



PROGETTARE INSEGNARE E VALUTARE PER COMPETENZE

27-28 MAGGIO 2016

Giuseppina Gentili
gius.gentili@libero.it

TRENTO
15 e 16 aprile
2016

CONVEGNO

DIDATTICA E VALUTAZIONE PER COMPETENZE

Approcci teorici e indicazioni metodologiche



TRENTO
15 e 16 aprile
2016

CONVEGNO

DIDATTICA E VALUTAZIONE PER COMPETENZE

Approcci teorici e indicazioni metodologiche



“Insegnare per competenze: la didattica laboratoriale in pratica”

27 maggio 2016



OBIETTIVI

- PERCHE' lavorare per competenze
- CHE COSA SIGNIFICA lavorare per competenze
- COME lavorare per competenze

- APRIRE IL REGNO DELLA POSSIBILITA'

Rendere attuabile ciò che sembra

particolarmente complicato e difficile da realizzare, pur mantenendo coerenza e rigore pedagogico



QUALI COMPETENZE?



IL QUADRO DI RIFERIMENTO DELINEA 8 COMPETENZE CHIAVE:

- 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

Queste competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini legate al contesto

Tutte le competenze sono considerate ugualmente importanti.

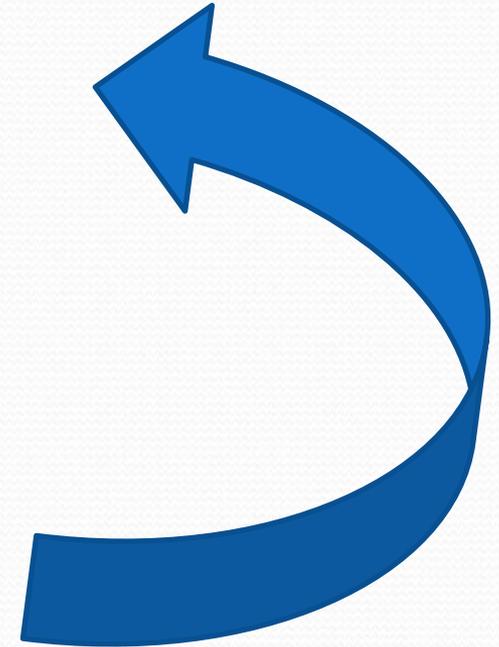
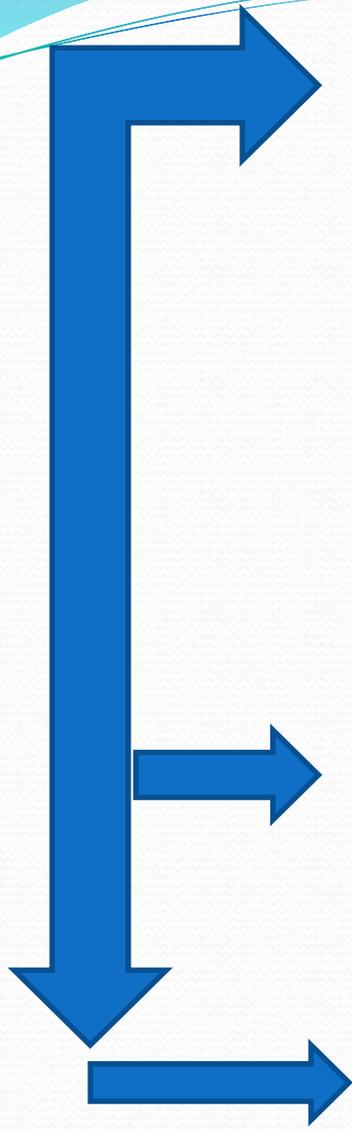
Molte competenze si sovrappongono e sono correlate tra loro.

8 COMPETENZE CHIAVE
EUROPEE
18-12-2006

PROFILO DELLO
STUDENTE
Indicazioni del 2012
(12 competenze)

COMPETENZE CULTURALI DI BASE
Estrapolate dai Traguardi delle
Indicazioni

DISCIPLINE



PERCHE' LAVORARE, A SCUOLA, SULLE COMPETENZE ?

- 1. Non esistono persone non competenti**
- 2. La competenza si può accrescere**
- 3. La competenza è sempre sfidante**
- 4. La competenza è promozionale**
- 5. La competenza è significativa**



COME?

INTERVENTO DIDATTICO

PROGETTAZIONE
Curricolo verticale



VALUTAZIONE
Prove di
competenza

REALIZZAZIONE
U.D.A.

QUANDO?

