

PROGETTO APE-TRISKELE
IN
NATURA
6+



APPRENDIMENTO
PARTECIPATIVO
ESPERIENZIALE

APS Triskele, Progetto APE - Apprendimento Partecipativo

Esperienziale (6+ anni)

L'intento del progetto APE (6+ anni) è creare una realtà in cui i bambini e le loro famiglie possano sentirsi accolti ed accompagnati da adulti che li sostengano nel loro percorso di crescita in un'idea di sviluppo armonico ispirata all'idea di educazione in Natura.

Ogni bambino può apprendere seguendo i propri interessi, facendo esperienza diretta e quotidiana in ambienti naturali, selvatici e urbani, insieme ad altri bambini e adulti.

Natura

"La vita all'aria aperta , per chi la pratica, quella dimensione esistenziale che vede nell'esplorazione della natura e nell'apprezzamento delle possibilità che essa offre il senso più alto dell'essere vivi, in salute, attivi e aperti alla comunità. Vivere in comunione con il proprio ambiente diviene una filosofia di vita che permea ogni aspetto della dimensione personale e sociale."

L'essere umano, essendo parte della natura, composto degli stessi elementi (Terra, Aria, Acqua e Fuoco), viene arricchito dal contatto con essa in ogni dimensione della propria vita.

Il bosco essendo un luogo destrutturato, mutevole (viene vissuto ogni giorno dell'anno, con ogni condizione climatica ed atmosferica), pieno di imprevisti (buche, fossati, discese, fango scivoloso, insetti, rocce, alberi su cui arrampicarsi) ed elementi sconosciuti, permette al bambino di apprendere e sviluppare armoniosamente la propria identità.

Il “bosco” rappresenta la perfetta sintesi di ambiente complesso, selvatico e che sostiene gli apprendimenti dei bambini e uno sviluppo socio-psico-fisico armonioso.

Il Bosco è il luogo concreto dove imparare a interagire con la complessità, grazie a un modello di relazioni che mette al centro la diversità, la collaborazione, la connessione.

Lo stesso modello che i nostri bambini interiorizzano e portano ovunque, anche in città.

"Grazie all'immersione nella biodiversità, i bambini possono fare esperienza diretta delle interdipendenze, delle connessioni e dei limiti fra esseri umani, altre forme viventi e cicli naturali. Inoltre, possono portar questa consapevolezza in altri contesti: si parte dal bosco, non per restare nel bosco, ma per stare diversamente nel mondo."

1 "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, pp. 24.25

2 Stefania Donzelli, accompagnatrice del progetto di libera immersione nel selvatico di Fuori dalla Scuola

Bambino

Il bambino nella sua interezza è al centro del processo educativo.

Il bambino è dotato di un innato e individuale potenziale e canale di apprendimento, uno spirito attivo e naturalmente curioso di scoprire il mondo con le sue azioni-interazioni.

L'approccio dell'educazione esperienziale agisce attraverso i tre canali principali dell'apprendimento:

- Cuore (emozione e sentimento)

*"Non è solo il cosa i bambini fanno a interessarci, ma il come si sentono facendolo, [...] l'integrazione psicofisica può avvenire solo su un terreno affettivo."*³

L'elaborazione tonico-emozionale permette un'apertura alla possibilità di provare piacere (psicofisico) e questo passaggio permette un apprendimento armonico, cioè un apprendimento in cui azione e pensiero trovano integrazione nel terreno corporeo/emozionale.

Autonomia e responsabilità passano attraverso l'asse corpo-emozione; solo dopo i 10 anni il bambino ha la maturità per praticare la via dell'asse mente-corpo e corpo-mente.

La cura del circuito emozionale è la fondazione della casa che abiterà e sulla quale potrà costruire i piani adulti (a prevalenza mentale - i processi conoscitivi della mente).⁴

- Mani (corpo, azione, movimento)

*"Nel gioco spontaneo più che mai il bambino è in presa diretta con il suo mondo interno, con le sue emozioni più profonde, quindi coi suoi bisogni più naturali e perciò irrinunciabili"*⁵

In ogni azione abita un'emozione.

Il bambino ha la possibilità di agire in modo diretto nell'ambiente e nella relazione con gli altri. L'esperienza diretta di ogni momento della vita al Bosco permette di conoscere sé in relazione all'ambiente, ai pari e agli adulti di riferimento.

- Testa (pensiero)

Lo sviluppo delle competenze cognitive (leggere, scrivere e fare di conto).

