

giocando si impara ad imparare

APPROCCIO LUDICO ALLA DIDATTICA METACOGNITIVA di Claudia Valentini

Che cosa sia il gioco può sembrare apparentemente chiaro e scontato, infatti se osserviamo un bambino intuimmo subito se quello che sta facendo è un gioco oppure no. Tuttavia anche se tutti, quando vi si imbattono, riconoscono il gioco, non è possibile raccoglierne gli aspetti di un'unica precisa definizione. Il gioco comprende infatti, una vasta ed ampia gamma di attività.

Il gioco è per il bambino anche un evento cognitivo e di apprendimento, è come un lavoro, è un'attività attraverso la quale i suoi sensi, le sue emozioni e il suo cervello si sviluppano.

La pedagogia e la didattica hanno sempre valorizzato questa dimensione ludica del bambino offrendogli strumenti mirati di gioco. L'esperienza ludica riconferma la sua validità nelle teorie del Piaget e ancor di più in quelle del Bruner, che individuano la scuola come luogo privilegiato di introduzione del bambino nel mondo della conoscenza, luogo di apprendimento, laboratorio per la conquista della razionalità.

Nelle fasce scolari, come nella formazione continua, il gioco è quindi un elemento ed un'attività fondamentale per lo sviluppo della personalità di ogni essere umano.

Dal 1976, quando Flavell coniò il termine metacognizione in seno ai suoi studi sulle abilità cognitive e metamemoria, la didattica metacognitiva è stata teorizzata e sperimentata da numerosi studiosi, fra i quali spicca la scuola italiana di Cornoldi.

La didattica metacognitiva è divenuta un'area di efficace intervento nella pratica educativa poiché investe il nucleo di senso-prospettiva dell'intero processo di insegnamento/apprendimento ed agisce sulla natura dei percorsi evolutivi di ogni persona.

Lo sviluppo delle abilità metacognitive è destinato a svolgere un ruolo tanto più pervasivo, e quindi positivo, nella crescita dei nostri allievi, quanto più precocemente si sarà iniziato ad operare con strategie di didattica metacognitiva nella prima età evolutiva. Partendo dal presupposto che gli educatori debbono cercare di favorire lo sviluppo armonioso di tutta la personalità e dalle considerazioni sul gioco di cui si è detto brevemente, dovrebbe conseguire chiaramente la necessità di offrire al bambino le condizioni per frequenti e varie esperienze ludiche. Il bambino, infatti, per svilupparsi adeguatamente ha bisogno di giocare da solo e in compagnia, in giochi di movimento e in giochi tranquilli, di usufruire di ampie zone all'aperto come di spazi più limitati a casa

e a scuola per i giochi simbolici, di costruzione, per i giochi di gruppo caratterizzati da regole.

L'insegnante che opera in armonia con le teorie metacognitive favorisce gli allievi nell'impegno di imparare ad imparare: in questo panorama la didattica metacognitiva assume in un significato paradigmatico, è un campo di intervento affascinante e nel contempo impegnativo.

Per gli insegnanti usare tecniche metacognitive vuol dire adottare intese collaborative finalizzate alla proposta ed allo sviluppo di un insieme di abilità trasversali che hanno a loro volta una positiva ricaduta nell'intero processo evolutivo di ogni discente. Il ruolo dell'insegnante diviene quello di modello e consigliere, partecipe agevolatore di processi e apprendimenti.

Imparare ad imparare quindi significa riconoscere ed in seguito applicare consapevolmente adeguati comportamenti, strategie, abitudini utili ad un più economico ed efficace processo di apprendimento, sviluppare delle abilità di controllo e di potenziamento delle performances cognitive, e più in generale delle abilità di interazione con il mondo che ci circonda e con il nostro microcosmo biopsichico.