Partire dalla
costruzione del
curricolo



Progettazione e
pianificazione
organica,
intenzionale e
condivisa del
percorso formativo da
proporre agli allievi



Progettazione a ritroso: Wiggins e Mc Tighe

Schema progettuale che si origina dalla risposta a 3 interrogativi

1- Qual è il profilo di competenza che voglio contribuire a sviluppare con questo percorso?
Stabilire con chiarezza le competenze da raggiungere

8 competenze europee

Indicazioni nazionali

Modello certificazione competenze

2- Quale prova di competenza mi aspetto che gli allievi possano affrontare al termine del percorso:
Determinare evidenze di accettabilità: stabilire prova di competenza e relativa rubrica

Compiti di prestazione e prove di competenza

Rubriche di valutazione

3- Quali risorse chiave dobbiamo mobilitare?
Stabilire con chiarezza il contenuto del percorso da pianificare (esperienze laboratoriali)

Conoscenze abilità

Obiettivi specifici

Esperienze laboratoriali

PROGETTAZIONE DI UN CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

2	1	3	5	4
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	PROVA DI COMPETENZA
I NUMERI	<p>Competenza matematica.....</p> <ul style="list-style-type: none"> · Imparare ad imparare Senso di iniziativa e imprenditorialità... ... Competenze sociali e civiche 	Operare con i numeri....	Leggere, scrivere, confrontare, rappresentare numeri interi, frazionari e decimali	“Spesa intelligente”
LO SPAZIO E LE FIGURE				
DATI E PREVISIONI				

COS'E' UNA COMPETENZA?

Piani di studio della Provincia di Trento

- “Una competenza si manifesta quando un soggetto riesce ad attivare e coordinare conoscenze, abilità e disposizioni interne (come atteggiamenti, valori, motivazioni...) per affrontare, valorizzando se necessario anche opportune risorse esterne, una tipologia di compiti e problemi” da inquadrare e risolvere.



Tre elementi costitutivi

- **CONSAPEVOLEZZA**
- **AUTONOMIA**
- **RESPONSABILITA'**



Padronanza del proprio processo di apprendimento

ALUNNO DILIGENTE V/S ALUNNO COMPETENTE

Situazione problema: **costruzione di un recinto di figure irregolari a partire da un determinato numero di tavole di legno**

Di fronte al problema, i due alunni attivano strategie diverse

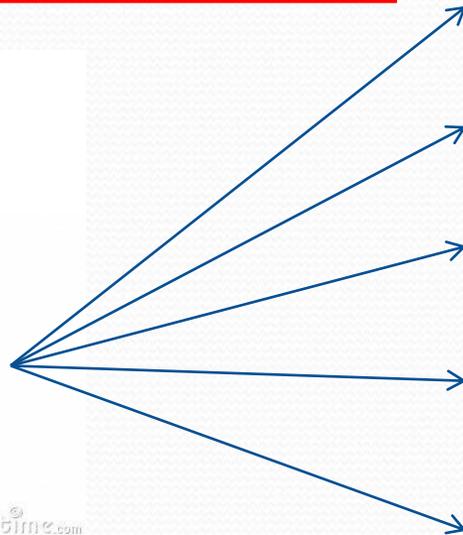
	Alunno diligente	Alunno competente
Risorse	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa calcolare somme.	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa calcolare somme.
Strutture di interpretazione	Si domanda: “Quando abbiamo fatto queste figure a scuola?”	Individua il problema: “come trasformare le figure irregolari in figure note?”
Strutture di azione	Cerca senza successo, di applicare una formula risolutiva conosciuta	Trasforma le figure irregolari in figure note
Strutture di autoregolazione	Rinuncia a risolvere il problema “Non lo abbiamo trattato a scuola”!	Se la trasformazione non porta ad una soluzione, cerca soluzioni alternative.

COME INSEGNARE ?

ALCUNE CONSIDERAZIONI:

- Le competenze possono manifestarsi solo in situazioni reali
- Le competenze necessitano di conoscenze e abilità
- il “luogo” in cui possono manifestarsi ed essere valutate è lo spazio reale di un compito di realtà o di prestazione

Riflessione su più dimensioni



Ruolo dello studente

Ruolo del gruppo

Ruolo del contesto

**Ruolo delle conoscenze e
abilità**

Ruolo del docente

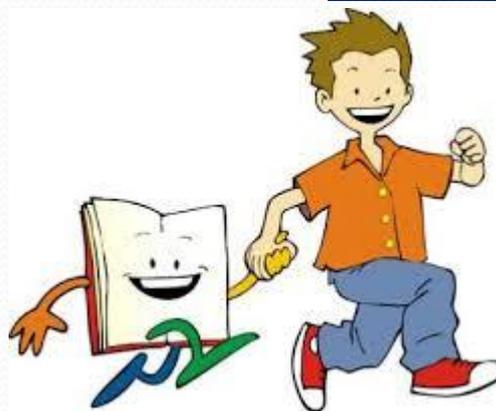
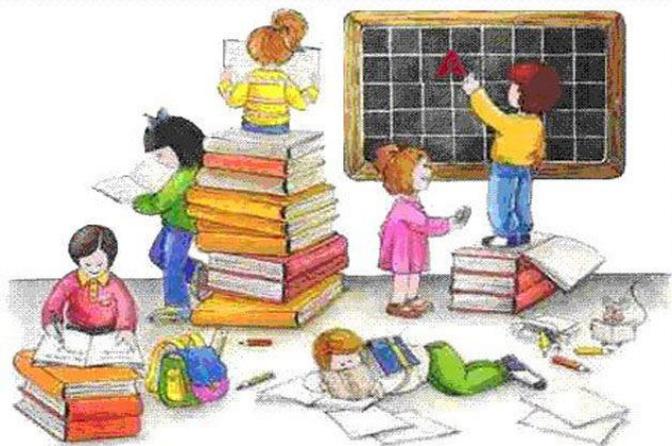
Ruolo dello studente

