



Misure di intervento per contrastare la dispersione

I.C. Coppola

[gruppo di lavoro proponente: M. Di Giunta (referente plesso Caronda per il sostegno), I. Giunta (funzione strumentale PTOF), G. Maugeri (vicaria plesso Caronda), M.L. Miraglia (funzione strumentale per la dispersione), K. Patanè (coordinatore del settore Scuola secondaria di primo grado plesso Caronda), L. Patanè (docente Scuola secondaria di primo grado plesso Caronda)]

Misure di intervento per contrastare la dispersione
I.C. Coppola-Plesso via Zammataro

Motivo dell'iniziativa

La dispersione è un fenomeno complesso, sintetizzabile come l'insieme dei processi attraverso i quali si verificano ritardi, rallentamenti o abbandoni in uno specifico iter scolastico. Due i necessari ambiti di riflessione al riguardo: da un lato il soggetto che si disperde (il suo profilo, la sua storia personale, il percorso scolastico, le situazioni di svantaggio) e dall'altro il sistema che produce tale dispersione (le possibili disfunzioni, la necessaria rimodulazione di scopi e fini, le scelte organizzative e quelle didattiche, la redazione del curriculum). È in riferimento a quest'ultimo aspetto, in particolare, che ci si chiede cosa si possa fare nel concreto per contrastare il fenomeno, non solo in qualità di comunità educante, ma soprattutto di comunità chiamata al difficile compito farlo in un contesto fortemente deprivato, in cui i progetti di vita dei singoli vengono mortificati da una realtà che difficilmente ammette deviazioni da un destino che, il più delle volte, sembra già segnato.

Coerentemente con queste premesse, si parlerà, pertanto, di *misure di intervento*, per sottolineare la particolare natura pratica delle procedure che si intende adottare allo scopo di contrastare la dispersione, consistenti nel riqualificare l'offerta formativa al fine di intervenire, in maniera semplice ma efficace, sulle diverse forme di disagio giovanile presenti a scuola.

La natura *plurale* di queste misure testimonia, inoltre, la consapevolezza della necessità di un *approccio sistemico* al problema, che agisca sull'intera gamma delle variabili in gioco, che tenga conto dei diversi livelli di complessità del fenomeno e si ponga in soluzione di continuità con le iniziative già previste per l'Istituto.

Uno, in particolare, il leit motive che farà da sfondo a ciascuna di esse, nel quale è possibile rinvenire l'obiettivo precipuo dell'iniziativa: favorire una *riflessività in azione*, che si traduca nell'allargare il campo dei fenomeni cognitivi del 'pensare consapevole' all'intera sfera del comportamento umano.

Obiettivi

Il progetto si propone di incentivare la motivazione e la riflessività agendo nello specifico, su quattro aree:

- abilità metacognitive;
- abilità relazionali;
- abilità tecnico-pratiche;
- abilità trasversali (logiche, di autoregolazione, di strategia e di pianificazione).

Si promuovono, pertanto, 7 misure di intervento, l'adesione alle quali è libera e gratuita: si tratta, infatti, di azioni suggerite a supporto della didattica e per le quali è prevista una forma di accompagnamento sia nella fase di contestualizzazione che di realizzazione.

Target

Il progetto si rivolge alle classi di ogni ordine e grado.