3 "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, p. 33

4 "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, p. 74

5 "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, p. 73



Adulto

L'adulto si fa portavoce del proprio ruolo educativo nell'ottica della reciprocità e della mediazione fra il suo mondo e il mondo dell'infanzia.

“Un adulto capace di alternare una pratica osservativa attenta e consapevole a un fare insieme autentico. Un adulto che diviene mediatore, interlocutore e complice; che accompagna bambini nelle loro scoperte, li conferma, li sostiene e li aiuta a rielaborare di volta in volta le esperienze che compiono; dà loro fiducia. Al centro del suo interesse c'è il bambino con i suoi gesti, intuizioni ed emozioni: indizi fondamentali per orientare le successive esperienze educative.”⁶

- Cuore

L'adulto accoglie il bambino, lo accompagna all'ascolto delle proprie emozioni e lo fa permettendogli di esprimerle attraverso il corpo e la voce, per poi elaborarle con azioni e parole (nominare l'emozione). L'adulto fa questo affinché il bambino possa integrare le proprie emozioni per poi imparare ad autoregolarsi (capacità che si matura a 9/10 anni).

L'adulto ascolta e accoglie il vissuto emotivo del bambino e lo rispecchia in modo positivo, questo rimando permette l'integrazione dell'emozione nell'azione, in questo modo, l'apprendimento (emozionale-corporeo-cognitivo).

- Mano

L'adulto rispecchia l'atto motorio giocato dal bambino e lo condivide con lui.

L'adulto gioca con il bambino e agisce con lui, condividendo il senso del gioco e dell'azione.

- Testa

L'adulto, attraverso la sua abilità empatica, permette al bambino la comprensione fenomenologica

⁶ *La scuola nel bosco: pedagogia, didattica e natura.* M. Schenetti, B. Rossini, I. Salvaterra, Edizioni Centro Studi Erickson, Trento, 2015, p. 232

dell'azione che fa e, in questo modo, l'apprendimento.

L'adulto è attento agli interessi del bambino e predispone lo spazio e il tempo affinché questi interessi vengano soddisfatti.

La relazione educativa deve essere aperta all'originalità del bambino, attenta a offrire la distanza sufficiente (che permette una base sicura quanto la spinta all'autonomia) e infine la libertà (intesa come abilitazione ed emancipazione).

L'adulto si pone in relazione empatica con il bambino nel rispetto dei suoi tempi e spazi.

*"Un tempo educativo lento permette la maturazione del senso di positività che, più ancora degli apprendimenti specifici, accompagnerà la persona per tutta la vita."*⁷

I potenziali educativi che abitano i tempi lumaca si rivelano come occasioni di contatto con il mondo globale dell'individuo, che possiamo esplicitare in contatto con⁸:

- se stessi: un tempo di contatto con il proprio mondo interiore
- gli spazi: scoperta dei luoghi
- i materiali: osservazione e costruzione di oggetti
- la dimensione del tempo
- di attesa (es. fare l'orto)
- di osservazione ed elaborazione del pensiero
- di sperimentazione del fare con le mani
- dell'andare veloci
- i pari
- il gioco: occasione di crescita autonoma e costruzione del sé
- l'adulto: ascolto e comunicazione affettiva

⁷ La pedagogia della lumaca. Per una scuola lenta e nonviolenta. G. Zavalloni, EMI, 2015

⁸ "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, pp. 38-39



APPRENDIMENTO

Apprendimento

"L'apprendimento è il processo di acquisizione e di modificazione di capacità e abilità comportamentali degli organismi viventi animali e umani, nel corso delle esperienze nell'ambiente."⁹

L'apprendimento è un fenomeno integrato: deve necessariamente avvenire con le mani, con tutti i sensi, con il cuore e con il cervello; emozioni, attività motoria e pensiero sono connessi e inseparabili ed è nel loro intreccio che l'essere umano impara. Tutto ciò si realizza rispettando i tempi di ogni bambino e la natura dell'apprendimento, che è prima di tutto affettiva-emotiva.

Il ciclo dell'apprendimento di Kolb (1984) nasce dalla struttura del cervello: ogni individuo apprende in modo unico.



L'apprendimento è un processo (non un risultato) continuo basato sull'esperienza (transizione tra soggetto e ambiente): è il processo di creazione della conoscenza.

L'apprendimento è una modalità d'essere, non un obiettivo da raggiungere: è basato sulla curiosità e sulla scoperta.

