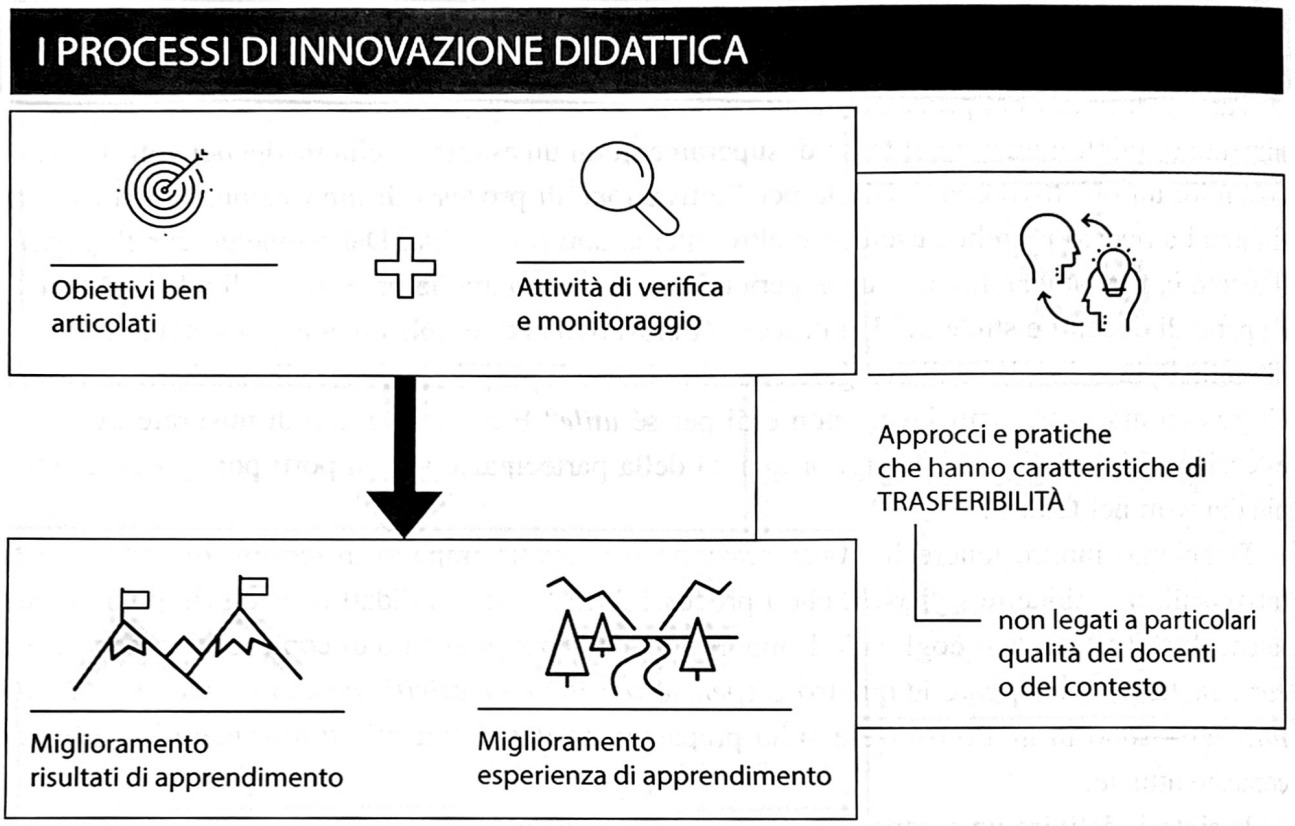

Figura 1.2

1.3 Dal docente oratore al docente designer

In questa fase di nuova attenzione al tema dell'innovazione didattica, il centro del dibattito è costituito dall'individuazione delle pratiche didattiche più promettenti, mentre un ruolo marginale viene attribuito alle strategie di gestione del processo di cambiamento: quest'ultimo deve essere innescato affinché un'istituzione caratterizzata da una predominanza di un approccio alla didattica basata su *trasmissione frontale-valutazione sommativa*[16] e da una debole cultura della progettazione didattica sviluppi percorsi di innovazione didattica.

I temi su cui riflettere a questo proposito sono numerosi. Il primo riguarda il problema del riconoscimento dell'impegno didattico e dell'eventuale impegno in processi di innovazione, nelle progressioni di carriera, tema che appassiona sempre molto in ogni dibattito e che, al momento, non vede ancora una soluzione soddisfacente.

