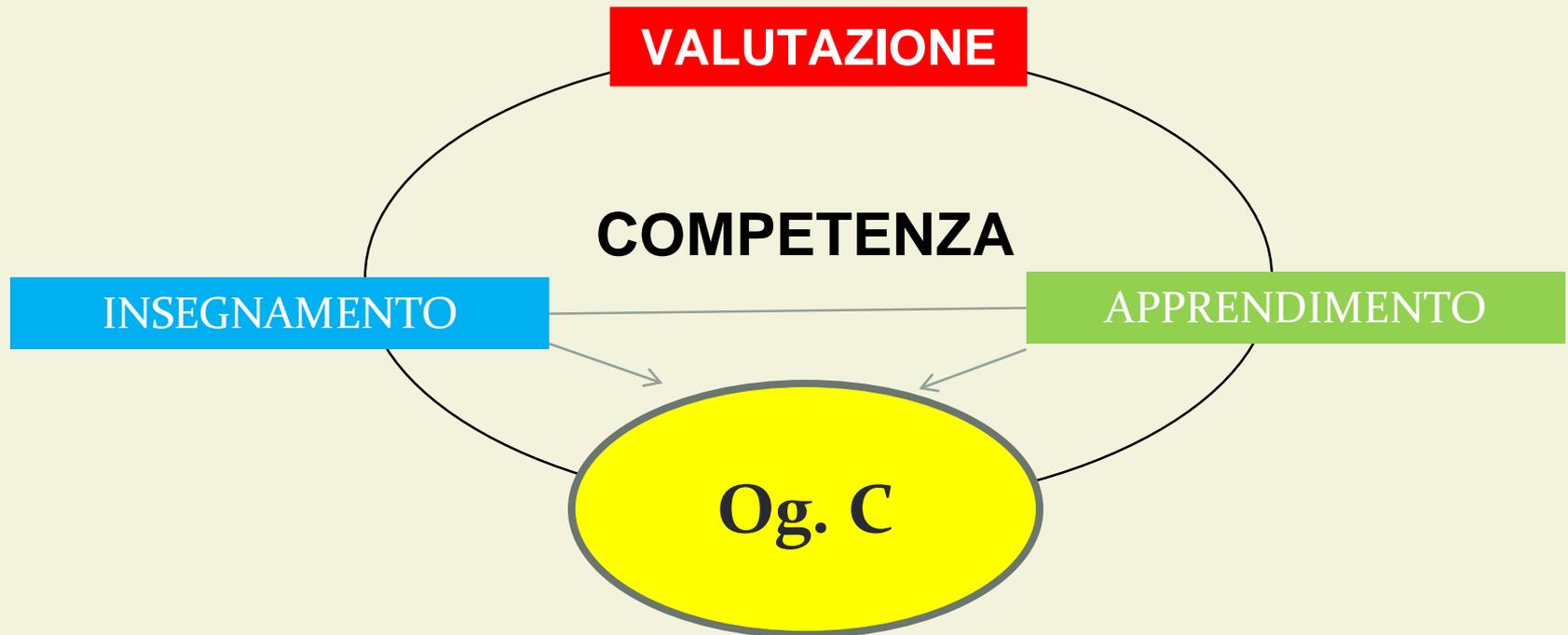


CURRICOLO PER COMPETENZE



LIVELLI DI PROFONDITA'

