

# Laboratorio

## Role play, comunicazione assertiva e giochi collaborativi

**E**lemento centrale della didattica costruttivista è la progettazione di ambienti di apprendimento atti a consentire e facilitare processi di negoziazione di significati e di costruzione collaborativa di nuove conoscenze. Condizione necessaria è la capacità di collaborare e comunicare in modo produttivo, che R. Morris (1977) sintetizza in:

1. esprimi le tue idee;
2. ascolta gli altri; dà a tutti l'opportunità di parlare;
3. chiedi agli altri le proprie idee;
4. motiva le tue idee e discuti molte idee diverse.

Tale capacità non è innata e spontanea negli studenti, ma va invece appresa e sostenuta mediante specifici percorsi; in letteratura, si possono trovare numerose proposte di giochi di ruolo o di simulazioni funzionali a tale obiettivo. Meno diffuso è invece l'utilizzo e la valorizzazione delle tecnologie telematiche in questo senso. Le caratteristiche della comunicazione on line (l'asincronicità, la possibilità di un tempo di riflessione maggiore e di poter rileggere e correggere quanto si è scritto, il raffreddamento delle reazioni emotive dato dalla distanza, una maggiore spersonalizzazione del messaggio) offrono ambienti che possono facilitare lo sviluppo di queste competenze, per poi trasferirle in situazioni vis à vis.

Qui di seguito sono sintetizzate alcune ipotesi di lavoro in classe che prevedono la rete come ambiente di supporto e di potenziamento di esercitazioni già note e consolidate.

### Il razzo a 4 stadi<sup>(1)</sup>

L'esercitazione può iniziare dividendo la classe in gruppi di 4 o 5 alunni, ai quali assegnare un tema, realmente coinvolgente, da discutere.

Il docente, per il tempo necessario, ascolta, osserva e rileva esempi di buona e cattiva discussione, fino a quando siano emersi sufficienti elementi per motivare gli studenti a sperimentare una particolare modalità di discussione on line: la metafora del razzo a quattro stadi illustra le abilità necessarie per far "decollare" la discussione. Da un punto di vista tecnico, si può usare una piattaforma (per es. *Dokeos* o *Nicenet*), un blog o anche semplicemente la posta elettronica (per le prime volte, se è necessaria una fase di addestramento allo strumento, l'esercitazione può essere svolta anche nel laboratorio scolasti-

co nelle ore curricolari, senza che per questo venga a perdersi la sua funzionalità).

Per ogni fase, è bene far scegliere un moderatore che controlli e solleciti lo svolgimento del lavoro e i tempi previsti.

**Stadio I. Concisione:** "Andare velocemente al punto senza menare il can per l'aia".

Si continua a discutere sull'argomento, ma attraverso la rete, per circa 10 minuti. Il moderatore si accerta che ognuno scriva solo due righe.

**Stadio II. Ascolto:** "Fare attenzione a quel che si dice".

La discussione continua per altri 10 minuti, con le stesse modalità, ma questa volta ognuno deve leggere almeno due volte i messaggi in arrivo e aspettare ancora non meno di 30 secondi prima di scrivere.

**Stadio III. Riflessione:** "Riformulare ciò che è stato detto da chi ci ha preceduti".

Si continua applicando le due regole precedenti e introducendone una nuova: ogni persona deve cominciare la sua comunicazione riprendendo qualcosa di ciò che è stato detto nel messaggio immediatamente precedente. L'autore del primo messaggio deve inviargli uno di rettifica o precisazione se il suo intervento fosse stato interpretato in modo erroneo; questa fase può durare finché non si riferisce correttamente ciò che ha detto la persona precedente.

**Stadio IV. Ognuno contribuisce:** "Tutte le persone che fanno parte del gruppo devono esprimersi".

Ancora 10 minuti di discussione, con l'aggiunta dell'ultima regola: nessuno può scrivere una seconda volta finché nel gruppo non hanno scritto tutti.

Dopo ogni stadio, può essere utile chiedere a ciascun moderatore una valutazione sull'andamento del lavoro del gruppo, evidenziando aspetti positivi e difficoltà, discutendone le cause e le possibili soluzioni.

