in buona fede e per poca conoscenza, aspetti ed occasioni che sarebbe stato giusto cogliere e sviluppare maggiormente per rendere il lavoro svolto più efficace, formativo e professionale.

Il mio project work nasce proprio per questo, per cercare di fornirmi una sorta di *modus operandi*, una *check list* e uno *strumento operativo* di ciò che occorre per fare emergere, e non mancare, buone occasioni formative (o almeno cercare di mancarne il meno possibile). Mi rendo conto infatti che troppo spesso ho considerato al centro dell'intervento didattico solo il *bisogno* del docente ("spiegare l'energia", "approfondire la fotosintesi", ...) o del progetto (4 ore di escursione in natura,...), e il *come farlo* in maniera PER ME più corretta (pur sforzandomi sempre di pensare come uno studente e cercando di divertire e appassionare), e considerando solo marginalmente (e/o considerandoli senza metodo), i reali interessi, i talenti, le dinamiche interne, i bisogni speciali e le passioni del gruppo di alunni e delle alunne che mi sarei poi trovato di fronte. Non posso non scordare, durante la mia breve esperienza di supplente in una scuola media la collega di Matematica e Scienze, davvero molto preparata e capace, lamentarsi dal fatto che, avendo provato ad usare il gioco della briscola per spiegare il calcolo delle probabilità ai suoi alunni, questi non conoscessero il popolare gioco di carte. Non si limitava soltanto a constatare il fatto ma si lanciava in una critica verso le giovani generazioni "tutte cellulari, giochi stupidi e divano". Tuttavia credo fortemente che quando si è docenti, pur con i mille problemi e difficoltà che la professione comporta, non ci si possa permettere di perdere la curiosità, la voglia di conoscere i propri alunni e i loro interessi, anche se questo vuol dire dover studiare cose considerate non rilevanti, imparare un gioco nuovo o ritrovarsi fuori dalla propria rassicurante comfort zone. Gli alunni di cui si lamentava quella professoressa, potevano non conoscere la briscola ma avevano per certo nuovi giochi di carte utili e più familiari per poter spiegare il calcolo delle probabilità in maniera perfino più efficace (di sicuro più attrattiva per quell'età) della briscola.

## Contesto e criticità rilevate

Nei progetti didattici che propongo alle scuole è da sempre fondamentale ed occupa una porzione maggioritaria, anche in termini di tempo, la parte esperienziale e di gioco a supporto

della tematica da sviluppare o approfondire. Mi piace infatti ideare, spendendoci molto tempo e risorse, giochi o attività pratiche, originali, studiate appositamente per l'occasione, con materiali e grafiche contestuali e funzionali al concetto che devo veicolare e agli obiettivi del progetto. Come ho potuto approfondire in alcuni degli insegnamenti affrontati nel corso e per l'attività che ho svolto per Psicologia Sociale e della relazione della Prof.ssa Panzavolta, il gioco può, anzi deve, rappresentare un alleato importante per la didattica perché può aumentare motivazione, coinvolgimento e partecipazione.

Risulta però doverosa una precisazione: il gioco se si vuole che sia efficace e formativo, non può essere applicato (ed è soprattutto in questa direzione che vorrei che il mio project work fosse davvero efficace), senza che si sia instaurato con la classe, un clima stimolante, di fiducia, positivo, ironico e autoironico, di rispetto reciproco e senza stress, quello che è chiamato da Judy Willis, Neurobiologa e Insegnante, "safe heaven"<sup>2</sup>. Le nozioni, infatti, come sostenuto da numerosi studi neuroscientifici si fissano alle emozioni. Il cervello tende a rifiutare e rifuggire concetti imparati con ansia, paura o noia mentre fissa meglio e più a lungo quelli appresi con gioia e divertimento<sup>345</sup>.

