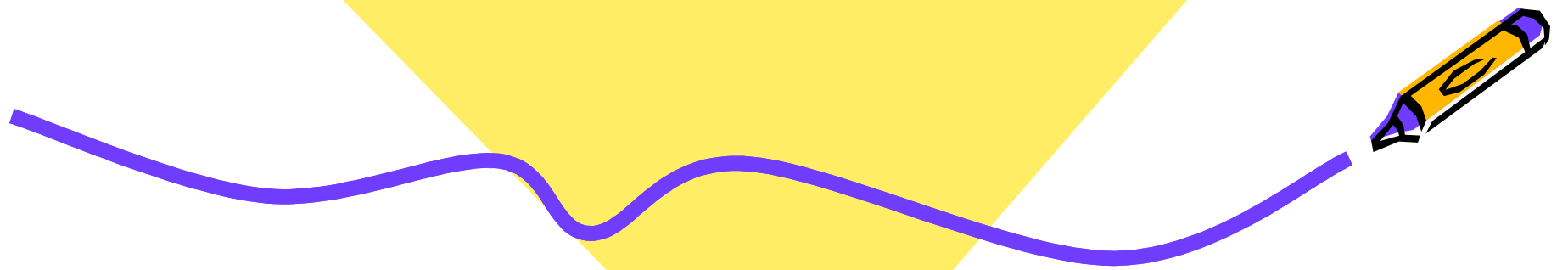




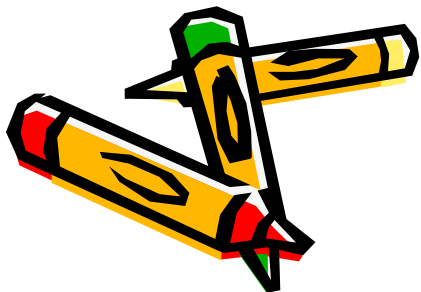
Programmare per
competenze





MODELLO DI PROGETTAZIONE DIDATTICA PER "COMPETENZE"

trova occasione di codifica e riflessione in
MOLTI DOCUMENTI EUROPEI che
alimentano poi il dibattito pedagogico-
didattico anche nel territorio nazionale.



RACCOMANDAZIONE del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 18 dicembre 2006 indica le competenze chiave essenziali per la cittadinanza attiva;

RACCOMANDAZIONE del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 23 aprile 2008 sul Quadro Europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente fornisce una definizione ufficiale dei termini "conoscenze", "abilità", "competenze".



COMPETENZE ESSENZIALI PER LA CITTADINANZA ATTIVA (Raccomandazione Parlamento Europeo)

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale



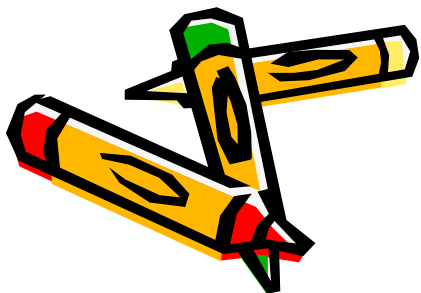
REGOLAMENTO INNALZAMENTO OBBLIGO SCOLASTICO - DM 139/2007 (ai sensi L. 296/2006)

COMPETENZE "CHIAVE" DI CITTADINANZA AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA

- Imparare a imparare
- Progettare
- Comunicare (comprendere e rappresentare)
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire e interpretare l'informazione



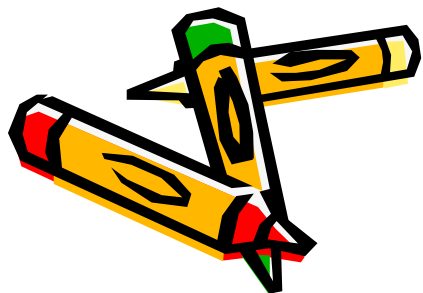
COMPETENZE: 1) indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; 2) insieme integrato di conoscenze, abilità e atteggiamenti che permettono al soggetto di gestire con efficacia situazioni di vita reale, (problem - solving concreto).



ULTERIORI DEFINIZIONI DI "COMPETENZE"

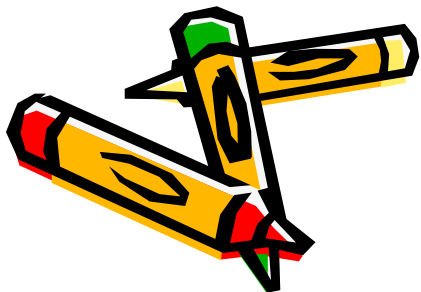
"La competenza può essere definita come l'insieme delle conoscenze, abilità e atteggiamenti che consentono a un individuo di ottenere risultati utili al proprio adattamento negli ambienti per lui significativi e che si manifesta come capacità di affrontare e padroneggiare i problemi della vita attraverso l'uso di abilità cognitive e sociali".

(Pietro Boscolo)



“Le competenze sono una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto”.

(Allegato alla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 18.12.2006).



