

Titolo del progetto	Fare e pensare: il laboratorio didattico nella scuola dell'infanzia
---------------------	--

Materiale di studio – versione cartacea

1. I laboratori nella scuola dell'infanzia

Premessa

I laboratori per la scuola dell'infanzia non sono una novità. Vi è stato un tempo nel quale il laboratorio si proponeva quale risposta a molti mali, sembrava apparire la soluzione per ogni problema.

Si è assistito ad una proliferazione di esperienze e sono state effettuate molte *sperimentazioni*, a volte dettate dal desiderio di innovazione, altre volte caratterizzate dal bisogno di dare una risposta a problemi (organizzativi, strutturali, ecc.) che si presentavano. Non sono nemmeno mancate le improvvisazioni; a volte sono state effettuate scelte basate su elementi non sempre ben meditati soprattutto quando il laboratorio si proponeva di garantire più che altro una patina di novità al normale “fare scuola”. A volte è apparsa la soluzione ideale in rapporto a qualche situazione particolare, come nel caso della presenza di bambini handicappati.

In una parola, il laboratorio ha rappresentato un'occasione di rinnovamento della scuola. L'entusiasmo che, in qualche caso, la realizzazione dei laboratori didattici ha accompagnato la messa a punto e la realizzazione di diversi progetti, ha a volte messo in secondo piano i rischi che una soluzione, incentrata esclusivamente (o quasi esclusivamente) sui laboratori, inevitabilmente comporta.

In generale per la scuola, il laboratorio ha rappresentato la parola d'ordine quando voleva essere portatrice di rinnovamento. L'individuazione e l'organizzazione di spazi - laboratorio rappresentava la soluzione didattica più ricca e produttiva tanto per ciò che riguarda i processi di apprendimento, quanto per quelli relativi alla socializzazione.

Perché i laboratori nella scuola dell'infanzia?

I laboratori nella scuola dell'infanzia rappresentano uno strumento utile per garantire la possibilità alle bambine ed ai bambini di fare le cose e, nel frattempo, di riflettere sulle cose che stanno facendo. Il laboratorio è un luogo specializzato e in esso si svolgono delle attività pensate. Nel laboratorio è possibile curiosare, provare e riprovare, concentrarsi, esplorare, cercare delle soluzioni, agire con calma senza l'assillo di un risultato ad ogni costo. Può essere anche un divertimento e un gioco. E' il fare con il piacere di fare.

Il laboratorio aiuta i bambini a crescere lasciando loro il tempo di crescere. La proposta che presentiamo ha perciò uno scopo essenzialmente didattico. Vuole soprattutto aiutare gli insegnanti di scuola dell'infanzia ad affrontare alcune difficoltà quotidiane della vita quotidiana a scuola. E' un'opera che vuole essere uno strumento di lavoro per gli insegnanti. Ha per oggetto alcune riflessioni e suggerimenti che vogliono avere una ricaduta immediata nell'azione quotidiana dell'insegnante.

La ‘lentezza’

Oggi si parla sovente di bisogno di ‘lentezza’. Questo termine richiama la necessità di rispettare i tempi dei bambini. Richiama alla consapevolezza che lo sviluppo non è lineare, ma aritmico e asincrono, fatto di progressioni

La scuola, luogo del fare e del pensare

e regressioni. Vi è la necessità di non puntare troppo ad una scuola dei risultati ma di privilegiare i processi. Si sottolinea anche l'opportunità di puntare più sui metodi che sui contenuti: non è tanto importante che i bambini acquisiscano determinate conoscenze e saperi, quanto piuttosto che abbiano fiducia nella loro curiosità e che imparino a cercare da soli, trovino, per così dire, la loro strada.

Tutto questo è condivisibile, occorre fare attenzione, però, a non cadere in facili suggestioni.

La scuola, compresa quella dell'infanzia, è essenzialmente e inevitabilmente, un luogo di azione. Un luogo nel quale i bambini e le bambine fanno continuamente delle cose. Non dobbiamo confondere la lentezza con la passività e con la perdita di tempo. Il bambino di età della scuola dell'infanzia avverte il bisogno delle attività più svariate, di provare e di provarsi. E' continuamente in movimento, in ogni istante è impegnato a fare qualcosa. E il compito della scuola dell'infanzia è di trasformare l'esperienza dei bambini facendola passare da un impulso disordinato e dispersivo a un ritmo ordinato e costruttivo, che favorisce la crescita. La scuola dell'infanzia aiuta il bambino ad organizzarsi e ad organizzare la realtà che gli sta intorno.

