

**Piano di formazione docenti
dell'ambito territoriale
n. 6 di Chieti**

*Didattica per competenze, innovazione
metodologica e competenze di base*

**Corso n. 1 – LE COMPETENZE NEL
CURRICOLO VERTICALE**

Prof.ssa Patrizia Monetti

5 novembre 2018

Secondo incontro

1. L'UDA;
2. tipologie e vantaggi dell'UDA;
3. compito di realtà o situazione problema;
4. compiti di realtà disciplinari e trasversali;
5. come costruire il compito di realtà;
6. attività di laboratorio: diventare insegnanti competenti (il Jigsaw).

Facciamo il punto: *un nuovo modo di insegnare*

A noi docenti si richiede di impostare la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza ed acquisire la teoria con un percorso induttivo. Questo non significa abbandonare i contenuti, ma **selezionarli**, trovare **quelli irrinunciabili**, in modo che essi si trasformino in conoscenze, cioè in **patrimonio permanente dell'alunno**.

L'unità di apprendimento (UDA)

L'UDA costituisce un percorso strutturato di apprendimento che ha lo scopo di **costruire competenze** attraverso la realizzazione di un **prodotto**, materiale o immateriale, in un **contesto esperienziale**.

(Franca Da Re)

UD *versus* UDA

UNITÀ DIDATTICA

1. È centrata su obiettivi del docente
2. È centrata sull'azione del docente
3. Parte da un obiettivo
4. Prevede attività individuali o collettive eterodirette da parte dell'insegnante.

UNITÀ di APPRENDIMENTO

1. È centrata su competenze degli allievi
2. È centrata sull'azione autonoma degli allievi
3. Parte dalle competenze
4. Prevede un'attività di gruppo autonomamente condotta dagli studenti, con il supporto e la mediazione dell'insegnante.

Tipologie di UDA

1. **UDA complessa e articolata:** coinvolge gran parte del consiglio di classe, è interdisciplinare. Richiede uno sforzo abbastanza elevato di progettazione e condivisione. Se ne può fare una a quadrimestre.
2. **UDA più semplice e contenuta:** coinvolge pochi docenti (anche uno solo), indaga aspetti specifici del curriculum. Se ne possono fare varie nel corso dell'anno.

I vantaggi dell'UDA

- Mira allo sviluppo delle competenze
- Abilità e conoscenze sono contestualizzate
- Durante lo svolgimento del compito di realtà l'insegnante ha l'opportunità di osservare gli allievi (osservare il processo)
- Genera riflessione, contestualizzazione e sapere agito

La struttura dell'UDA

1. Titolo
2. Compito unitario
3. Competenze chiave
4. Obiettivi di apprendimento
5. Obiettivi formativi
6. Discipline coinvolte
7. Compito di realtà (attività, contenuti, metodologie, materiali, prodotto)
8. Tempi
9. Verifica
10. Valutazione/certificazione
11. Monitoraggio
12. Documentazione

Cosa sono i Compiti di Realtà (CdR)

1. *«I CdR, o compiti significativi, o situazione problema, sono compiti realizzati in un contesto vero o verosimile e in contesti di esperienza, dove l'alunno possa gestire situazioni e risolvere problemi in autonomia e responsabilità» (Franca Da Re).*
2. I CdR possono diventare oggetto di Unità di Apprendimento più o meno articolate e complesse, che mirano a costruire competenze diverse.

Cosa sono i Compiti di Realtà 2

- I CdR sono attività che richiedono di risolvere **problemi posti da situazioni concrete**, che mettono in gioco conoscenze, abilità e competenze.
- Sono compiti da svolgere individualmente, a coppie e in piccolo gruppo, che riguardano una o più discipline.
- Consentono all'insegnante di **osservare le competenze in azione** in contesti di lavoro diversi.

Cono dell'apprendimento di Dale

L'apprendimento significativo si ha solo quando si fa l'esperienza diretta e si mette in pratica la conoscenza.



