

Progettazione e attività didattica

Il lesson planning: ipotesi progettuali

Gli elementi per la pianificazione delle attività, dentro e fuori l'aula
di Rosaria Pace, Università degli studi di Foggia

L'attività didattica costituisce un vero e proprio progetto nel quale trovano spazio i diversi elementi del percorso di insegnamento-apprendimento. La selezione di tali elementi, alla luce degli obiettivi, ma anche dei bisogni e dei contesti didattici, costituisce un impegno e una sfida per i docenti. Tra gli aspetti sempre più presenti nella letteratura pedagogica e nella pratica didattica vi sono: il confronto con un impianto interdisciplinare, il dialogo con gli studenti e l'uso di piattaforme digitali per la "messa in forma" di tale piano. Nell'ambito della configurazione della lezione come *progetto* il docente-designer può integrare risorse, strumenti, approcci e modelli di differente natura e provenienza, personalizzando il proprio piano e adattandolo all'ambiente e agli studenti.

La lezione: oltre le conoscenze, competenze, capacità

La pianificazione della lezione rappresenta un'attività necessaria, ma anche una opportunità per il docente, poiché essa traccia il percorso da seguire e costituisce un momento di riflessione su tutte le variabili didattiche.

L'operazione di costruzione del piano didattico – sia esso strutturato per attività, per moduli tematici, per lezione – costituisce indubbiamente un'operazione complessa, nella quale intervengono elementi diversificati e sempre più numerosi, tra i quali:

1. Le risorse didattiche: il docente è chiamato a selezionare tra una quantità sempre più ampia e variegata di materiali per l'apprendimento. Le risorse di-

gitali fornite dalle case editrici, i portali di condivisione popolari e arricchiti dagli stessi insegnanti, le guide didattiche contenenti estensioni multimediali e interattive ampliano il portfolio e la tipologia di risorse utilizzabili, in aula e nello spazio/tempo extrascolastico.

2. I linguaggi: anche in ragione della differenziazione dei canali e degli strumenti impiegati per la lezione, la narrazione didattica assembla modalità di significazione differenti (di natura testuale, visiva, sonora, tattile, spaziale e gestuale), in base alle specifiche potenzialità comunicative di ciascuna modalità (Kress 2010). Se la produzione di risorse digitali fino a poco tempo fa rappresentava l'esito di iniziative sporadiche, adesso tale linguaggio costituisce una forma diffusa con la quale si legge e si scrive abitualmen-

te. Le applicazioni didattiche, le risorse transmediali, i contributi disciplinari fruibili in rete, hanno gradualmente ampliato i formati della comunicazione. Il docente, interprete delle istanze educative del proprio tempo e guida per la formazione, è chiamato oggi a confrontarsi con un panorama ricco di codici e di segni potenzialmente compresenti.

3. La tipologia di attività: ai diversi obiettivi didattici corrispondono tipologie di azione diversificate, in aula e nello spazio fuori dalla scuola. Determinare all'inizio di ogni intervento educativo gli scopi da raggiungere modifica radicalmente la predisposizione delle attività: lavori di gruppo o individuali, attività di carattere laboratoriale o teorico, processi di tutorato fra pari, percorsi volti a stimolare la creatività piuttosto che la logica. La

natura degli obiettivi da raggiungere, inoltre, non si basa più su risultati unicamente di natura teorica. Ma prevede anche l'esplorazione, l'applicazione dei concetti appresi ai contesti reali, il riferimento alle conoscenze pregresse, le competenze relazionali, le capacità di espressione multimediale.

4. La tecnologia (spazi online e offline): elemento sempre più centrale nelle riflessioni legate alla scuola e all'insegnamento, la tecnologia rappresenta una variabile di primaria importanza nel processo di pianificazione della lezione. Essa infatti può costituire lo strumento attraverso il quale aprire lo stesso percorso di progettazione al contributo di più autori, all'interdisciplinarietà, alla revisione iterativa. La tecnologia, inoltre, costituisce una possibile risorsa per ricongiungere o almeno per ridurre la distanza tra le attività in classe e quelle fuori dalla scuola, oltre che una leva per una rinnovata riflessione metodologica.