Il bambino e la bambina debbono avere il loro tempo (tutto il loro tempo) per potere interagire con il mondo che sta loro intorno, che è molto complicato e pieno di conflitti e di contraddizioni: debbono, insomma, avere il tempo di agire e anche di stare a guardare prima di agire, di compiere delle azioni ma anche di fermarsi ad osservare quello che fanno gli altri, di prendere delle decisioni ma anche di fare marcia indietro se non si sentono sicuri o se le circostanze sembrano richiederlo.

In una parola, le bambine e i bambini sono impegnati, soprattutto in questa fascia di età a costruirsi una 'base sicura'. E gli insegnanti hanno il compito di aiutare questo processo.

2. L'identità del laboratorio didattico nella scuola dell'infanzia

Quale metodologia del laboratorio?

Dal momento che il laboratorio è interattivo, con la condotta dell'insegnante proiettata sul bambino e con l'influenza che ogni bambino esercita sugli altri bambini, risulta inopportuno stabilire direttive su come dev'essere la metodologia del laboratorio. Il laboratorio è un'impresa individuale, clinica, ed implica l'imprevedibile, l'improbabile, l'impercettibile.

Il senso problematico del laboratorio come componente fondamentale della gestione dell'insegnamento è teso a interconnettere il lavoro degli insegnanti e dei bambini con la loro idea di progetto e di utilizzo di materiali e strumenti finalizzati al loro raggiungimento. Se il laboratorio può essere inteso come luogo / contesto di soluzione di problemi (linguistici, scientifici, espressivi, ecc.), i problemi si separano dal caos per mezzo dell'analisi: è quest'ultima l'elemento centrale che giustifica e spiega il lavoro per laboratori. Possiamo, in altre parole, intendere il laboratorio come *gestione* (dapprima improvvisata e casuale e poi via via sempre più razionale e congruente) *di spazi problematici*. Il laboratorio è un contesto pratico (e quindi instabile, incerto, complesso) nel quale ci si trova a risolvere problemi pratici (riferiti all'immediato o vincolati a determinate pratiche di insegnamento) in cui la riflessione di bambini e adulti appare come condizione necessaria.

I bambini e l'utilizzo di strumenti

Da una parte sta il bambino, con la sua identità specifica, le sue caratteristiche, la propria storia personale, dall'altra sta la tecnica, l'insieme delle procedure, attraverso l'utilizzo di strumenti, per ottenere un certo risultato. C'è chi solleva un dubbio: la tecnica annulla la persona? La persona scompare nell'azione tecnica?

L'idea di 'tecnica' richiama sia l'*universo dei mezzi* (i materiali, gli strumenti), sia

la razionalità che presiede al loro impiego in termini di funzionalità ed efficienza (Galimberti, U., *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 34.).

La tecnica nasce con l'uomo ed è propria dell'uomo e sembra costituire un rimedio alla sua insufficienza biologica. A differenza degli altri organismi, che hanno trovato nel mondo interno stabile dei loro istinti la dotazione per poter vivere ed agire, l'uomo ha via via selezionato dei mezzi per potere sopperire a tale carenza. A poco a poco, con la crescita, sempre di più i materiali che si trovano a disposizione dell'uomo e gli strumenti che la sua cultura ha prodotto per lui, diventano il suo ambiente di vita, costituiscono il suo contesto di sviluppo.

Materiali e oggetti / strumenti rappresentano perciò insieme da un lato il modo e la condizione per effettuare delle esperienze, dall'altro è proprio a partire dalle esperienze con le cose e con gli oggetti che il bambino si avvicina e fa suoi i *medium* (ed i linguaggi) della cultura di appartenenza.

A partire dai materiali, dagli oggetti e dagli strumenti, i bambini compiono azioni che progressivamente dirigono ad uno scopo; è attraverso di essi che individuano ed attivano procedure; è avvalendosi di essi che costruiscono le prime semplici ipotesi di lavoro.

In questo senso l'appropriazione e l'utilizzo di tecniche rivela una duplice funzione. Da un lato, il bambino si adegua alle possibilità ed alle potenzialità consentite dagli strumenti utilizzati (ed in questo senso sono prevedibili esiti diversi in rapporto a tecnologie diverse: per questa ragione la disponibilità di materiali e strumenti a disposizione non è indifferente in quanto la ricchezza di strumenti presenti costituisce un indice di qualità della scuola): il laboratorio e gli strumenti e le tecnologie in esso contenute sono *funzionali* ed appaiono, conseguentemente, neutrali ed indifferenti alle individualità dei singoli soggetti.

Dall'altro, ognuno ha la possibilità di imprimere, nell'utilizzo degli stessi oggetti e strumenti, la propria impronta particolare del proprio modo e del proprio stile, delle proprie idee, delle proprie preferenze, connotando il risultato del lavoro sui materiali o dell'utilizzo di determinate tecnologie di caratteristiche individuali e specifiche che rappresentano il segno evidente dell'individualità e della creatività personale.

