

SCELTE METODOLOGICHE: STORIA

Cosa significa insegnare le competenze?

I fattori in gioco sono molteplici e di diverso tipo.

Innanzitutto si formano i mattoni, ovvero gli elementi costitutivi delle competenze, quelli che ne rendono possibile l'attivazione: conoscenze e abilità.

Poi si mettono gli alunni alla prova in situazioni concrete per verificare se sono in grado di mobilitare le conoscenze e le abilità acquisite, dimostrando di possedere le competenze richieste. Si tratta di prove, reali o simulate, in cui il ragazzo deve mettere in pratica le conoscenze e le abilità che ha acquisito in precedenza per affrontare una sfida nuova, risolvere un problema, svolgere un compito, realizzare un prodotto, in modo piuttosto libero, attraverso un percorso per nulla predefinito o guidato nel quale sono possibili diversi approcci, sono percorribili diverse soluzioni.

Un conto è conoscere le regole del calcio ed avere buone abilità di gioco, un altro è giocare in partita e contribuire fattivamente all'azione di goal!

Infine si valutano le competenze realmente agite in situazione di prova.

Si può anzitutto valutare il prodotto realizzato, quando c'è. Tuttavia questa valutazione, diciamo finale, è decisamente più attendibile se accompagnata da alcune osservazioni fatte durante il percorso produttivo/risolutivo. Meglio ancora se si fa seguire la prova da una narrazione dell'esperienza che faccia emergere come il ragazzo abbia effettivamente utilizzato quanto sapeva o sapeva fare e abbia seguito una strategia, un metodo di lavoro, apportando anche cambiamenti durante la realizzazione e valutando il proprio operato.

Mettendo insieme questi tre elementi di valutazione - di prodotto, di processo e di metodo - si può dire con una certa sicurezza che una competenza è stata effettivamente attivata per raggiungere lo scopo prefissato.

In questi casi, se la verifica è gestita in maniera completa, si può dire che la prova stessa è formativa, compresa la parte di valutazione finale, che è anche autovalutazione e critica personale. Il discorso sulle competenze, però, è ancora più complesso. Ci sono altri fattori, oltre a conoscenze e abilità, che entrano in gioco nel processo di attivazione, fattori che determinano in modo importante l'esito competetive di un'attività. Sono gli atteggiamenti, i valori personali, l'impegno, la determinazione, la motivazione di ciascuno.

Un conto è conoscere tutto sulle mafie e avere buone abilità creative, un altro è avere la motivazione e la forza di volontà per progettare una mostra sull'argomento, tenendo presente

vincoli di spazio, di tempo, destinatari e scopo dell'evento. Il tutto quando magari si hanno altre verifiche da preparare e non c'è neanche la certezza di prendere un bel voto!

Sulla complessità di tutti questi fattori l'azione formativa e la metodologia didattica giocano un ruolo fondamentale.

Si comincia ad attivare proprio l'interesse, la motivazione, la voglia di mettersi in gioco mediante attività, diciamo, pre-attive: domande spiazzanti, ricerche veloci su internet, esperimenti, un brano da leggere o ascoltare, un filmato....

Altrettanto importante ai fini della motivazione degli alunni è inserire l'attività proposta in un percorso che sia ben chiaro, illustrare i diversi momenti dello svolgimento, gli obiettivi e i criteri in base ai quali il lavoro verrà valutato; può essere una buona occasione, questa, per spiegare in modo semplice cos'è una competenza. L'aspetto anticipatorio è diventato sempre più importante, dato che molti alunni si mostrano ansiosi e chiedono sovente: "Cosa faremo dopo?" "Come verremo valutati?".

Sarà altrettanto cruciale, alla fine del lavoro, riprendere in classe gli obiettivi e verificare se sono stati raggiunti.

Dopo la fase di avvio, si continua con percorsi formativi - finalizzati all'acquisizione delle conoscenze e delle abilità - vari e diversi in relazione all'argomento, alla disciplina, alle caratteristiche della classe e degli obiettivi da conseguire, cercando di variare tutte le situazioni e i setting: la lezione classica con il supporto di una presentazione multimediale veicolata tramite LIM, il lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi, a classe intera, la discussione e il confronto, una visita culturale, il contributo di un esperto, uno spettacolo teatrale, un concerto, un'uscita sul territorio.

Alla vera e propria fase attiva segue una fase di revisione/rielaborazione, comunque impegnativa cognitivamente, che richiede tempo e concentrazione, una fase molto importante perché è in questo momento che avviene l'apprendimento vero e proprio, attraverso un processo di generalizzazione, categorizzazione, classificazione, insomma estrapolazione delle regolarità, delle conoscenze e sistematizzazione del sapere, fissato spesso mediante la scrittura, anche in forma schematica o simbolica.

La scuola oggi deve puntare molto sull'acquisizione non solo delle conoscenze, ma soprattutto dei metodi di lavoro, delle procedure, delle chiavi interpretative delle molte esperienze che i ragazzi fanno dentro e fuori dalla classe, strumenti per sistematizzare e organizzare il sapere, linee guida per muoversi nella giungla di informazioni da cui siamo investiti.

Segue ripasso, allenamento di abilità, consolidamento di conoscenze e infine verifica.

La verifica può consistere in una prova tradizionale, volta ad accertare in maniera esplicita e oggettiva l'acquisizione di conoscenze e abilità, come la vecchia interrogazione oppure una prova scritta piuttosto strutturata, oppure una prova di competenza.

Metodi specifici e mediatori didattici più utilizzati (Storia)

- Lezione dialogata
- Ricerca da fonti storiche, cartacee e web
- Giochi di ruolo e teatralizzazione degli oggetti di apprendimento
- Apprendimento collaborativo e tutoraggio tra pari
- Classe "capovolta"
- Contenuti didattici digitali interattivi
- Filmati
- Formazione specifica sul metodo di studio