

Framework teorico

La lezione partecipata

Lezione partecipata, circle time: metodologie e strumenti operativi per il docente

di **Sonia Claris, Dirigente Scolastico**

Il presente contributo intende porre in luce alcune metodologie interessanti e utili per progettare, realizzare e valutare una cosiddetta "lezione partecipata".

Cosa intendiamo per lezione partecipata? In che senso si deve giocare la partecipazione? E inoltre, meglio, che cosa intendiamo per partecipazione e quali sono i soggetti dell'azione partecipata di cui si stanno ponendo le cornici di riferimento?

Il presente contributo tenta di rispondere a queste domande mettendo in relazione tale modalità di lezione con la tecnica del Circle Time.

La lezione partecipata come "ludus"

Prima di entrare nel cuore della lezione partecipata, sono dovrose alcune precisazioni preliminari che consentono di comprendere il senso della proposta.

Loggetto di studio è l'insegnamento, inteso come azione, descritta il più possibile, e fuori dalle sacche della prescrizione o della ricetta pronta per l'uso. «E c'è voluto quasi un secolo perché – a fronte della riottosità degli insegnanti formati a pane e psicologia – si pervenisse a riportare la questione nei suoi termini ovvi: se si vuol conoscere l'insegnamento, ebbene, bisogna studiare l'insegnamento!» (Damiano 2013, p. 287).

A fronte di questa riflessione, si tratterà di pensare e progetta-

re una lezione partecipata, dal punto di vista del docente, in primo luogo.

Una buona idea, per partire, è di pensare la lezione come gioco. Chiaramente e senza ombra di dubbio si tratta di un gioco linguistico sofisticato (Wittgenstein) in cui potere e verità si intrecciano. La lezione va pensata quindi nella prospettiva del *ludus*, come insieme di regole, fantasia, caso, competizione, simulazione e imprevisto. Come nei giochi, anche nella lezione si attiva una forma di controllo sociale che non dovrebbe violare però la libertà degli individui. In questo modo va regolata la partecipazione: si tratta di un'impostazione regolata del gioco, necessaria al gioco stesso e alla sua tutela e non espressione di autorità arbitraria.

In una lezione partecipata c'è gioco, sia nella forma del *game* che del *play*, e si manifesta uno specifico "ordine dell'interazione", basato su usi e consuetudini, sia cognitive che sociali della comunicazione "faccia a faccia". Si creano nell'interazione sociale dei mondi specifici, in cui si entra e si esce, e in cui ci si colloca con un determinato "habitus". Nella partecipazione vigono regole di rilevanza e di irrilevanza, a seconda del perimetro del *game* stesso. Il docente che progetta e in questo modo si prepara ad attivare una lezione con il coinvolgimento degli allievi, dovrà chiedersi che cosa sia rilevante in tale direzione, ovvero su quali aspetti della conversazione dovrà focalizzarsi. Trattandosi di una lezione, rilevante non può che essere l'oggetto culturale che si è deciso di

trattare, secondo le indicazioni del curriculum. È decisivo a questo punto il modo in cui si entra nel gioco, nel contesto della lezione. Nel tempo-spazio di questo incontro sono inoltre attive vere e proprie regole di trasformazione (Goffman) che rendono formativa la situazione stessa. Anche nella relazione pedagogica che si instaura durante la lezione si pone in essere una relazione di potere, volta a dirigere e contenere entro le regole del gioco stesso le condotte dei giocatori. Non esiste, infatti, una relazione senza potere: quando non lo si vede apparentemente, è solo perché ha acquisito una nuova forma, si è spostato, in vista di altro.

Nella lezione partecipata avviene un processo di distribuzione momentanea del potere, che viene filtrato e messo in movimento, consentendo margini di flessibilità e spazi di libertà e di pensiero. È altrettanto evidente che il docente sa ciò che gli allievi ancora non sanno: ciò gli conferisce un ruolo particolare nel gioco della lezione. Ed è a questo punto che ai giochi di potere si associano i giochi di verità, che scadono nel dominio solo quando il sapere si irrigidisce, altrimenti sono parte costitutiva del rapporto docente-allievo.