L'incontro fra oggetto / strumento e ragione trovano nell'azione destinata ad uno scopo il fine del laboratorio. In questo senso esso è il luogo privilegiato della *previsione* intesa come capacità di 'vedere in anticipo', ossia pre-vedere, con la mente, una possibile soluzione che nella realtà concreta e nei fatti non c'è ancora.

Il laboratorio didattico della scuola dell'infanzia si configura come una sorta di mondo artificiale che appare estraneo al mondo della realtà. Non per questo però esclude la realtà, anzi la prefigura e la rappresenta. Allo stesso modo di come avviene nel gioco, il bambino nel laboratorio si estranea dalla realtà per immergersi in un'altra realtà in cui gli spazi, gli oggetti, gli attrezzi, gli strumenti sono lì pronti per suggerire idee su come e a quale scopo farsi utilizzare. Avviene un po' ciò che accade all'artista o al poeta. Lo scultore cerca incessantemente il marmo giusto, oppure le caratteristiche specifiche e materiali del marmo gli suggeriscono – senza alterare l'obiettivo originario – una certa modalità di scolpire un dettaglio? Il poeta cerca incessantemente le parole oppure una certa parola che lo ossessiona nella mente è uno stimolo sufficiente per costruire intorno ad essa un verso? Il musicista cerca nel vuoto della sua mente una certa melodia o è a partire da una certa linea melodica che ha in mente costituisce la base per una composizione musicale?

Queste domande sono evidentemente destinate a restare senza risposta.

Da un lato le idee hanno bisogno di materiali e strumenti per 'dar loro corpo', ossia per essere concretizzate; dall'altra sono gli stessi materiali, certi effetti offerti da determinati strumenti che producono le idee su che cosa e come realizzare un certo progetto o costruire un determinato manufatto. Nel laboratorio, ***le idee hanno bisogno della tecnologia per essere verificate e/o attuate e la tecnologia a nulla vale ed è fine a se stessa in assenza delle idee che la impiegano e la governano.*** Conseguentemente, la tecnica dipende dalla soggettività dell'individuo che progetta e che agisce, purché sia finalizzata e non fine a se stessa.

I bambini e le loro azioni

Il timore è che il laboratorio rappresenti un attivismo fine a se stesso. Il rischio è di perdere di vista la direzione di lavoro.

Questo può avvenire in una scuola in cui sia assente la programmazione. Non un piano di lavoro freddo e distaccato, elaborato a tavolino: un piano che parte invece dall'esigenza irrinunciabile di conoscere il bambino, di essere vicino a lui, di renderlo sempre partecipe.

Il laboratorio è un luogo nel quale si concentrano al massimo i momenti di attività riproduttiva e creativa dei bambini e delle bambine. E' un luogo nel quale si impara, soprattutto e innanzi tutto, facendo. Il laboratorio prefigura un bambino laborioso, coinvolto nell'azione, protagonista del progetto che porta avanti da solo o insieme agli altri, concentrato su ciò che sta facendo. Il laboratorio presuppone un'intenzione che successivamente si traduce in azione. Esso è anche un luogo nel quale il bambino utilizza degli strumenti e prova delle tecniche.

Occorre però evitare il rischio dell'attività fine a se stessa ed a ritenere che una buona scuola dell'infanzia sia quella scuola nella quale si fanno molte cose. La concentrazione sull'azione può fare perdere di vista la direzione nella quale si sta andando.

Una scuola dell'infanzia incentrata sui laboratori da un lato deve interrogarsi relativamente al suo progetto (che cosa intende fare avvalendosi di essi). Dall'altra la stessa scuola **deve però anche chiedersi a quale bambino si rivolge e quale bambino**, attraverso i laboratori, **intende costruire**. E' solo a partire dall'idea di bambino, inteso nella sua globalità, nella sua individualità e nella sua unicità, che è possibile definire, di volta in volta, la direzione di lavoro che il singolo laboratorio deve prendere. **In altre parole, il laboratorio è un mezzo e non un fine.**

Contenuti e metodi

Il timore è che il laboratorio rappresenti, di fatto, un contesto nel quale vengono soprattutto proposti dei contenuti indipendentemente dai processi, oppure, all'opposto sia attento soprattutto alle procedure astratte, perdendo di vista il proprio oggetto concreto.