Come si può sostenere l'apprendimento del singolo?¹⁰

Il programma emergente può essere definito un modo di sostenere l'apprendimento basato sull'interesse dei bambini. L'apprendimento avviene naturalmente, e i bambini si sviluppano e imparano meglio quando viene data considerazione e risposta ai loro interessi.

Cosa significa?

Significa **fiducia**:

Fiducia che la terra e le sue creature forniranno gli stimoli necessari.

⁹ Apprendimento, vocabolario Treccani

¹⁰ Traduzione dell'articolo "What do you mean "emergent curriculum"?" di Sonja Lukassen e pubblicato sul sito della [Child and Nature Alliance of Canada, program area Forest School Canada](#)

Fiducia che gli studenti saranno ispirati, esploreranno, faranno domande, si interesseranno e appassioneranno.

Fiducia che l'adulto accompagnatore sarà pronto a fare le domande che approfondiranno l'interesse del bambino e porterà con sé il materiale che lo amplierà.

Fiducia nel fatto che l'apprendimento avviene anche se è guidato dal bambino ed è lui che decide quanto a lungo e a fondo indagare un argomento.

Significa **osservare**:

Osservare dove sono le impronte di cervo, le borre di gufo, le pozzanghere di fango e le superfici d'acqua ghiacciate.

Osservare da cosa viene catturata l'attenzione dei bambini perchè si possa far loro delle domande, tornarci, e ricordare loro quello che hanno bisogno che gli si ricordi.

Osservare quando gli studenti hanno bisogno di un intervento dell'adulto per mantenere il loro gioco sicuro e intelligente, e osservare quando hanno bisogno che si faccia un passo indietro e non si dica niente.

Significa **tempo e spazio**:

Tempo e spazio per alimentare nel bambino la consapevolezza che i suoi interessi e le sue richieste sono apprezzate e meritano di essere esplorate a fondo.

Tempo e spazio per gli studenti per conoscersi tra di loro, per conoscere la terra, e le loro competenze e passioni.

Tempo e spazio per esplorare a fondo un interesse, che sia immaginare com'è la vita di un orso, cercare di identificare ogni specie di fungo che si trova nel bosco, o contribuire alla decomposizione di un albero morto

Significa **fare domande**:

Fare domande aperte come "Cosa pensi che sia successo?" o "Cosa pensi che sia?", "Che potresti trovare di farlo?" o "Come pensi che potremmo scoprirlo?".

Fare domande a se stessi su come si può alimentare un certo percorso d'indagine, come si può nutrire una passione che è solo all'inizio.

Fare domande al gruppo per sapere le loro opinioni e idee cosicché le attività possano riflettere e alimentare i loro interessi.

Nel programma emergente gli adulti accompagnatori credono che i bambini che esplorano, si meravigliano e giocano stanno anche imparando. Gli adulti valorizzano gli interessi, le curiosità e le

passioni dei bambini, ponendo attenzione alle loro domande e teorie, meravigliandosi e facendo domande del tipo "Tu cosa ne pensi?".

L'adulto, nella programmazione emergente, fa un passo indietro e permette al bambino di guidare il proprio percorso di apprendimento: il bambino ha le competenze per esplorare e imparare seguendo i propri tempi.

"Il programma emergente è sempre possibile perché i bambini sono sempre curiosi e interessati nell'apprendimento. Noi lo rendiamo possibile andando nel bosco e stando da parte."

PARTICIPATIVO



Partecipativo

*"Partecipare significa in primo luogo prendere parte, cioè essere, trovarsi insieme con altri a qualche cosa, spesso collaborando attivamente e dando il proprio contributo personale. In particolare, se si tratta di sentimenti, partecipare significa condividere sensazioni e stati d'animo altrui sentendoli un po' come se fossero i propri."*¹¹

*"L'apprendimento è un processo che avviene all'interno di una cornice partecipativa e non di una mente individuale. Ciò significa, fra le altre cose, che è mediato dalle diverse prospettive dei copartecipanti. È la comunità, o perlomeno le persone che prendono parte al contesto di apprendimento, che "apprende" secondo questa definizione. L'apprendimento è, per così dire, distribuito fra i partecipanti, non è un atto individuale."*¹²

Ogni bambino è unico e considerato come individuo al centro del percorso educativo; il gruppo è costituito da tanti individui che copartecipano nel processo di apprendimento. L'apprendimento non è un atto individuale del singolo ma coinvolge tutti i bambini e gli adulti che sono parte del contesto, ognuno secondo le proprie possibilità del momento.