Gli aspetti sin qui delineati hanno una diretta ricaduta

sul piano della progettazione. Essi, infatti, conducono la riflessione sugli elementi costitutivi dell'azione didattica: la scelta dei materiali per la lezione, le forme espressive, gli strumenti, i formati e le piattaforme, i media da utilizzare a supporto delle attività didattiche.

Dagli spazi per la lezione agli ambienti per la progettazione

La pianificazione della lezione, come anticipato, rappresenta un momento strategico per i docenti, non soltanto per ragioni strumentali. L'impiego dei media digitali nella didattica offre numerose possibilità, che possono tradursi in scelte concrete, più o meno innovatrici rispetto alla prassi didattica abituale.

Le possibilità ubique delle risorse tecnologiche disponibili in rete, ad esempio, consentono un processo di apprendimento potenzialmente diffuso nei luoghi e nel tempo, ubiquo (Cope 2009). I benefici di ta-

le carattere non si manifestano soltanto sul piano della fruizione didattica; a livello più elevato essi si riversano sulle possibilità di connessione con l'intero gruppo classe e addirittura con altri contesti scolastici. L'azione di progettazione e di pianificazione della lezione, infatti, ha indubbiamente subito una serie di innovazioni, che si possono sinteticamente descrivere di seguito:

- il processo di *lesson planning* non è più isolato e concluso, ma aperto, allargato, se possibile persino collaborativo;
- le fonti per la pianificazione didattica sono ormai molteplici: ambienti cloud, spazi social, piattaforme online aprono all'autorialità multipla e alle possibilità di condivisione di risorse e di pratiche;
- la negoziazione con gli studenti è sempre più sistematica, in un'ottica di dialogo tra gli attori dell'azione didattica;
- le possibilità di cambiamento, di revisione di un progetto non più fisso e lineare, sono moltiplicate, rendendo tale piano reticolare e implementabile.

L'effetto più immediato di tali mutamenti si ravvisa nella necessità da parte del docente-progettista di attivare azioni di natura iterativa, percorsi modificabili in risposta a eventi esterni o interni rispetto alla stessa pianificazione: nuove informazioni disponibili, argomentazioni o procedure, oppure il rinvenimento di elementi mancanti, la necessità di correggere degli errori, nuove intuizioni generate dallo stesso processo di progettazione, nuove idee dei progettisti (Ver-



stegen - Barnard - Pilot 2006, pp. 508-509).

Oltre alle consuete guide didattiche, alle riviste di settore, al confronto diretto con i colleghi, oggi sono destinate ai docenti risorse digitali collaborative condivise in ambienti social, forum e community specializzate, persino veri e propri ambienti per la progettazione didattica. Con riferimento a quest'ultimo aspetto, due piattaforme per il *learning design*, a titolo esemplificativo per il contesto europeo (learningdesigner.org) e statunitense (cgscholar.com) sono illustrate nelle immagini che seguono (figg. 1 e 2).

Il concetto stesso di conoscenza come progetto (Perkins 1986) trae nuova linfa dall'uso di strumenti digitali e di spazi online, che permettono una maggiore collaborazione interdisciplinare e un sistema capace di innovare la didattica dall'interno, attraverso la condivisione e la collaborazione proprio su progetti di apprendimento, con l'obiettivo di fornire un "framework tecno-pedagogico" per la progettazione, l'analisi e la condivisione di progetti didattici trasversalmente alle diverse piattaforme (Bower *et alii*, 2011, p. 70). Come afferma efficacemente Diana Laudrillard (2008), senza dover ogni volta "reinventare la ruota", la collaborazione tra docenti può avvenire a partire dallo sviluppo di modelli base, personalizzabili in relazione agli argomenti, alle discipline, al gruppo di studenti, alle risorse digitali disponibili. Tutti elementi che modificano profondamente le possibilità di

Figura 1 - Piattaforma "Learning Designer" (in Internet, URL: <http://learningdesigner.org>). L'immagine rappresenta il frammento di un progetto a cura di Patricia Charlton, componente del Learning Designer team.

