

Università Mediterranea di Reggio Calabria

Dipartimento di Giurisprudenza, Economia e Scienze Umane (DIGIES)



Attività laboratoriali – AREA DIDATTICA

Rosa Sgambelluri
A.A. 2020/2021

PROGRAMMA

Gioco dei sei cappelli di E. De Bono: presentiamoci e raccontiamoci!

Laboratorio e didattica laboratoriale

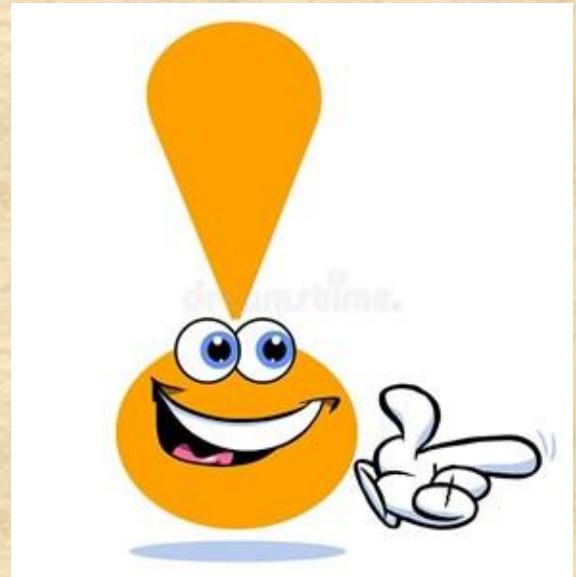
Gioco, attività motoria e piccoli attrezzi

Test di valutazione ABC Movement sullo studio delle capacità motorie

Progettazione UDA sulle capacità motorie coordinative attraverso l'utilizzo del test ABC Movement

Corpo ed emozioni

Giochi sulle emozioni



Conosciamoci...



I sei cappelli per pensare di E.
De Bono

Sei cappelli per pensare...



Ognuno di noi tende a pensare nello stesso modo e trova difficoltà ad assumere altri modi!

Edward De Bono, padre del “pensiero laterale”, nel 1985 ha proposto un originale e fortunatissimo metodo **per abituarsi a pensare con sei modalità diverse.**

Ogni modalità è stata equiparata ad un cappello che si mette e si toglie...

Il **cappello bianco** (il foglio bianco) è il ragionamento analitico e imparziale, che riporta i fatti così come sono, che fa analisi dei dati, raccolta di informazioni, precedenti, analogie ed elementi raccolti senza giudicarli.



Il **cappello rosso** (il fuoco della passione, vedere rosso) è l'espressione libera dell'emotività: esprimere di getto le proprie intuizioni, come suggerimenti o sfoghi liberatori, emozioni, sentimenti positivi e negativi come antipatia, rabbia, timore.



Il **cappello nero** (la notte, il lutto) è l'avvocato del diavolo che rileva gli aspetti negativi, le ragioni per cui la cosa non può andare.



Il **cappello giallo** (il sole, l'oro) è l'avvocato dell'angelo, rileva gli aspetti positivi, i vantaggi, le opportunità.



Il **cappello verde** (la pianta che fiorisce) indica sbocchi creativi, nuove idee, analisi e proposte migliorative, visioni insolite.