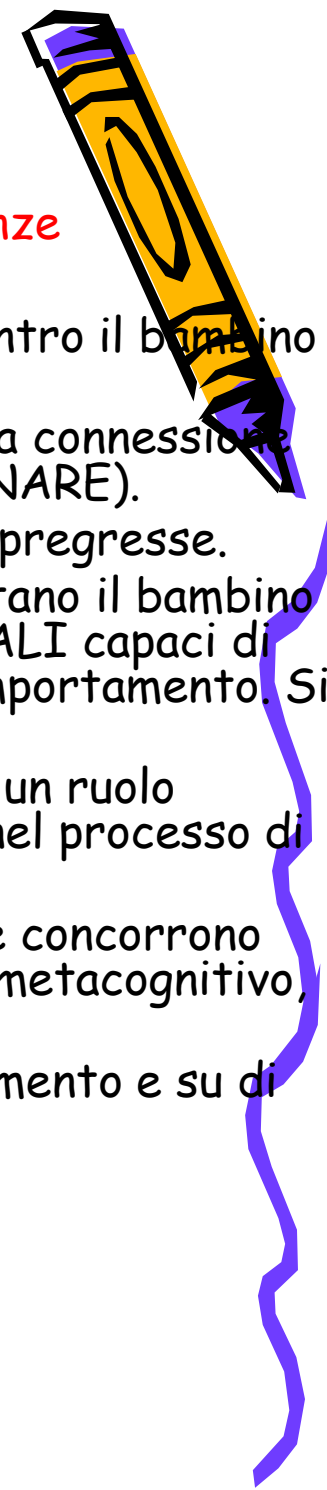
La programmazione per obiettivi

- si ferma al cognitivo ad un sapere settoriale.
- l'apprendimento è di tipo lineare, è chiara.
- gli obiettivi sono criteri per la scelta dei contenuti.
- il nucleo dell'insegnamento è l'unità didattica.
- l'insegnamento è differenziato sulla base dei livelli.
- pone l'attenzione sui risultati.
- è centrata su / per l'insegnamento e sulle discipline.
- Vengono dati molti contenuti e conoscenze.
- I ragazzi non spendono quanto appreso nella realtà



La programmazione per competenze

- è personalizzata: mette al centro il bambino e i suoi BISOGNI.
- Si parte dai saperi, prevede la connessione dei saperi (INTERDISCIPLINARE).
- tiene conto delle conoscenze pregresse.
- organizza esperienze che aiutano il bambino ad acquisire SCHEMI MENTALI capaci di guidare e orientare il suo comportamento. Si crea una rete mentale
- Prevede che il bambino abbia un ruolo ATTIVO e CONSAPEVOLE nel processo di apprendimento
- coinvolge i diversi aspetti che concorrono all'apprendimento (cognitivo, metacognitivo, relazionale affettivo).
- sposta l'accento sull'apprendimento e su di esso è tarata.



La

VALUTAZIONE TRADIZIONALE

dice CIO' CHE SI SA e

QUANTO SI SA

di ciò che è stato insegnato



Altro è invece la

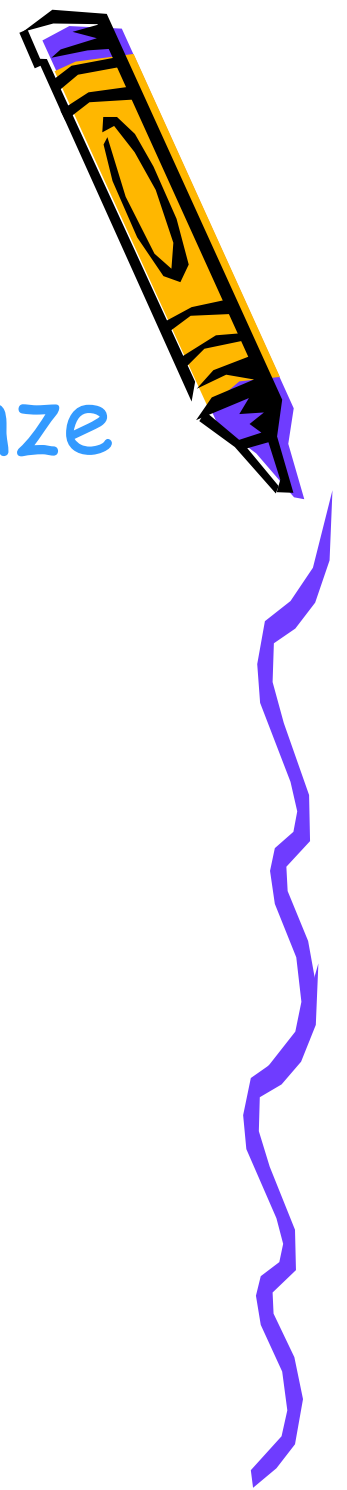
VALUTAZIONE AUTENTICA:
raccolge informazioni

attraverso **prestazioni** che non
chiedono la ripetizione delle
conoscenze ma valuta **l'uso che
si fa** di tali conoscenze in
**contesti di vita reale e
autentici.**