Non posso non pensare, pur rischiando la forzatura, ai dati sull'analfabetismo funzionale<sup>6</sup>. L'Italia è infatti tristemente ai primi posti per numero di analfabeti funzionali in Europa, persone che hanno acquisito conoscenze di base ma che mancano, citando l'articolo in merito dell'Espresso<sup>7</sup>, di "una costante manutenzione e coltivazione delle competenze", di "allenamento mentale" e con una "disaffezione alla cultura e all'istruzione"; in merito alla questione i dati emersi dallo studio svolto dalla Prof. ssa Messuri<sup>8</sup> sull'orientamento pedagogico, strumento che credo potrebbe essere molto utile anche per combattere il fenomeno dell'analfabetismo funzionale, non sono purtroppo incoraggianti.

L'utilizzo del gioco applicato alla didattica, in un clima come detto positivo e stimolante, come teorizzato tra gli altri da Raph Kostner<sup>910</sup>, uno dei padri della gamification, può coinvolgere, motivare, interessare, incuriosire e incentivare, con giochi ben studiati, il problem solving e il pensiero critico. L'attività ludica deve comunque sempre mantenere quel "safe heaven" sopra citato, includendo e dosando in maniera accorta competizione (se e quando presente), nozione, stimoli e momenti di riflessione e restituzione, consapevoli del fatto che se mal studiato o mal posto un gioco può comunque mancare l'obiettivo fino a diventare controproducente<sup>1112</sup>.

In media i miei interventi prevedono 2 incontri di 2 h ciascuno per i più brevi, mentre per progetti più strutturati, si arriva anche a 3-4 incontri di 2h con uscita finale. Anche solo per la brevità del tempo a disposizione e per il ruolo non strutturato ed extrascolastico che rivesto

---

<sup>2</sup> <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/summer07/vol64/num09/The-Neuroscience-of-Joyful-Education.aspx>

<sup>3</sup> Chugani, H. T. (1998). Biological basis of emotions: Brain systems and brain development. *Pediatrics*, 102, 1225–1229.

<sup>4</sup> Dulay, H., & Burt, M. (1977). Remarks on creativity in language acquisition. In M. Burt, H. Dulay, & M. Finocchiaro (Eds.), *Viewpoints on English as a second language*. New York: Regents.

<sup>5</sup> Christianson, S.A. (1992). Emotional stress and eyewitness memory: A critical review. *Psychological Bulletin*, 112(2), 284–309.

<sup>6</sup> [https://www.oecd-ilibrary.org/education/skills-matter\\_9789264258051-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/skills-matter_9789264258051-en)

<sup>7</sup> <https://espresso.repubblica.it/inchieste/2017/03/07/news/analfabeti-funzionali-il-dramma-italiano-chi-sono-e-perche-il-nostro-paese-e-tra-i-peggiori-1.296854>

<sup>8</sup> Messuri, I., *La comunicazione pedagogica*, Roma, Anicia, 2012

<sup>9</sup> <https://www.theoryoffun.com/>

<sup>10</sup> [https://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph\\_Kosters\\_Theory\\_of\\_Fun\\_ten\\_years\\_on.php](https://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph_Kosters_Theory_of_Fun_ten_years_on.php)

<sup>11</sup> Lupetti M., *Gamificando non si impara, <<Menelique-Lezioni perdute>>*, 3, 2020, pp84-93

<sup>12</sup> Viola F., V. Idone Cassone, *L'arte del coinvolgimento*, Milano, Microscopi Hoepli, 2017

risulta difficile instaurare quel rapporto di confidenza con la classe e riuscire a studiare una attività che si adatti al meglio. D' altrocanto, proprio per il fatto di essere una figura extrascolastica, nuova, di non essere il professore che dà per natura giudizi e di cui si ha almeno qualche timore reverenziale, fornisce anche numerosi vantaggi.