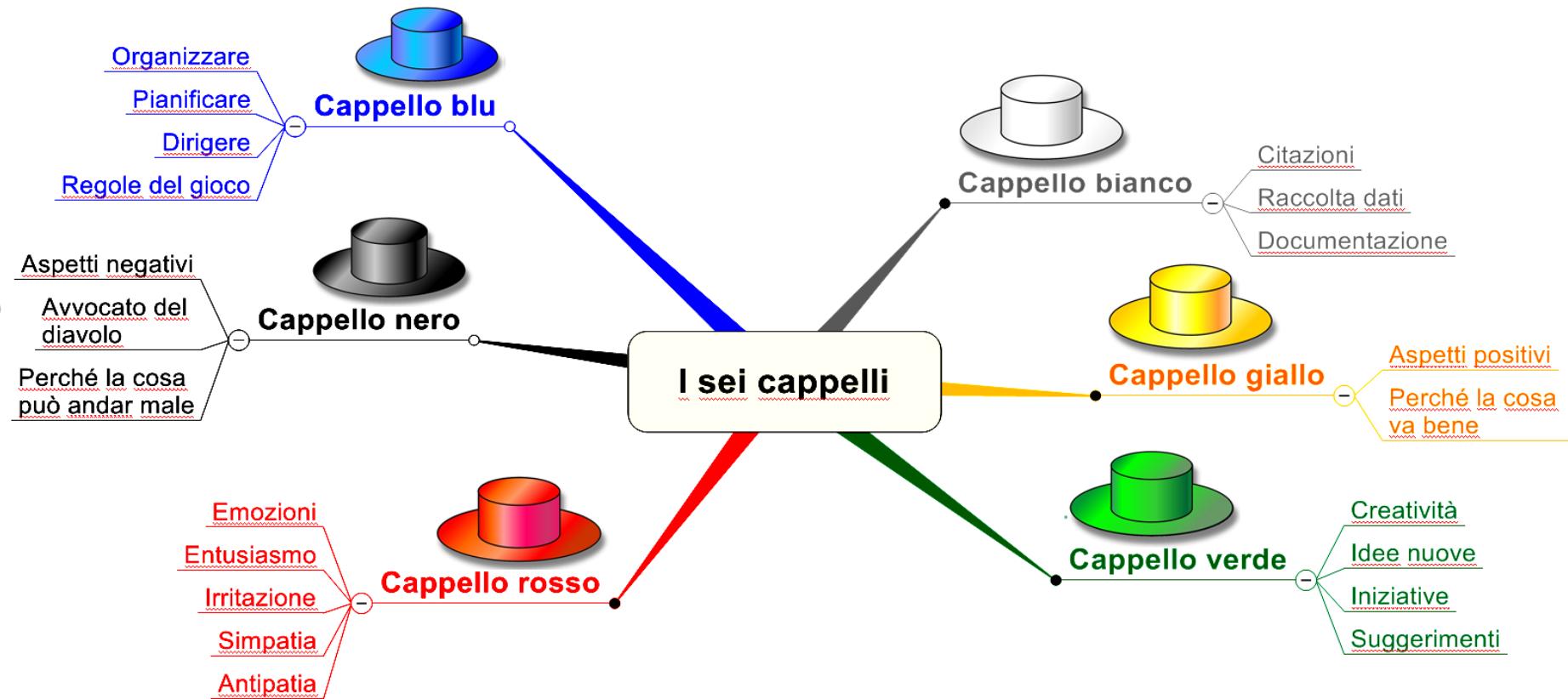
Il **cappello blu** (il cielo, l'alto) stabilisce priorità, metodi, sequenze funzionali. Pianifica, organizza, stabilisce le regole del gioco. Conduce il gioco dei sei cappelli.



I cappelli si possono usare **da soli**, nel senso che posso affrontare un problema raccogliendo i dati, lasciandomi andare alle sensazioni, valutando le criticità e i vantaggi, cercando soluzioni e proposte, pianificando le cose da fare.



Uno sguardo più ravvicinato





Proviamo ad indossare i cappelli...

Il laboratorio: cos'è?

Radici teoriche e metodologiche

Le radici del laboratorio possono essere rintracciate nell'attivismo pedagogico quindi negli autori che hanno riflettuto sul ruolo della prassi negli apprendimenti e che hanno evidenziato l'importanza della scoperta personale nella produzione della conoscenza.