Ma il nodo, secondo noi ancora più cruciale, riguarda la relazione del docente con la pratica della progettazione didattica.

[16] Per *valutazione sommativa* si intende la valutazione che ha come unico scopo la verifica del raggiungimento dei Risultati di Apprendimento Attesi alla fine del percorso.

Nelle nostre università, ma anche nelle nostre scuole, è ancora molto diffusa la figura del docente-oratore che utilizza lo spazio della lezione per un racconto monodirezionale di contenuti, di cui non sono in discussione la consistenza e la significatività, e in cui il ruolo atteso da parte dello studente è quello di attento, ma passivo e, auspicabilmente, silenzioso ricevente.

Il paradigma di fondo dietro a queste prassi si fonda su due pilastri: l'idea che la responsabilità del docente consista sostanzialmente nell'esporre contenuti nel modo più chiaro possibile (esattamente secondo il modello della *lectio* medievale in cui il docente leggeva e commentava il libro di cui era l'unico detentore) e quella che lo spessore culturale del docente possa essere perfettamente sostitutivo di qualsiasi forma di progettazione didattica, che anzi sarebbe vista come un mero processo burocratico svilente l'autorevolezza intrinseca del docente.

Potremmo domandarci come mai il modello della *lectio* abbia avuto tutta questa fortuna, mentre quelli, inizialmente altrettanto rilevanti nella scolastica medievale, della *quaestio* e della *disputatio*, che coinvolgevano attivamente gli studenti nel confronto e nella discussione, abbiano determinato un'eredità molto più modesta, e potremmo banalizzare la risposta richiamando le implicazioni organizzative legate al rapporto numerico tra docenti e studenti.

Ma ora vogliamo focalizzarci su un aspetto che sta a monte rispetto a ciò che avviene in aula: **cosa significa passare dal paradigma del Docente Oratore a quello del Docente Designer** (Figura 1.3). L'implicazione fondamentale è quella di uno spostamento di fuoco in termini di responsabilità del docente: si tratta di passare dalla responsabilizzazione riguardo una corretta ed esaustiva **esposizione dei contenuti** alla responsabilizzazione sulla **progettazione e gestione di un'esperienza** che supporti nel miglior modo possibile il raggiungimento dei Risultati di Apprendimento Attesi.

Passare dalla focalizzazione sui contenuti da trattare alla prospettiva, e all'idea che essa sia la base della responsabilità del docente, non è un passaggio né ovvio né semplice: è un tema importante di gestione del cambiamento e come tale va affrontato.

La sfida da raccogliere è infatti complessa: assicurare che l'esperienza didattica conduca senza dubbio lo studente ad acquisire le conoscenze e abilità che riteniamo fondamentali per il percorso scelto, ma attraverso una tipologia di esperienza di apprendimento attiva e creativa che gli permetta di sviluppare nel contempo le competenze fondamentali per costruire un ruolo positivo in un futuro caratterizzato da incertezza e rapida evolutività.

La strategia di sviluppare queste competenze altrove, fuori dal dialogo didattico sui contenuti disciplinarmente fondanti, è infatti debole e sostanzialmente perdente. È l'abitudine a usare pensiero critico e creatività *dentro* alla dimensione disciplinare che renderà i nostri studenti capaci di trasformare quelle conoscenze in competenze utili a risolvere problemi mai visti prima. Non saranno le sole esperienze aggiunte *a latere* di un percorso che non integra questi approcci nei suoi pilastri fondamentali a fare la differenza, ma una quotidianità in cui pensiero critico, creatività, collaborazione e comunicazione crescono insieme e dentro alle competenze disciplinari.

In questa sfida difficile, ma non impossibile, il docente designer può contare sulla propria creatività, sullo scambio con la comunità internazionale dei colleghi, ma anche su molti strumenti che possono accompagnarlo in questo percorso.