Le caratteristiche del CdR

Il compito affidato non deve essere banale, ma **legato a situazioni di esperienza concreta** e un po' più complesso rispetto alle conoscenze ed abilità già possedute, in modo da utilizzare le *capacità personali, sociali e metodologiche* e per **costruire una nuova conoscenza.**



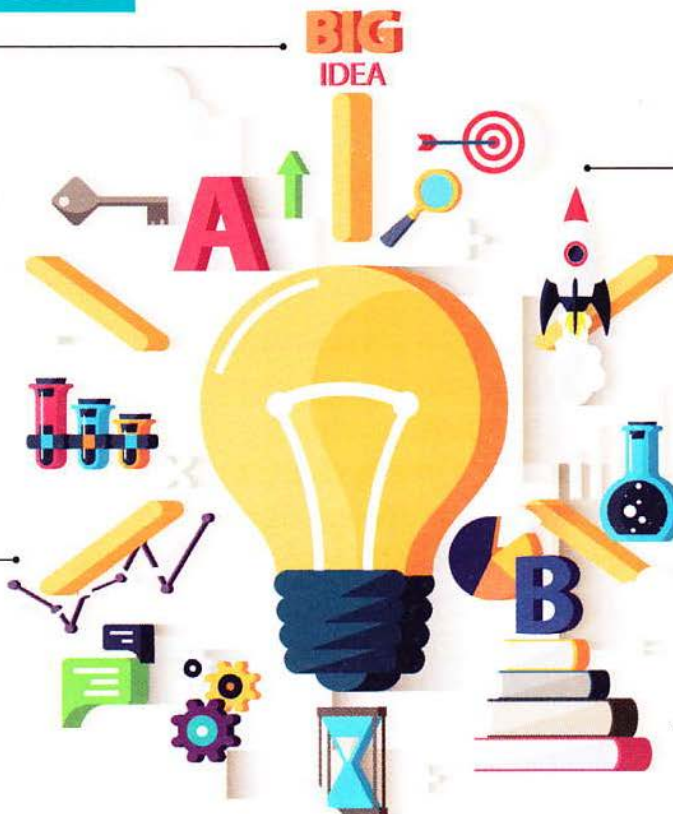
FINALITÀ DEL COMPITO DI REALTÀ

AVVIA ALLA COMPLESSITÀ

STIMOLA L'INTERESSE DEGLI STUDENTI

È INSERITO
IN UN CONTESTO
REALE

BIG
IDEA



SFIDA LE CAPACITÀ

SI PUÒ RISOLVERE IN MODI DIVERSI

RECUPERA IL SAPERE PREGRESSO

I Compiti di Realtà devono esigere l'utilizzo di...

- conoscenze e abilità possedute;
- valorizzazione in contesti ed ambiti di riferimento diversi da quelli consolidati nella pratica didattica;
- risorse interne ed esterne.

Il CdR deve...

- **Sollecitare** gli interessi degli alunni;
- **Sfidare** le capacità degli alunni;
- **Prevedere** differenti percorsi di soluzione;
- **Promuovere** nell'alunno un attivismo responsabile;
- **Riguardare** contesti reali e significativi;
- **Richiedere** agli studenti il recupero delle loro conoscenze precedenti;
- **Stimolare** l'impiego di processi cognitivi complessi (ragionamento, pensiero critico, pensiero divergente...)

Cosa progettare per sviluppare l'apprendimento?

Percorsi unitari e possibilmente interdisciplinari

In cui si acquisiscano abilità e conoscenze disciplinari, ma anche abilità che vanno oltre le discipline e servono per tutta la vita.

(competenze trasversali)

Alla fine di questi percorsi si deve valutare se lo studente sa utilizzare le abilità e conoscenze acquisite attraverso la risoluzione di problemi complessi, ma strutturati, significativi, analoghi al reale. **(competenze disciplinari)**

Quali criteri e quali modelli per una buona progettazione?

