

IO QUESTO SO FARE!

Anticipazioni su:
**Contributi e conversazioni
sulla didattica per competenze**

Roberto Morgese



IL CURRICOLO

Nella sua forma generale o specifica.

può essere concepito come

UN PROGRAMMA DI INSEGNAMENTO
CENTRATO SU CONOSCENZE E
CONTENUTI

UN PROGETTO DI FORMAZIONE
CHE TIENE CONTO DI
INSEGNAMENTO E
APPRENDIMENTO

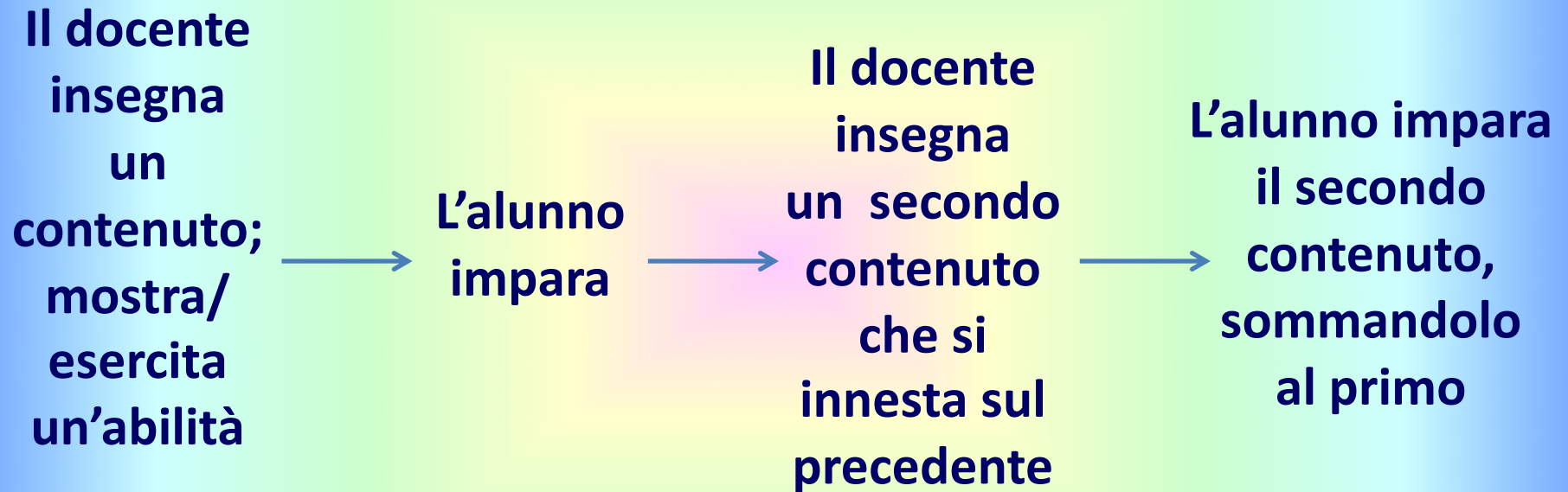
i due approcci danno luogo a

UN MODELLO
LINEARE STANDARDIZZATO
DI TIPO SEQUENZIALE E CAUSALE

UN MODELLO
RETICOLARE E CIRCOLARE

NELLA SCUOLA DELLA RIPRESA

**UN MODELLO LINEARE STANDARDIZZATO
DI TIPO SEQUENZIALE E CAUSALE.
PROCEDE SU UN BINARIO.
esempio**



**L'esito, quando presente, è QUANTITATIVO.
Alla fine del periodo il docente può affermare:
"lo ho svolto il programma"**

**UN MODELLO RETICOLARE E CIRCOLARE
PROCEDE SU UNA MAPPA IN AGGIORNAMENTO.**

Tiene conto di diverse variabili:

```
graph TD; A[Tiene conto di diverse variabili] --> B[L'ALUNNO: conoscenze e abilità di partenza, capacità e modalità di apprendimento, motivazione]; A --> C[I MEDIATORI DIDATTICI]; A --> D[IL DOCENTE: capacità di ascolto, linguaggio e comunicazione, gestione del feedback];
```

L'ALUNNO:
conoscenze e
abilità di partenza,
capacità e
modalità di
apprendimento,
motivazione

**I MEDIATORI
DIDATTICI**

IL DOCENTE:
capacità di
ascolto,
linguaggio e
comunicazione,
gestione del
feedback

**L'esito, sempre presente, è QUALITATIVO.
Alla fine del periodo il docente può affermare:
"I miei alunni hanno imparato ..."**



L'APPRENDIMENTO DAL PUNTO DI VISTA DI COME LO STUDENTE SI RAPPORTA AI SOGGETTI PORTATORI DELLA CONOSCENZA:

→IMITAZIONE

L'apprendimento proviene dall'osservazione e riproduzione, prima iniziale poi rielaborata personalmente, di chi sa o sa fare.