- Centralità e responsabilità
nella costruzione del
proprio apprendimento

AUTONOMIA

CONSAPEVOLEZZA

PROGETTUALITA'

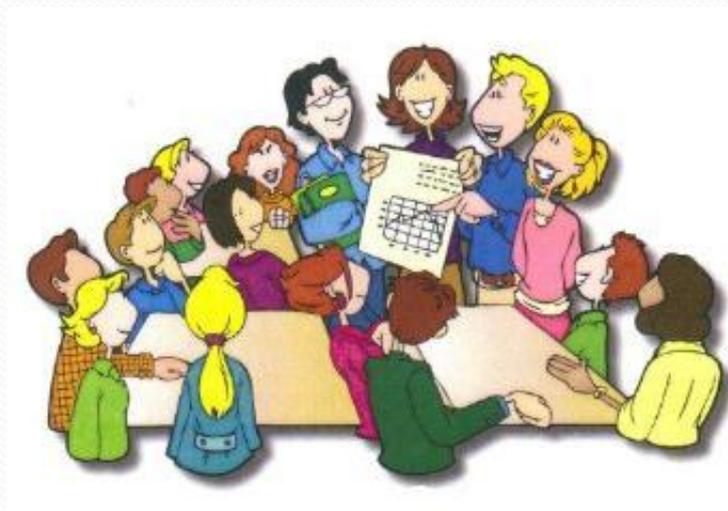


Ruolo del gruppo

- Dimensione sociale dell'apprendimento

**APPRENDIMENTO
COLLABORATIVO**

**DISCUSSIONE TRA
PARI**



Ruolo del contesto

-Approccio
all'apprendimento
induttivo:
dall'esperienza
-al modello e alla teoria

Problem posing e
problem solving
ZOPED

Costante riflessione e
ricostruzione dell'azione

Attenzione alla
dimensione emotivo-
relazionale

Molteplici modalità
apprenditive TIM

Flessibilità didattica:
uso mediatori diversi



Ruolo delle conoscenze e abilità

- Strumenti e
fondamenta delle
competenze

Integrazione dei
saperi

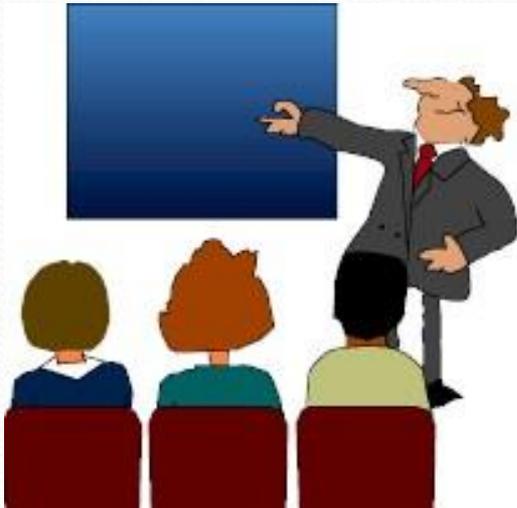
Informazioni
agganciate ad una
rete di conoscenze