Imparare ad imparare viene riconosciuta come una meta-abilità che evolve con l'allievo e diviene il filo conduttore che lo guida ad una positiva assunzione di responsabilità in merito al proprio processo di apprendimento. Nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria le proposte di didattica metacognitiva possono essere quindi veicolate principalmente attivando tecniche del gioco e mediante un approccio ludico progressivo alla finalità di autoregolazione cognitiva. La più efficace modalità di realizzazione della didattica metacognitiva, sembra l'approccio autoregolativo, nel quale gli allievi vengono aiutati nel processo di riconoscimento delle abilità necessarie allo svolgimento di compiti di apprendimento ed incoraggiati alla scelta ed alla più produttiva applicazione di adeguate strategie operative.

Spesso il campo d'azione della didattica metacognitiva viene a stemperarsi con quello della didattica mirata allo sviluppo di abilità più specificamente cognitive. Per evitare confusioni e fraintendimenti bisogna quindi puntualizzare che sono costrutti eminentemente metacognitivi quelli del monitoraggio delle componenti cognitive e del controllo esecutivo.

Il monitoraggio delle componenti cognitive implica la conoscenza delle proprie modalità di apprendimento, dei tipi di compito da svolgere, delle strategie da applicare nello svolgimento delle diverse attività di studio.

Il controllo esecutivo può essere considerato come un insieme di azioni da svolgere durante il processo di apprendimento: previsione, pianificazione, controllo e valutazione.

Uno dei campi privilegiati per la realizzazione delle strategie di didattica metacognitiva è certamente quello della motivazione all'apprendimento.

Coinvolgere i bambini in attività stimolanti, che incanalino le loro energie verso apprendimenti sempre più completi ed esaurienti, mantenendo il loro interesse sempre alto, è un compito molto impegnativo per i docenti, anche e soprattutto perché investe il nucleo di senso-prospettiva dell'intero processo di insegnamento-apprendimento.

Bisogna vedere l'insegnante in funzione di aiuto e sostegno nel rispetto della natura e della funzione del gioco. L'adulto esercita un ruolo attivo nel favorire l'apprendimento del bambino. Ciò può avvenire attraverso due diverse ma concomitanti forme metodologico-didattiche: attraverso l'allestimento di un contesto intenzionalmente e consapevolmente organizzato in chiave ludica e mediante un intervento diretto rispettando la natura del gioco dei bambini.

Tuttavia, considerando che ad un consapevole impegno dei docenti corrisponde la necessaria centralità dell'allievo e una personale volontà a collaborare nell'impegno educativo, la didattica metacognitiva può offrire percorsi educativi in grado di innescare positive attitudini alla automotivazione ed alla scoperta del proprio stile di apprendimento in ogni allievo. Certamente le esperienze di conoscenza che rimangono più radicate nella nostra personalità sono quelle che sono state connotate da vero coinvolgimento e profondo interesse. Nella pratica didattica, diviene essenziale quindi iniziare il più presto possibile con lo sviluppo di abilità il riconoscimento di processi e potenzialità personali, che sono poi prerequisiti indispensabili alla autoregolazione cognitiva.

Un'altra variabile che agisce nel campo della motivazione è l'automotivazione al gradimento.

I bambini, ad esempio, vengono invitati, al termine di ogni attività proposta dall'insegnante, a rilevare il proprio gradimento ovvero a riflettere brevemente sul motivo di aver svolto tale attività, il tutto può essere realizzato con approccio ludico o ricorrendo a linguaggi non verbali, nella scuola dell'infanzia e nel primo ciclo elementare, principalmente iconici. Nelle fasce scolari della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, le routines proposte si svolgeranno principalmente attraverso approcci ludici, inoltre le varie fasi dovranno essere necessariamente adeguate ai tempi/modi di apprendimento di ogni allievo, infine alla peculiare zona di sviluppo prossimale di ognuno di loro.

La didattica metacognitiva offre quindi un approccio utile ad ogni ambito disciplinare e certamente si rivela una modalità di intervento didattico molto produttiva, poiché rispetta la persona in fieri di ogni allievo ed offre strategie flessibili e calibrabili alle esigenze degli studenti di ciascuna fascia d'età.