→ACQUISIZIONE DI CONOSCENZE DEFINITE E OGGETTIVE

Lo studente memorizza le conoscenze e le riproduce o le applica secondo le istruzioni ricevute.

→SCAMBIO RECIPROCO

Il sapere diventa il terreno di scambio, confronto e dialogo guidati dal docente tra elementi oggettivi di conoscenza e soggettivi /informali di interpretazione e rielaborazione concettuale delle informazioni.

→COSTRUZIONE LABORATORIALE DEL SAPERE

La riflessione accompagna e sostiene, sotto la regia del docente, l'apprendimento basato su l'attivazione di dispositivi e mediatori attivi e esperienziali.

COME IMPOSTARE UNA DIDATTICA PER COMPETENZE TENENDO CONTO DEI PROCESSI DI PENSIERO DEGLI ALUNNI?



La misura

Tu e i tuoi compagni avrete avuto modo di **confrontarvi** e di chiedervi:

Chi è più alto?

Chi pesa di più?

Chi abita più lontano da scuola?

Per rispondere a queste domande avrete usato delle **unità di misura** e degli **strumenti** utili a dare una risposta.

Prova a misurare la lunghezza del tuo corridoio con i passi, poi confrontati con un tuo compagno: avete ottenuto misure differenti? Perché?



Per iniziare

- Osserva l'immagine. Che cosa rappresenta?
- Quale tipo di misurazione puoi effettuare con l'oggetto raffigurato?

Studiando la **misura** imparerai a:

- **conoscere** le diverse unità di misura;
- **passare** da un'unità di misura all'altra.

Le tue competenze:

- **comprendere** il significato di misurare;
- **utilizzare** le principali unità di misura.

DAL SUSSIDIARIO PER IL LAVORO QUOTIDIANO

Misurare grandezze

È tutto misurabile? Esistono strumenti per misurare qualunque cosa?

Che cosa puoi misurare?

La matematica si occupa di misurare **grandezze** come il peso, la capacità, la lunghezza, il valore monetario, un intervallo di tempo.

Che cosa significa misurare?

Misurare una grandezza vuol dire confrontarla con una grandezza campione dello stesso tipo, cioè l'unità di misura, e contare quante volte l'unità di misura è contenuta nella grandezza considerata.



Imparo e capisco da l'esperienza

- Ora, trova tu grandezze da misurare intorno a te! Confrontati con i compagni e scrivi.

.....

.....

.....



Misure di lunghezza

Le misure di **lunghezza** servono per misurare grandezze lineari:

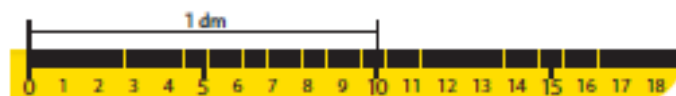
- lunghezza
- larghezza
- altezza
- profondità

L'unità di misura fondamentale è il **metro (m)**.

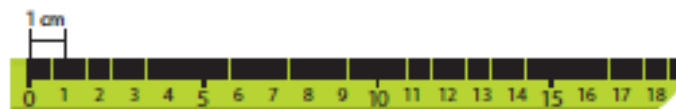
multipli			unità	sottomultipli		
chilometro	ettometro	decametro	metro	decimetro	centimetro	millimetro
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
1000 m	100 m	10 m	1 m	0,1 m	0,01 m	0,001 m

I sottomultipli sul righello

Che cos'è il decimetro? Osserva: la parte di righello compresa tra lo 0 e il 10 è 1 **decimetro (dm)**.



Che cos'è il centimetro? Osserva: la parte di righello compresa tra lo 0 e l'1 è 1 **centimetro (cm)**.