Continuo aggancio
alla realtà: compiti
significativi



Ruolo del docente: responsabilità educativa

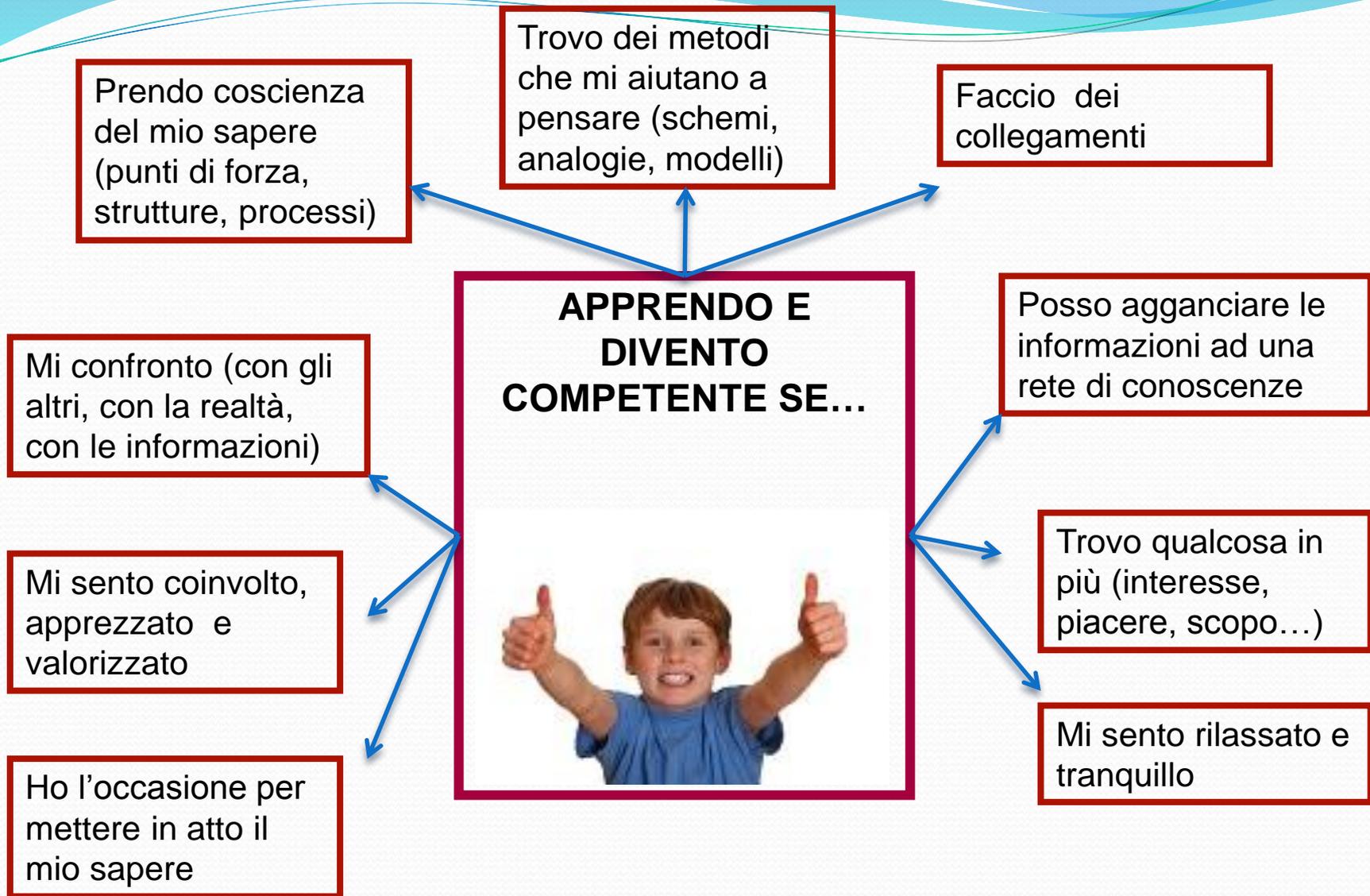
Detentore e
dispensatore di
conoscenze



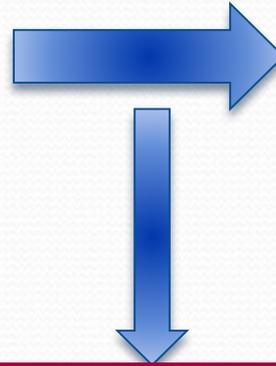
Tutor, mediatore e
facilitatore



V/S



**DIDATTICA
PER
COMPETENZE**



**METODOLOGIA
LABORATORIALE
COERENZA E
RIGORE
PEDAGOGICO**

- Costruttivismo
- Intelligenze Multiple
- Cooperative Learning
- Abilita' sociali
- Gestione emozioni
- Il valore educativo del gioco

IL LABORATORIO diventa...



- prassi consueta
- habitus mentale
- forma mentis insegnanti

LABORATORIO E' ...

Uno spazio multidimensionale:



- luogo della motivazione
- luogo della curiosità e creatività
- luogo della socializzazione
- luogo della personalizzazione
- luogo delle molteplici intelligenze
- luogo della trasversalità
- luogo della metacognizione
- luogo della responsabilità

NELLA DIDATTICA LABORATORIALE

DIVENTANO



I SAPERI E I
LINGUAGGI DI
UNA DISCIPLINA

MEZZI PER
SVILUPPARE E
VERIFICARE
COMPETENZE



MODELLI DIDATTICI A CONFRONTO

DIDATTICA TRADIZIONALE



U.D v/s U.D.A

unità didattica v/s unità di apprendimento

(Franca da Re)

UNITA' DIDATTICA

- Centrata essenzialmente sugli obiettivi di insegnamento
- Centralità del docente e della sua attività
- centratura sulla disciplina

UNITA' DI APPRENDIMENTO

- Centrata sull'apprendimento e sullo sviluppo delle competenze
- Protagonismo dello studente e della sua azione autonoma responsabile
- Centratura sulle competenze attraverso l'integrazione dei saperi
- valorizza il problem posing e solving, l'apprendimento sociale e il compito in un contesto significativo
- Valorizza la discussione ed il confronto

**PROVATE A PENSARE AD UNA MICRO
LEZIONE PER COMPETENZE DA PROPORRE
IN CLASSE, INDIVIDUANDO SIA LA
COMPETENZA OGGETTO
DELL'INTERVENTO SIA LE FASI DI
REALIZZAZIONE (5 minuti)**