Tipologia di domande per "far partecipare"

Abbiamo in letteratura due tipologie di partecipazione alla lezione mediante la conversazione: le *known-information questions* e le *answer-seeking questions*.



Nel primo caso l'insegnante fa partecipare gli alunni ponendo loro domande iniziali o finali (poco cambia) di cui conosce già la risposta, a sua volta l'allievo fornirà all'insegnante risposte che non danno un'informazione sulla materia, ma su se stesso come allievo (come gioca, se è dentro il gioco, che strategie mette in atto...). La conversazione prosegue con il commento della risposta da parte dell'insegnante, in termini di verità (giusto/sbagliato) o di potere di giudizio (bravo, sei un campione, siamo alle solite...). Le seconde sono, al contrario, domande davvero interessate alla risposta, presupponendo che non si sappia ciò che si chiede. Il docente si trova così in una situazione complessa: non può non sapere e non disporre di un certo potere (non sarebbe neppure riconosciuto come tale dagli allievi), ma, al tempo stesso, deve porre grande attenzione nel non irrigidire il gioco, per non blocca-

re la fluidità necessaria dei processi interattivi e di scoperta. Cambia quindi il rapporto con il sapere, non dato subito e del tutto per definito, ma affidato alla co-emergenza di significati in parte già dati, ma in parte nuovi.

Partecipare mediante il Circle Time

Il Circle Time è una metodologia abbastanza nota nella scuola primaria e dell'infanzia, utilizzata per scopi diversi, probabilmente non pienamente impiegata in tutte le sue potenzialità, ma in primis non compresa davvero fino in fondo. I limiti di comprensione profonda sono determinati in primo luogo da un esame solo superficiale della pratica. Basta che i bambini siano disposti in cerchio perché si immagini che in questo modo si stia attivando la partecipazione. Proviamo a porre in ordine le diverse istanze. La storia del Circle



Time ci dice che si tratta di un metodo attivo, classificato tra quelli di discussione, accanto all'analisi di caso e al brainstorming. A volte si usano anche le espressioni Consiglio di Cooperazione o il francese *Conseil de Coopération*, per indicare in modo globale metodi di ispirazione freinetiana, servendo tutti alla gestione della classe. Nel Circle Time o Tempo del Cerchio si possono acquisire la capacità di rispettare il pensiero dell'altro esprimendo il proprio, la capacità di mediare tra più idee, di riconoscere un argomento, di rispettare il tempo degli altri, di non deridere idee e sentimenti diversi dai propri, di parlare nel gruppo.

Quattro sono le abilità sociali coinvolte e messe in gioco:

1. conoscersi e fidarsi degli altri;
2. comunicare con chiarezza e precisione;
3. accettarsi e sostenersi a vicenda;
4. risolvere i conflitti in maniera costruttiva.

Fin qui la riflessione teorica, che individua molte possibilità di impiego di questo approccio.

La tradizione successiva, la storia delle sue manifestazioni a scuola, si allarga da un impiego più volto allo sviluppo di competenze comunicative e relazionali a "contenitore" caldo di affetti e esperienze di natura prevalentemente emotiva, che trovano un luogo di decantazione e messa in chiaro, a tempo della discussione sui problemi della classe, quale piccola assemblea o piccolo parlamento deliberante, in vista di una formazione alla cittadinanza.

Quasi sempre si tratta di un tempo separato dalle lezioni vere e proprie.

Indicazioni d'uso del Circle Time

Vediamo ora alcune indicazioni utili per progettare e utilizzare il metodo del Circle Time ve-

dedo spazio e tempo, ruolo del docente e tematiche e regole.

Un uso molto frequente è quello di collocare l'attività di Circle Time all'inizio delle lezioni, al mattino, quale forma di accoglienza e di benvenuto. In altri casi questa metodologia trova una sua ubicazione in precisi momenti della settimana scolastica e si fa ricorso a essa anche in caso di avvenimenti eccezionali e particolari che necessitano di essere discussi insieme.

La sua durata è di circa 20-30 minuti per incontro.

