

# Se la scuola fosse un laboratorio

“Fare laboratorio in classe e fuori:  
qualche esempio”

Ancona, 8 maggio 2008

Definizione: “Il laboratorio è uno *spazio* attrezzato in cui si svolge un’*attività* centrata su un certo *oggetto* culturale”

- Due accezioni complementari:
  - In senso “stretto” il laboratorio è caratterizzato da uno spazio fisico (**materialità**);
  - In senso “largo” si può definire laboratorio qualsiasi situazione didattica che presenti il carattere dell’apprendimento attivo, dell’imparare facendo (**atteggiamento mentale**).

# Imparare facendo

- *“Il fare diventa un tentare: un esperimento con il mondo per scoprire che cos’è; e il sottostare alle conseguenze diventa istruzione: la scoperta di un nesso tra le cose”. Dewey, *Democrazia ed educazione*.*

- La scuola ha un duplice compito:
  - dotare gli allievi di strumenti cognitivi per riorganizzare l'esperienza;
  - offrire un bagaglio di esperienze relativo ad ambiti e modalità scarsamente diffuse nell'extrascuola.
- Il lavoro attivo può essere:
  - esecutivo e riproduttivo, (esercitazione di automatismi e consolidamento di procedimenti);
  - creativo, (soluzione di problemi e produzione di opere).

- Primo livello:

Laboratorio come procedura didattica: si insegnano contenuti specifici.

- Secondo livello:

Laboratorio come strategia didattica: mira a raggiungere obiettivi nel lungo periodo, si risolvono problemi e si producono opere in un certo ambito culturale.

## Dalle *Indicazioni per il curricolo* 2007

- “*Realizzare percorsi in forma di laboratorio, per favorire l’operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Il laboratorio è una modalità di lavoro che incoraggia la sperimentazione e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare-realizzare-valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e che può essere attivata sia all’interno, sia all’esterno della scuola, valorizzando il territorio come risorsa per l’apprendimento”.*

# *Indicatori per la fruizione del “Prodotto storico” del territorio*

## Indicatore temporale: QUANDO?

- *Di che epoca è? Quando è stato trovato? Quando è stato esposto per la prima volta? ....*

## Indicatore spaziale: DOVE?

- *Dove è stato trovato? Da dove proviene? Dove si trova ora?.....*

## Indicatore funzionale: A CHE SCOPO?

- *A che serviva? A che serve ora?...*

## Indicatore comunicativo: A CHI?

- *Da chi? A chi?.....*

## Indicatore sostanziale: COME?

- *Di cosa è fatto? Come è fatto?.....*

# I. Il laboratorio di 'archeologia sperimentale'

- *Che cos'è l'archeologia sperimentale?*

*“È il tentativo di riprodurre attraverso gli esperimenti, nelle condizioni materiali più vicine possibili a quelle antiche, strumenti, oggetti, edifici e di riprodurre anche le circostanze nelle quali gli stessi beni si sono degradati o distrutti [...]. La realizzazione del più modesto degli utensili costa fatica, tempo, ingegno...”.*

*Coles J., Archeologia sperimentale.*

# *La ceramica, un prodotto artigianale del neolitico*

- *Obiettivi generali:*
- *- sperimentare attività ed esperienze di manipolazione inventiva;*
- *- sperimentare ed acquisire tecniche specifiche dell'artigianalità della ceramica in epoca neolitica;*
- *- acquisire e migliorare le strumentalità, le abilità e le capacità specifiche da poter riutilizzare, per analogia, nel percorso di apprendimento;*
- *- interiorizzare strategie operative utilizzabili trasversalmente.*

- *Attività e contenuti:*
- *Esperienze di rielaborazione e produzione, che si avvalgono di approfondimenti testuali di diversi livelli (testi semplici, monografie, enciclopedie,...);*
- *Ricerche multimediali per l'osservazioni di immagini di reperti dell'epoca, visite ai musei, ... e altre attività che consentono l'individuazione dei reperti storici realizzati in ceramica da riprodurre.*

## *Procedura:*

- *Manipolazione di diversi materiali per scoprirne la natura e le proprietà;*
- *Analisi e descrizione degli oggetti e degli strumenti di lavoro per la definizione della loro funzione, (prendere consapevolezza delle potenzialità espressive dei materiali);*
- *Analisi di oggetti da costruire (affinare le competenze operative attraverso l'osservazione e l'imitazione);*
- *Produzione di oggetti di uso comune, ad esempio vasi, ciotole, lucerne, contenitori diversi, ... ;*

- ***Abilità operative:***

1. *Manipolazione guidata*, *conoscenza delle impronte e delle tracce, (texture per traccia e per impronta di spazi aperti e chiusi; tecniche di lavorazione; forgiatura e formatura; tecnica del calco in gesso e conseguente sviluppo del negativo/positivo); tecnica del cercine per la realizzazione di contenitori; tipologie di cottura; preparazione del forno (fornace scavata nel terreno del giardino della scuola); cottura (ossidante e riducente);*
2. *Manipolazione guidata*, *(tecnica della trafila piccola e media; studio delle terre; sistemi di filtraggio delle argille liquide e decantazione, ...); riconoscimento di ceramica grezza e 'sigillata' (le terre colorate; tecnica dell'ingabbio e granitura;...); uso del tornio; le lucerne, (breve storia e diverse tipologie, costruzione di una lucerna, costruzione di una matrice di lucerna con gesso, stellatura/brunitura di lucerne e terre sigillate...)*

- **Ambienti:**
  - *Il laboratorio di attività manipolative; le botteghe artigianali del territorio; la biblioteca; l'aula multimediale; la classe e gli spazi di routine; i musei del territorio;*
- **Gruppi:**
  - *Il gruppo classe, ad esempio per l'approccio alla tecnica e per le conoscenze basilari e, successivamente, a piccoli gruppi o individualmente, per la costruzione degli oggetti raccordati ai diversi contenuti affrontati.*
- **Risorse e sussidi:**
- - Materiale bibliografico specifico per la documentazione e l'integrazione.
- - Sussidi audiovisivi ed informatici (macchina fotografica, registratore, videoregistratore, televisore, computer,...).
- - Materiale di facile consumo e di recupero, come la terracotta, per la realizzazione dei manufatti.