*CI RITROVIAMO QUI TRA 10
MINUTI*



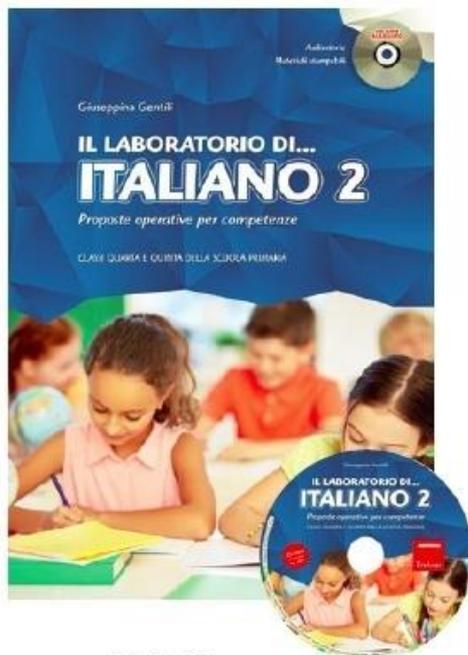
DIDATTICA PER PROBLEMI:

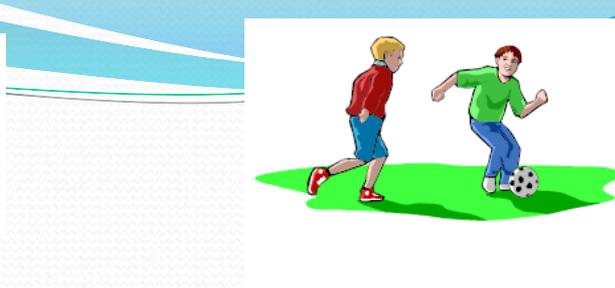
Tutte le competenze vengono esperite

Organizzare contesti nei quali i ragazzi sperimentano quotidianamente queste esperienze:

- **problematizzazione iniziale (Zoped)**
- **protagonismo allievi**
- **lavoro di gruppo** (condividere, argomentare e negoziare prospettive diverse)
- **lavoro individuale**
- **possibilità di operare connessioni e inferenze**
- **rispetto e valorizzazione delle molteplici intelligenze dei ragazzi**
- **attività ludica**
- **compito di prestazione o realtà (autentico)**

Proposte didattiche per competenze attraverso la metodologia laboratoriale.....





Creare contesti – ambienti di apprendimento, in cui lo studente può condurre esperienze stimolanti a contatto con strutture e materiali diversi che fanno anche riferimento alle diverse intelligenze e attivano molteplici competenze. Offrire opportunità per osservare, ricercare, fare ipotesi, confrontare, costruire, discutere, negoziare e argomentare.....



Progettiamo U.D.A. laboratoriali

Proposta di un format per la progettazione di unità di apprendimento per competenze:

TITOLO	
<u>Motivazione della proposta</u>	
Competenze disciplinari	
Obiettivi o conoscenze e abilità	
Competenze chiave europee	
<u>Compito di realtà</u>	
Organizzazione della classe	
Organizzazione degli spazi	
Risorse esterne	
Tempi di applicazione	

SEQUENZA APPLICATIVA

Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni

DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA' E C. DI REALTA'

1-		
2-		
3-		
4-		

VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

-Rubrica compito di prestazione

- osservazioni

-

-

1- IL SEGRETO DEI NUMERI

Rilevare le conoscenze e le esperienze pregresse:

- **processi lessicali (attribuire nomi ai numeri)**
- **processi semantici (significato dei numeri associati alla quantità corrispondenti)**
- **processi sintattici (relazioni spaziali tra le cifre)**
- **counting (conteggio)**

Competenze chiave: competenza matematica e comp. di base in scienze e tecnologia
competenza sociali e civiche
imparare ad imparare

Competenze disciplinari: Operare con i numeri nel calcolo scritto e mentale

Obiettivi specifici: contare oggetti in senso progressivo, regressivo, a salti rispettando le indicazioni date

Compito di realtà: gioco sulla linea dei numeri e costruire una linea dei numeri personale