Credo che, anche nelle situazioni dove il tempo a disposizione è poco, ci siano degli accorgimenti e delle buone pratiche che possano aiutare a entrare da subito in "confidenza" con i partecipanti, instaurare un clima spensierato, sereno e di rispetto reciproco e capire per quanto possibile, chi ci troviamo davanti per meglio progettare/adattare l'attività. Per far questo in maniera ottimale risulta molto importante raccogliere al meglio quante più informazioni possibili e sfruttare efficacemente il tempo a disposizione sia in classe che in sede di colloquio con il docente di riferimento.

A questo proposito occorre notare che la collaborazione dell'insegnante è fondamentale. Ho avuto infatti la fortuna di lavorare con docenti capaci, entusiasti, collaborativi e motivati che hanno reso il tempo passato insieme un piacere e contribuito attivamente al successo dei vari progetti e con cui la collaborazione si è protratta e si protrae ancora oggi. Talvolta però c'è il rischio che attività come quelle che svolgo siano considerate secondarie e "riempitive" dall'insegnate e di fronte a situazioni di questo genere occorre spesso fare "buon viso a cattivo gioco" e cercare comunque di svolgere al meglio il proprio lavoro. Ad ogni modo è doveroso spiegare bene l'attività che si andrà a svolgere, anticipando modalità, aspetti peculiari e bisogni particolari da tener in mente affinché questa sia svolta al meglio.

## **Descrizione del programma d'azione**

Il programma d'azione, compatibilmente con il tempo a disposizione, prevede una serie di fasi che permettano di capire, possibilmente per ogni componente della classe e attraverso l'incontro diretto (o quando non possibile attraverso il colloquio con il docente):

- le passioni (per usarle come punti di contatto con l'argomento oggetto dell'intervento, per fare esempi e per creare connessioni),
- le qualità e i talenti (per valorizzarli),
- i bisogni formativi (per aiutare per quanto possibile e nel mio piccolo a soddisfarli)
- investigare al meglio le dinamiche interne (per smorzare eventuali comportamenti negativi e far emergere e rafforzare quelli positivi)
- Avere uno o più colloqui con il docente per capire gli obiettivi didattici, per confrontarsi e illustrare bene lezioni e attività da svolgere
- Prendere nota durante e a fine percorso dei problemi, delle soluzioni, delle condizioni del contesto e dei feedback in modo da poter tenere traccia e poter consultare il report dell'esperienza in futuro.
- Raccogliere feedback anonimi degli alunni e delle alunne

Una volta raccolte le informazioni occorre poi progettare delle attività che rispettino le linee guida UDL<sup>13</sup> e che siano in grado di stimolare la partecipazione e il coinvolgimento e che veicolino i concetti in maniera efficace adattandole alle specificità della classe.

---

<sup>13</sup> CAST (2011). Universal Design for Learning(UDL) Guidelines version 2.0. Wakefield, MA: Author. Traduzione in italiano versione 2.0 (2015) a cura di Giovanni Savia e Paolina Mulè

## **Obiettivo di miglioramento o cambiamento positivo**

L'obiettivo di questo project work è quello di fornire delle linee guida e un metodo di lavoro che possa aiutarmi ogni volta a raccogliere in maniera organica tutte le informazioni utili per ritagliare al meglio attività e progetti da me proposti nelle scuole primarie e secondarie. Inoltre scoprire quelle peculiarità della scuola e della classe (e quando possibile dell'individuo) destinataria dell'intervento, in modo da essere utilizzate per creare "ponti" con i partecipanti per veicolare efficacemente e in maniera coinvolgente le nozioni, in un clima di lavoro positivo e stimolante.

## **Metodo di lavoro e strumenti di intervento**

I metodi di lavoro e gli strumenti di intervento variano necessariamente in base alla lunghezza dei progetti e al tempo a disposizione. Essendo chiamato in genere dal singolo docente interessato ad approfondire una particolare tematica scientifica o ambientale, per prima cosa occorre ritagliare del tempo, adeguato e di qualità (se possibile in presenza), per una breve intervista con l'insegnante in cui si chiede:

Informazioni di base (classe, numero di alunni, tempistiche, tempo di svolgimento e modalità...)