Misura di intervento 1

Titolo: Parla con me

Il progetto prevede una serie di brevi incontri settimanali da svolgersi nelle giornate di *venerdì* dal titolo "Parla con me", ai quali verranno invitati rappresentanti dei mestieri tipici della popolazione che insiste sul territorio (parrucchiere, panettiere, meccanico, estetista, muratore, ecc.). che riferiranno delle loro esperienze lavorative; si prevede anche la partecipazione attiva e fattiva delle famiglie. Si tratta di creare le condizioni perché gli studenti possano confrontarsi con queste figure professionali avendo la possibilità di esprimere in libertà dubbi, curiosità, interessi, aspettative. A tale scopo si chiederà loro di parlare in maniera semplice e autentica, esplicitando tutto il percorso di vita: dagli studi compiuti alle considerazioni che hanno accompagnato le scelte dopo la scuola secondaria di primo grado, il tipo di formazione, le eventuali difficoltà di accesso al lavoro, le prime esperienze, in che cosa consiste nello specifico l'attività di cui si occupano, cosa desiderano per il loro futuro. Al fine di favorire un'interazione proficua, in cui ciascuno venga messo nella possibilità di esprimersi liberamente, risulta strategica la scelta del setting: si prevede, a tal fine, l'utilizzo di un'aula spaziosa dedicata appositamente agli incontri, in cui gli studenti possano disporsi in circolo. A seguire, l'insegnante animerà una discussione su quanto ascoltato, avendo cura di riorganizzare

le conoscenze acquisite e di incentivare processi riflessivi, di maturità personale (attitudini, interessi, prospettive) e di narrazione del sé (motivazione intrinseca) che troveranno adeguata esplicitazione nella produzione di saggi brevi.

La realizzazione di questa misura dipenderà dalla disponibilità delle persone individuate.

Misura di intervento 2

Titolo: LaboriAMO

Il progetto "LaboriAmo" si pone in naturale continuità con il progetto "Parla con me". Si tratta di attivare delle esercitazioni della durata di due ore ciascuna che consentano una dimostrazione pratica degli aspetti operativi inerenti ai diversi mestieri e che siano finalizzate a rinforzare e a stabilizzare le informazioni apprese durante gli incontri. L'ospite avrà cura di portare con sé quanto necessario a fornire indicazioni pratiche su procedure e aspetti organizzativi del lavoro, coinvolgendo in maniera attiva gli studenti. Si cercherà di coinvolgere il più possibile le risorse del territorio e le famiglie. Gli incontri si svolgeranno in un'aula spaziosa organizzata, di volta in volta, in funzione delle esigenze specifiche.

Le attività consentiranno l'acquisizione di abilità di tipo:

- artistico-artigianale;
- sartoriale;
- di meccanica;
- di elettronica;
- di coltivazione.

Tale percorso, a forte connotazione pratico-applicativa, consentirà agli studenti di confrontarsi con le realtà lavorative e le attività quotidianamente svolte dagli ospiti coinvolti in tali incontri.

Misura di intervento 3

Titolo: PremiAMO

Questa misura nasce allo scopo di intervenire sui comportamenti-problema (c. disturbante, di aggressione verbale, di aggressione fisica, stereotipato, autolesivo), che costituiscono l'esplicitazione più evidente del disagio di alcuni alunni, suggerendo schemi comportamentali alternativi. Si tratta, nello specifico, di fare operare in sinergia le sollecitazioni delle teorie

comportamentali, basate sull'apprendimento di nuove competenze che modificano i comportamenti problematici e producono un migliore adattamento, e di quelle cognitive, rivolte all'eliminazione dei pensieri assoluti e irrazionali da cui generano i comportamenti.

Sarà cura dell'insegnante, partendo dai comportamenti-problemi della più stringenti della propria classe, proporre con chiarezza pochi schemi alternativi, accompagnarne l'adozione da parte degli alunni e monitorare gli eventuali cambiamenti intervenuti nel tempo. Si ritiene utile, inoltre, presentare nel corso dell'anno storie di vita di eroi positivi.

Alla fine, gli alunni che si saranno distinti per avere compiuto sforzi significativi nella direzione identificata saranno premiati alla fine dell'anno scolastico durante ad una manifestazione a cui parteciperanno anche le famiglie.

Misura di intervento 4

Titolo: GiochiaAMO

La misura nasce dall'esigenza di motivare gli studenti attraverso l'uso di giochi. Come sottolineano molti studiosi (Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Bruner, Vygotskij, Dewey, Piaget, ecc.), il gioco svolge, infatti, una funzione educativa fondamentale nello sviluppo cognitivo, affettivo, emotivo e sociale di ogni bambino. Inoltre, è proprio attraverso il gioco che l'adulto conosce il bambino, lo capisce e si relaziona con lui.