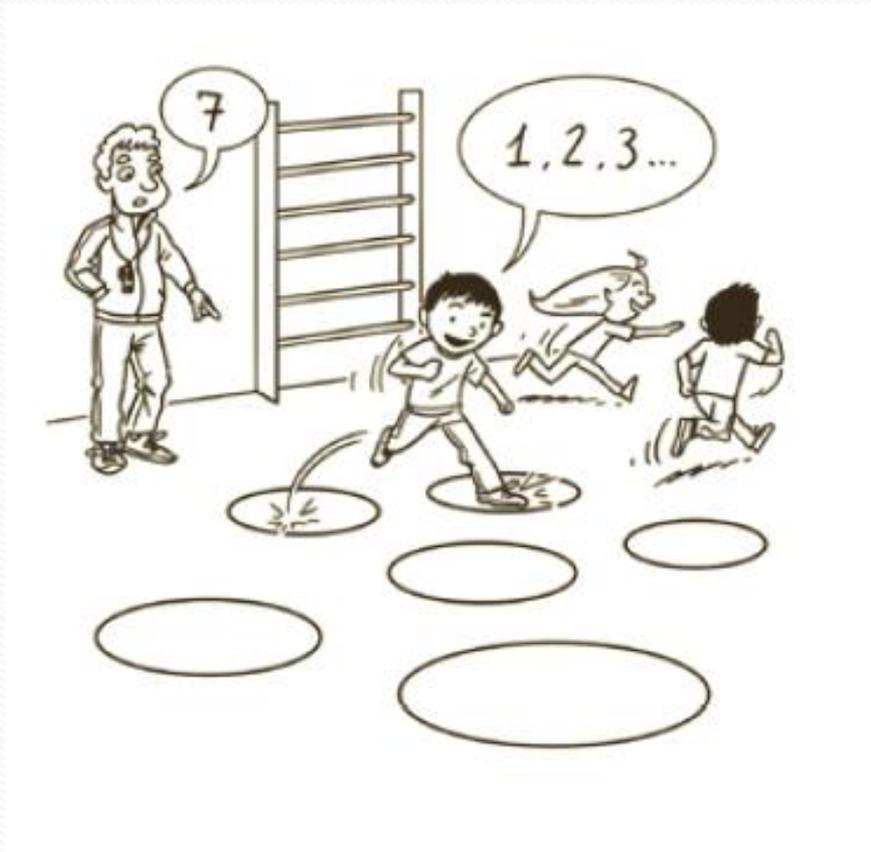
La nostra mappa

Sempre più veloce

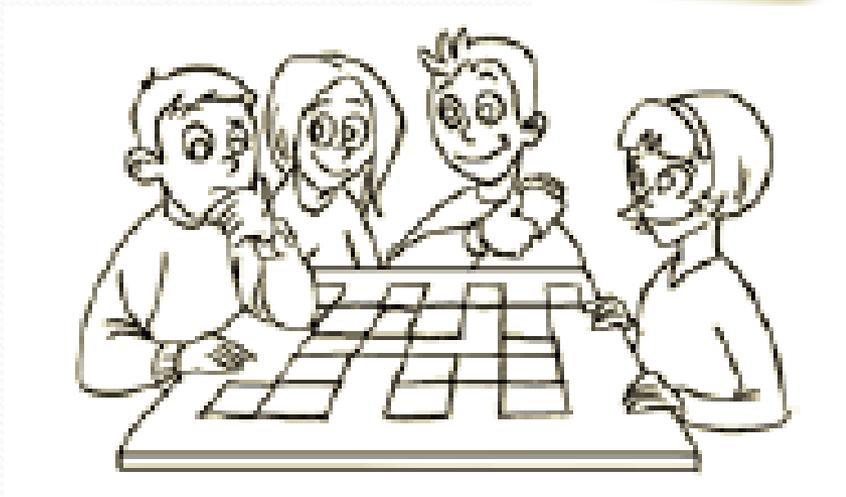


SALTA CHI CONTA

MUSICA MAESTRO!

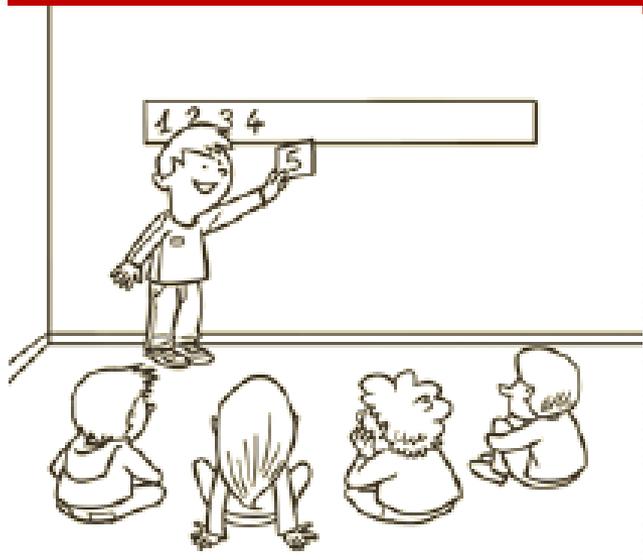


MEMORY DEI NUMERI

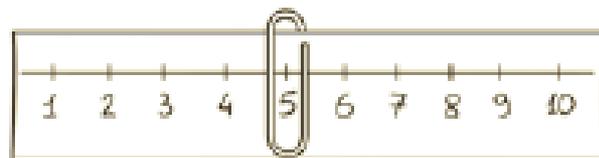


Compito di prestazione

TUTTI IN LINEA



VIAGGIANDO SULLA LINEA



Scrivi e colora tutti i numeri minori di 6

					6
--	--	--	--	--	---

STORIE A PEZZI

Motivazione: sensibilizzare gli alunni ad un ascolto attento e attivo

Competenze chiave: competenza nella madrelingua
competenza sociali e civiche
imparare ad imparare

Competenze disciplinari: Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo

- Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti

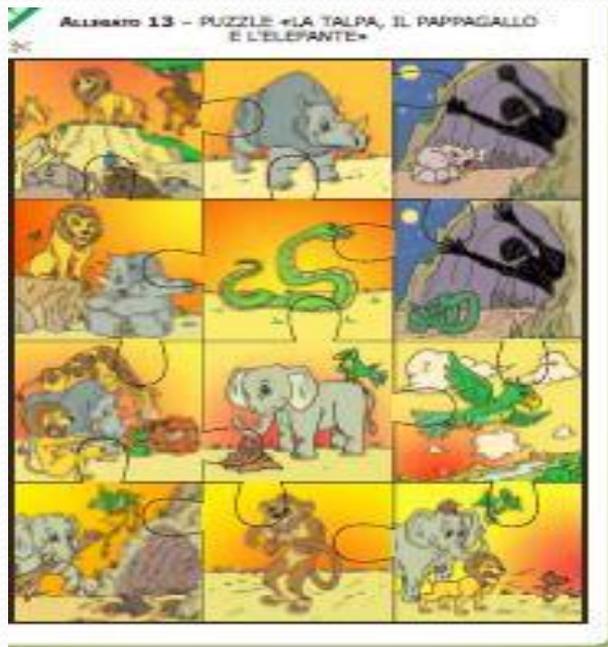
Obiettivi specifici: individuare gli elementi principali in un testo ascoltato