Progettazione:

- condivisa
- legata al contesto
- che faccia riferimento al reale
- che crei un ambiente di apprendimento autentico
- che si ponga obiettivi verificabili
- che preveda l'uso di strumenti di valutazione autentica

CdR disciplinari o trasversali?

«Una competenza è definibile a partire dalla tipologia di compiti o attività che si devono svolgere validamente ed efficacemente. Esse, in base ai compiti per i quali sono richieste, possono essere più specificatamente legate ad una disciplina o materia di insegnamento, oppure avere carattere trasversale. In questo secondo caso i compiti hanno caratteristiche comuni quanto a conoscenze, abilità e disposizioni interne che devono essere attivate»
(Michele Pellerrey)



CdR disciplinari o trasversali? 2

I CdR possono essere assegnati anche da un solo insegnante nell'ambito della propria disciplina. Tuttavia se sono davvero *autentici* dovranno inevitabilmente toccare conoscenze e abilità appartenenti a discipline diverse, nonché capacità metodologiche e relazionali. Sarà infatti necessario utilizzare tutti gli strumenti efficaci per arrivare alla soluzione, da qualsiasi parte provengano.

Come progettare un CdR: struttura tipo

- Prodotto da realizzare
- Competenze da valutare
- Tempi
- Modalità di realizzazione
- Documentazione e valutazione



Titolo	
Disciplina/e	
Competenze trasversali	
Competenze disciplinari	
Prodotto da realizzare	
Modalità di realizzazione	
Tempi/fasi delle attività	
Valutazione/autovalutazione	

CINQUE DOMANDE PER PROGETTARE

1 QUALE OGGETTO
SI VUOLE
PRODURRE?

2 QUANTE SONO
LE DISCIPLINE
COINVOLTE?

3 QUALI SONO
I TRAGUARDI
DI COMPETENZA
E GLI OBIETTIVI DI
APPRENDIMENTO
SPECIFICI PER OGNI
DISCIPLINA?

4 QUALI SONO
LE ATTIVITÀ PREVISTE
E COME SONO SCANDITE?

5 QUALI SONO GLI STRUMENTI DI VALUTAZIONE?

- **AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA** (docenti)
- **OSSERVAZIONI SISTEMATICHE**
- **VALUTAZIONE DEL PRODOTTO**

Limiti dei CdR

Secondo Petracca...

Con i compiti di realtà noi possiamo cogliere la manifestazione esterna della competenza, ossia la capacità dell'allievo di portare a termine il compito assegnato ...

<< ... di per sé non è sufficiente rilevare una singola prestazione positiva (o negativa) per poter certificare il possesso o meno di una competenza>> M. Pellerrey

Perciò occorre disporre di un ventaglio più ampio di informazioni

Attività di gruppo

Le sfide della nuova didattica per
competenze: diventare insegnanti
competenti



Il Jigsaw

Il termine Jigsaw significa puzzle ed è una modalità di apprendimento cooperativo, attraverso la quale ogni partecipante ha una parte di conoscenza. Proprio come in un puzzle, ogni pezzo, cioè ogni parte attribuita ad un partecipante, è essenziale per la piena comprensione ed il completamento del prodotto finale.

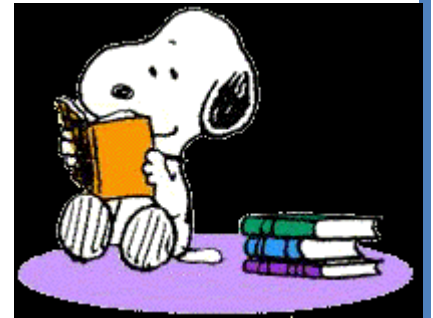


Modalità di lavoro

I FASE

Gruppo base (20 minuti): leggere il brano ed individuare i concetti principali.