Il fatto di rifiutare una concezione cumulativa dell'apprendimento non significa rinunciare al ruolo fondamentale della stimolazione all'apprendere, dall'attivazione di situazioni contestuali che immergano il bambino e la bambina in contesti 'densi' di possibilità di esperienza. Bambini e bambine sono fortemente influenzati dall'ambiente (culturale) nel quale sono inseriti. Da qui la necessità, anche per la scuola dell'infanzia, di svolgere un ruolo essenzialmente e primariamente culturale. Se intendiamo le 'competenze' del bambino come l'insieme delle abilità necessarie a padroneggiare gli strumenti e le tecnologie della cultura (D.R. Olson, *Culture, technology and intellect*, in P. Boscolo, *Psicologia dell'apprendimento scolastico. Aspetti cognitivi*, Utet, Torino, 1986, p. 84.), l'apprendimento dovrebbe essere inteso come l'acquisizione di *media* specifici. Da questo emerge che *il contenuto conta*: le abilità e le conoscenze specifiche sono paganti sul piano dello sviluppo in generale. In altre parole, le esperienze che vengono proposte ai bambini non sono indifferenti: i bambini imparano soprattutto quando fanno le cose, quando vi s'immergono, quando riescono ad essere concentrarsi per la soluzione di un problema. I bambini non risolvono mai i problemi in generale, ma sempre quel determinato e specifico problema che a loro interessa in quel determinato momento. Metodo e contenuto corrono di pari passo, l'uno non può fare a meno dell'altro. E' anche vero però che, per l'acquisizione del metodo è necessaria la concentrazione sul contenuto, il 'come' viene definito e connotato dal 'che cosa'. **Il laboratorio deve** perciò di necessità **essere portatore di contenuti** (di esperienza) **per condurre il bambino e la bambina all'appropriazione di modelli intesi come veri e propri media culturali.**

Competenze cognitive e sociali

Nel laboratorio prevale la competenza o la socializzazione? Questo dilemma si basa sul timore che l'attenzione alla competenza faccia perdere di vista, o ponga in secondo piano, l'integrazione e la relazione con gli altri.

Competente è chi è capace di realizzare un progetto. Ancora maggiore competenza possiede chi sa anche elaborare un progetto da realizzare. E progettare significa essere capaci di realizzare corrispondenze fra le intenzioni (che sono mentali) e i risultati di un'azione (che avvengono nella pratica dei fatti) scoprendo gli eventuali errori. La competenza è, in altre parole, un'inter-azione (funzionale, efficace, appropriata, pertinente) del soggetto con l'ambiente esterno. Quando manca la competenza il circuito soggetto – ambiente sembra essere interrotto e l'inter-azione sembra diventare più difficile, se non addirittura impossibile.

In molti casi (pensiamo ad esempio al bambino handicappato, proveniente da un'altra cultura o anche che si trova in difficoltà in un determinato momento o su una precisata prestazione) la molla per la soluzione è l'altro, il compagno che sta di fianco, il gruppo. Può accadere che un bambino si trovi ad agire nel vuoto, in una situazione, per lui, fuori norma, e deve avventurarsi nella ricerca di soluzioni non previste e nuove.

La competenza, nel laboratorio didattico non è solamente un'abilità strumentale. Si tratta piuttosto di *un'abilità potenziale di cogliere significati, dimensioni e possibilità non immediatamente visibili e percepibili di ciò che sta intorno*. E' l'abilità di vedere ciò che non c'è ancora ma che ci sarà fra poco.

E, in questo senso, il laboratorio può essere inteso come un contesto speciale che può essere fortemente strutturato per quanto riguarda gli ambiti noti ma anche ampiamente effimero per quanto riguarda situazioni e soluzioni non immediatamente previste. 'Contesti speciali', come ad esempio il laboratorio, sono in grado, rispetto alla 'situazione tranquilla', di produrre punti di vista innovativi, tentativi di soluzioni ad hoc, modelli organizzativi e comportamentali precedentemente non previsti ma più adeguati alla nuova situazione. Insomma, il laboratorio si configura come una situazione di stimolo a trovare soluzioni nuove sulla base di nuove interazioni sia in relazione ai materiali ed agli strumenti, sia in relazione allo scambio informativo con gli altri.

Competenza e integrazione sono termini vicini che si spiegano a vicenda. La competenza può essere intesa insieme come la padronanza di alcune abilità funzionali ad una cultura e la capacità di aderire alle regole ed agli stili della propria comunità di appartenenza intervenendo in modo adeguato e funzionale.

3. Caratteristiche del laboratorio didattico

Fare e pensare

Il termine *laboratorio* rimanda ad una polivalenza di significati. Fa pensare all'idea del lavoro, ma anche alla capacità di 'mettere le mani in pasta', ossia di agire per pensare e di pensare agendo. Attraverso il laboratorio il bambino:

- agisce pensando
- agisce per pensare
- pensa facendo
- pensa per fare.