La disposizione è in circolo, con sedie o impiegando un tappeto su cui ci si può sedere e vedere facilmente, facendo leva in questo modo soprattutto sulle valenze rituali e simboliche dell'organizzazione del setting. Il ruolo dell'insegnante, che fa parte del gruppo, è quello di facilitatore della comunicazione. Il tema della discussione può variare liberamente, a seconda delle finalità per cui lo si realizza: i bambini possono parlare di sé, dei loro conflitti o delle loro esigenze, dei propri sentimenti e stati d'animo. Oppure gli argomenti possono essere di interesse di tutto il gruppo e riferirsi all'organizzazione e alla gestione degli spazi comuni e dei tempi sia liberi che finalizzati.

La scelta del tema di discussione può avvenire per votazione, o per programmazione. Nella classe si può allestire una cassetta in cui ogni alunno può inserire i temi di discussione che vuole proporre per il Circle Time. In riferimento alla lezione, la centratura può essere di fatto

più esplicita e concentrarsi sugli argomenti previsti.

Ulteriori regole scaturiscono durante le discussioni e sono proposte e fatte rispettare dai bambini stessi (ad es.: non deridere nessuno, accettare i diversi punti di vista, aspettare il proprio turno di parola).

Partecipare mediante Problem Solving e Role-play

Sono impiegate nella gestione della discussione due ulteriori tecniche: il Problem-solving e il Role-play, più idonee per una lezione vera e propria, legata a oggetti culturali da apprendere.

Il Problem-solving attiva una dinamica in più tappe:

- 1) esporre con chiarezza i termini del problema;
- 2) proporre le varie soluzioni;
- 3) considerare gli aspetti negativi e positivi delle proposte;
- 4) eliminare le soluzioni non idonee;
- 5) scegliere le più adatte;
- 6) predisporre i mezzi di attuazione della soluzione scelta;
- 7) verificare i risultati ottenuti.

Il Role-play è un gioco di ruolo, una drammatizzazione per simulare situazioni, individuare soluzioni insieme.

Attività di lancio al Circle time

Vediamo ora tre esempi di attività basate sulla metodologia del Circle Time (Claris):

- i cerchi a tema;
- ricordi in circolo;
- il gomitollo della conversazione.

Nei cerchi a tema i partecipanti si dispongono in cerchio, in modo da vedersi tutti in faccia. Tutti hanno la possibilità di parlare liberamente o secondo l'ordine del cerchio.

Occorre rimanere nel tema della discussione.

Alcuni degli argomenti di discussione, tra i più semplici, possono essere:

- “Quella volta che mi meravigliai...”.
- “Quella volta che mi sono sentito davvero speciale”.
- “Mi ricordo che quando ero molto piccolo...”.
- “Il primo giorno di scuola, in classe prima”.

I ricordi in circolo sono un tipo di attività che serve soprattutto nelle fasi iniziali, per avviare il confronto nel Circle Time, quando è limitato il livello di attenzione dei partecipanti. Ci si rivolge allora ai singoli componenti del gruppo, con una domanda specifica:

▪ “Maria, ti ricordi una volta in cui hai riso molto? Perché?”.

▪ “Anche tu, Massimo, hai un ricordo simile? Lo puoi raccontare?”.

L'insegnante pone rapidamente domande puntuali, passando da un componente all'altro del gruppo, senza soffermarsi troppo sul singolo ricordo. Questa modalità è indicata per le prime esperienze di discussione. L'attività del gomitollo della conversazione, invece, particolarmente utile per acquisire la capacità di rispettare i turni di parola; è quella di realizzare una conversazione su un tema scelto, in cerchio, passando un gomitollo di lana a ogni passaggio conversazionale. Il filo di lana viene fatto girare una volta intorno alla vita, a intervento concluso, e poi si passa al successivo interlocutore. Alla fine il gruppo avrà la possibilità di vedere fisicamente la ‘trama’ della conversazione.



ne, individuare chi è intervenuto più volte nel confronto e chi di meno, chi non ha partecipato per niente, provando a riflettere su quanto successo, per cercare di individuare quali miglioramenti si possono prevedere e mettere in atto per la successiva conversazione in cerchio.

La valutazione del Circle Time

La valutazione del Circle Time è importante per il docente e prevede tre livelli:

1. autovalutazione e peer evaluation (lato studente);
2. valutazione del dialogo (lato docente);
3. valutazione della competenza (lato docente).