- - Raccontare in forma orale esperienze o storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico....

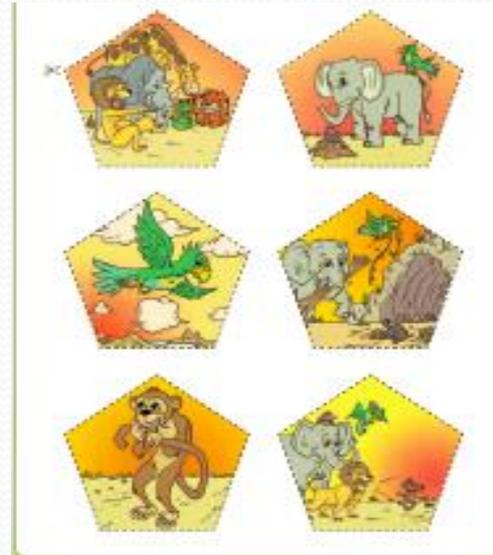
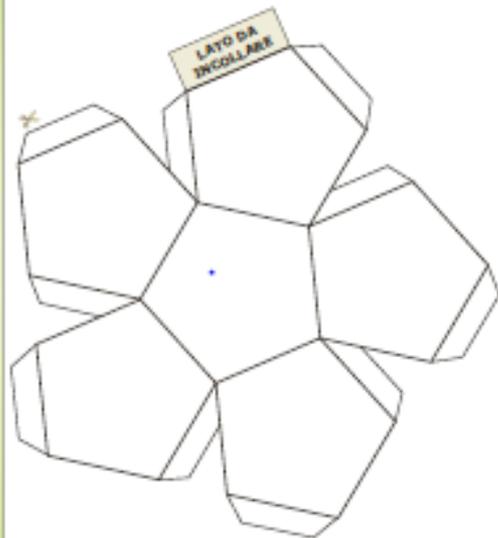
Compito di prestazione: ricostruire il solido della storia ascoltata per raccontarla di nuovo a casa utilizzando correttamente le sequenze della storia

....

La talpa, il pappagallo e l'elefante.



DODECAEDRO



Compito di prestazione: portare il solido a casa e raccontare nuovamente la storia ascoltata.

La storia matta



ELEMENTI FONDANTI DI UNA UDA

- 1- Problematizzazione iniziale: attivazione della ZOPED di ciascuno
- 2- Protagonismo degli allievi: riconoscimento e responsabilizzazione
- 3- Esperienze/attività che tocchino molte delle intelligenze degli allievi
- 4- significatività dell'esperienza: compito di prestazione
- 5- un tempo per il lavoro individuale e un tempo per il lavoro nel gruppo
- 6- riflessione, condivisione, argomentazione.

UN COMPITO DI REALTA' PER ESSERE EFFICACE DEVE PRESENTARE DETERMINATE CARATTERISTICHE

- 1- Connessione diretta con il mondo reale
- 2- Significatività: scopo evidente e concreto
- 2- Richiesta di ripensare, utilizzare le conoscenze e sperimentare le abilità in modo integrato e ragionare su cosa, come e perché lo si sta facendo
- 3- non è solo un esercizio individuale
- 4- rappresenta uno spazio di autonomia e responsabilizzazione degli allievi
- 5- non deve ridursi alla sola verifica e valutazione del prodotto, ma del processo che ha portato l'allievo a realizzarlo