Più precisamente, il termine laboratorio trae origine dal mondo del lavoro degli adulti.

Che cosa si intende per laboratorio?

Il laboratorio è:

- a) come lo stesso termine suggerisce, un luogo di *lavoro*: è, in altre parole, un contesto nel quale si fanno delle cose finalizzate, si raggiungono degli scopi (generalmente attraverso la realizzazione di prodotti, di manufatti).
- b) uno *spazio attrezzato*: contiene materiali e strumenti coerenti con gli scopi per cui è stato realizzato, consente la realizzazione di oggetti specifici; contiene conseguentemente *tecnologie*, cioè strumenti specializzati per fini specifici (il tornio per la creta, la lente d'ingrandimento per l'osservazione, il computer per la progettazione grafica, ecc.)

- c) un luogo nel quale si svolgono *attività pratiche* (tagliare e incollare, riempire e vuotare, separare e ricomporre, togliere e inserire, ecc.) finalizzate ad uno scopo;
- d) un luogo nel quale tali attività sono il frutto di un *progetto pensato*: chi vi opera ha uno scopo in mente, vuole ottenere un certo risultato oppure realizzare un determinato prodotto o strumento; mente e mano lavorano perciò strettamente insieme: a volte la mente (attraverso l'esperienza oppure in seguito al sorgere di un'idea nuova, all'intuizione di una soluzione originale) guida in modo finalizzato le azioni della mano, altre volte sono le scoperte derivanti dalle azioni pratiche (il comportamento osservato di un determinato materiale, le prove pratica – attraverso diversi tentativi di soluzione di un problema – per vedere come reagisce un determinato materiale) a suggerire soluzioni originali o nuove idee;
- e) un luogo di *incontro delle idee e delle prassi*: raramente nel laboratorio si lavora da soli; molto più spesso accoglie persone che lavorano insieme che cooperano e conformano le proprie idee e azioni gli uni agli altri. Il risultato del lavoro in laboratorio è molto frequentemente il frutto di un pensiero solidale e di un evento corale, è l'esito delle idee e delle azioni di più individui che hanno messo in comune sia le reciproche capacità intuitive e creative (ognuno al proprio livello), sia le abilità operative e pratiche.

Il progetto e il prodotto

Comunemente per laboratorio si intende un luogo nel quale sono collocati attrezzi, strumenti, materiali ed all'interno del quale una persona o un gruppo limitato di persone operano per la *realizzazione di prodotti, progetti, manufatti* concreti. Era un laboratorio la bottega d'arte medioevale e rinascimentale, è un laboratorio lo spazio di lavoro dell'artigiano, il luogo nel quale il biologo svolge le proprie analisi chimiche, la stanza in cui l'antiquario restaura un vecchio mobile e così via. Il laboratorio perciò è il luogo nel quale viene realizzato un prodotto materiale (un manufatto, un oggetto da smerciare, un prodotto da conservare, uno strumento per misurare, ecc.) oppure viene messa a punto un'idea da realizzare successivamente (il progetto di una stanza da arredare, di un itinerario ambientale da realizzare, ecc.). Ciò che è significativo è che nel laboratorio (come dicevamo prima, tanto nella bottega dell'arte quanto nel negozio dell'artigiano) si produce qualcosa di utile per gli altri o per sé. Il "prodotto" può essere un utensile che sarà venduto, un quadro che verrà appeso alle pareti di casa: in ogni caso deve servire a qualcosa. Un laboratorio che produce oggetti che non servono a sé o agli altri è vano e vuoto di significato, l'assenza di un possibile scambio rappresenterebbe la sua inutilità e ne decreterebbe la decadenza, il fallimento.

Le abilità

Inoltre il laboratorio richiama l'idea di un'*abilità*: si suppone che chi lo occupa o lo gestisce sia dotato di una qualche capacità particolare in riferimento ad una precisata competenza: di norma ci fidiamo dei dati che ci vengono forniti da un laboratorio di analisi biochimica, consideriamo competente il tecnico che effettua il *check-up* ai pneumatici della nostra automobile, in qualche caso cerchiamo con cura l'artigiano che è in grado di fornirci un oggetto di elevata qualità (come, per fare un esempio, uno strumento musicale che non si presta ad una produzione "a catena" o su larga scala) che non sarebbe possibile produrre a livello industriale.

Un prodotto di qualità

Dunque, il laboratorio si caratterizza non solo per la realizzazione di un prodotto utile a sé o a qualcuno, ma deve essere anche un *prodotto di qualità*. Conseguentemente è richiesta una competenza specifica a colui che lo conduce o nel quale vi opera.

