

Arcipelago. Un esempio di didattica progettuale interdisciplinare

di Daniele Christen

Si provi a immaginare un'isola, con la sua geografia e con i suoi abitanti, con la sua cultura e la sua società, e ci si dia poi il compito di realizzarne una rappresentazione in tutti i suoi aspetti più significativi. Il compito, appassionante come pochi, ci condurrà a concepire le piante e gli animali che la popolano, a disegnarne le caratteristiche topografiche, a descriverne la popolazione e a inventare i miti delle sue origini e le leggende che vi si narcano; a definirne l'organizzazione economica e sociale, a enunciare le leggi che si è data, a esplorarne la particolarissima lingua e i segni che utilizza, e persino a costruire dei finti reperti archeologici che testimoniano della sua storia e a comporre l'inno nazionale che ne celebra la virtù. E se le isole sono tre, con tre diverse civiltà, allora avremo l'*Arcipelago*.

È questo il progetto che ha occupato per alcuni mesi dello scorso anno scolastico tre prime classi della scuola media di Massagno, guidate dai loro insegnanti di italiano (Angela Luraschi, Mariella Fusi e Andrea Pizzardi) e a cui hanno partecipato anche i docenti di storia, di geografia, di scienze naturali, di educazione visiva, di tecnica dell'abbigliamento e di musica. Le due caratteristiche che rendono particolarmente interessante questa attività sono il suo carattere progettuale e la collaborazione interdisciplinare che ha innescato. Vale la pena spendere due parole su questi due aspetti prima di procedere con una descrizione più particolareggiata, nella speranza che altri insegnanti possano ad esso ispirarsi e proporre ai loro allievi qualcosa di analogo.

L'insegnamento impostato attorno a un progetto (la cosiddetta «pedagogia per progetti») tenta di conciliare due esigenze che spesso sono in contraddizione: «una di razionalità, che impone di considerare il rigore didattico e la progressione degli apprendimenti, l'altra di finalizzazione, che porta a privilegiare le attività operative e a coniugare gli apprendimenti con le pratiche sociali». Esso lega i contenuti dell'apprendimento a una situazione problematica, strutturandoli e mostrandone immediatamente le possibilità di applicazione pratica; stimola così la motivazione, favorisce gli apprendimenti spontanei (non

direttamente trasmessi dall'insegnante) e la cooperazione tra allievi nella risoluzione di problemi. In un'attività progettuale gli allievi sono inoltre tipicamente partecipi della pianificazione e sono così sollecitati a una maggiore attenzione verso quanto imparano e producono, anche attraverso la discussione e l'autovalutazione. Inoltre, presentando soprattutto delle situazioni complesse, questo genere di attività comporta una visione della materia in cui le sue diverse componenti sono spesso attivate contemporaneamente, e dunque non sottoposte all'atomizzazione tipica della pedagogia per obiettivi. Ciò comporta sicuramente delle difficoltà in più per l'insegnante, soprattutto sul piano dell'organizzazione. Non solo gli è necessario pianificare il percorso con molto rigore, ma spesso emergono problemi non previsti all'inizio che gli richiedono particolare flessibilità e la continua disponibilità ad adeguare i suoi interventi ai bisogni degli allievi, fornendo al momento opportuno le conoscenze che un certo compito richiede. Ma il vantaggio, sul piano degli apprendimenti effettivi, è tanto grande da giustificare senz'altro questo sforzo.

Il carattere interdisciplinare della didattica per progetti viene quasi da sé. Un compito complesso non solo sollecita gli ambiti più diversi di una medesima materia, ma spesso la travalica e domanda competenze che sono trattate in altre discipline. Se c'è la disponibilità dei rispettivi docenti, il progetto diventa un luogo ideale per il transfer delle conoscenze e dei saper fare. L'interazione dei più diversi campi del sapere può essere direttamente sperimentata per questa via, donde può farsi strada, nella testa degli allievi, l'idea che le diverse materie scolastiche non sono che prospettive diverse secondo cui si osserva e si descrive una medesima realtà. In che modo tutto ciò si è attualizzato nel progetto *Arcipelago*. Tre città immaginarie della scuola media di Massagno? L'idea, come detto, è nata nell'ambito della materia *italiano*, i cui principali contenuti possono essere facilmente tradotti in questo progetto. Il testo narrativo, in particolare la leggenda e il mito, hanno potuto essere affrontati sia sul fronte della rice-

zione sia su quello della produzione: si trattava dapprima di imparare a conoscere i principali ingredienti e la struttura di questo genere per poi cimentarsi nell'invenzione di un mito che narrasse l'origine del popolo dell'isola. La lettura – attenta alla loro architettura e al loro linguaggio, in particolare al lessico – di testi espositivi attinenti alle scienze naturali è servita a fornire dei modelli testuali agli allievi che si sono poi occupati di descrivere la flora e la fauna dell'isola, producendo degli esempi gustosi e insieme rigorosi di botanica fantastica e di bestiari immaginari. L'analisi di alcuni testi di tipo tecnico ha permesso di realizzare una descrizione plausibile degli impianti industriali; e il lavoro su testi storiografici e documenti storici è servito da base per i piccoli studiosi per inventare una plausibile storia dell'isola e per crearne le fittizie testimonianze documentarie. Il testo regolativo, in particolare legislativo, è stato preso ad esempio da chi si è dedicato a formulare la carta costituzionale dell'isola, imitandone la sintassi e impiegandone il vocabolario specifico. Ma anche la poesia e la musica hanno trovato il loro spazio, perché ognuna delle tre isole ha il suo inno nazionale, composto dagli allievi e poi musicato e cantato (con tanto di registrazione) sotto la guida del docente di educazione musicale. L'invenzione del codice scritto della immaginaria popolazione dell'isola ha permesso di dare concretezza ad alcuni contenuti della riflessione sulla lingua. La preparazione dei testi che presentano i diversi aspetti dell'isola è passata attraverso successive fasi redazionali, guidate dagli interventi correttivi dell'insegnante di italiano, traducendosi così in un efficace esercizio di scrittura.