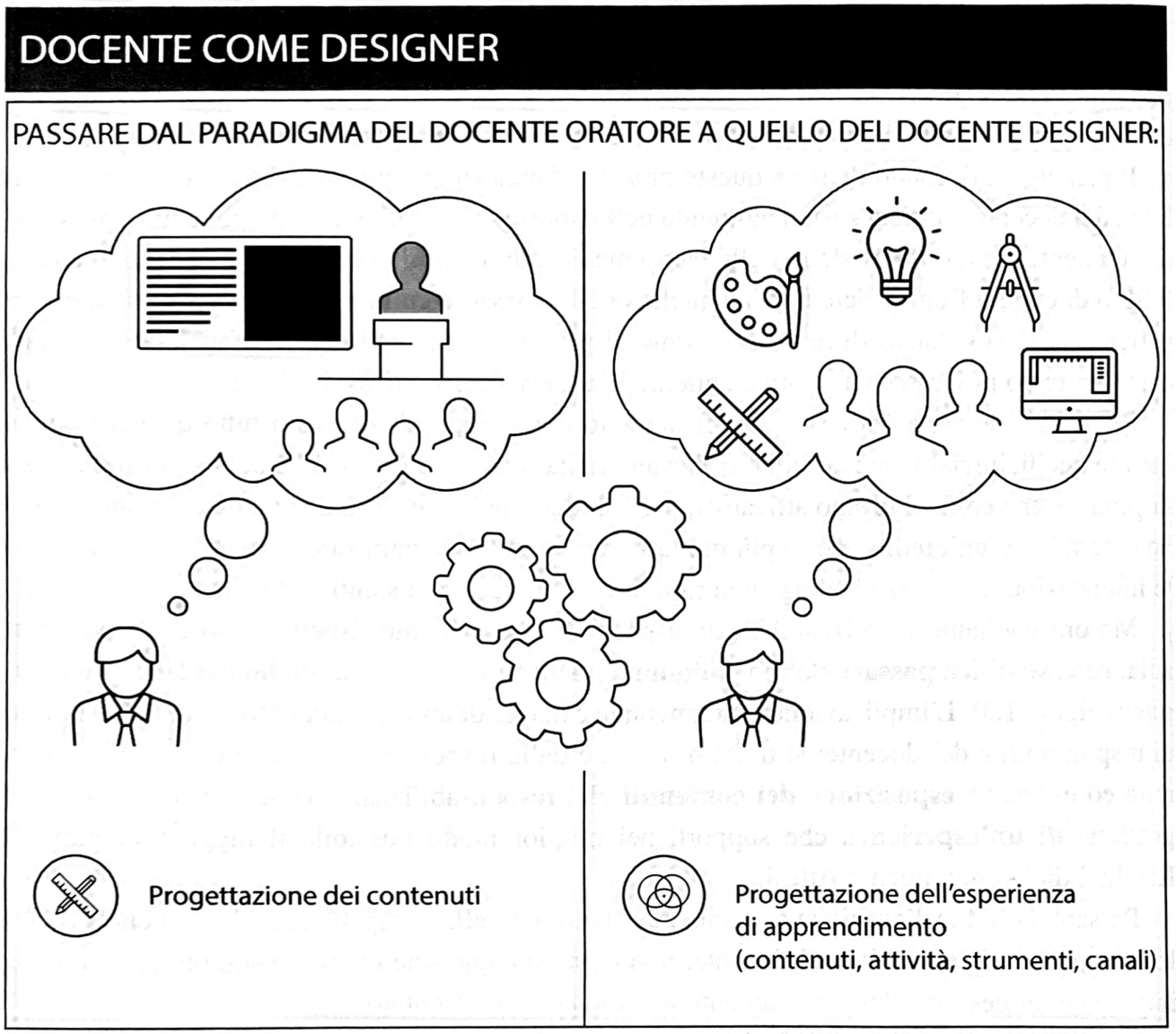

Figura 1.3

La scelta che abbiamo compiuto con questo testo è quella di selezionare e rendere maneggiabili una serie di strumenti concettuali e pratici che possano supportare il docente designer nell'osservazione consapevole della propria didattica e nella sua progettazione in nuove direzioni evolutive. La nostra esplorazione parte dunque dalla formulazione dei **Risultati di Apprendimento Attesi** e dalle **strategie di valutazione** che permettono di osservarne il raggiungimento, per poi inquadrare i **modelli pedagogici** più coerenti e per giungere, infine, alla progettazione di dettaglio dell'esperienza grazie all'aiuto della **Rete dell'Apprendimento**, uno strumento di progettazione didattica che, mettendo al centro dell'attenzione la dinamica di interazione tra i soggetti che generano l'esperienza di apprendimento e che ne fruiscono, supporta il docente nella de-costruzione e ri-progettazione della propria didattica.