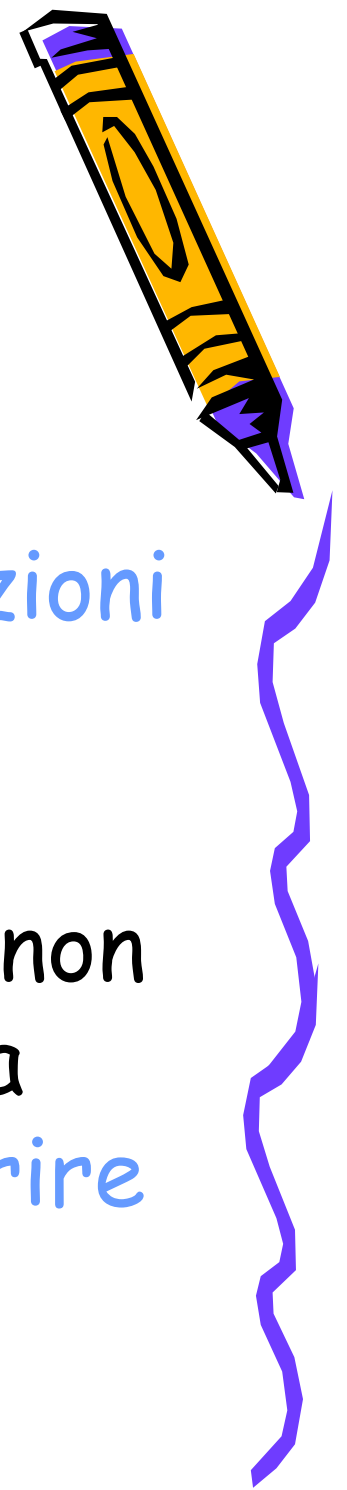
CONSENTE DI :

- Ricostruire e applicare le conoscenze
- Esprimere un giudizio più ESTESO sull'apprendimento poiché valuta:
 - capacità di pensiero critico
 - capacità di risolvere problemi
 - capacità meta - cognitive



PERCHE' LA VALUTAZIONE AUTENTICA?
QUALI SONO I SUOI PUNTI DI FORZA?

- Perché gli allievi apprendono di più quando hanno a che fare con **situazioni reali** rispetto a situazioni decontestualizzate es. 1 23
- perché l'apprendimento scolastico non deve essere accumulo di nozioni ma capacità di **generalizzare e trasferire** le conoscenze e le abilità



CONTESTI DI MONDO REALE

Significa:

1. CONCRETE SITUAZIONI DI VITA

Es. : Cosa viene chiesto ad un ragazzo fuori dalla scuola, cioè in contesti di vita reale e non simulata:

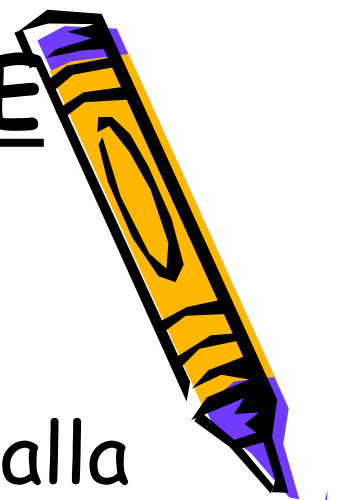
1. Che sappia distinguere i nomi dagli aggettivi (conoscenza) o che sappia comunicare e farsi capire? (competenza)

2. Che conosca formalmente la scala delle misure di lunghezza (conoscenza) o che sappia misurare? (competenza)



I CONTESTI DI MONDO REALE CHIEDONO COMPETENZE

(conoscenza + abilità)



Altre definizioni di **VALUTAZIONE AUTENTICA**



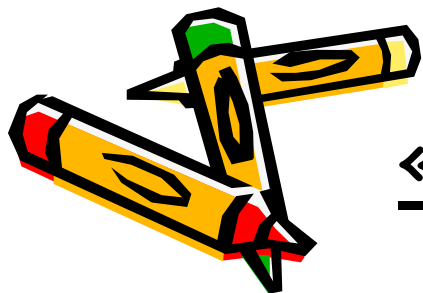
La valutazione autentica è quella valutazione che si propone di accertare nell'alunno non tanto il possesso formale ed astratto di conoscenze quanto la capacità di applicare quelle conoscenze nelle esperienze del mondo reale, ossia in concrete situazioni di vita.

(Wiggins)

In altre parole, si ha **valutazione autentica** quando si valuta non tanto o non solo quello che l'alunno « sa », (*il sapere*) ma soprattutto quello che l'alunno

« **sa fare con quello che sa** »

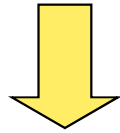
(competenza)



ESEMPI DI PRESTAZIONI E PRODUZIONI REALI



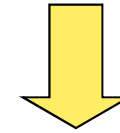
PRESTAZIONI



1. FARE RICERCHE
2. CONDURRE ESPERIMENTI
3. SVOLGERE INDAGINI SOCIALI
4. RISOLVERE PROBLEMI
5. LAVORARE IN GRUPPO
6. PREPARARE UNA RELAZIONE
7. DISCUTERE IN FORUM
8. PROGETTARE UN LAVORO
9. COSTRUIRE OGGETTI.



PRODUZIONI



- LAVORI
- RELAZIONI / RESOCONTI
- VERBALI DI RIUNIONI
- TABULAZIONI, GRAFICI, TABELLE
- LOGORITMI E DIAGRAMMI A
- PIANTE E CARTE TOPOGRAFICHE
- MAPPE, RETI, RETICOLI
- CLASSIFIC. SERIAZ. SCHEDARI
- IPOSTESI ,INFERENZE LOGICHE



DIFFERENZE tra RUBRICHE e PROVE OGGETTIVE DI VERIFICA



Prova oggettiva (es. 1 2)

Rubrica di valutaz. Es. 1-2

Verifica obiettivi specifici

Valuta compiti "complessi"

Verifica una prestazione formale
,non contestualizzata

Valuta una prestazione concreta in
contesto reale .