Radici teoriche

Bruner

Vittorino da
Feltre

John Dewey

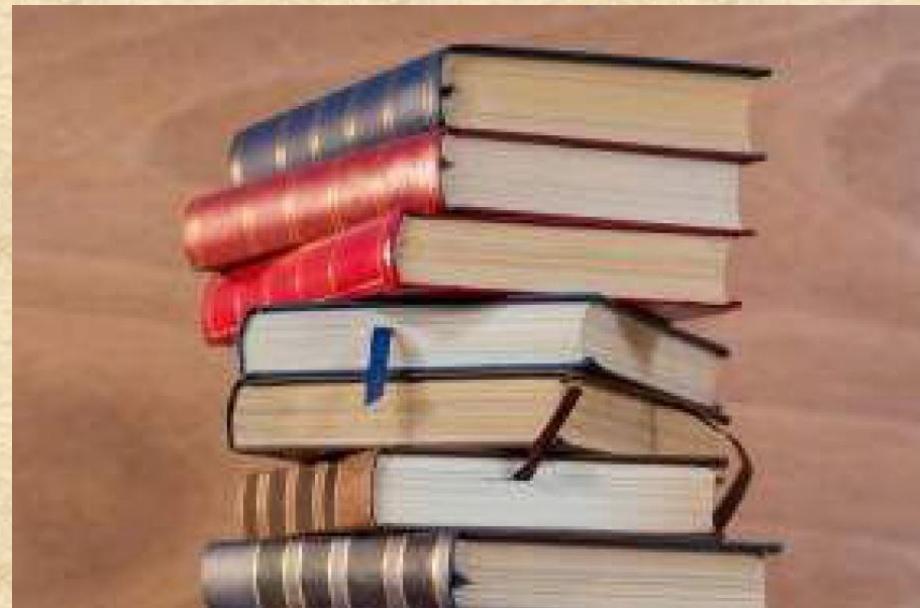
Rosa e Carolina
Agazzi

Maria
Montessori

Giuseppe
Lombardo
Radice

Cosa è il *laboratorio*???

Il **laboratorio** è principalmente un luogo mentale, una *forma mentis*, una pratica del fare che valorizza la centralità del soggetto. Pone l'enfasi sul processo di apprendimento e mette in stretta relazione l'attività sperimentale dei soggetti con le competenze degli insegnanti/educatori.



Esso rappresenta altresì...

“...una metodologia didattica alternativa e complementare alla didattica tradizionale nonché “...una strategia metodologica e una pratica didattica [...] uno spazio privilegiato di interclasse...” (Frabboni, 1999).



Il laboratorio didattico prevede una partenza operativa, problematica, stimolante e motivante in una situazione specifica all'interno del gruppo; la definizione delle conoscenze già acquisite [...] l'individuazione dei nodi problematici [...] la formulazione dei quesiti e delle ipotesi... (Fioretti, 2010).

Ancora...



Il laboratorio rappresenta una strategia di insegnamento efficace che incoraggia la personale autonomia progettuale, supera l'organizzazione del gruppo classe e crea un ambiente di apprendimento rispondente alle esigenze di ogni allievo.

Il *laboratorio* è uno spazio nel quale poter fare esperienze insieme agli altri, dove si imparano ad usare procedure, materiali, metodi che stimolano processi reali di apprendimento e favoriscono la **«costruzione di conoscenze»**.





Il laboratorio è anche una ***situazione di apprendimento*** in cui si integrano efficacemente le conoscenze e le abilità, gli aspetti cognitivi, sociali, emotivi, affettivi, la progettualità e l'operatività.



Il laboratorio prima...

...Era spesso concepito come un momento separato e diverso dalla normale e tradizionale prassi didattica...



Il laboratorio prima...

...era anche vissuto come momento di
“evasione” dalla tradizionale routine
didattica...

MA...

*...il laboratorio promuove
anche la motivazione e
soprattutto l'inclusione...*



...Qual è il compito dell'insegnante?

Nel laboratorio è possibile sperimentare, provare e riprovare, cercare le soluzioni, sperimentare il fare e il piacere di fare dove il compito dell'educatore/insegnante diventa quello di creatore, di promotore di occasioni di apprendimento che devono essere innanzitutto progettate.

L'insegnante viene visto, come
facilitatore, negoziatore, propositore, risorsa in
grado di garantire la tenuta del processo di
apprendimento del singolo e del gruppo.





L'insegnante nell'attività di laboratorio, privilegia alcuni aspetti comunicativi e si pone come esperto conoscitore della situazione che si trova a gestire, mettendosi in gioco in prima persona e spendendo le proprie competenze.

Che cos'è la didattica laboratoriale?

“...La ***didattica laboratoriale*** è un percorso che rende possibile l'offerta di contesti [...] la storia con gli altri attraverso forme di lavoro che valorizzano potenzialità, capacità e competenze [...] attraverso lo studio delle discipline, la risoluzione dei problemi, la previsione di argomentazioni, la comunicazione...” (Formenti, 2009).



La didattica laboratoriale rappresenta in un certo qual modo anche essa uno spazio fisico ed è soprattutto finalizzata *“all’educare al comprendere”*.

La didattica laboratoriale di conseguenza...

...induce a riconsiderare tempi e modi di apprendimento e a passare da un modello formativo basato su *apprendimenti formali* verso un apprendimento basato su ***compiti e progetti da realizzare***, nel quale il soggetto opera da protagonista in una dimensione concreta, significativa e collaborativa...

L'introduzione della didattica laboratoriale oggi più che mai è necessaria, perché consente di conoscere e capire le reali esigenze degli allievi.