Come si fa

Il laboratorio è portatore tuttavia di un'altra caratteristica non meno importante. E' un luogo nel quale, mentre si produce un oggetto o un manufatto, s'impara anche *come si fa* a produrlo. E', insomma, contemporaneamente un luogo nel quale sono

espresse delle capacità e delle competenze e nello stesso tempo un luogo nel quale tali capacità e competenze si apprendono. Lo scopo del laboratorio (tanto della bottega dell'arte, quanto dell'artigiano - liutaio, rilegatore, stuccatore, ecc. -) è nello stesso tempo di fornire un prodotto di qualità e di insegnare ad altri tecniche e metodi per conservare tale qualità. Il laboratorio, in questo senso, è una scuola nella quale sono presenti i *maestri* (coloro che hanno conoscenze e possiedono capacità tecniche) e gli *allievi* (coloro che sono interessati ad apprendere ed a diventare come i loro maestri).

Realizzazione di prototipi

Il laboratorio è anche un luogo che non riproduce in modo identico i propri manufatti (non produce cioè in serie come fa la fabbrica, altrimenti sarebbe decisamente "fuori mercato"). Svolge attività-compiti che non sono realizzabili secondo un modello ripetitivo e standardizzato; realizza *prototipi* adottando ad esempio soluzioni personalizzate e commisurate ai bisogni di ognuno, oppure è costantemente alla ricerca di una soluzione innovativa, di un modo più rapido o più efficace di realizzare un prodotto. Si può pensare, infatti, all'artigiano del legno che realizza una linea di mobili "ad personam", cioè sulle esigenze specifiche o individuali dell'ordinante, al liutaio che cerca di realizzare reiteratamente ogni volta il violino dal suono perfetto, il tecnico meccanico che cerca di trovare la lega di metalli migliore, più efficace e nello stesso tempo meno costosa, per realizzare un particolare tipo di macchina. Comunque sia, in questo caso il laboratorio si configura come luogo di ricerca e di invenzione del nuovo.

La forza degli scambi

A volte infine accade che l'artigiano del legno, il liutaio o il tecnico-meccanico siano figure isolate e solitarie, molto spesso il laboratorio effettua la propria ricerca e le proprie innovazioni in *forza degli scambi*. In altre parole, la ricerca e l'innovazione avviene attraverso tentativi, prove ed errori, ma anche attraverso confronti, discussioni, passaggi d'informazioni, scambi di tecniche, sperimentazioni prima effettuate in solitudine e successiva mente condivise, ricerca comune di soluzioni più favorevoli, ecc.

Il laboratorio perciò è ...

Possiamo insomma affermare che un laboratorio presuppone:

- un luogo finalizzato alla realizzazione produzione di prodotti / progetti / manufatti concreti;
- un luogo che contiene materiali ed attrezzi utili alla realizzazione di prodotti/progetti/manufatti che si intendono realizzare;
- un luogo nel quale chi lo gestisce possiede delle precise abilità ed è dotato di competenze determinate e specifiche;
- un luogo nel quale vengono trasmesse tecniche e abilità, in cui cioè possono interagire insieme coloro che insegnano (che trasmettono un sapere) e coloro che la imparano (che ricevono-assimilano tale sapere ed eventualmente lo rielaborano - evolvono);
- un luogo nel quale si fa continuamente ricerca e si sperimentano soluzioni innovative, alternative, originali.

4. I laboratori nella scuola dell'infanzia: come?

Modi differenti

Non è possibile individuare un numero definito e universalmente condivisibile. Non esiste una regola. Differenti modi di organizzare i laboratori riflettono modalità diverse di pensare all'organizzazione delle esperienze. A volte la definizione e la scelta dei laboratori trae origine da ragioni curriculari, altre volte possono basarsi su particolari esperienze di carattere locale e/o contingente.

Senza dubbio, attraverso il laboratorio, il bambino impara a fare delle cose e ad acquisire competenze strumentali. La nostra convinzione è però che nel laboratorio il bambino possa soprattutto sperimentarsi e riflettere sulle cose che fa. Attraverso

il fare e disfare, il provare e riprovare, il discutere ed il commentare, lo scambiare informazioni e punti di vista con gli altri, il cambiare opinione o il tentare un'altra strada, ed anche la capacità di stupirsi di ciò che accade, di divertirsi e così via.

Pensiamo, in altre parole, al laboratorio come immersione più che come astrazione e più come percorso anche sociale (caratterizzato da scambi e da forme di cooperazione reciproca, così come da inevitabili conflitti socio-cognitivi) che come un'esperienza esclusivamente personale ed individuale.

Ed è alla luce di queste convinzioni che individuiamo, sul piano della predisposizione delle esperienze, tre modalità significative dell'organizzazione di laboratori nella scuola dell'infanzia.