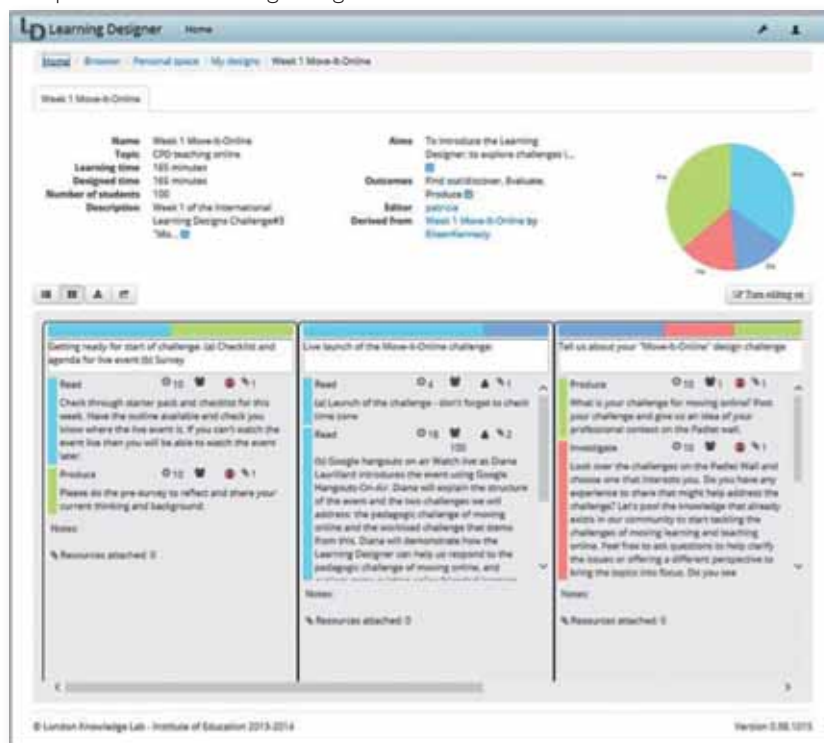
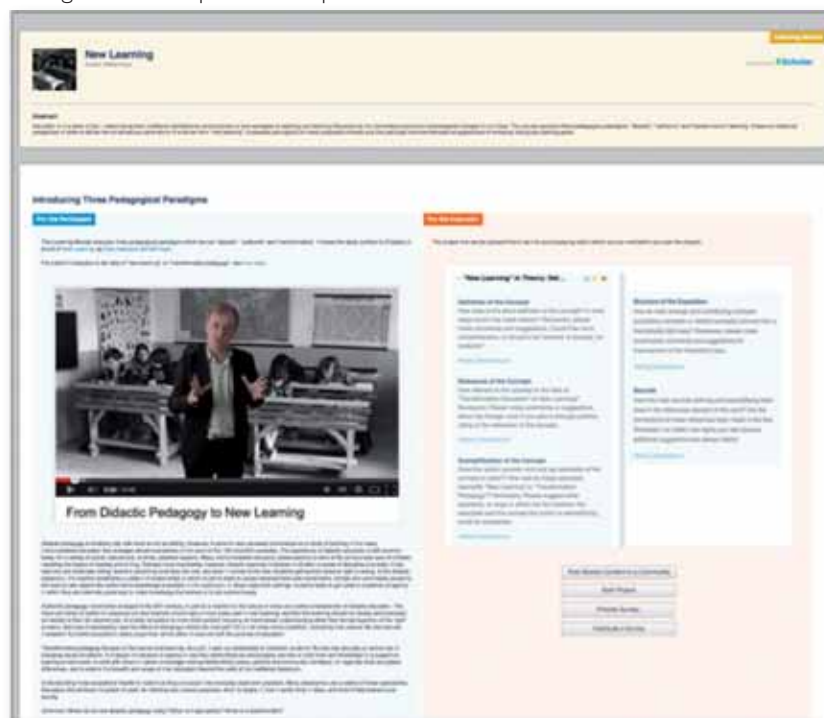