L'attività, se proposta ad allievi più grandi, potrebbe essere avviata a partire da una riflessione sul significato assunto da alcune delle più celebri città o isole immaginarie della filosofia e della letteratura, utopie di mondi perfetti o caricature satiriche del nostro o ancora metafore del mondo-labirinto: dalla *Città del Sole* di Campanella alle *Notizie da nessun luogo* di William Morris, dalle terre raccontate da Marco Polo, alle isole paradossali di Gulliver, fino a qualcuna delle Città



invisibili di Italo Calvino. Così impostato, il lavoro degli allievi potrebbe guadagnare in coerenza, arricchendosi di nuove valenze.

Il docente di italiano che insegna storia nella medesima classe ha potuto affrontare il discorso sulle fonti documentarie e sulle testimonianze archeologiche invitando successivamente gli allievi a creare essi stessi dei finti reperti che dessero notizia delle civiltà passate della loro isola. Alcuni di questi oggetti sono stati realizzati con il docente di educazione visiva.

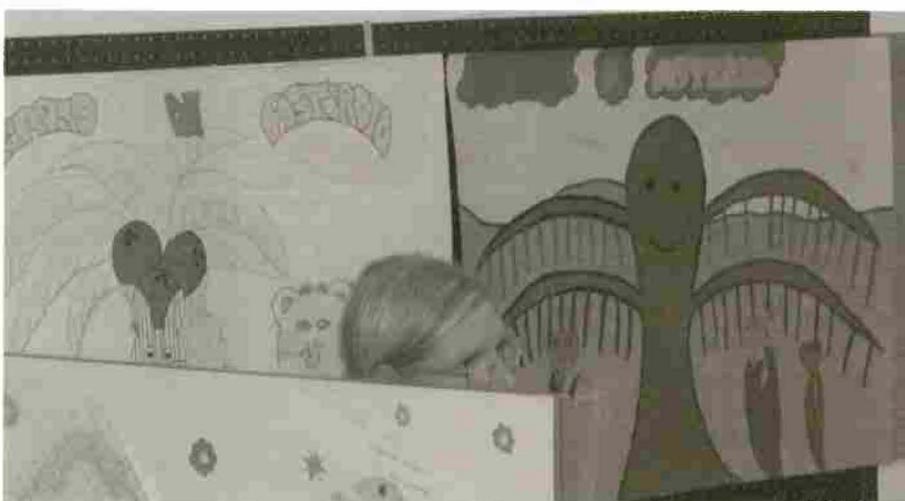
Disegnando la pianta della città si è tenuto conto dei modelli di organizzazione urbana storicamente attestati, e del loro sviluppo tipico. Ma ne ha guadagnato anche l'attenzione complessiva degli allievi verso gli aspetti storicamente rilevanti di una civiltà, un'attenzione che tornerà a manifestarsi anche nello studio successivo di questa materia.

L'insegnante di geografia è stata coinvolta (per la durata di tre lezioni) nella preparazione delle carte topografiche dell'isola, esercitando così le tecniche

volte alla rappresentazione della morfologia del territorio, delle sue risorse e delle sue caratteristiche legate alla presenza umana (di un'isola è stato realizzato anche il plastico). Le scienze naturali sono state coinvolte, oltre che nella descrizione formalmente corretta di animali e vegetali (anche questi con caratteristiche fantastiche che possono prendere ispirazione dal *Manuale di zoologia fantastica* di J. L. Borges), nell'ideazione del particolare impianto che fornisce l'energia alle tre isole. Nelle ore di educazione visiva è stata realizzata anche gran parte dei disegni di piante e di animali che illustrano i «trattati» di biologia degli isolani, e l'insegnante di tecnica dell'abbigliamento ha condotto gli allievi a realizzare con la stoffa le curiose creature che razzolano su quelle terre della fantasia.

Il progetto è approdato a una piccola mostra, di fronte alla quale qualunque visitatore ha potuto apprezzare tanto la fantasia e la creatività degli allievi, quanto la loro applicazione e la loro padronanza dei temi che hanno affrontato. Per chi si occupa di didattica, invece, la mostra ha costituito il felice approdo (certamente importante sul piano della motivazione che ha generato) di un'attività che interessa soprattutto per il percorso che l'ha





Note

* Ph. Meirieu, *Enseigner: scénario pour un métier nouveau*, 1990, cit. in I. Bordallo e J.-P. Genestet, *Didattica per progetti*, Firenze, La Nuova Italia. Questo libro esamina e illustra in maniera chiara gli aspetti metodologici della pedagogia per progetti, ed è pertanto un utile testo di riferimento per chi desideri saperne di più.

preceduta e per le opportunità di apprendimento che ha creato – che ripagano ampiamente l'impegno considerevole degli insegnanti che l'hanno gestito –, e perché dimostra che una didattica progettuale è praticabile anche con allievi di prima media, e che è possibile far dialogare delle materie considerate solitamente tra loro troppo lontane.