L'insegnante che opera in modo metacognitivo interviene a quattro livelli diversi far loro interconnessi (modello presente a p. 10 del testo Ashman Conway Guida alla didattica metacognitiva ed Erickson)

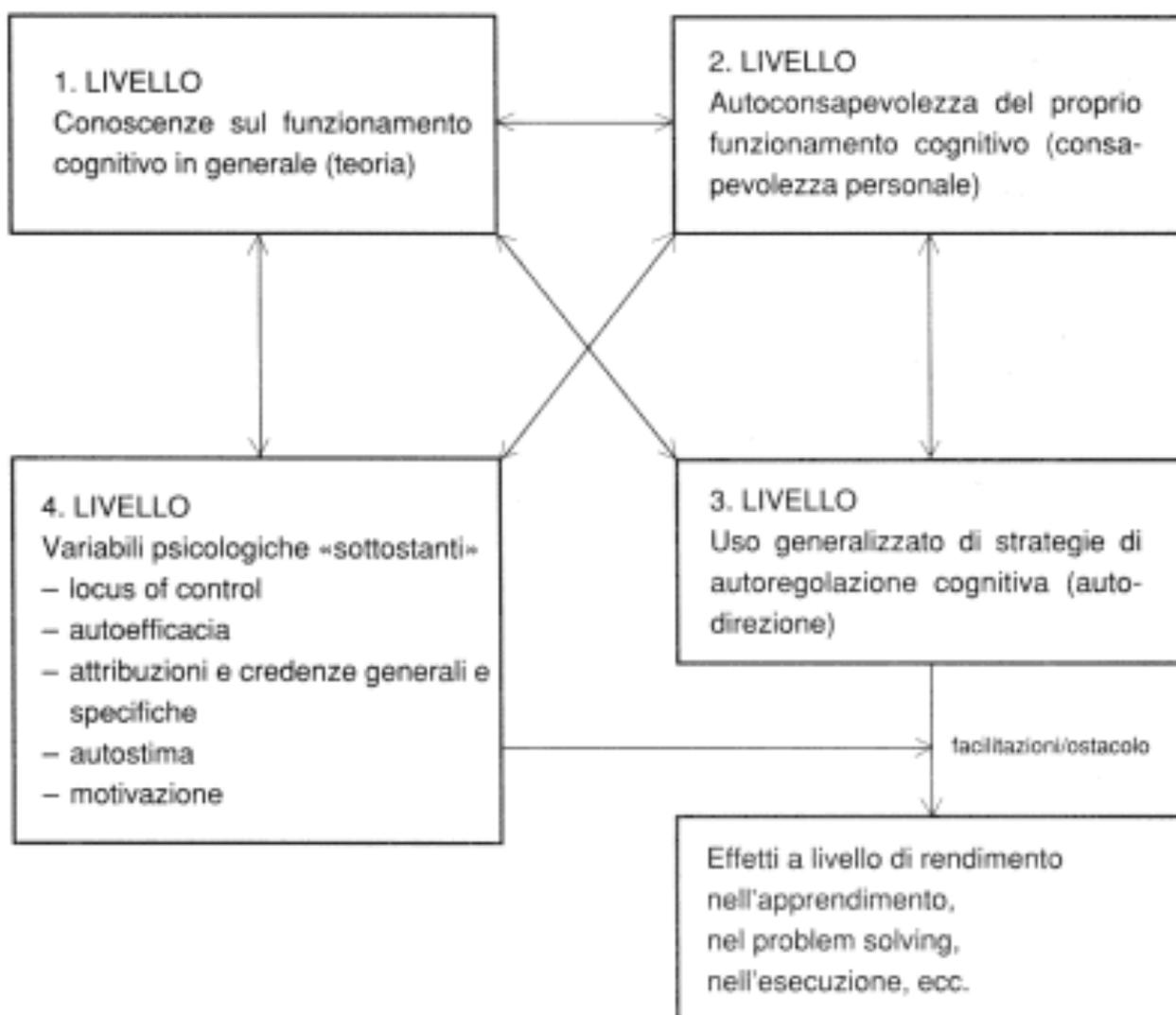


Fig. 1. I quattro livelli e relative dimensioni metacognitive con le varie interconnessioni.