Figura 2 - Piattaforma "Scholar" (in Internet, URL: <https://cgscholar.com>). L'immagine rappresenta il frammento di un modulo didattico sul tema "New Learning" a cura del prof. Bill Cope dell'Università dell'Illinois.



strutturare la lezione e, al contempo, arricchiscono in maniera esponenziale le strategie e le risorse utilizzabili nel corso delle azioni formative.

La collaborazione tra scuola e università in vista della progettazione di ambienti di *social learning* per la didattica e di risorse “integrate”, con servizi, ma anche spazi di condivisione, agisce proprio nella direzione di una formalizzazione del processo didattico, delle sue fasi e dei materiali che esso genera. Gli spazi digitali, inoltre, supportano i processi di revisione iterativa e collaborativa del progetto didattico, con la possibilità di coinvolgere gli studenti e i colleghi nella tessitura dell'attività e nella sua graduale strutturazione.

La costruzione del lesson planning: una ipotesi progettuale

Tra i punti focali per la progettazione di attività didattiche e di ambienti di apprendimento, Jorma Enkenberg (2001) individua i seguenti elementi: i destinatari dell'azione didattica, la natura del compito, la tipologia di attività, il ruolo del docente e dello studente, il collegamento tra la conoscenza teorica e applicativa, l'importanza del contesto sociale di apprendimento, le forme di rappresentazione della conoscenza e la tipologia del processo valutativo (ivi, p. 497). Provando a sintetizzare gli elementi sin qui emersi si delinea un quadro sintetico delle “variabili”

da considerare per progettare la lezione, la cui pianificazione può avvenire in chiave problematica ed euristica (cfr. tab. 1). La progettazione diventa dunque per il docente un nuovo sapere e una competenza, un terreno di confronto con i colleghi e con gli studenti, oltre che una risorsa alla quale attingere per la generazione di idee e di percorsi innovativi.

La definizione delle finalità e degli obiettivi è uno dei momenti fondamentali della progettazione di ogni azione didattica (Maccario 2005); senza di essa non ha senso impegnarsi e impiegare energie nel lavoro educativo. La definizione di mete da raggiungere crea

una consapevolezza delle scelte compiute, favorisce la valutazione dell'efficacia delle scelte operate, risponde a esigenze di trasparenza e di comunicabilità (ivi, pp. 159-161). Partendo da tale assunto il piano didattico aggrega una rete di elementi e di risorse in grado di generare un ecosistema di opzioni. La complessità del processo e l'investimento di tempo in fase progettuale costituiscono i vincoli più evidenti del *lesson planning*. A bilanciarli, la ricchezza del progetto e dello stesso percorso di progettazione, che sostiene processi riflessivi e metacognitivi preziosi per un docente che sia guida, modello e punto di riferimento.

Risorse

B. Cope - M. Kalantzis (a cura di), **Ubiquitous learning**, University of Illinois Press, Champaign (IL) 2009

J. Enkenberg, **Instructional design and emerging teaching models in higher education**, «Computers in Human Behavior», 17 (2001), pp. 495-506

G. Kress, **Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication**, Routledge, London 2010

D. Laurillard, **The teacher as action researcher: Using technology to capture pedagogic form**, «Studies in Higher Education», 33(2) (2008), pp. 139-154

D. Maccario, **Le nuove professioni educative. La didattica nei servizi socioculturali e assistenziali**, Carocci, Roma 2005

D. Perkins, **Knowledge as design**, Erlbaum, Hillsdale (NJ) 1986

D.M.L. Verstegen, Y.F. Barnard, A. Pilot, **Which events can cause iteration in instructional design? An empirical study of the design process**, «Instructional Science», 34 (2006), pp. 481-517