1. La sperimentazione 'una tantum'

Non mancano, innanzi tutto, le occasioni particolari e contingenti che hanno contribuito alla realizzazione, per un certo tempo, di laboratori ad hoc.

A volte la loro articolazione si basa su strutture preesistenti e 'a monte' (ad esempio, il laboratorio "lo stagno" in relazione alla presenza, nelle vicinanze o nello stesso giardino della scuola, di uno stagno), oppure fanno riferimento a qualche problema particolare legato ad una determinata esperienza. Generalmente questo tipo di laboratorio rimane attivo per un certo tempo, fino all'esaurimento di una determinata esperienza oppure in occasione di eventi particolari che hanno una durata limitata nel tempo. Il vantaggio è quello della concentrazione di tutti su un tema rilevante e concreto che coinvolge una polivalenza di figure e che si propone come occasione globale di 'ripensare' la scuola (o almeno una sua componente importante e si traduce in un modello cooperativo e sistemico di effettuare innovazioni o cambiamenti importanti.

Primo esempio: la partecipazione alla progettazione.

Questa modalità prevede la presenza di una molteplicità di figure con ruoli diversi che lavorano ad un progetto comune e si pongono il problema della partecipazione di tutte le figure a diverso titolo coinvolte in uno stesso problema. In pratica, vengono messi intorno ad un tavolo programmatori e fruitori di un servizio, tecnici progettisti ed utenti. Ad esempio, la ristrutturazione del giardino della scuola può costituire una incombenza tecnica che coinvolge solamente gli 'addetti ai lavori' (il geometra comunale, il giardiniere, l'addetto alle manutenzioni esterne, ecc.) ma può anche essere il frutto di una progettualità corale che coinvolge una molteplicità di figure: bambini, insegnanti, genitori, tecnici comunali, progettisti, ecc. Si tratta di un'occasione e di un modo per mettere insieme diverse professionalità tese alla realizzazione di un progetto condiviso e partecipato al quale ognuno ha dato il proprio apporto (Si veda, a titolo di esempio fra i tanti, l'esperienza elaborata dalla scuola materna statale di Romano di Lombardia (Bergamo): "Una scuola dell'infanzia verde" pubblicato in www.infantiae.org/romanouno2908.htm e www.infantiae.org/romanodue2908.htm). Sono rintracciabili diverse esperienze di questo tipo (Si veda, sempre a titolo di esempio, la proposta avanzata nei confronti dei bambini dalla città di Modena in occasione della ri-progettazione delle panchine dei parchi cittadini: a cura delle scuole dell'infanzia del comune di Modena, "Panchine creative. Un'idea per una panchina. Bambini come designer", pubblicato in www.infantiae.org/modena301002.htm).

Secondo esempio: le scuole in rete

Un secondo sistema, che gode in questi ultimi tempi di un certo apprezzamento e di relativa diffusione è il laboratorio in rete. Scuole diverse (di uno stesso circolo o di più circoli, di una stessa città o anche di città diverse) condividono un particolare argomento oppure privilegiano alcuni aspetti specifici di confronto. Gli esempi sono molti, generati soprattutto dalle esperienze prodotte prima dal progetto 'Ascanio' e poi dal progetto 'Alice'. Gli esempi possono essere molti ed affrontano temi diversi. Particolare fortuna godono le esperienze legate al primo approccio informatico, anche per le possibilità consentite dallo scambio di informazioni attraverso la posta elettronica, garantito dalla presenza del computer nella scuola stessa.

Ma non mancano esperienze laboratoriali di tipo anche diverso. Si può vedere, a titolo di esempio, l'esperienza sul gioco realizzata da un gruppo di scuole

dell'infanzia statale coordinate dal Circolo didattico di Chiari in provincia di Brescia (R. Apostoli, B. Q. Borghi, *Giocare e documentare nella scuola dell'infanzia. Un'esperienza in rete*, Junior, Bergamo, 2002). Nel caso del nostro esempio, diverse scuole dell'infanzia di sette circoli didattici differenti hanno lavorato insieme per tre anni sul tema del gioco simbolico "Giocare e documentare nella scuola dell'infanzia". E' stato possibile mettere insieme oltre cento insegnanti che hanno lavorato per un certo tempo allo stesso argomento, si sono confrontati sistematicamente a tappe periodiche definite, hanno adottato strategie comuni di documentazione, hanno effettuato forme comuni di valutazione e così via.