Verifica acquisiz. di conoscenza

Valuta possesso di competenza

E' analitica e monotematica

E' globale ed integrata

Non può essere conosciuta prima

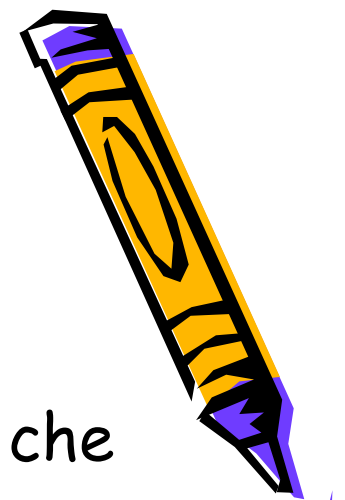
Deve essere conosciuta prima



Entrambe sono oggettive

Il caso della lingua e letteratura

- L'insegnamento della lingua e della letteratura è eccessivamente oberato da due "sovrastrutture" che hanno soffocato il testo:
- lo *storicismo* che ha posto eccessiva importanza sullo sviluppo "progressivo" della letteratura come manifestazione della verità secondo una precisa logica di sviluppo;
- Lo *strutturalismo* che propone un'analisi formale dell'opera letteraria dal punto di vista del suo stile (semiotica) allontanando l'attenzione dal contenuto e dall'intenzione comunicativa dell'autore.
- Occorre porre al centro dell'insegnamento il testo e lasciare che operi la sua vitalità, come strumento che aiuta a comprendere meglio il mondo e dunque a vivere meglio.



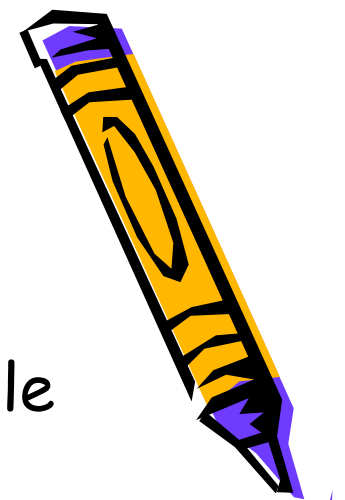
Il caso della matematica

- L'eccessiva insistenza sulla aritmetica e sull'algebra presenta ai giovani una dimensione astratta della matematica ed inoltre la propone come la "materia dei numeri", riducendone così le valenze di cui è capace.
- La separazione dalla fisica, chimica, l'uso astratto della geometria, la quasi totale assenza di statistica creano un ambiente inerte e senza emozioni.
- La matematica è invece attraente in quanto "metodologia di soluzione dei problemi", forma razionale del pensiero che si esercita su fatti apparentemente banali, contraddittori, su contesti caotici o non riducibili a schemi usuali.
- C'è molta matematica nella vita del giovane, ed è possibile insegnare attraverso esperienze, connessioni, scoperte.



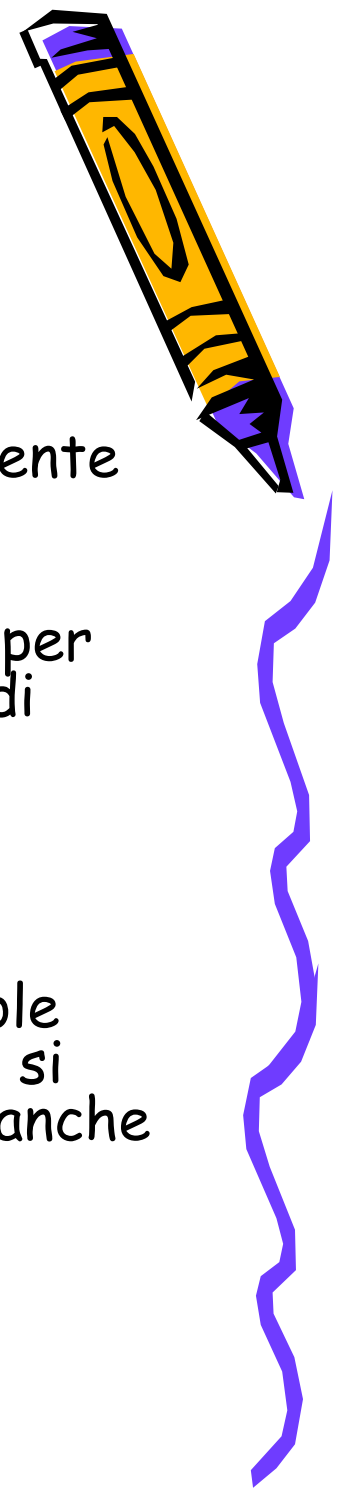
Il caso delle lingue straniere

- Nell'ambito delle lingue straniere si è sviluppato un deciso rinnovamento didattico che ha usufruito delle scoperte derivanti da uno straordinario sforzo di formazione degli adulti.
- Gli aspetti strutturali (regole fonetiche, ortografiche, morfologiche, lessicali e sintattiche di una lingua) non sono più precedenti all'utilizzo del linguaggio, ma implicate nella conversazione che procede per gradi di maggiore complessità e si avvale di risorse di varia natura, nella gran parte tratte dal mondo reale (canzoni, testi, scambi, esperienze...).
- Inoltre vi è un'intesa nella comunità professionale degli insegnanti circa i livelli di competenza e di padronanza della lingua straniera.