Conclusa la fase on line è possibile completare il percorso con una esercitazione in presenza, dove un osservatore per gruppo registri i miglioramenti avvenuti rispetto alla discussione iniziale o i problemi ancora non risolti.

Una ulteriore esercitazione in tal senso può essere la riproposizione, in forum o chat, di giochi che hanno come obiettivo lo sviluppo di competenze di comunicazione assertiva e negoziazione. L'esempio che segue è facilmente trasferibile on line.

Alcune ipotesi di lavoro in classe, che prevedono la rete come ambiente di supporto e di potenziamento di esercitazioni già note e consolidate

## La navicella spaziale<sup>(2)</sup>

L'obiettivo di questo gioco è quello di scegliere sette persone per un viaggio verso un nuovo pianeta a bordo di una navicella spaziale. Siete appena stati messi sull'avviso che un gigantesco meteorite è in rotta di collisione con il pianeta Terra e con approssimazione dovrebbe schiantarsi sull'Europa. Pertanto, sembra probabile la fine della civiltà umana così come la concepiamo. La navicella spaziale ha il potere di dare inizio alla vita su un altro pianeta. A sorteggio sono state scelte undici persone per salire a bordo della navicella; tuttavia, è stato commesso un errore e viene fuori che c'è posto solo per sette persone. Il vostro gruppo deve decidere quali andranno a iniziare la vita sul nuovo pianeta. Ricordate, solo sette persone possono entrare nella navicella. Bisogna che tutto il gruppo sia d'accordo prima di poter fare una scelta.

1. Un violinista trentenne che suona in un'orchestra sinfonica
2. Un ministro di 67 anni
3. Un ingegnere di 23 anni e sua moglie di 21 (ri-futano di separarsi)
4. Un poliziotto di 40 anni che non vuole separarsi dalla sua pistola
5. Uno studente della vostra età e della vostra scuola
6. Un trentacinquenne recentemente arrestato per rapina a mano armata
7. Un'insegnante trentaduenne che insegna in prima media
8. Una dottoressa in medicina, quarantenne
9. Una scultrice di 50 anni
10. Un poeta venticinquenne
11. Una bambina di un anno

## Il metodo *Jigsaw*

Per incoraggiare l'ascolto e il coinvolgimento, e rafforzare il senso del lavoro collaborativo, si possono utilizzare altre tecniche didattiche che possono trovare negli ambienti on line un valido supporto che ne valorizza ulteriormente le potenzialità. Un esempio è il *Jigsaw*, "una specifica tecnica di cooperative learning che ha raggiunto ormai trent'anni di successi in campo educativo e didattico" (Slavin 1983, p. 66).

Il modello del *Jigsaw*, letteralmente "puzzle o gioco di costruzioni", è stato sviluppato da Aronson e dai suoi studenti dell'Università del Texas e dell'Università di California negli anni '70. La sua nascita è dovuta a un momento di crisi dell'istituzione scolastica americana in seguito alla riforma che aveva operato una ristrutturazione del sistema formativo, anche attraverso il brusco abbandono di scuole etnicamente distinte. Si trattava di trovare una modalità per facilitare l'integrazione di studenti ispanici e africani con i compagni anglofoni, riducendo l'alto livello di incomprendimento e conflittualità esplosivo nelle scuole.

Il metodo è stato poi sviluppato da Slavin che ha centrato il lavoro sullo sviluppo di concetti piuttosto che sulle abilità e l'integrazione.

Il *Jigsaw* si caratterizza per l'enfasi e l'attenzione posta sulla strutturazione dell'interazione all'interno di gruppi eterogenei, in cui a ogni studente è assegnata una parte del compito, su cui si può preparare e confrontare in un gruppo parallelo. Come in un puzzle, il lavoro svolto da ciascuno è essenziale per la piena comprensione e il completamento del prodotto finale. In questa struttura di lavoro si attivano alternativamente momenti di *peer tutoring* e *peer collaboration*.