PRESTAZIONE: realizzare un aquilone

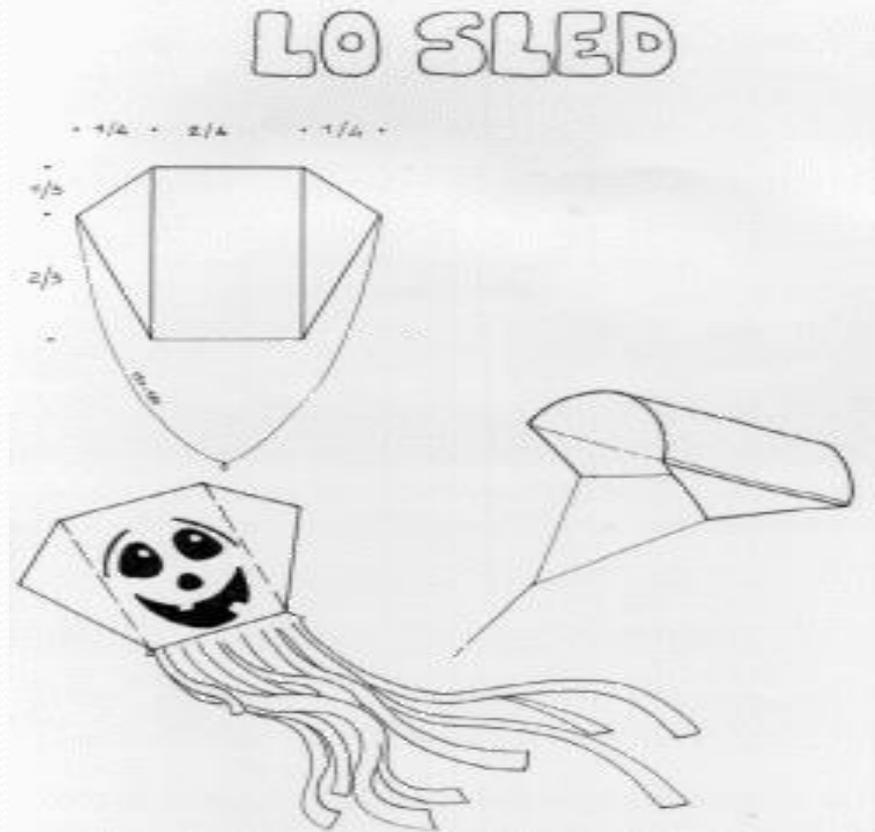
(partecipazione alla gara di aquiloni a San benedetto del Tronto)

GLI AQUILONI

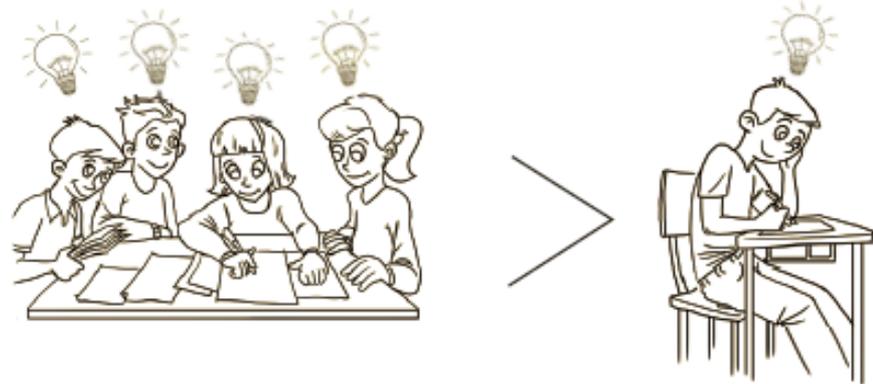
Scopo: utilizzare in modo adeguato ed efficace gli operatori frazionari su base $4/4$, $3/3$ e $2/2$

Conoscenze: operatore frazionario. Figure geometriche: rettangolo, triangolo. S.M.D.: misure di lunghezza.

Abilità: saper calcolare $1/4$, $2/4$, $1/3$, $2/3$, di misure date; saper disegnare correttamente rettangoli e triangoli. Saper misurare



Lavoro nel piccolo gruppo: progettare una semplice U.D.A con relativo compito di realtà



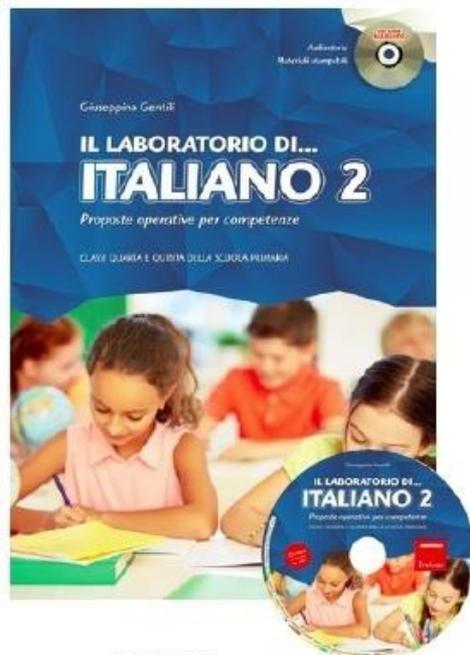
MATERIALI:

- **Schema elementi fondanti di una U.D.A.**
- **Scheda di progettazione**
- **Schema per rendere efficace un compito di prestazione/
di realtà**

Riflessioni e suggerimenti

- U.D.A. ➡ Parte da una motivazione e/o situazione problem solving e consente il protagonismo dell'allievo
- U.D.A. ➡ Semplice e chiara, ma non semplicistica, articolata in molte esperienze (più di due)
- U.D.A. ➡ Efficace e strumento vivo quotidiano di lavoro e non da riporre in un cassetto o nel registro
- U.D.A ➡ Percorso di lavoro chiaro, ben definito che consente di sperimentare molte opportunità apprenditive (attenzione alle multiple intelligenze)

Proposte didattiche per competenze attraverso la metodologia laboratoriale.....



**le cose cambiano
se siamo noi a farle cambiare
grazie per l'attenzione**

L'appuntamento è per domani mattina alle 8,30