Si possono sviluppare abilità metacognitive in ognuno dei livelli evidenziati, tenendo comunque ben presente che imparare ad imparare implica l'uso efficace di strategie di autoregolazione cognitiva secondo una sequenza "naturale" (o routine) [dalla culla alla bara ndr]:

- comprendere il compito
 - auto-aiutarsi nello svolgimento mediante strategie di verbalizzazione e aiuto mnemonico
 - monitorare il processo di apprendimento (osservare, confrontare, ...)
 - valutare
- a- positivamente --> transfer della strategia
- b- negativamente --> apportare correttivi

Si potrebbe provare ad enfatizzare l'abilità di imparare ad imparare come un'abilità in continuo divenire, e l'impegno degli insegnanti, non come un cambiamento radicale di tecniche e metodologie, solo come un "approfondimento" e una "ottimizzazione" degli interventi, al fine di permettere ai bambini di scoprire i propri stili di apprendimento e di imparare ad imparare con gioia (e magari divertimento, il che non guasta).

costruire l'insegnante metacognitivo

Essere (o diventare) un insegnante metacognitivo è una caratteristica (evoluzione) di ogni professionista che operi nel campo impegnativo, e al contempo gratificante, della formazione della personalità delle nuove generazioni.

Adottare strategie di Didattica Metacognitiva non significa soltanto sperimentare nuove tecniche didattiche, significa piuttosto mettere in questione, ogni giorno, la propria professionalità, allo scopo di migliorarla e renderla sempre più adeguata alle sempre più difficili domande che i nostri allievi ci pongono.

Quali sono le caratteristiche di un insegnante che voglia dichiararsi "metacognitivo"?

Conoscenze

- Conoscere la propria materia, per poterla mediare agli allievi
- Conoscere le altre materie, per poter ricercare i collegamenti necessari all'unitarietà del sapere
- Conoscere le teorie dell'apprendimento per poterle mettere in pratica
- Conoscere metodi di sperimentazione per attualizzare, nella pratica, le teorie
- Conoscere elementi di docimologia: saper valutare vuol dire saper progettare
- Conoscere la didattica dell'errore, per saper valorizzare le differenze e saper risolvere problemi-
- Conoscere modalità di esplorazione e comprensione del contesto, per agire significativamente su di esso

- Conoscere se stesso, per potenziare le proprie abilità: relazionali, cognitive, didattiche, ...

Abilità

L'insegnante metacognitivo è un insegnante:

- riflessivo
- osservatore
- empatico
- autorevole
- organizzato
- che sa mettersi in relazione
- che sa mettersi in discussione
- che sa porsi come modello positivo
- che sa ispirare l'attività degli allievi

Competenze

- Saper motivare all'apprendimento
- Saper valorizzare le abilità, rinforzare l'autostima
- Saper progettare percorsi significativi di apprendimento
- Saper mediare contenuti e strategie
- Saper facilitare l'apprendimento
- Saper essere un modello di autonomia
- Sapersi accorgere dei problemi
- Sapersi sorprendere della scoperta

Ma soprattutto avere, come i nostri allievi, la curiosità di scoprire sempre nuovi saperi, diventare padroni della propria cultura e voler comprendere l'altrui, conoscersi e amare la conoscenza.



Essere tutto ciò, non equivale ad una definitiva "elezione" ad insegnante metacognitivo, perché ognuno di questi indicatori implica un divenire, un continuo "tendere verso...", ci ricorda la provvisorietà, l'incertezza, la fatica, ma anche la magia del nostro lavoro.