Il *peer collaboration* (collaborazione tra pari) è un metodo caratterizzato dal fatto che gli studenti devono apprendere un contenuto o risolvere un problema aiutandosi alla pari, perché nessuno dispone di maggiori conoscenze o abilità per eseguire il compito affidato. Il *peer tutoring* (insegnamento tra pari) è centrato invece sull'esplicito ruolo di «insegnante» che uno studente svolge nei confronti di altri.

Uno dei modi più efficaci di elaborazione cognitiva è il processo di spiegazione ad altri di concetti, procedure o ambiti di sapere; ciò costringe a ristrutturare e rielaborare in modo approfondito quelle conoscenze. Le ricerche svolte sull'efficacia di questo metodo rilevano la superiorità degli studenti dei gruppi cooperativi che forniscono agli altri le spiegazioni elaborate. Secondo tali ricerche, gli studenti che ricevono spiegazioni elaborate imparano di più di quelli che lavorano da soli, ma non tanto quanto quelli che forniscono le spiegazioni (Chiari, 1997, p. 33).

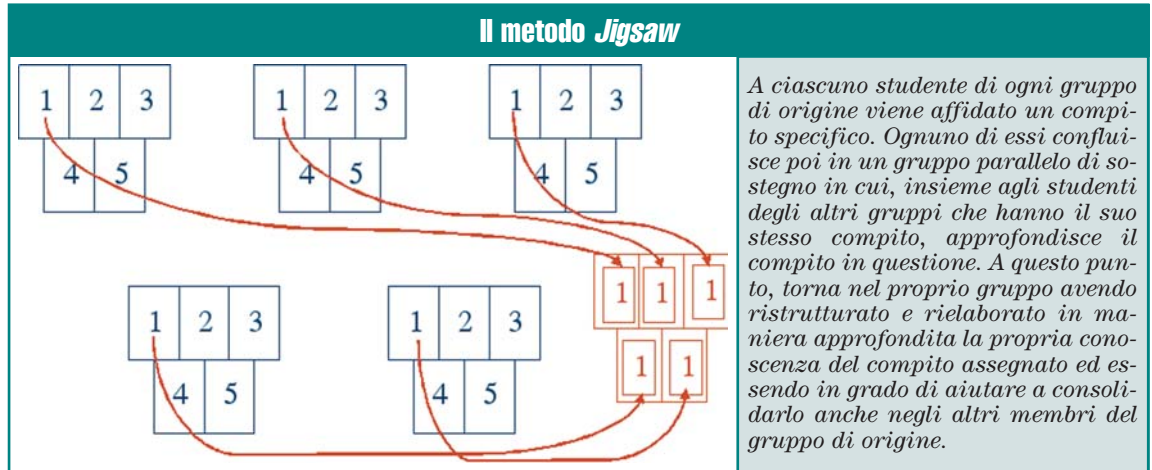
Per un buon funzionamento, questo approccio richiede però alcune attenzioni (Dozza, 1993), in modo che:

1. l'alunno-tutor sia rigorosamente preparato sull'argomento e abbia acquisito delle strategie di comunicazione sufficientemente efficaci;
2. tutti gli alunni possano assumere, in momenti diversi, il ruolo di istruttore e di tutorato.

## La variante on line

Tutti gli studenti di una classe hanno un argomento da comprendere e studiare. Ogni studente, nel gruppo di base di quattro/cinque membri, riceve un foglio di informazioni diverse e specifiche sull'argomento. Dopo aver letto le proprie informazioni, gli studenti si staccano dal gruppo base e si incontrano in un "gruppo esperti" temporaneo, composto da tutti quelli che svolgono lo stesso ruolo, e discutono e preparano insieme l'esposizione (vedi box a pagina successiva). Quando ogni relatore ha raggiunto una certa scioltezza e fluidità nell' esporre, ritorna nel rispettivo gruppo di origine e insegna agli altri compagni tutto quello che sa su quell'argomento. In questa fase, si può proficuamente introdurre un ambiente collaborativo on line che di-

Per incoraggiare  
e rafforzare  
il senso  
del lavoro  
collaborativo,  
si possono  
utilizzare  
tecniche didattiche  
che possono  
trovare  
negli ambienti  
on line  
un valido  
supporto



venta, per tutta la durata del lavoro, il luogo di approfondimento, di consulenza reciproca, di richiesta di chiarimenti e di spiegazioni fra i membri del “gruppo esperti”, in una logica di peer collaboration.