GiochiaAMO si pone, in particolare, come obiettivo specifico la maturazione delle *abilità trasversali* di tipo logico, di strategia e di pianificazione, da considerarsi cruciali per tutte le discipline. Si svolgerà ogni martedì in orario curricolare durante le ore delle insegnanti che decideranno di adottarla, le quali avranno cura di scegliere, sulla base delle esigenze specifiche del gruppo classe, il gioco più adeguato (giochi di regole, di costruzione, di tattica e strategia, di associazione, ecc.) e di esplicitare i nessi con le medesime abilità richiesta nella risoluzione di compiti e problema più prettamente scolastici.

Misura di intervento 5

Titolo: Parlo con te

Sportello didattico

Il principale scopo di questa misura è quello di creare un luogo di consulenza per alunni (sul metodo di studio, sui problemi relazionali

all'interno della classe con compagni e docenti, sull'orientamento) e genitori (per affrontare in modo più specifico le difficoltà dei propri figli nello studio).

Lo sportello sarà attivo in orario antimeridiano durante le ore libere dei docenti che avranno offerto la loro disponibilità. A tal fine, sarà necessario garantire preventivamente a questi docenti una formazione ad hoc e il supporto esterno dell'equipe socio-psico-pedagogica dell'ASL o di esperti dell'Università di Catania.

Misura di intervento 6 (di natura metodologica)

Titolo: EconomiAMO

La Token Economy (Ayllon T. e Azrin N. (1968), *The token economy: a motivational system for therapy and rehabilitation*, New York, Appleton Century Crofts; O'Leary D. e O'Leary S. (1972), *Classroom management: The successful use of behavior modification*, New York, Pergamon Press) è una tecnica efficace basata sul rinforzo puntuale di comportamenti positivi, per arrivare ad estinguere quelli negativi. A tal fine, si avvale dell'uso di stelline, gettoni o faccine che fanno guadagnare all'alunno un piccolo premio materiale. Diverse ricerche ne segnalano l'efficacia, in particolare, con:

- alunni con diagnosi di ADHD (Cazzoli V., Fontana, D., Celi, F., Tornaghi A., Calcara P. e Filipozzi C. (2005), *Intervento comportamentale nel contesto scolastico: analisi di un caso singolo*, Presentato al quinto congresso nazionale dell'AIDAI, Milano);
- alunni con disturbo oppositivo provocatorio (Fontana D., Celi F., Toselli C. e Scannavini P. (2009), *Un disturbo oppositivo provocatorio in classe: dalla definizione di piccoli obiettivi comportamentali alla modificazione della relazione insegnante-alunno*. Presentato al settimo congresso nazionale dell'associazione AIDAI, Padova);
- alunni con diagnosi di autismo (Celi F., Fontana D., Arena A., Possenti B., Trubini C. e Zanini F. (2007), «Davide, guardami!»: *l'incremento del contatto oculare e i primi passi nella relazione tra un bambino autistico e la sua insegnante di sostegno*. In F. Celi e D. Fontana, *Formazione, ricerca e interventi psicoeducativi a scuola. Storie di cooperazione tra psicologi e insegnanti*, Milano, McGraw-Hill);
- alunni con problemi di apprendimento (Celi F., Fontana D., Rossi B., Paltrinieri R. e Saladini G. (2007), *Un problema d'apprendimento*

alle elementari: Mario impara a usare le «h». In F. Celi e D. Fontana, Formazione, ricerca e interventi psicoeducativi a scuola. Storie di cooperazione tra psicologi e insegnanti, Milano, McGraw-Hill).