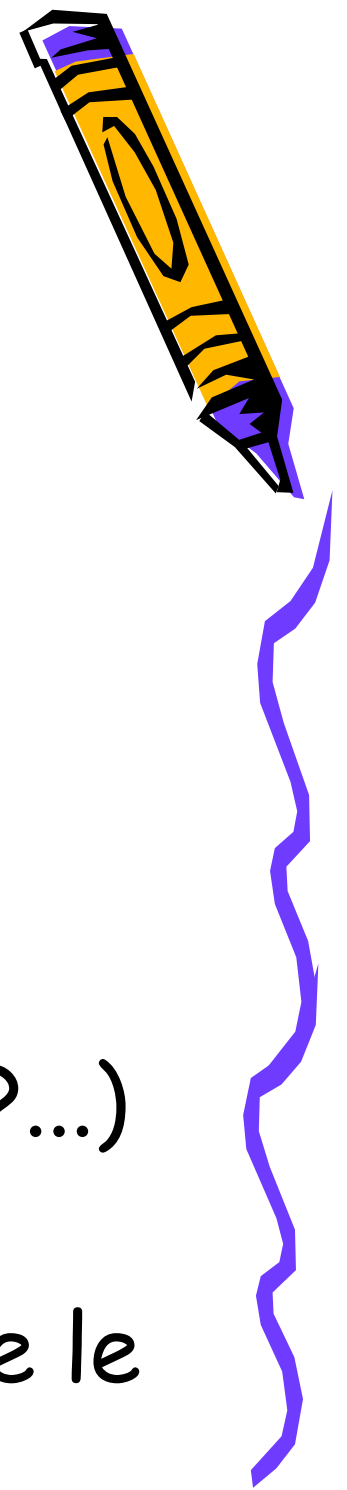
Il caso delle tecnologie

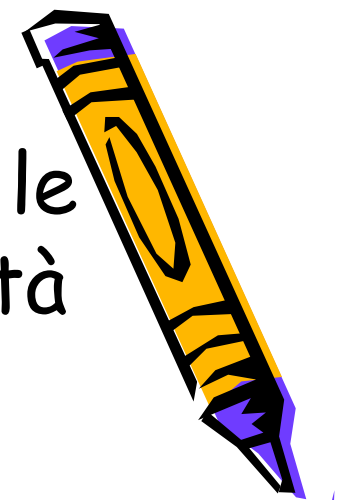
- Il laboratorio attrae decisamente i giovani perché consente loro di padroneggiare strumenti e di proporsi per un apprezzamento sociale
- Il laboratorio consente di definire sequenze di compiti per progressione semplice-complesso e facilita il processo di valutazione
- Ma vi sono tre limiti: l'idea che basti la "pratica", l'isolamento rispetto alle aree culturali, la povertà del linguaggio e quindi della concettualizzazione.
- La didattica dei laboratorio tecnologici è pertanto debole soprattutto nella valorizzazione delle esperienze che vi si svolgono al fine di una autentica padronanza dei saperi anche astratti.



Principali carenze evidenziate nelle UDA prodotte

- Il compito di prestazione non è significativo o è debole
- Non sono definiti con chiarezza i livelli delle rubriche
- Non sono chiari i riferimenti ai Documenti (Indicazioni? Curricoli?...)
- Si può anche fare riferimento al PEUP, ma non si possono omettere le Indicazioni





- I compiti stabiliti non sono coerenti con le competenze da accertare e/o con le attività svolte

- In molte UA sono ripetute le competenze o le modalità di verifica: vale la pena realizzare una unica unità anziché molteplici

- Sono incomplete dal punto di vista formale (manca il nome dei docenti, il titolo non è coerente con i contenuti, la matrice è superata...)



COMPITI AUTENTICI

Il Consiglio comunale ha deciso di mettere un lampione in un piccolo parco triangolare in modo che l'intero parco sia illuminato. Dove dovrebbe essere collocato il lampione?

1. Partire da un problema reale

Occorre localizzare il punto di un parco in cui mettere un lampione.

2. Strutturare il problema in base a concetti matematici

Il parco può essere rappresentato con un triangolo e l'illuminazione di un lampione come un cerchio con un lampione al centro.

3. Formalizzare il problema matematico

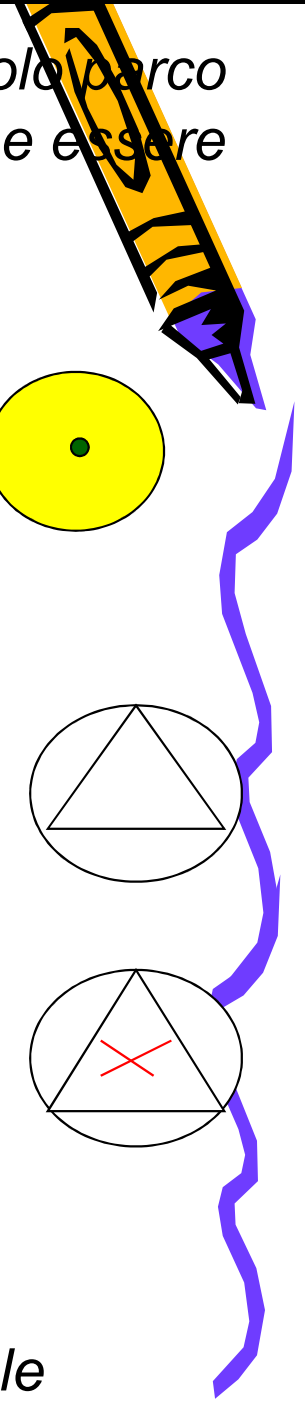
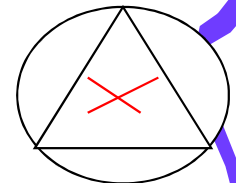
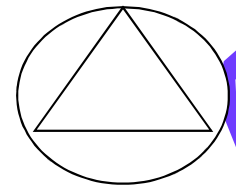
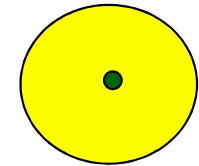
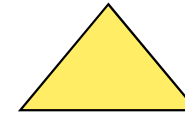
Il problema viene riformulato in "localizzare il centro del cerchio circoscritto al triangolo".