Che cos'è il millimetro? Osserva:



Imparo e capisco dall'immagine

Trasforma.

- 1 dm = cm
 1 dm = mm
 1 cm = mm
 1 m = dm
 $\frac{1}{10}$ m = dm
 $\frac{1}{100}$ m = cm
 $\frac{1}{1000}$ m = mm

Esercizi

Completa.

- Misura 10 m di filo. L'unità di misura che ottieni è il decametro (dam), che è volte più grande del metro.
- Se unisci 10 fili di 10 dam, la misura che ottieni è l'ettometro (hm), che è volte più grande del metro.



Al supermercato

☺ Dovete organizzare un picnic al parco e potete indicare ai genitori quello che vi serve; preparate la lista della spesa. Sarete in cinque amici.



- Dividetevi in gruppi. Procuratevi alcuni volantini di supermercati e centri commerciali, ritagliate i prodotti che volete acquistare e incollateli su un foglio. Quali informazioni ricavate dall'immagine del prodotto?

Il cartellino del prezzo che cosa indica?

È il costo di un pezzo? Sì No

È il costo di una quantità espressa con la misura (massa, capacità)? Sì No

- Se non trovate alcuni prodotti che vorreste acquistare, disegnateli e scrivete il prezzo. Non conoscete il prezzo? Potete fare una ricerca in Internet.
- Stabilite la quantità che vi serve di ogni prodotto (prestate attenzione alle quantità e alle misure indicate) e calcolate la spesa totale.
- Ora illustrate agli altri gruppi la vostra lista della spesa e confrontatevi: avete dimenticato qualcosa?
- Confrontate le spese dei diversi gruppi: che cosa notate?



Autovalutazione

- Ho capito come si consulta un volantino pubblicitario? Sì No
- Sono riuscito a trovare le informazioni che mi servivano? Sì No

In gruppo:

- ho espresso le mie idee? Sì No
- ho accettato le proposte dei miei compagni? Sì No

Costruire le competenze con le UdA

L'UdA, Unità di Apprendimento, è un acronimo che indica un insieme di occasioni di apprendimento. Nell'UdA viene sviluppato un argomento il più possibile interdisciplinare, cioè affrontato con l'apporto di diversi punti di vista e, se possibile, di più insegnanti.

Il percorso ha come obiettivo la realizzazione di un prodotto mediante l'utilizzo e lo sviluppo di conoscenze e abilità grazie alle quali l'alunno giunge all'acquisizione di competenze valutabili sotto tre aspetti: il processo, il prodotto e il percorso.

Il processo riguarda le dimensioni dell'organizzare, collaborare, partecipare, agire in modo autonomo, risolvere problemi...

Il prodotto è l'elaborato finale.

Il percorso fa riferimento all'autovalutazione dell'alunno.

L'UdA si articola in una serie di esperienze che, ispirandosi alla pedagogia del fare, si sviluppano in un ambiente attivo e operoso in cui, oltre a momenti di insegnamento tradizionale, sono presenti attività laboratoriali, extrascolastiche e/o momenti di ricerca personale che si concludono con un compito di realtà nel quale l'alunno trasferisce in un contesto nuovo ciò che conosce e ha imparato. La metodologia più idonea per questo tipo di attività è rappresentata dal lavoro di gruppo.

Istituto Scolastico
 Programmazione Scuola grado a.s. 2017/18

U.D.A. n° titolo-argomento

.....breve descrizione con compito significativo/motivazione/scopo/destinatari/senso

.....

.....

Contesto

(situazione/destinatari/bisogni/prerequisiti/aspetti inclusivi)

.....

.....

.....

AREA DELLE COMPETENZE CHIAVE/QUADRO	Competenze Europee/Competenze di Cittadinanza/PTOF
AREA DEI TRAGUARDI DI COMPE TENZA	Disciplinari – Interdisciplinari (dalle Indicazioni)
AREA DEGLI OBIETTIVI GENERALI DI APPRENDIMENTO <i>(obiettivi di conoscenza e abilità nel registro)</i>	Disciplinari – Interdisciplinari (declinati dalle Indicazioni)
	<i>Alcune scuole (la maggioranza) preferiscono saltare questo livello (che si ottiene adeguando gli obiettivi di apprendimento per la terza o per la quinta alla classe destinataria dell'UDA e definire direttamente gli obiettivi specifici, che altre scuole invece, specificano nel registro (come leggi di fianco)</i>
METODOLOGIE STRATEGIE PROCEDURE	
VARIABILI SPECIFICHE	<i>(tempi, spazi, strumenti, materiali, risorse, ...)</i>