Tematica da trattare

Libro di testo utilizzato e modalità didattiche normalmente utilizzate

una breve presentazione della scuola,

specificità degli studenti e della classe,

se ci sono studenti disabili, DSA o BES (se sì, chiedere se c'è la possibilità di visionare il PEI e/o il PDP e la possibilità di prendere contatti con l'insegnante di sostegno).

Le informazioni raccolte devono poi essere annotate e approfondite (ad es. recuperando il libro di testo usato per ricavarne una idea dell'approccio e dei vocaboli utilizzati).

Quando il tempo lo consente, è utile organizzare, se la scuola e il docente sono d'accordo, un primo breve incontro preliminare con la classe in cui, utilizzando la "scusa" dell'introduzione della futura attività, ci si presenta e si cerca di condurre un piccolo focus group per raccogliere informazioni in maniera rilassata, scanzonata e piacevole sulle conoscenze pregresse dell'argomento, sugli interessi e sulle passioni dei componenti della classe e farsi una idea delle dinamiche interne. Alternativamente o in aggiunta, si può pensare di somministrare un breve test da far compilare in forma anonima a cura degli studenti in cui, in maniera molto informale si pongono domande come "ti piace camminare?" "qual è il tuo gioco/sport preferito?" "Qual è l'oggetto più prezioso che possiedi? Qual è la cosa che ti fa più arrabbiare?" e che possono dare utili informazioni per la progettazione dell'attività.

In caso di progetti di più breve durata le opportunità si riducono ed è evidentemente più complesso avere una panoramica dettagliata del contesto. Tuttavia, come anticipato, il numero minimo degli incontri per ogni attività che propongo non è mai inferiore a 2.

La prima lezione infatti serve sia per introdurre la tematica sia per capire al meglio chi si ha di fronte e cercare di stabilire quel clima amichevole, rilassato e produttivo già abbondantemente descritto. In genere nel primo incontro si introduce la tematica in maniera "dolce", utilizzando

una presentazione in power point ed una piccola attività più pratica a supporto, rispettando le linee guida UDL. Normalmente è separato temporalmente dal secondo quando possibile, da un minimo di qualche giorno a non più di una settimana. Questo per lasciare il tempo alle informazioni fornite di sedimentare e di essere rielaborate con calma e magari approfondite in autonomia.

La prima lezione pur all'apparenza classica e frontale, viene condotta con un approccio molto informale e amichevole (comunque nel rispetto reciproco) sollecitando spesso interventi e la partecipazione attiva, tenendo alta l'attenzione con materiali e sussidi didattici studiati o ricercati appositamente (occorre un costante rinnovo dei materiali per evitare la loro obsolescenza. Una informazione, una foto, un video anche solo percepiti come "vecchi", possono far ottenere l'effetto contrario e annoiare, soprattutto quando ci si trova di fronte ad una utenza più adulta). Si fanno esempi pratici, riguardanti oggetti di uso comune e conosciuti agli studenti e che fanno riferimento ad esperienze vissute (anche per questo è utile avere informazioni sul background della classe). Per facilitare questo, è molto utile aggiornarsi sulle "tendenze" del momento. Per quanto possa essere "faticoso", talvolta davvero poco piacevole (ma talvolta invece molto divertente e appassionante), è importante conoscere l'ultimo youtuber di grido tra i giovanissimi, il cantante e la cantante più popolari del momento, il funzionamento di Animal Crossing, di Fortnite, di Minecraft, di Pokemon Sword, ..., o del nuovo social appena uscito e utilizzato.