- *Verifica e valutazione:*
- *Osservazione del prodotto realizzato;*
- *Osservazione sistematica in itinere attraverso questionari per il monitoraggio delle competenze per la documentazione scolastica;*
- *Indicatori di riuscita:*
  - *uso consapevole dei linguaggi non verbali;*
  - *acquisizione delle tecniche specifiche e loro uso in diverse situazioni;*
  - *autovalutazione relativa all'aumento della motivazione e al livello di partecipazione alle attività di gruppo.*

## *II. La tradizione nel territorio: il gioco del pallone al bracciale*

- *Obiettivi*:
  - conoscere e valorizzare gli apporti storici e culturali delle tradizioni del territorio;
  - favorire una pratica sportiva utile alla crescita armonica degli adolescenti;
  - conoscere i ‘giochi tradizionali’ dell’800, in particolare il ‘gioco del pallone al bracciale’ praticato negli sferisteri.

- *Attività e contenuti:*

- ricerca bibliografica e fotografica sul gioco (caratteristiche, regole, ruoli dei giocatori, modo di conteggiare i punti '15-30-40-gioco', termini tecnici come 'volata');
- costruzione, nel laboratorio di falegnameria, di piccoli 'bracciali', leggeri e lisci, adatti agli adolescenti per la pratica del gioco;
- elaborazione di testi, tramite la scrittura di 'interviste immaginarie', ad esempio a Giacomo Leopardi, autore di una canzone in versi intitolata "Ad un giocatore del pallone";
- tornei a squadre con possibili gemellaggi con squadre di altre località.

- *Ambienti*: classe, laboratorio di falegnameria, palestra, campo di gioco all'aperto, biblioteca,...
- *Gruppi*: di classe, piccoli gruppi per la composizione delle 'interviste' immaginarie; squadre per la pratica sportiva;
- *Risorse e sussidi*: associazioni sportive e culturali del territorio, bibliografia specifica, raccolte fotografiche dell'epoca;
- *Verifica e valutazione*: risultati cognitivi e motori; organizzazione del lavoro, comprensione, interesse, comportamento con gli altri.

### *III. La scienza e il 'senso comune': "Galleggiare e affondare"*

- *Obiettivi:*
- *A) Saper esprimere spiegazioni spontanee;*
- *B) Descrivere le principali 'proprietà significative' degli oggetti; il peso, il volume, la forma sono proprietà che intervengono contemporaneamente.*
- *C) Descrivere relazioni tra proprietà;*
- *D) Confrontare e misurare le proprietà degli oggetti;*

- Domanda stimolo: “*Se la gomma da cancellare cade in una bacinella d’acqua che cosa succede?*”;
- Attività ed ‘esperienze’:
- misurazione del peso e del volume (grande/piccolo) di oggetti vari;
- esperienze di galleggiamento di oggetti e materiali diversi (legno, plastica, ferro), classificazione e giustificazione.
- *Quali cose galleggiano e quali no e perchè?*” Risposte possibili: “Il tappo è leggero e resta a galla”, “Il ferro va sempre a fondo”, “Se lo butti con forza affonda meglio”, “La tavoletta affonda se la immergi di taglio”.
- Esperienze di galleggiamento con oggetti di pongo o plastilina realizzati variando la forma, il peso e il volume.
- Alcune possibili conclusioni: “L’acqua fa galleggiare o affondare certe cose perchè: sono fatte di un certo *materiale*; hanno una certa *forma*; hanno un certo *peso*; hanno un certo *volume*”.

- Verifica
- 1. *Quali cose galleggiano e quali no? (obiettivo A).*
- 2. *Perchè certe cose galleggiano e altre no?(Obiettivo B)*
- 3. *Che cosa determina la proprietà di un oggetto di galleggiare o affondare? (Obiettivo C)*
- 4. *Prova a elencare le proprietà degli oggetti che determinano il loro galleggiamento e spiega il perchè. ( Obiettivo D).* Si richiede una risposta non necessariamente corretta ma 'convincente'.
- Poi, partendo dai dati raccolti, rispondere a quesiti quali:
- 1. *La proprietà di un oggetto di galleggiare o affondare: (Obiettivo C)*
  - – *dipende solo dal suo peso? (Sì o No, perchè ...)*
  - – *dipende solo dal suo volume? (Sì o No, perchè ...)*
  - – *dipende solo dalla sua forma? (Sì o No, perchè ...)*
  - – *dipende solo dal materiale con cui è fatto? (Sì o No, perchè ...)*
- 2. *Partendo dalle misure fatte, riesci a trovare un'altra grandezza variabile che rappresenta una proprietà significativa per prevedere il loro comportamento? (Sì o No, quale? ...)*
- 3. *Come determinare la proprietà di galleggiare o affondare?... (Obiettivo D)*

# Se la scuola fosse un laboratorio

“Fare laboratorio in classe e fuori:  
qualche esempio”

Ancona, 8 maggio 2008