Scrivere sul foglio alcuni termini/espressioni chiave



Testi

A. Batini: *«Che cosa cambia dai contenuti alle competenze?»*

B. Batini: *«Dal bagaglio culturale alle competenze»*

C. Castoldi:
«Apprendere per competenze e sfide della didattica»

D. Petracca: *«La didattica per competenze»*

E. Franca Da Re: *«Per saperi stabili, durevoli, significativi»*



Federico BATINI - Professore presso il Dipartimento di Filosofia, scienze sociali, umane e della Formazione (FISSUF) dell'Università di Perugia. Insegna Metodologia della ricerca educativa, dell'osservazione e della valutazione, Pedagogia sperimentale e Metodi e Tecniche della Valutazione scolastica. Dirige la Rivista LLL (Lifelong Lifewide Learning).

Mario CASTOLDI - Docente Associato di Didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Torino. Oltre l'attività accademica svolge attività di ricerca, formazione e consulenza sulle problematiche valutative in ambito scolastico, in collaborazione con Istituzioni scolastiche, reti di scuole, Uffici territoriali dell'Amministrazione scolastica, Istituti Regionali di Ricerca Educativa.

Franca DA RE - Dirigente Tecnico del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, presso l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto.

Carlo PETRACCA - membro del Comitato Scientifico Nazionale per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione. Da gennaio 2015 ha iniziato la collaborazione con il Gruppo Lisciani, assumendo la direzione del Centro Formazione e Ricerca con l'obiettivo di promuovere e diffondere la qualità della didattica

II FASE

Gruppo esperto (30 minuti): riflettere e discutere sul contenuto del testo e sugli appunti presi; raggiungere un accordo su quali sono i concetti chiave. Predisporre una mappa.



III FASE

Gruppo base (40 minuti): ciascun componente racconta agli altri il contenuto del proprio brano in 4 minuti, utilizzando anche la mappa e i concetti chiave.

Conclusioni (*da condividere in gruppo*)

Preparare un breve testo per spiegare perché e in che modo è necessario cambiare il nostro stile di insegnamento.



Parole - chiave

- **Bagaglio leggero ma intelligente; life skills; coinvolgimento e protagonismo degli allievi (Batini)**
- **Sapere in movimento, globale, situato. Agganciare la scuola alla vita (Castoldi)**
- **Nuclei fondanti/selezione; problematizzazione; laboratorio (Pettracca)**
- **Contenuti irrinunciabili; contestualizzazione di abilità e conoscenze; lavoro in situazione; contesto significativo (Da Re)**

10 COMPETENZE DELL'INSEGNANTE MODERNO



Quello svolto è stato un semplice esempio di compito di realtà perchè....

- È stato svolto in modo cooperativo
- Partiva da conoscenze ed abilità possedute
- Ciascun componente del gruppo ha apportato un suo contributo
- È stata «costruita» una nuova conoscenza (approfondimento)
- Sono state attivate le 8 competenze chiave
- La tematica trattata partiva da esperienze reali e concrete («fare scuola»)
- È stato previsto un prodotto finale che poteva avere più soluzioni, a seconda delle competenze dei membri del gruppo

Vita di classe...

Nei prossimi giorni:



1. Scegliere una competenza chiave;
2. Selezionare un contenuto e un nucleo fondante disciplinare;
3. Organizzare un'ora di lezione creando una connessione tra competenza e contenuto;
4. Utilizzare una metodologia che renda l'alunno protagonista;
5. Scrivere una pagina di *diario di bordo*

Dal Documento dei saggi sulla Scuola (2006)

Insegnare poche cose, bene e a fondo



Sitografia

- G. Marconato, *Sviluppare le competenze attraverso i compiti autentici*
http://media.pearsonitalia.it/0.878928_1454094274.pdf
- M. Comoglio, *la valutazione autentica*
http://www.apprendimentocooperativo.it/img/valutaz_autentica.pdf
- Franca Da Re, *esempi di Unità di Apprendimento* -
<http://www.francadare.it/wp/category/didattica/esempi-di-unita-di-apprendimento/>
- <http://www.youeduaction.it/>
- <http://www.lifeskills.it/>
- *Didatticare: didattica laboratoriale per la scuola Secondaria di I Grado* - <http://www.didatticare.it/>