

La Complex Instructione: approfondimento

La **COMPLEX INSTRUCTION** è una modalità, fondata sullo sviluppo delle abilità multiple, dà molta rilevanza ai processi sociologici, all'uguaglianza delle opportunità educative, alle dinamiche d'appartenenza di status e alle conseguenze che ne derivano quando esse influenzano sia la vita scolastica dei singoli alunni sia quella del gruppo-classe.

Fasi progettuali

1 Programmare quale tipo di obiettivo si intende raggiungere (di routine o di concetti con attività di problem solving)

2 Preparare alla cooperazione (utili uso di giochi e esercizi specifici)

3 Progettare il compito: *fasi operative*

- Lezione introduttiva
- Fornire istruzioni chiare ma non troppo dettagliate
- Formazione gruppi eterogenei (chi e quanti)
- Scelta spazio di lavoro
- Organizzazione disponibilità materiali
- Conclusione / Produzione del gruppo (relazione sul lavoro svolto alla classe)
- Valutazione/ Verifica apprendimenti, feedback su modalità lavoro e cooperazione di gruppo

4 Assegnare ai membri del gruppo ruoli specifici (esperiti a rotazione da ciascuno e training formativo precedente)

- il facilitatore
- il controllore
- l'addetto ai materiali
- l'addetto al riordino
- l'addetto alla sicurezza
- il relatore

5 Valutare a livello "metacognitivo" il lavoro per individuare punti di forza, di debolezza ed eventuali possibilità di miglioramento

Approfondiamo ora la fase relativa alla preparazione alla cooperazione.

È una fase fondamentale perché per assicurarsi un buon esito del lavoro cooperativo è necessario anche insegnare alcune norme o regole sui comportamenti da attuare e solo dopo una loro interiorizzazione si può pensare a procedere davvero al lavoro cooperativo.

Sicuramente il modo migliore per far sperimentare ai nostri alunni situazioni di collaborazione è quello di proporre giochi di gruppo.

In letteratura sono presenti vari tipi di giochi.

- *i cerchi rotti (proposto da Graves e Graves)*
- *il puzzle (della stessa Cohen)*
- *indovina la mia regola (Rosenholtz)*
- *la logica dell'arcobaleno (Stenmark, Thompson e Cossey)*

di liboria pantaleo

- *il razzo a quattro stadi (Epstein)*
- *il naufragio (Jay Hall)*
- *il maestro disegnatore (sempre della Cohen)*

Per questo mio intervento descrivo due dei giochi in questione:

- **“Broken Circles”(cerchi rotti)**, sviluppato da N. eT. Graves, 1985. Si tratta di un puzzle che non può essere completato in modo soddisfacente finché i membri del gruppo non diventano consapevoli dei problemi sperimentati da altri e non sono disponibili a cedere dei propri pezzi di puzzle pur di raggiungere lo scopo del gruppo, che è di formare tanti cerchi quanti sono i partecipanti, tutti uguali tra loro. I partecipanti ricevono delle buste con dei pezzi; qualcuno ha nella sua busta gli elementi bastanti per fare il “suo” cerchio, ma se non scambia dei pezzi con altri, il gruppo non raggiungerà mai l’obiettivo.

- **“Il naufragio”** (problema di sopravvivenza) di Jay Hall: immaginate di essere i passeggeri di una nave che sta per affondare vicino a un’isola tropicale. Portate via dalla nave solo otto oggetti e metteteli in ordine d’importanza. Attenzione! Ogni singolo membro del gruppo deve portare con sé un oggetto.

Alla fine della situazione di gioco si procederà ad una serie di domande stimolo del tipo:

Stanno parlando tutti?

Vi state ascoltando a vicenda?

Fate domande? Che cosa potreste chiedere per sapere le idee di un altro?

State rispondendo alle domande dei compagni?

State motivando le idee e ottenendo varie opinioni? Che cosa potreste chiedere se voleste scoprire le motivazioni che stanno dietro al pensiero?

Alla fine del gioco saranno discussi e rinforzati i comportamenti attuati e non e i ruoli che si dovranno assegnare.