Ogni realtà elabora una propria modalità organizzativa e didattica specifica sulla base di obiettivi comuni per arrivare poi ad un confronto con altre scuole. In questo modo elabora strategie e strumenti che mette successivamente a disposizione di tutti. L'esito finale non è certo la realizzazione di prodotti uguali ma di esperienze che appaiono complementari. Al termine della sperimentazione, sulla base soprattutto del reciproco confronto, il progetto appare in tutta la sua ricchezza: esistono modi diversi (e validi) di affrontare lo stesso problema ed esistono strategie 'di fondo' in grado di affrontare problemi diversi.

Terzo esempio: un contenuto 'trasversale'.

Una modalità del tutto particolare, ma non per questo meno diffusa, è quella di lavorare per un certo tempo ad un nucleo tematico da percorrere in tutte le sue vene ed esplorare nelle sue potenzialità di sviluppo. Due esempi classici (che hanno caratterizzato parte delle scuole dell'infanzia intorno agli anni Settanta) sono Pinocchio e Robinson. In concreto, il libro di Collodi può essere preso come spunto costante, anche per l'intera durata dell'anno, per prendere decisioni sulle cose da fare in sezione. Pinocchio diventa così il filo conduttore di un discorso che è in grado di muoversi in diverse direzioni che tocca aspetti ed offre esperienze fra loro sempre diverse, pur consentendo una certa unitarietà caratterizzata dal burattino di legno che accompagna tutte le scelte didattiche e le esperienze messe in atto. Pinocchio ci porta così, in rapporto alle sue avventure, a scuola, nella campagna, nel bosco, nel mondo dei giocattoli, al mare e così via. Ogni volta il filo della narrazione ci porta in un contesto da esplorare e sul quale effettuare scelte di lavoro specifiche.

Più frequentemente il filo conduttore si muove su una parola chiave che può espandersi in molteplici direzioni di lavoro fino ad abbracciare tutti i campi di esperienza. Proponiamo, a titolo di esempio, il tema dell'acqua. E' un elemento che attrae ed affascina i bambini per le possibilità di gioco e di esperienza che offre. Lo stesso oggetto di indagine, in altre parole, può essere indagato ed esplorato da molteplici punti di vista.

2. Il laboratorio interni come prassi consolidata

La seconda ipotesi organizzativa prevede l'allestimento di uno o più laboratori dentro la scuola. In generale non sono 'a tempo' ma sono considerati permanenti. In alcuni casi, la presenza di appositi spazi fuori della sezione consente l'allestimento di laboratori *ad hoc* a disposizione dell'intera scuola; in altri casi è la sezione stessa che in specifiche occasioni programmate diventa laboratorio.

Nel caso dell'organizzazione di laboratori interni sono diffuse due possibilità: definiamo la prima come 'concezione olistica' e la seconda come 'concezione molecolare'.

La concezione olistica.

Si muove sull'idea di un unico grande laboratorio onnicomprensivo (sia monodisciplinare, sia multidisciplinare).

Per fare esempio, si pensi al laboratorio della comunicazione al cui interno convergono diversi ambiti, come l'oralità e la scrittura, il libro e la biblioteca, l'emeroteca, l'angolo con il computer per la produzione ed invio di email, lo spazio per la co-costruzione di testi e così via.

Un altro esempio, più frequente, è caratterizzato dal laboratorio grafico-pittorico. In questo caso, la scuola privilegia l'ambito espressivo e spende le proprie energie

soprattutto in questa direzione: il laboratorio espressivo è il luogo e l'occasione attraverso il quale si sviluppano le iniziative e le esperienze di maggiore visibilità della scuola. Il macro laboratorio espressivo contiene lo spazio grafico, quello per la creta, per la decorazione della stoffa o di altri materiali, lo spazio espositivo per le opere d'arte prodotte, ecc. va da sé che l'eventuale presenza di un computer consente di svolgere per lo più operazioni grafiche, come l'impiego di Paint, l'uso dello scanner per l'informatizzazione di immagini e così via.

Un ulteriore esempio è rappresentato dal laboratorio del corpo. Non mancano scuole dell'infanzia dotate di ampi spazi per la motricità ognuno dei quali viene adibito ad una sottospecificazione: lo spazio palestra, lo spazio psicomotricità, lo spazio proiettività, ecc.

La concezione molecolare

Questa impostazione prevede l'organizzazione e la presenza di un certo numero di laboratori, diversi fra loro, ognuno con una funzione specifica. A volte il numero ed il contenuto dei laboratori coincide con i sei campi di esperienza, a volte il suo numero è inferiore, in qualche caso è superiore. E' privilegiato il laboratorio monodisciplinare. La preferenza cade cioè nella scelta di laboratori i cui ambiti di azione sono maggiormente circoscritti e definiti. Sono anche però meglio precisati e definiti nelle competenze che promuovono e negli obiettivi che perseguono.