Fa parte della nostra natura di essere umano partecipare agli altri e sintonizzarci con le loro emozioni. Ogni individuo è in grado di fare propria l'azione di un altro e lo fa nella misura in cui attiva nel proprio cervello le stesse aree che si attiverebbero se lui stesse compiendo quell'azione; questo va oltre il capire l'azione dell'altro, ma c'è una condivisione empatica tra i soggetti e l'azione viene capita *"in modo fenomenologico e mai puramente logico-razionale"*.¹³

La partecipazione guidata¹⁴

Una forma interessante e significativa di collaborazione adulto-bambino è la partecipazione guidata. Si parte dal presupposto che l'apprendimento è partecipazione: è un processo finalizzato a diventare persone inserite in un contesto sociale in cui si svolge un ruolo significativo.

Margaret Carr descrive le storie di apprendimento come una successione (non sempre lineare) che porta dall'interessarsi e coinvolgersi, al perseverare nelle difficoltà e nell'incertezza, al comunicare e assumersi responsabilità nelle attività della propria comunità di appartenenza. Da osservatore e aiutante, a parte sempre più attiva nel processo che risolve, organizza, dà significato e prende l'iniziativa.¹⁵

Il ruolo dell'adulto in questo caso prevede soprattutto che sia in grado di accogliere e sostenere la

¹¹ Partecipare, vocabolario Treccani

¹² L'apprendimento situato, J. Lave, E. Wenger

¹³ "Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto.", Lucia Carpi, Ed. Centro Studi Erickson, 2017, pp. 76

¹⁴ Appunti del corso "Alfabeto della Pedagogia del Bosco, 2020", Selima Negro

¹⁵ "Le storie di apprendimento", M. Carr, Junior Edizioni, 2012

partecipazione dei bambini, in chiave collaborativa, alle attività della comunità di appartenenza che interessano.

Accogliere significa prima di tutto legittimare questa partecipazione: nel linguaggio, nell'organizzazione di tempi, spazi e materiali.

Significa garantire ai bambini l'accesso alle pratiche significative della loro comunità di appartenenza: l'organizzazione della vita quotidiana deve dare la possibilità ai bambini di osservare e coinvolgersi nelle attività degli adulti.

Sostenere significa autenticità e reciprocità: ciò che facciamo con e per i bambini deve avere un significato aldilà dei loro percorsi di apprendimento. Si impara anche e soprattutto in situazioni che non sono esplicitamente di "insegnamento".

Significa essere disposti a rinegoziare il significato delle proprie pratiche, ad accogliere altri punti di vista, altri bisogni, altre modalità.

Significa essere in grado di scomporre ciò che facciamo in fasi/passaggi/processi che offrano un punto di ingresso e che permettano sempre maggiore responsabilità man mano che aumentano le competenze.

Il ruolo di guida in una comunità educante basata sull'idea di apprendimento come partecipazione è sfumato, e non è prerogativa di una sola persona, o una sola categoria di persone.

Partecipazione guidata è un termine usato da Barbara Rogoff, che la definisce così:

"Tale concetto dà risalto ai diversi modi in cui i bambini imparano, partecipando e facendo riferimento ai valori e alle usanze delle loro comunità culturali. Con il concetto di partecipazione guidata non mi riferisco a un particolare metodo di sostegno all'apprendimento. Partecipazione guidata può essere una spiegazione, uno scherzo, un rimprovero, e forme di controllo sociale più o meno sottili, con cui gli adulti e i coetanei fanno notare al bambino i suoi difetti e gli sbagli commessi. [...] La coordinazione e la comunicazione che emergono nel corso della partecipazione ad attività condivise sono aspetti fondamentali dello sviluppo. I partecipanti si coordinano fra di loro (con ruoli diversi, complementari e anche conflittuali) per allargare le loro conoscenze comuni e adattare alle nuove prospettive.

Questa enfasi sulla reciprocità si distanzia dalla prospettiva dell'"influenza sociale", secondo cui la socializzazione è promossa dagli adulti che organizzano l'apprendimento del bambino. Nella prospettiva in cui lo sviluppo ha luogo attraverso la partecipazione ad attività socioculturali, è evidenziato che i bambini giocano un ruolo attivo essenziale, insieme ai coetanei e gli adulti, nell'apprendimento e nell'ampliamento delle usanze della comunità."¹⁶

16 "La natura culturale dello sviluppo", B. Rogoff, Raffaello Cortina Editore, 2003, p. 293



ESPERIENZIALE

Esperienziale

*"L'esperienza è una forma di conoscenza diretta, personalmente acquisita con l'osservazione, l'uso e la pratica di una determinata sfera della realtà. In questo senso si definisce comunemente esperto colui che ha acquisito particolari competenze in campo pratico sulla base di precedenti e ripetute acquisizioni"*¹⁷

L'esperienza è uno spazio attivo in cui viene coinvolta la persona nella sua globalità.

