

Erasmus+...in gioco!

Si chiude il primo meeting dell'Erasmus+ e a Krosno si prospetta un cronoprogramma di lavoro interessante sia dal punto di vista didattico che relazionale. Il progetto nasce da una precedente proficua collaborazione con la scuola polacca e la continuità rappresenta un punto di forza per le Agenzie nazionali che approvano i progetti! Ritrovare luoghi che sono stati percorsi significa osservare le differenze, rilevare i miglioramenti, compiacersi dei cambiamenti. E la scuola polacca è cambiata, si è rinnovata grazie al grande investimento economico della Municipalità di Krosno. "Stiamo puntando tutto sulla scuola, perché da lì nasce il benessere di una società e matura l'ottimismo di una nazione. Abbiamo riversato sulla scuola tutto il nostro pensiero culturale e le nostre energie economiche." Così si è espresso il governatore della cittadina quando abbiamo sottolineato il salto di qualità degli ambienti di apprendimento e delle strutture scolastiche. Una scuola rinnovata e implementata, una scuola viva e proattiva...la scuola dei nostri partner polacchi! Grande emozione l'incontro con i nostri amici e colleghi, i quattro anni dal primo progetto sembrano volati e ritrovarci di nuovo insieme è stato il risultato più grande del lavoro svolto. Fortemente apprezzati i manufatti prodotti in casa dai nostri ragazzi, una "buona pratica" lo stile organizzativo e relazionale di "casa Guastella"!

Coeso ed emotivamente ben disposto il gruppo di lavoro: ciprioti, turchi e spagnoli anche loro come amici da sempre. Elipiniki e Racael, le giovanissime di questo primo meeting, hanno consentito un confronto generazionale, che sta dentro il tema del progetto e che all'ombra del setting europeo si è arricchito di comunicazione, dialogo vivace, freschezza di idee, entusiasmo, dinamismo, buona e sana relazione umana. Con senso materno, saggezza ed esperienza abbiamo supportato la loro voglia di conoscenza e arricchito il bagaglio di competenze.

Intenso e fattivo il clima di lavoro ha visto il gruppo guardare al triennio del progetto, condividere i compiti e le scadenze, concordare scelte metodologiche e approcci di comunicazione e disseminazione.

Il gioco, nella sua valenza didattico-metodologica, troneggia nei contenuti del progetto, il gioco come strumento di mediazione e motivazione, l'attività ludica

come mezzo creativo e cooperativo. Il gioco che unisce e costruisce, che fa ingresso nel setting didattico con efficacia e concretezza. Il gioco nei suoi aspetti tradizionali e nella sua veste etnografico-comparativa. Il gioco, mediato dalle TIC, nei suoi aspetti più innovativi. Il progetto mira all'osservazione dei processi e si presenta con un look metodologico che ben si addice al contesto attuale di ricerca e sperimentazione metodologica della didattica per competenze e delle Indicazioni Nazionali.

E' un progetto che incontra tanti interessi e che avrà bisogno di una gestione attenta e competente. Il "Guide book" che terrà sotto controllo metacognitivo lo sviluppo metodologico del progetto, risulta uno strumento utile per costruire, osservarsi e valutarsi, per documentare e diffondere.

E' una pista di lavoro ricca di stimoli che il gruppo di progetto saprà cogliere, che potrà coinvolgere studenti e famiglie, scuola e territorio, adolescenti e adulti.

La formazione metodologica e tecnologica, la riflessione sulle prassi e la produzione di "oggetti di apprendimento" riproducibili sono gli obiettivi pervasivi di ogni attività e processo.

Tanto da fare, tanto da costruire, tanto da condividere, a cominciare dalla costruzione del Logo che vedrà coinvolte le classi partecipanti e tutta la scuola nella scelta dei quattro "esemplari" da portare alla votazione a Cipro.

Sarà l'isola del Mediterraneo, infatti, la prossima meta del pensiero, del confronto e dello sviluppo di *"Play with me and teach with me!"*

Grazie ai nostri amici polacchi per la calorosa ospitalità, adesso il nostro Erasmus+ è davvero in gioco per tutti!