La relazione nel gruppo di “esperti” costituisce di per sé uno scaffolding per le abilità di studio e di esposizione. In questo gruppo, l’alunno si espone e si esercita fino a quando non è abbastanza sicuro da poter effettivamente contribuire al lavoro del gruppo di base. “Proprio come in un puzzle, ogni pezzo – ogni parte attribuita a uno studente – è essenziale per la piena comprensione e il completamento del prodotto finale. Se ogni parte di lavoro è essenziale, allora anche lo studente che la possiede è essenziale: è proprio questo che rende questa strategia così efficace” (per approfondire il metodo Jigsaw si veda anche [www.far.unito.it/trincher/ac/U03/U3\\_01.htm](http://www.far.unito.it/trincher/ac/U03/U3_01.htm)).

## Le fasi di lavoro

- Dividere gli studenti in gruppi eterogenei di 3/5 membri ciascuno.
- Dividere l’argomento in tanti segmenti (testi, dati, risorse di rete, ecc.) quanti sono i componenti dei gruppi.
- Nominare, o far scegliere all’interno del gruppo, uno studente come responsabile.
- Assegnare ad ogni alunno un segmento, assicurandosi che ogni studente abbia accesso solo alle sue informazioni.
- Assegnare, come consegna di lavoro a casa, la lettura della loro porzione di studio per impadronirsi della struttura del testo e dei principali concetti, senza il bisogno di memorizzarla, prima di discuterla nel “gruppo esperti”.
- Strutturare un ambiente on line che consenta ai vari “gruppi esperti” (tanti quanti sono i membri di ogni gruppo base) la discussione e l’interpretazione della parte che hanno in comune per essere in grado di presentarla al gruppo di origine (questa fase può durare anche alcuni giorni, in funzione della complessità del compito).

- A scuola, ricomporre i gruppi di origine, i cui membri, a quel punto, saranno tutti esperti di un segmento di quell’ambito di conoscenza.

- Far presentare a ciascuno la propria parte nel gruppo e far porre agli altri domande di chiarificazione.

Il docente gira tra i gruppi osservando i processi e aiutando, in caso di necessità, i responsabili a gestire la situazione.

Alla fine della sessione di lavoro si può richiedere la presentazione di un prodotto di gruppo e/o proporre una breve verifica individuale.

Questa procedura può essere dilatata e reiterata nel tempo in caso di compiti più complessi, mantenendo il medesimo schema di lavoro; volendo, si può trasferire in rete anche il lavoro dei gruppi base, spostando tutta l’attività on line.

**Andrea VARANI**

Formatore OPPI-IAD

Supervisore SILSIS Milano

[a.varani@fastwebnet.it](mailto:a.varani@fastwebnet.it)

## Note

<sup>(1)</sup> Il gioco è una rielaborazione dell’attività originariamente progettata da Epstein (1972), pubblicata in E. Cohen, 1999

<sup>(2)</sup> E. Cohen, 1999

## Bibliografia

- Carletti A. e Varani A. (a cura di), *Didattica costruttivista. Dalle teorie alla pratica in classe*, Erickson, Trento, 2004
- Cohen E., *Organizzare i gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività*, Erickson, Trento, 1999
- Chiari G., *Gruppi ed apprendimento collaborativo: un’alternativa per il recupero*, in *Scuola Democratica*, n° 1, 1997
- Dozza L., *Il lavoro di gruppo tra relazione e conoscenza*, La Nuova Italia, Firenze, 1993
- Morris R., *A normative intervention to equalize participation in task-oriented groups*, tesi di dottorato non pubblicata, Stanford University, C.A., 1977
- Slavin R. E., *Cooperative Learning*, Longman, New York, 1983
- Varani A., *Risorsa gruppo: l’apprendimento collaborativo*, in Bellamio. D. (a cura di), *Metodi per la formazione*, Adulità n. 20, Guerini e Associati, Milano, 2004
- Varani A., *Cercare e cercarsi. Percorsi didattici e educativi di autorientamento*, Erickson, Trento, 2005