Possiamo parlare di esperienza autentica quando avviene il processo grazie al quale l'esperienza, come evento esterno, ci trasforma, provocando un cambiamento interno, che a sua volta farà uscire qualcosa di nuovo influenzando anche i prossimi eventi.



Che cosa fa la persona che guida un'esperienza?¹⁸

Possiamo dire che è la persona che decide gli obiettivi da raggiungere, stabilisce il processo di realizzazione, propone le strategie di risoluzione dei problemi, decide quando l'esperienza è finita.

Nella pedagogia del bosco gli adulti creano una cornice per l'esperienza: l'organizzazione per la frequenza del selvatico, i tempi, i materiali, gli spazi (e comunque lo dovrebbero fare accogliendo e integrando i desideri e le richieste dei bambini).

Nella quotidianità per la maggior parte del tempo, i bambini guidano le loro esperienze.

¹⁷ Esperienza, vocabolario Treccani

¹⁸ "Pedagogia del bosco. Educare alla natura per crescere bambini liberi e sani", S. Negro, Terra Nuova Edizioni, 2019

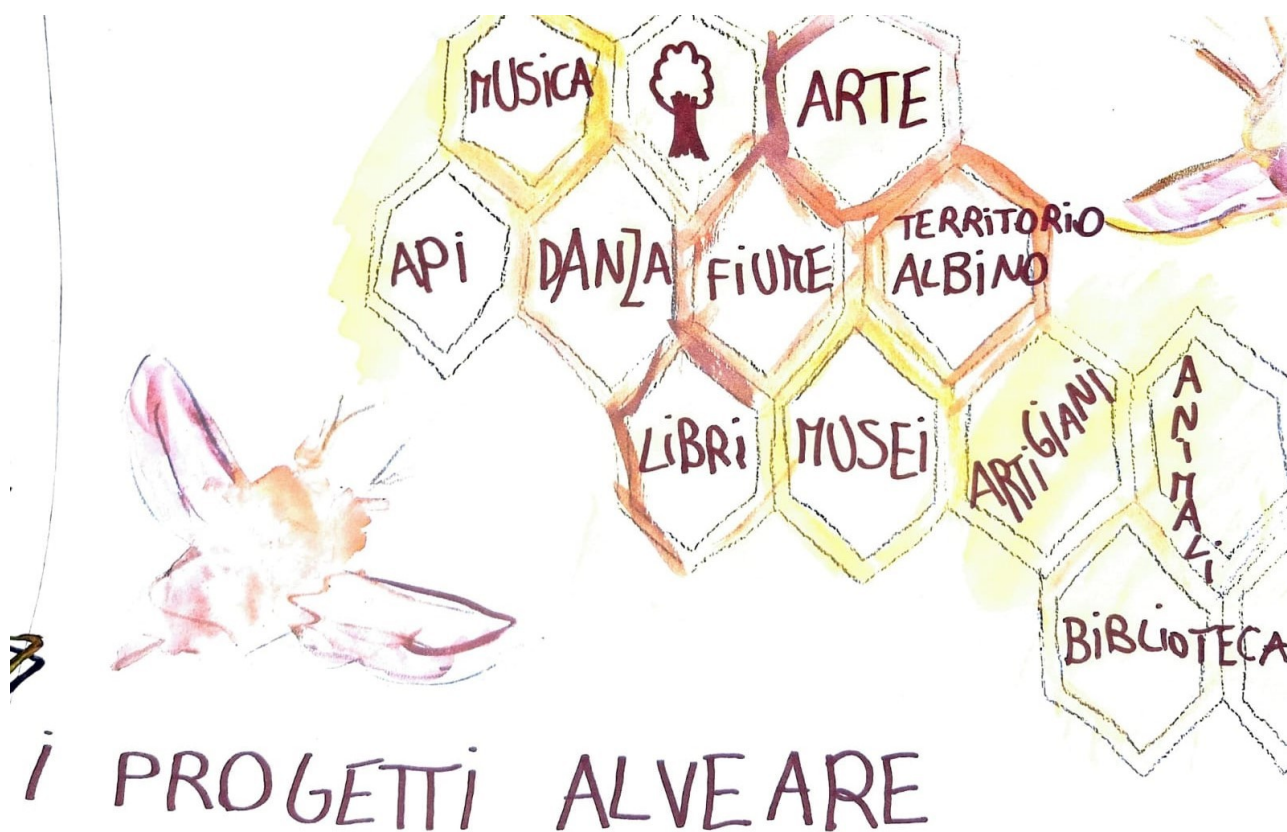
Gli adulti stanno loro accanto (non davanti) e li sostengono, senza anticiparli o sostituirsi a loro. Talvolta prendono l'iniziativa, con una proposta o un invito. Ma anche in quel caso non è detto che debbano guidare l'esperienza. Nello schema abbiamo rappresentata la proporzione di attività iniziate e guidate dall'adulto e dai bambini nella pedagogia del bosco.