In tutte queste ricerche si evidenzia come gli insegnanti stessi siano stati parte fondamentale del cambiamento, sia in fase di analisi degli obiettivi, che di programmazione delle attività, solo in ragione delle quali si può arrivare non solo al miglioramento dei comportamenti dei soggetti sottoposti al trattamento, ma anche al cambiamento della relazione tra gli allievi in difficoltà e i loro insegnanti.

Sulla scorta di queste evidenze, si ritiene particolarmente proficuo sperimentarne l'uso nelle classi in cui figurano queste tipologie di alunni.

Misura di intervento 7 (di natura metodologica)

Titolo: CooperiAMO con il Jigsaw

Il Jigsaw ("gioco di costruzione a incastro" o "puzzle") è una tecnica di cooperative learning (M. Comoglio, A. M. Cardoso, *Insegnare e apprendere in gruppo. Il Cooperative Learning*, Roma, LAS, 1996; C. Cornoldi, *Impulsività e autocontrollo. Interventi e tecniche metacognitive*, Trento, Erickson, 1996. C. Cornoldi, *Metacognizione e apprendimento*, Bologna, Il Mulino, 1995) ideata dallo studioso di apprendimento sociale Elliott Aronson, alla fine degli anni Settanta. Appartiene alla modalità del cooperative learning chiamata *Student Team learning*, (R. E. Slavin, *Apprendimento Cooperativo. Una proposta di conciliazione fra prospettive evolutive e motivazionali*, in "Età Evolutiva", n. 24, giugno 1986, p. 54-61) che sembra essere particolarmente adatta al contesto descritto, poiché pone l'accento sul sistema di incentivazione e valutazione, di responsabilità individuale, aiuto reciproco e pari opportunità di successo attraverso l'elargizione di incentivi e ricompense il cui conseguimento stimola il gruppo all'impegno e all'aiuto vicendevoli. In particolare, *Il Jigsaw* responsabilizza gli studenti sui loro apprendimenti e quelli dei compagni, attiva la motivazione col gruppo cooperativo.

Per via di queste caratteristiche, il Jigsaw consente di mediare una modalità di "stare a" e di "fare" scuola che destruttura completamente l'assetto organizzativo della quotidianità della classe e gli schemi relazionali alunno/alunno e insegnante /alunno tradizionali e sono proprio queste caratteristiche a fare del Jigsaw la risposta più adeguata alla maggior parte dei problemi registrate nelle classi.

In breve, il modello Jigsaw di Aronson utilizza la specializzazione del compito. Ogni studente ha un compito che contribuisce a un obiettivo complessivo di gruppo. In gruppi eterogenei da 3 a 6 studenti, ad ogni

studente viene assegnata una parte di una lezione. Ogni studente lavora in modo indipendente per diventare un esperto di una porzione della lezione ed è responsabile dell'insegnamento di tali informazioni agli altri componenti del gruppo così come è anche responsabile dell'approfondimento delle informazioni fornitegli dagli altri membri del gruppo. L'insegnante accerta la competenza del gruppo sull'argomento complessivo. Vengono dati voti individuali sulla base di un esame. Il modello Jigsaw II di Slavin risulta più efficace, quando l'obiettivo didattico è quello di imparare concetti piuttosto che abilità. Tutti gli studenti leggono un brano, una storia breve. Ogni studente, nel gruppo di quattro/cinque membri, riceve un foglio di informazioni su un argomento diverso. Dopo aver letto i loro fogli, alcuni studenti (uno per ciascun gruppo) si incontrano in un "gruppo di esperti" temporaneo, composto da studenti che hanno studiato lo stesso argomento. Dopo un periodo di discussione, questi studenti ritornano nei rispettivi gruppi originali per insegnare agli altri membri tutto quello che sanno su quell'argomento. Alla fine di questo processo, viene dato un quiz individuale comprensivo di tutti gli argomenti. Quindi, l'insegnante consegna dei certificati di gruppo sulla base dei miglioramenti nei punteggi ottenuti al quiz.