Ipotesi di strumento di progettazione di un'UDA

FASI <i>(realizzazione del compito autentico)</i>	Incipit/ Problematizzazione <i>(voler agire)</i>	
	Acquisizione nuovi apprendimenti <i>(ricerca, sviluppo: saper agire)</i>	
	Consolidamento nuovi apprendimenti <i>(formalizzazione: saper agire)</i>	
	Attivazione apprendimenti <i>(poter agire)</i>	
	Trasferimento e generalizzazione <i>(metacognizione)</i>	
	Valutazione <i>(modi, strumenti, criteri)</i>	

CON UN COMPITO DI REALTA'



La costruzione di un **COMPITO DI REALTA'** è un esempio di **PROGETTAZIONE** vera e propria, di **DIDATTICA PER PROGETTI** dove si intrecciano **MODELLI DI CURRICOLO PROCEDURALE E EURISTO**, alla luce di una buona competenza di **ORGANIZZAZIONE TASSONOMICA DEGLI OBIETTIVI**.

**QUALUNQUE SIA LA FORMA, C'E' UN FONDAMENTO UNICO
RINTRACCIABILE NELLE INDICAZIONI NAZIONALI**



OBIETTIVI DISCIPLINARI (O INTERDISCIPLINARI)

- **CONTENUTI:** (Conoscenze e abilità puntuali; concetti e procedure; costruzione delle conoscenze e dei concetti)
- **METODOLOGIE**
- **ATTIVITA'**
- **VERIFICA E VALUTAZIONE** di conseguenza.



I PROCESSI COGNITIVI DEGLI ALUNNI E LA TIPOLOGIA DI CONOSCENZA

Per identificare i processi di pensiero può essere esemplificativo riferirsi alla tassonomia di Bloom, rivisitata in tempi recenti.

Essa prevede sei categorie di processi, ordinate gerarchicamente, che si incrociano con quattro modalità di conoscenza:

	- RICORDARE	
CONOSCENZA FATTUALE	- COMPRENDERE	CONOSCENZA CONCETTUALE
CONOSCENZA PROCEDURALE	- APPLICARE	
	- ANALIZZARE	CONOSCENZA METACOGNITIVA
	- VALUTARE	
	- CREARE	

La DIDATTICA PER COMPETENZE ha l'ambizione di muoversi secondo queste coordinate, utilizzandole il più possibile nei propri percorsi



TEMPI DELLA VALUTAZIONE

La valutazione può svolgersi in modi diversi che per alcuni insegnanti sono vissuti in modo esclusivo, ma che nella buona pratica possono bilanciarsi tra loro

**LINEARE E
DISTACCATO
DALLE ATTIVITA'**

- inizio
- metà percorso
- fine

come una serie di foto

**PERMANENTE E
INTRINSECO**

- in itinere

come un film

**RICORSIVO E
RETROATTIVO**

- per tappe
significative

come un adventure-game

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

La valutazione delle competenze rimane un tema di difficile ma non impossibile risoluzione.

La competenza “globalmente considerata” è un oggetto sfuggente.

Per evitare il prevalere di pregiudizi e di impressionismi, si può ricorrere ad una sua rilevazione in senso graduato (per livelli) sulla base delle “evidenze possibili” riscontrabili oggettivamente (conoscenze e abilità semplici o complesse) affiancata da pratiche di osservazione mirata secondo criteri e indicatori stabiliti.

Essi orientano la progettazione fin da subito (progettazione a ritroso)

UNO STRUMENTO

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Competenze Europee/ Competenze chiave di cittadinanza	Traguardi di competenza disciplinare/ interdisciplinare	Criteri (indicatori di competenza)	Livelli			
			Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale



**L'INSEGNANTE RIFLESSIVO
SCEGLIE E CONDUCE LA PROPRIA PRATICA DI
INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO IN MODO**

CONSAPEVOLE

COERENTE

Sapendo attivare più
processi di pensiero e più
dimensioni della
conoscenza, ricordando però
di utilizzare diversi canali e
più intelligenze

Tra le consegne,
il dichiarato e l'agito



**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**