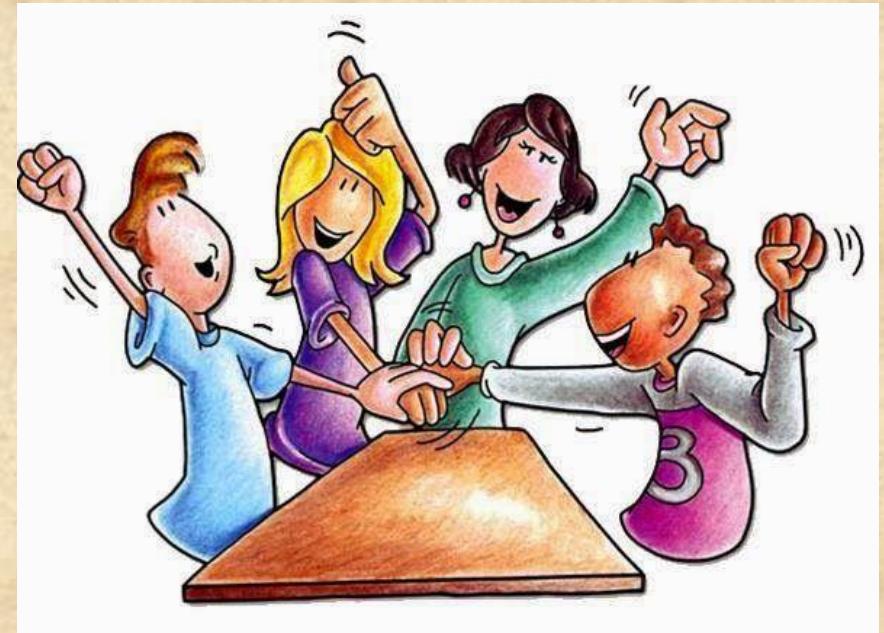
Attraverso la pratica laboratoriale, ai soggetti è consentito di apprendere in modo:



- **casuale e situazionale**, poiché non deve essere affrontato alcun elenco di obiettivi e di contenuti rigidi;
- **individuale**, visto che si procede per percorsi differenziati a prescindere dalla lezione tradizionale con la possibilità di soffermarsi su un problema per il tempo che ognuno ritiene opportuno;



- **interdisciplinare**, dal momento che i contenuti vengono trattati globalmente e non dalla prospettiva isolata di una sola materia;
- **rispettoso degli stili cognitivi**, dal momento che ognuno può rapportarsi in modo personale ad un contenuto;
- **estetico**, dal momento che si desidera apprendere con tutti i sensi e con molte possibilità di percezione;



- **cooperativo**, dove idee, sollecitazioni e aiuti si possono manifestare in modo comunicativo, senza spirito concorrenziale;
- **creativo**, perché nel processo di apprendimento vengono sollecitate la fantasia, l'immaginazione, le idee creative e i prodotti, le scoperte e le invenzioni, le manifestazioni spontanee ed emozionali.



Unità di Apprendimento...

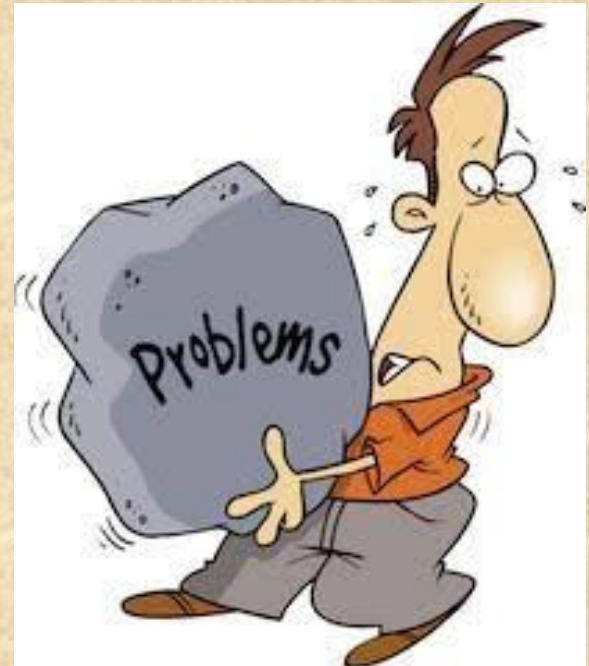
Cos'è l'Unità di Apprendimento



L'unità di apprendimento è un'occasione didattica *significativa* per gli allievi che non si limita alla sola trasmissione di conoscenze e abilità disciplinari ma tende alla formazione integrale della persona, sviluppando **competenze** attraverso l'utilizzo di una didattica laboratoriale.