4. Risolvere il problema matematico

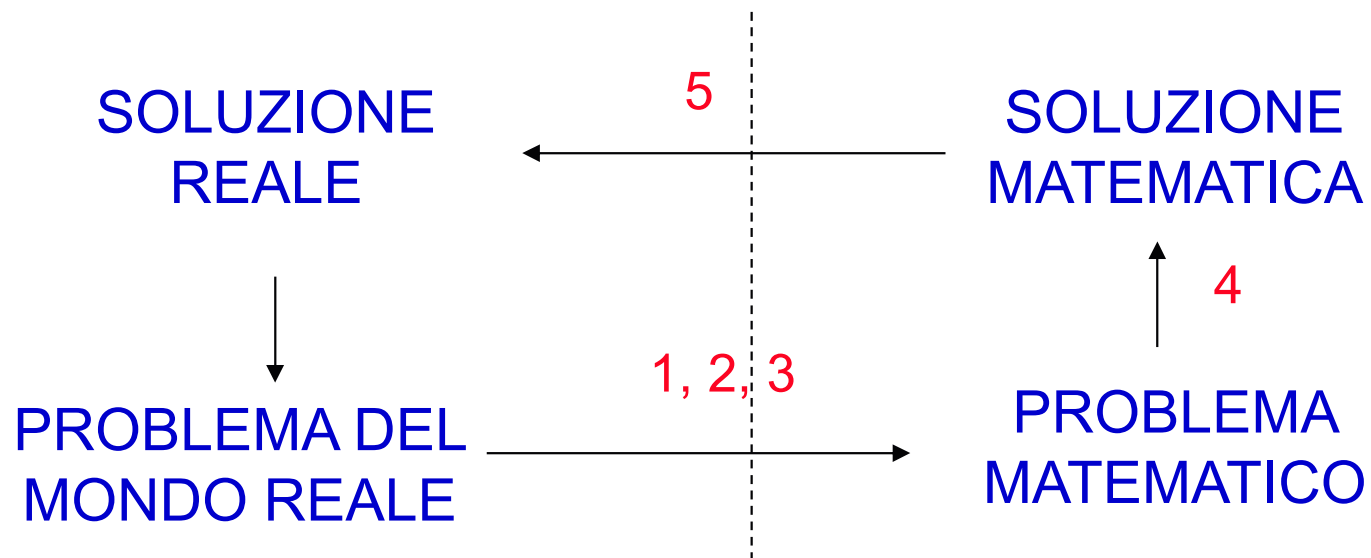
Poiché il centro di un cerchio circoscritto a un triangolo giace nel punto di incontro degli assi dei lati del triangolo occorre costruire gli assi su due lati del triangolo. Il loro punto di intersezione è il centro del cerchio.

5. Tradurre la soluzione matematica in rapporto alla situazione reale

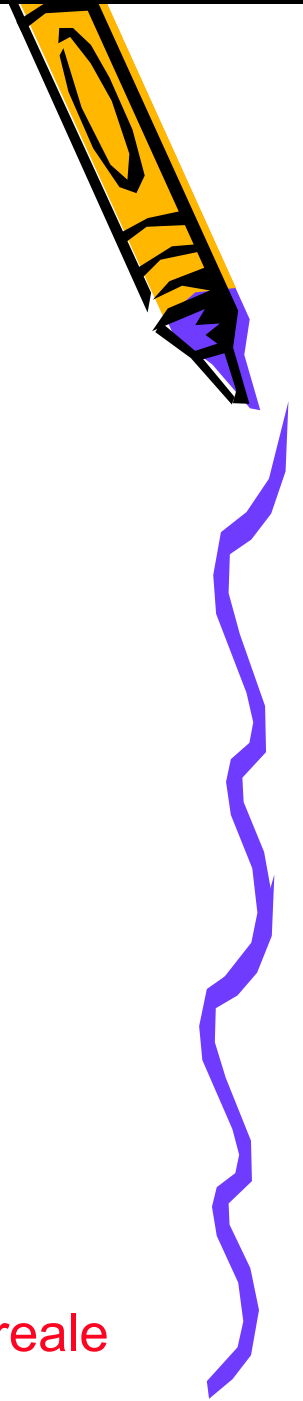
Si tratta di applicare la soluzione alla situazione reale, considerando le caratteristiche degli angoli, l'ubicazione e la dimensione degli alberi, etc.



PROCESSO DI MATEMATIZZAZIONE



1. Partire da un problema reale
2. Strutturare il problema in base a concetti matematici
3. Formalizzare il problema matematico
4. Risolvere il problema matematico
5. Tradurre la soluzione matematica in rapporto alla situazione reale



COMPITI AUTENTICI

I COMPITI DI PRESTAZIONE SONO...

