

# La progettazione come terzo spazio tra didattica generale e didattiche disciplinari

**Maila PENTUCCI<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>*Dipartimento di Scienze Filosofiche, Pedagogiche ed Economico-quantitative.*

<sup>2</sup>*Università "G. d'Annunzio" Chieti - Pescara*

e-mail di riferimento: maila.pentucci@unich.it

## **Abstract**

Il curriculum di Scienze della Formazione Primaria offre agli studenti una visione di tipo multidisciplinare che affianca le prospettive della Pedagogia e della Didattica generale a quelle delle Didattiche disciplinari. Come tali prospettive possono essere affrontate con un approccio integrato, che transiti dal paradigma della multidisciplinarietà a quello dell'interdisciplinarietà e della transdisciplinarietà?

L'incontro tra le istanze pedagogico/didattiche e quelle epistemologico/disciplinari è una caratteristica dell'azione didattica che, in quanto processo interattivo situato, mette in gioco diversi registri di funzionamento: quello epistemico, ovvero il sapere implicato nell'azione, oggetto di trasposizione didattica, quello pragmatico, ovvero le strategie didattiche e pedagogiche messe in atto, quello relazionale, ovvero le interazioni che avvengono tra i vari attori del processo.

Il luogo in cui è possibile armonizzare tali istanze è la progettazione, intesa come competenza primaria del docente, come risposta alla complessità che il docente incontra nella sua esperienza educante: l'allestimento di un meccanismo semplice, che possa dare senso alle scelte e alle decisioni da prendere per governare i contesti didattici odierni. La progettazione è un Terzo Spazio inteso secondo la definizione di Pane come zona di trasformazione che integra saperi, posture ed esperienze, come ibridazione di prospettive diverse, come incontro tra le concezioni tradizionali dell'insegnamento accademico e le concezioni personali degli studenti

La competenza relativa al Design for Learning (Laurillard, 2014) va quindi presa in carico fin dalla formazione pre-service degli insegnanti, attivando strategie e ambienti di apprendimento utili ad un duplice scopo: proporre modelli e strumenti-guida che garantiscano un adeguato scaffolding nel momento della sperimentazione della pratica; sviluppare, grazie al modelling e al coaching offerto dal docente-formatore, una riflessività continua sulle pratiche, requisito primario per il docente professionista. In questo contributo viene presentato un artefatto pensato per supportare lo sviluppo della competenza di progettazione nei futuri insegnanti. Esso è stato sperimentato all'interno di laboratori di progettazione didattica a partire dall'a.a. 2018-19 e successivamente messo a punto e riproposto in attività interdisciplinari in collaborazione tra docenti disciplinari e docenti di didattica.

Il dispositivo si basa sul principio di immersione e distanziamento come procedura essenziale per alternare l'azione progettuale alla riflessione sul progettato ed è infatti

un oggetto tridimensionale, in forma di scatola (denominato appunto il box), metafora del processo che lo studente deve attivare nel momento in cui procede alla progettazione della sessione di lavoro: entrare nella situazione, immergendosi quindi nella previsione dell'azione o meglio nell'azione simulata e anticipata; uscire dalla situazione, distanziandosi da quanto ha ideato, connettendolo fortemente al contesto, per analizzarlo e riconsiderarlo in maniera critica.

A questo scopo le facce interne ed esterne del box rappresentano momenti imprescindibili del processo progettuale visti in base a due prospettive: quella interna è la prospettiva progettuale, del docente designer che pensa il percorso e lo struttura, quella esterna è la prospettiva riflessiva, del docente che ripensa al progettato e si pone domande in merito alla sua efficacia. La funzione principale del cubo non è solo individuare quali sono i principali fattori da prendere in considerazione, ma abituarsi a una modalità di lavoro ricorsivo in cui l'obiettivo è dato dal tenere in equilibrio i vari fattori.

All'interno del box si alternano elementi propri del registro epistemico e della dimensione disciplinare della progettazione ed elementi che strutturano la logica situata della progettazione, mentre all'esterno viene presa in esame sia la coerenza interna tra i vari aspetti anticipati, di natura disciplinare e di natura pedagogica e relazionale, sia la coerenza esterna tra gli elementi di sistema e gli elementi contingenti.

Il box è stato utilizzato dagli studenti con due scopi: analizzare progettazioni sia di esperti che di pari per comprendere se e come gli elementi previsti fossero stati sviluppati e per cercare di ipotizzare il pensiero che aveva guidato il percorso progettuale; progettare a loro volta interventi in ambiti disciplinari differenti, che poi sono stati realizzati in classe, nel corso del tirocinio diretto e sotto la supervisione dell'insegnante accogliente, successivamente oggetto di analisi e discussione in sede di laboratorio.

Nel momento della progettazione, al box, che può essere considerato un artefatto di tipo descrittivo, è stato affiancato un secondo artefatto, di tipo narrativo, per mettere in evidenza le fasi di lavoro e la struttura della lezione progettata.