L'Unità di Apprendimento pone l'allievo al centro dell'azione didattica...

Essa ricorre altresì ad attività e a strumenti diversificati (anche) innovativi e tecnologici e consente la *personalizzazione* dell'apprendimento.



Ogni Unità di apprendimento è costituita dalle seguenti sezioni:

Titolo

Compito
(ciò che si
deve fare)

Competenza
(le 8 competenze in
chiave europea
oppure
i Traguardi di
competenza
disciplinari delle
*Indicazioni nazionali
per il curricolo della
scuola dell'infanzia e
del primo ciclo di
istruzione.*)

**Discipline/campi
d'esperienza**

**Obiettivi di
apprendimento**
(tratti dalle
Indicazioni)

**Obiettivi
operazionali**
(abilità, conoscenze)

Attività laboratoriali
(Attività divisa in fasi) *

**Strumenti di verifica
e valutazione**
(osservazioni, prove test,
etc...)

FASI UDA

Fase I

Predisposizione dei materiali, degli spazi e degli strumenti

Fase III

ADATTAMENTO

(in questa fase il bambino inizia ad avere familiarità con lo spazio e i materiali utilizzati).

Fase II

AMBIENTAMENTO

(si ha il primo contatto esplorativo con la dimensione spaziale e temporale dell'ambiente).

Fase IV

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'

Fase V - RECUPERO ATTIVO

(prepara il bambino al rilassamento del proprio corpo attraverso esercizi di respirazione, di rilassamento psicofisico . Al termine dell'attività i bambini si dispongono in cerchio, raccontano l'esperienza vissuta, socializzando le proprie emozioni, le difficoltà e i pensieri.).

Proviamo a progettarla insieme?



Titolo	
Compito (cosa si vuole realizzare)	
Competenze (Traguardi di competenza disciplinari delle <i>Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione</i>).	
Discipline/campi d'esperienza	
Obiettivi di apprendimento	
Obiettivi operazionali (abilità, conoscenze)	
Attività laboratoriali divisa in fasi (tempi, metodologie, strumenti)	
Strumenti di verifica (osservazioni, prove, test) e valutazione (eventuale livello raggiunto).	



Movement Assessment Battery for Children

*di Sheila Henderson &
David Sugden*



Il **Test di performance** contiene 32 prove, strutturate in quattro gruppi, ognuno formulato per essere usato con soggetti appartenenti ad una fascia d'età diversa.

Le **prove** analizzano i diversi aspetti della competenza motoria:

- ***abilità manuali***: come infilare cubi
- ***abilità con la palla***: come afferrare o lanciare una palla
- ***equilibrio statico e dinamico***: come camminare restando in equilibrio



È importante che il somministratore del test presenti sempre le prove sotto forma di gioco e che il soggetto abbia un ruolo attivo e diretto e non le subisca passivamente.

Inoltre, si consiglia di:

- *far indossare al soggetto tute comode e scarpe con suole di gomma;*
- *limitare la durata della prova (non più di 30 minuti).*



La checklist di osservazione comprende:

- **48 items** relativi al comportamento del soggetto, divisi in quattro sezioni, ciascuna delle quali considera la performance del soggetto in situazione progressivamente più complesse;
- **12 items** relativa a *problematiche comportamentali correlate con le difficoltà motorie*, che permette di valutare quanto gli atteggiamenti del soggetto (timidezza, passività, impulsività, sopravalutazione della propria abilità, ecc.), influenzino le sue performance motorie.



I materiali utilizzati dal Test sono:

liste di controllo, tavoletta di legno con chiodini, forbici, centimetro, pennarelli, strumenti di legno, pezzi di legno, un piccolo cuscino verde, dadi, corde, palline da tennis, scatola rossa con fish...