S. Yahya, E.A. Ahmad, K.A. Jalil, **The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion**, «International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)», 6(1) (2010), pp. 117-127

Risorse web

M. Bower - B. Craft - D. Laurillard - L. Masterman, **Using the Learning Designer to develop a conceptual framework for linking learning design tools and system**, in L. Cameron - J. Dalziel (Eds), **Proceedings of the 6th International LAMS & Learning Design Conference 2011: Learning design for a changing world** (pp. 61-71), 8-9 December 2011, Sydney: LAMS Foundation. In Internet, URL: <http://lamsfoundation.org/lams2011sydney/papers.htm>

Tabella 1 - Proposta di variabili per l'attività di lesson planning

Elementi della progettazione	Possibili domande guida per il docente
OBIETTIVI DIDATTICI DELL'INTERVENTO	Quale scopo vogliamo raggiungere con le azioni che ci prepariamo a realizzare in classe? Quali conoscenze o competenze dovranno possedere i nostri studenti a conclusione dell'intervento?
RUOLO DELLO STUDENTE	Quali azioni vogliamo che lo studente svolga? Quale sarà il suo ruolo? Protagonista delle attività? Collaboratore nel gruppo classe? Promotore di nuove iniziative? Riteniamo necessario un suo coinvolgimento nella progettazione delle attività didattiche?
RUOLO DEL DOCENTE	Cosa fa il docente in aula? Gestisce il gruppo classe? Trasferisce saperi? Quali atteggiamenti e relazioni stringe con gli studenti e con i colleghi? Quali competenze e abilità mette in campo?
CONTENUTI DI APPRENDIMENTO	Quale unità minima di sapere è al centro delle attività?
ATTIVITÀ	Come saranno organizzate le attività in vista degli obiettivi didattici e sulla base dei contenuti tematici selezionati? Attività di gruppo o individuali? Creative o analitiche? Rielaborazioni teoriche oppure momenti laboratoriali?
AMBIENTE	Quale ambiente di apprendimento intendiamo utilizzare? Un ambiente reale, virtuale o misto? Quale setting? Quali relazioni prevediamo di stabilire?
LINGUAGGI	Che tipologia di linguaggio utilizzare per raggiungere il nostro obiettivo? Quali risorse semiotiche? Ci serviremo di testi, di immagini fisse e in movimento, di tracce audio?
INTERDISCIPLINARITÀ E COLLABORAZIONE CON I COLLEGHI	Prevediamo la realizzazione di forme di collaborazione con i colleghi nello svolgimento dell'intervento didattico? Può essere utile coinvolgere i colleghi nella progettazione dell'intervento formativo? Attraverso quali strumenti e modalità comunicative?
RISORSE DIDATTICHE	Di quali materiali, spazi, tempi abbiamo bisogno? Sono disponibili presso il nostro istituto scolastico? In caso contrario, come è possibile reperirli? Prevediamo l'utilizzo di strumenti digitali? Quale approccio a questi ultimi prevediamo?
STRUMENTI E PROCESSI DI VALUTAZIONE	Intendiamo attivare forme di valutazione formativa oppure sommativa, oppure mista? Daremo feedback? Per raggiungere il nostro obiettivo è utile predisporre processi di <i>peer assessment</i> e di <i>peer feedback</i> ? Attraverso quali strumenti procederemo alla valutazione dei lavori svolti dagli studenti e alla certificazione delle conoscenze, competenze e capacità acquisite? Quali processi di monitoraggio prevediamo?
COLLABORAZIONE CON L'EXTRASCUOLA	Quale contributo possono dare le famiglie, il mondo dell'associazionismo e le agenzie formative e culturali presenti sul territorio (musei, biblioteche ecc.) alla realizzazione dell'intervento formativo? Può essere utile un coinvolgimento di tali enti nella progettazione dell'intervento?