Emergono così quattro tipologie di esperienze:

1. iniziate e guidate dai bambini: questo tipo di esperienze dovrebbero occupare la maggior parte del tempo di un progetto di pedagogia del bosco. Ovviamente si concretizzano innanzitutto in ogni tipo di gioco spontaneo, ma anche in altre esperienze come, ad esempio, la lettura ad alta voce quando sono i bambini a scegliere il libro e quando, come, dove per quanto tempo leggere. L'adulto può, e talvolta deve, partecipare a queste esperienze, portando sempre con sé la consapevolezza di non esserne il regista né il protagonista. Sono le esperienze in cui i bambini sperimentano più spesso lo stato di flusso;
2. iniziate dai bambini e guidate dall'adulto: ad esempio quando i bambini chiedono di cucinare qualcosa di nuovo sul fuoco. Se vogliamo che il risultato sia commestibile, probabilmente è necessario che gli adulti diano indicazioni precise su modalità e tempistiche di cottura (nonché mettano a disposizione ingredienti e strumenti adatti). In questo caso spesso l'occasione di apprendimento nasce alla possibilità di osservare e partecipare ad un'autentica esperienza di vita quotidiana, tramite la partecipazione guidata (Rogoff 2004);
3. iniziate dagli adulti e guidate dai bambini: di solito queste esperienze si identificano con inviti o provocazioni, cioè rilanci progettuali (vedi capitolo su programma emergente) nati dall'osservazione dei bambini e che si manifestano in proposte verbali (esplicithe) o materiali (implicite, come la preparazione di un setting o l'arrivo di nuovi materiali). La caratteristica di queste esperienze è che una volta lanciate, l'adulto rinuncia a prevederne l'esito ed accetta qualsiasi risposta dei bambini. Di solito sono utili quando nascono da un'approfondita osservazione dei bambini e rispondono a loro interessi o bisogni a cui non erano riusciti a trovare risposta precedentemente nell'ambiente o nelle relazioni;
4. iniziate e guidate dagli adulti: sono i momenti più formali e strutturati, ad esempio momenti di lezione frontale o di attività pratica finalizzata a realizzare un prodotto finito. Inoltre, spesso sono i momenti di passaggio: il cerchio iniziale o finale, talvolta il pranzo. Dovrebbero occupare la minima parte del tempo e delle energie di un progetto di pedagogia del bosco: ogni volta che prevediamo un momento di questo tipo è necessario chiarirsi a fondo le motivazioni della sua necessità, anche perché spesso questi momenti interrompono i bambini nelle esperienze iniziate e guidate da loro. Dobbiamo quindi sempre chiederci non solo quale obiettivo vogliamo raggiungere, ma anche quali occasioni di apprendimento potremmo far perdere ai bambini interrompendoli e occupando il loro tempo.

Progetti nel Progetto APE

Una volta osservati gli interessi del bambino, l'adulto offre rilanci per permettere ad ogni bambino di approfondire il proprio interesse e crea su alcuni di questi interessi dei progetti che abbiano un filo conduttore da sviluppare e approfondire nell'arco del tempo (es. una tematica, un territorio, un'attività ...).



Esempio di progetto nel Progetto

> Progetto sul mondo delle Api

- Conoscere l'ape:

chi è l'ape -> ape regina, ape operaia, fuco

cosa fa -> il miele (possibile approfondimento su piante e fiori)

dove vive -> territorio

la sua casa -> le arnie

come comunica -> la danza

> Progetto Arte

- pittura, scultura, musica e danza

- Pittura e scultura -> tecniche e materiali antiche e moderne, visite ai musei

- Musica e danza -> gli strumenti, la clave e il ritmo, il movimento del corpo