**RIFERIMENTO A SITUAZIONI
PROBLEMATICHE SIGNIFICATIVE**

**DIMENSIONE DI SFIDA E
PLURALITA' DI SOLUZIONI**

*“problemi complessi e aperti posti agli studenti
come mezzo per dimostrare la padronanza di
qualcosa.”* (Glatthorn, 1999)

ATTENZIONE ALLE DIVERSE DIMENSIONI DELL'APPRENDIMENTO

**CONTENUTI DI
CONOSCENZA**

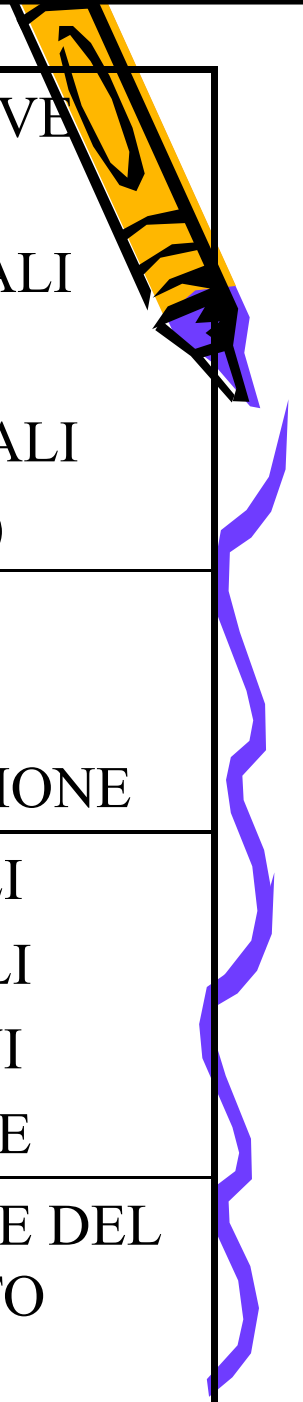
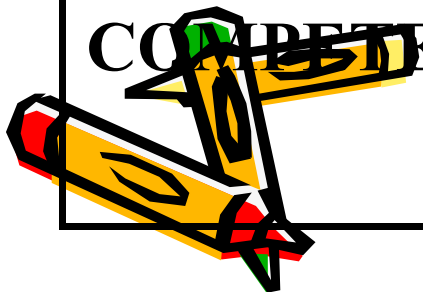
**PROCESSI E
ABILITA'**

**DISPOSIZIONI
AD AGIRE**



APPRENDERE PER COMPETENZE

CONOSCENZE	SAPERE	CONOSCENZE DICHIARATIVE (sapere cosa) CONOSCENZE PROCEDURALI (sapere come) CONOSCENZE CONDIZIONALI (sapere dove/quando/perché)
ABILITA'	SAPER FARE	CONDOTTE PRATICHE PROCEDURE D'AZIONE CONSAPEVOLEZZA DELL'AZIONE
DISPOSIZIONI AD AGIRE	SAPER ESSERE	FATTORI MOTIVAZIONALI FATTORI ATTRIBUZIONALI FATTORI METACOGNITIVI MODALITÀ DI RELAZIONE
COMPETENZE	SAPER AGIRE	USO DEL SAPERE IN FUNZIONE DEL COMPITO E DEL CONTESTO



COMPITI AUTENTICI

FOCUS FORMATIVO - Autonomia

Elaborazione compiti di prestazione e relative rubriche (fine scuola infanzia)

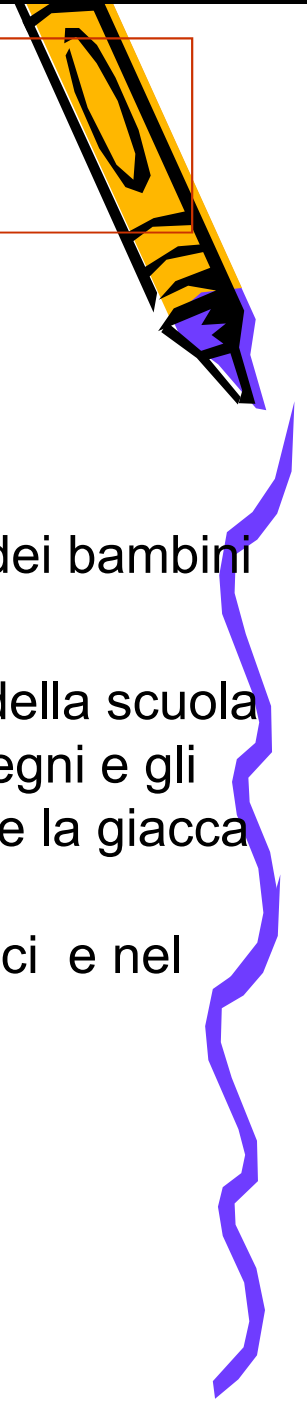
Soggetti coinvolti: bambini di 6 anni, genitori dei bambini nuovi iscritti

Tempo di svolgimento: al mattino, durante il momento del preinserimento dei bambini che inizieranno la frequenza il prossimo anno

Dinamica dello svolgimento: ciascun bambino frequentante l'ultimo anno della scuola dell'infanzia accompagna un genitore e mostra la casellina dove ripone i disegni e gli effetti personali, la casellina dove mette lo zainetto, l'attaccapanni dove mette la giacca e ne spiega l'utilizzo.

Mostra poi come ci si deve comportare in bagno nell'utilizzo dei servizi igienici e nel lavare le mani verbalizzando le varie fasi.