Inoltre si fornisce il perché è importante parlare e approfondire la tematica oggetto (sia in termini di rilevanza in sé, sia in termini di rilevanza per noi come genere umano nel nostro quotidiano, ad es. la fotosintesi: processo da conoscere perché ci dà modo di capire le piante per come sono e importante per noi perché è quel meccanismo che ci fornisce l'ossigeno che respiriamo, fondamentale per la nostra vita, e che intrappola la CO<sub>2</sub>, un gas serra che ci sta già creando molti problemi) e fare accenni al successivo incontro (legare il fatto di prestare attenzione anche perché questo sarà utile per il gioco che faremo, meglio si capiscono le "regole" e meglio si gioca!). infatti è importante cercare di evitare eccessivo astrattismo e legare la teoria a motivazioni pratiche e rilevanti per l'audience<sup>14</sup>. Risulta pertanto fondamentale conoscere bene la materia di cui si parla anche dal punto di vista delle implicazioni pratiche (anche quando queste non sono a prima vista così evidenti) e il costante aggiornamento e studio.

Anche quando non è possibile organizzarne un incontro preliminare, la prima lezione deve comunque funzionare come una sorta di mini focus group e servire per raccogliere informazioni utili sulle dinamiche interne, sul livello di partecipazione e di gradimento.

I primi minuti della prima lezione, infatti, sempre nello scenario in cui non si sia svolto un incontro preliminare, possono essere usati, dopo aver fatto un giro di presentazione, anche per fare domande alla classe (anche apparentemente slegate dall'attività), come "qual è il tuo colore preferito"? "qual è la cosa che più odi fare e quella invece che ti piace di più?", serviranno per rompere il ghiaccio e raccogliere qualche informazione personale in più.

Alla fine della lezione è poi auspicabile un confronto con il docente, generalmente presente e coinvolto nell'attività per discutere sull'andamento della lezione ed avere feedback. A tal proposito la presenza in classe del docente deve essere gestita in maniera adeguata e dipendente molto dal carattere e dallo stile dello stesso, ricordandosi sempre della necessità di mantenere il più possibile un clima di "safe heaven".

---

<sup>14</sup> <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/summer07/vol64/num09/The-Neuroscience-of-Joyful-Education.aspx>

Il successivo incontro deve poi servire per ampliare e approfondire le tematiche, come detto, utilizzando attività laboratoriali, originali e quanto il più nuovi possibile, giochi attentamente studiati, provati e adattati nel rispetto delle linee guida UDL e delle specificità della classe e quando e per quanto possibile, dei singoli individui. Ogni attività andrebbe provata e la conduzione deve essere fatta dosando bene fasi e tempistiche, evitando tempi morti o situazioni che rallentino troppo il ritmo. In caso sia possibile svolgere successive lezioni è importante variare le attività e gli stimoli pur mantenendo sempre una modalità "hands on", esperienziale e consequenziale. Avendo a disposizione più incontri è possibile, ed è una opportunità preziosa, aumentare progressivamente e gradualmente la complessità dei concetti e lasciare che i partecipanti diventino sempre più protagonisti, tenendo ben presente e auspicando quella transizione tra metodi di apprendimento cognitivo modelling-scaffolding-fading-coaching.

Anche quando si hanno a disposizione solo due incontri è importante ritagliarsi una fase di restituzione, sempre mantenendo un clima gioioso e sereno, in cui si tirano le fila dell'attività svolta, si evidenziano i passaggi fondamentali, le problematiche affrontate, risolte o rimaste insolute e le strategie adottate, consentendo la rielaborazione ragionata, libera e critica da parte dei partecipanti.

Alla fine del percorso è auspicabile un ultimo confronto con il docente per raccogliere pareri, consigli ed avere feedback e impressioni sull'attività. Quando possibile è da considerare anche la somministrazione ai partecipanti da compilare in forma anonima, di vere e proprie schede di valutazione dell'attività e delle conoscenze acquisite in modo da avere una panoramica più accurata e veritiera del gradimento e dell'efficacia formativa del percorso.