Li presentiamo brevemente fornendo alcuni strumenti esemplificativi.

A conclusione di ogni incontro di Circle Time si lancia un'attività di autovalutazione, a cui partecipano tutti gli alunni e che viene definita "il semaforo del cerchio". Possiamo usare i colori del semaforo: rosso (non adeguato) giallo (parzialmente adeguato) verde (adeguato) e chiedere di esprimere un colore per valutare i seguenti indicatori a due livelli: rispetto al contributo del soggetto (autovalutazione) e rispetto al contributo del gruppo (peer evaluation) (tab. 1). Impiegando il dialogo in una lezione partecipata, è opportuno che il docente tenga sotto controllo gli esiti stessi dei processi attivati, mediante rubriche valutative legate alla competenza "mobilitata".

La competenza "trasversale" oggetto della valutazione da parte del docente in un Circle Time è la "competenza dialogare" che prevede 5 dimensioni (come mostrato in figura 1).

Tali dimensioni vengono tradotte nella rubrica 1.

Infine proviamo a svilupparla in chiave di processo che si attiva nel Circle Time (rubrica 2).

Tabella 1

	IO	IL GRUPPO
Rispetto delle regole convenute		
Partecipazione		
Interesse		
Soddisfazione (per la soluzione del problema)		

Figura 1



Risorse

- S. Claris, **L'esperienza del pensare**, Franco Angeli, Milano 2010
- E. Damiano, **La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento**, FrancoAngeli, Milano 2013
- E. Goffman, **L'ordine dell'interazione**, Armando, Roma 1998
- P.A. Rovatti - D. Zoletto, **La scuola dei giochi**, Bompiani, Milano 2005
- L. Wittgenstein, **Ricerche filosofiche**, Einaudi, Torino 1983

DIMENSIONI	INIZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
Focalizzare il tema	Parte dai propri interessi, tocca aspetti marginali del tema.	Porta esempi personali, centrati sul tema.	Riesce a circoscrivere con precisione il tema del dialogo e a considerare l'oggetto in esame.
Prendere la parola	Viene guidato nel rispetto dei turni di parola; predilige lo scambio a due.	Rispetta i turni di parola; entra in interazioni dialogiche più complesse (intervento 1, intervento 2, replica...).	Prende la parola rispettando i turni, si inserisce nella circolarità del dialogo di gruppo.
Tener conto delle posizioni altrui	Riconosce la presenza di posizioni diverse dalla propria nel gruppo.	Comprende i diversi punti di vista.	Prende in considerazione le posizioni altrui nel dialogo.
Confrontarsi	Opera confronti con i punti di vista altrui.	Coglie somiglianze e differenze tra le posizioni in gioco nel dialogo.	Ricomponne le diverse posizioni epistemiche del gruppo in sintesi nuove.
Rielaborare	Ricostruisce le fasi del dialogo.	Rintraccia i passaggi-chiave del dialogo.	Evidenzia i risultati conseguiti dal gruppo.

DIMENSIONI	INIZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
Direzionalità	Il dialogo si muove tra più interessi e temi, senza prendere una direzione.	Il dialogo si focalizza su alcuni temi prevalenti, muovendosi in più direzioni.	Il dialogo è centrato e si muove verso una direzione condivisa.
Profondità	Il problema è solo accennato.	Il problema è posto e analizzato in alcuni dei suoi aspetti principali.	Il problema è preso in esame in modo articolato e nella sua complessità.
Componibilità epistemica	Le posizioni rimangono spurie e parallele.	Le diverse posizioni epistemiche iniziano a confrontarsi.	Le diverse posizioni epistemiche si integrano.

Glossario

Game in base all'etimologia dei termini inglese, si intende la matrice formale di regole ossia le norme, le finalità, le procedure convenzionali, i materiali sociali che risultano schemi del gioco ripetibili e che portano a risultati prevedibili.

Play richiama il rapporto fra chi gioca e la struttura del gioco, mettendo in luce l'interesse per azioni in sé che individualmente sono prodotte e dove il raggiungimento dell'obiettivo del gioco diventa secondario.