Mostra e spiega il modo di utilizzare gli angoli.

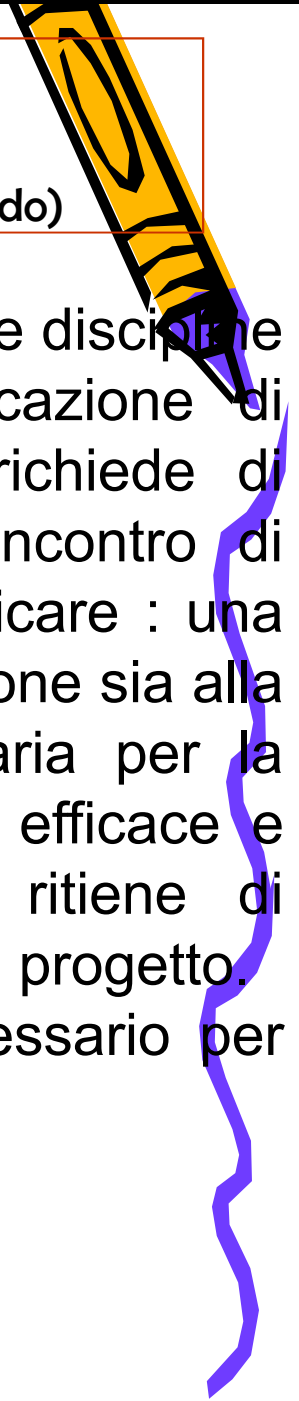


COMPITI AUTENTICI

FOCUS FORMATIVO - Autonomia personale

Elaborazione compiti di prestazione e relative rubriche (fine seconda sec. I grado)

Dopo aver trattato in classe prima il tema “ Il ciclo dell’acqua” in varie discipline ed aver sperimentato nel biennio diverse modalità di comunicazione di contenuti appresi (relazione orale/ cartelloni/ slides, ecc) si richiede di progettare una presentazione dell’argomento in occasione dell’incontro di accoglienza degli alunni di quinta elementare. Il progetto deve indicare : una ipotesi del tempo necessario sia alla realizzazione della presentazione sia alla comunicazione della stessa (informazione quest’ultima necessaria per la convocazione delle classi); il modo/ i modi prescelti per rendere efficace e chiara la comunicazione; le informazioni selezionate che si ritiene di trasmettere; i materiali e gli strumenti necessari alla realizzazione del progetto. In seconda battuta si richiede a ciascun alunno di portare il necessario per realizzare il progetto di presentazione e lo si fa realizzare.



INGLESE

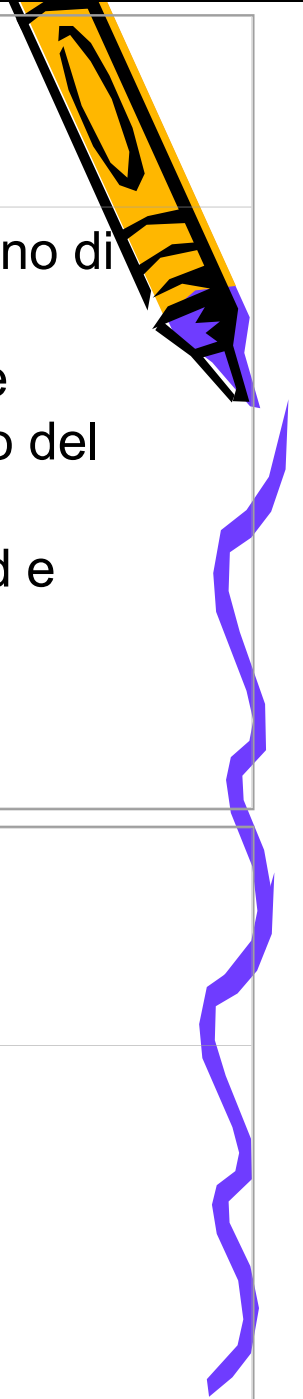
- A settembre conoscerai nuovi compagni di scuola, scrivi una lettera a uno di loro parlando di te (segui lo schema poposto).
- Riceverai a tua volta una lettera da uno di loro. La leggerai e inserirai le informazioni in una griglia. Con le informazioni raccolte disegnerai il ritratto del compagno da cui hai ricevuto la lettera.
- Uno dei primi giorni di scuola avrai il compito di cercare il tuo pen-friend e consegnargli il tuo disegno.

MUSICA

“CREIAMO LO SLOGAN DELLA CLASSE”

Su una base musicale data:

- inventare il testo,
- creare un accompagnamento musicale ritmico,
- trovare dei movimenti.



GEOGRAFIA E STORIA

“PROGETTA UN VIAGGIO IN UNA REGIONE STUDIATA”

- Raccogliere materiale sulla regione da visitare (carte geografiche, orari mezzi di trasporto, guida turistica...),
- Raccogliere informazioni sui mezzi di trasporto disponibili per raggiungere la meta stabilita (es. Se utilizzi l'aereo da quale aeroporto della Lombardia parti e dove arrivi...),
 - Individuare i luoghi più interessanti da visitare usando la guida turistica;
 - Attraverso la lettura di grafici, tabelle (tabelle climatiche) individuare il tipo di abbigliamento da utilizzare,
 - Individuare, dopo aver osservato le caratteristiche climatiche e territoriali, coltivazioni e attività economiche