Dopo lo svolgimento dei vari incontri è importante tenere traccia scritta delle problematiche, dei punti di forza e debolezza riscontrati in una vera e propria scheda che può essere consultata per confronti, modifiche e utilità future.

## **Risultati attesi**

Risultati attesi di questo procedere sono un aumento della partecipazione e del coinvolgimento da parte degli alunni e delle alunne e un miglioramento dell'efficacia formativa del percorso didattico. Per la valutazione degli stessi è utile mantenere un canale di confronto e comunicazione con i docenti anche nei mesi successivi allo svolgimento del percorso per capire quanto le nozioni sono state realmente apprese e interiorizzate e quanto ad esempio, lo stesso docente ha utilizzato l'esperienza didattica svolta per successivi utili riferimenti durante l'anno scolastico.

## **Piano d'azione schematico**

Colloquio-intervista con il docente

Quando possibile, incontro preliminare/focus group con la classe con eventuale somministrazione di test "conoscitivo".

Primo incontro teorico interattivo adattato alle specificità della classe emerse nel focus group e/o dal colloquio con il docente. Nella fase introduttiva del primo incontro, approfondire gli

interessi del gruppo classe per usare queste conoscenze per ancorare alla quotidianità le nozioni affrontate durante la lezione in corso.

Breve confronto con il docente dopo il primo incontro.

Secondo incontro e successivi impostati sulla didattica ludica ed esperienziale tenendo sempre ben presenti le specificità della classe e aumentando via via la complessità delle informazioni fornite e dei problemi da affrontare.

Raccolta dei feedback con eventuale somministrazione di test di valutazione dell'attività e delle conoscenze acquisite alla classe (da compilare in forma anonima) e colloquio/confronto finale con il docente.

Follow up (colloquio) a distanza di qualche mese con il docente per capire il grado di comprensione e padronanza delle conoscenze acquisite anche nel lungo periodo.

### **Bibliografia**

Boscolo P., La fatica e il piacere di imparare, Novara, Utet, 2012

Christianson, S.A. Emotional stress and eyewitness memory: A critical review. Psychological Bulletin, 112(2), 284–309. 1992

Chugani, H. T. Biological basis of emotions: Brain systems and brain development. Pediatrics, 102, 1225–1229. 1998

Dulay, H., & Burt, M. Remarks on creativity in language acquisition. In M. Burt, H. Dulay, & M. Finocchiaro (Eds.), Viewpoints on English as a second language. New York: Regents. 1977

Huizinga J., Homo Ludens, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2002

Lupetti M., Gamificando non si impara, <<Menelique-Lezioni perdute>>, 3, 2020, pp84-93

Messuri, I., La comunicazione pedagogica, Roma, Anicia, 2012

Viola F., V. Idone Cassone, L'arte del coinvolgimento, Milano, Microscopi Hoepli, 2017

Willis J. The Neuroscience of joyful Education. Educational Leadership, 64, 2007

### **Sitografia**

<https://huizingajohan.wordpress.com/2015/01/28/ermeneutica-del-gioco-studio-comparativo/>

National Institute for Play, <http://www.nifplay.org/>

<http://gamestudies.org/2001>.

[https://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph\\_Kosters\\_Theory\\_of\\_Fun\\_ten\\_years\\_on.php](https://www.gamasutra.com/view/news/179084/Raph_Kosters_Theory_of_Fun_ten_years_on.php)

[https://www.oecd-ilibrary.org/education/skills-matter\\_9789264258051-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/skills-matter_9789264258051-en)

<https://espresso.repubblica.it/inchieste/2017/03/07/news/analfabeti-funzionali-il-dramma-italiano-chi-sono-e-perche-il-nostro-paese-e-tra-i-peggiori-1.296854>

<https://www.theoryoffun.com/>

### **Podcast**

Casual future - Gamification - Come continuare a giocare per tutta la vita di Marina D'Incerti e Cristina Pozzi, PIANO P

<https://www.spreaker.com/show/casual-future>