Somministrazione attività 4-6 anni:

1. Salvadanaio
2. Infilare i cubi
3. Percorso con la bicicletta
4. Afferrare il sacchetto
5. Equilibrio su una gamba
6. Saltare su una corda
7. Camminare su una linea sulle punte
8. Rotolare la palla fra due pali



Somministrazione attività 7-8 anni:

1. Inserire i chiodini
2. Infilare il laccio
3. Far rimbalzare ed afferrare la palla con una sola mano
4. Sagoma del fiore
5. Lanciare il sacchetto nella scatola
6. Equilibrio su una gamba
7. Saltare nei quadrati
8. Camminare tacco punta



Somministrazione attività 9-10 anni:

1. Inserire i chiodini
2. Infilare i bulloni
3. Afferrare la palla con due mani
4. Sagoma del fiore
5. Lanciare il sacchetto nella scatola
6. Equilibrio su una tavola
7. Saltare nei quadrati (su una gamba)
8. Equilibrio con la palla



Somministrazione attività 11-12 anni:

1. Inserire i chiodini
2. Ritagliare l'elefante
3. Presa della palla con una mano
4. Sagoma de fiore
5. Tiro al bersaglio sul muro
6. Equilibrio su due tavole
7. Saltare battendo le mani
8. Camminare all'indietro



Comportamenti correlati all'attività

Movement Assessment Battery for Children

S. E. Henderson & D. Sugden, 1999

V.1	È irrequieto
V.2	È passivo
V.3	È timido
V.4	È teso
V.5	È impulsivo
V.6	È distratto
V.7	È disorganizzato
V.8	Sopravvaluta la sua abilità
V.9	Sottovaluta la sua abilità
V.10	È frustrato
V.11	Si rifiuta ad eseguire un compito
V.12	Non risponde ai feedback

I piccoli attrezzi, strumenti privilegiati della manualità e delle attività qualitativo-motorie , possono essere anche raccolti in un possibile inventario didattico.

Essi sono:

✓ la *funicella*, che si presta a giochi simbolici, alla costruzione di spazi e favorisce lo sviluppo delle capacità senso-percettive e simboliche;

- ✓ la **bacchetta**, il cui uso soprattutto nei bambini dai 3 ai 6 anni, si collega prevalentemente al suo valore simbolico e alla sua forte capacità di incidere sulla strutturazione spaziale del bambino;
- ✓ la **clavetta** è, invece, considerato un attrezzo dinamico e costituisce uno degli elementi fisici di un percorso.

- ✓ la **palla** è uno dei piccoli attrezzi più diffusi. In particolare la **palla spugna** è uno degli attrezzi più idonei all'uso scolastico nella scuola dell'infanzia e può essere di varie dimensioni. Essa si presta alla gran parte delle attività ludiche individuali e di gruppo. Essa è, altresì, utile in situazioni di problem solving motorio.
- ✓ il **cerchio**, invece, che può essere utilizzato come strumento per la costruzione di concetti spaziali e geometrici e per le attività di equilibrio statico e dinamico.

- ✓ il ***nastro***: con le sue specifiche caratteristiche di peso e flessibilità;
- ✓ i ***ceppi Bauman*** il cui nome ci riporta al padre della psicocinetica italiana Emilio Bauman. Sono una risorsa per i percorsi motori e per le attività simboliche come le attività di drammatizzazione centrate sull'esperienza corporea.

✓ i **coni o conetti forati**: la facile trasportabilità, il forte valore simbolico, la versatilità della loro possibile collocazione spaziale sono i punti di forza di questo attrezzo che può diventare strumento di allestimento di uno spazio.



Bibliografia per ulteriori approfondimenti...

1. De Bono E. (2015). *Sei cappelli per pensare. Manuale pratico per ragionare con creatività ed efficacia.* Milano: Rizzoli.
2. Ellerani, P. G.(2012).*Metodi e tecniche attive per l'insegnamento. Creare contesti per imparare ad apprendere,* Roma: Anicia.
3. Henderson S.E., & Sugden, D.A. (1984). *Movement Assessment Battery for Children.* Firenze: Giunti.
4. Johnson, D. W. Johnson, R. T., Holubec, E. J. (2015). *Apprendimento cooperativo in classe. Migliorare il clima emotivo e il rendimento,* Trento: Erickson.
5. Sgambelluri, R (2016). *L'apprendimento cooperativo come strategia didattico-inclusiva.* MIZAR, n. 2-3.
6. Slavin, E.R., (1995). *Cooperative learning: theory, research, and practice.* Allyn and Bacon: Boston
7. Sibilio M. (2002). *Il laboratorio come percorso formativo. Itinerari laboratoriali per la formazione degli insegnanti della scuola primaria.* Napoli: Simone.



Prof.ssa Rosa Sgambelluri
rosa.sgambelluri@unirc.it