LIVELLO DEI SIGNIFICANTI

cambiano le parole, non i significati

Presa in carico DOCUMENTALE dell'innovazione

LIVELLO DEI SIGNIFICATI

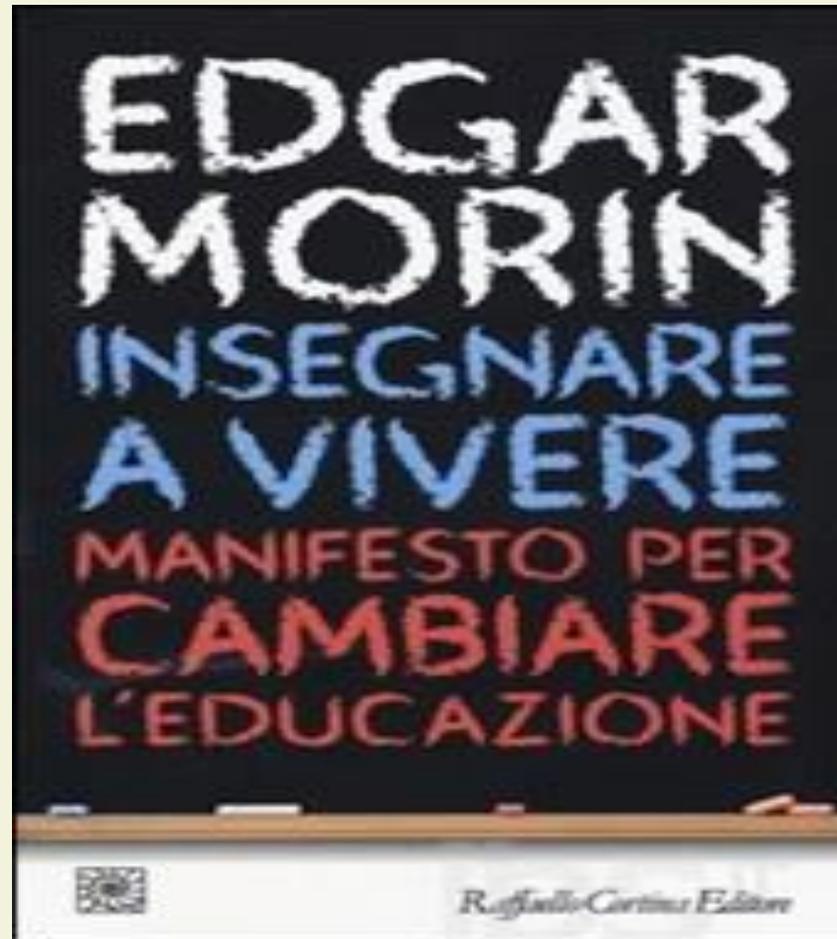
cambiano i significati, non i comportamenti

Presa in carico CULTURALE dell'innovazione

LIVELLO DELLE PRASSI

cambiano i comportamenti professionali

Presa in carico PROFESSIONALE dell'innovazione



Punti della relazione

- Quadro storico generale
- Un nuovo umanesimo
- Una riforma del pensiero
- La revisione dei curricoli
- Il curricolo per competenze
- L'UDA al centro del curricolo
- La valutazione per Rubric
- La valutazione per indizi

DOVE SIAMO?



**VIVIAMO UNA CRISI DI CIVILTÀ CHE ESIGE
UNA RIVOLUZIONE PEDAGOGICA**

Un Nuovo Umanesimo



- Oggi serve un nuovo umanesimo. Nuovo perché nel primo umanesimo non c'erano problemi che riguardavano tutta l'umanità, mentre oggi nel mondo globalizzato i problemi accomunano tutta l'umanità: un umanesimo concreto.

**VIVIAMO UNA CRISI DI CIVILTÀ CHE
ESIGE UNA RIVOLUZIONE
PEDAGOGICA**

PRINCIPIO BASE DEL NUOVO UMANESIMO

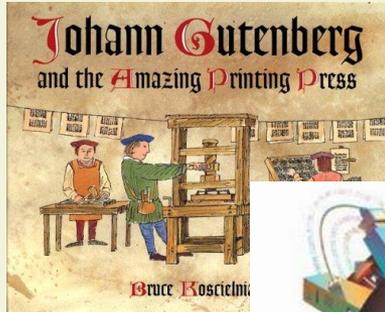


- **Le relazioni fra il microcosmo personale e il macrocosmo dell'umanità e del pianeta oggi devono essere intesi in un duplice senso. Da un lato tutto ciò che accade nel mondo influenza la vita di ogni persona: dall'altro, ogni persona tiene nelle sue stesse mani una responsabilità unica e singolare nei confronti del futuro dell'Umanità.**

[Per un nuovo umanesimo pag.11]



Cambiamento epocale. Come fare ?



“Siamo ancora prigionieri della tradizione illuminista, del pensiero di Locke e Adam Smith: quello che rappresenta l’uomo come un essere **materialista, individualista, utilitarista**. Se continuiamo ad usare questi **strumenti intellettuali del XVIII** secolo sarà davvero impossibile per 7 miliardi di persone affrontare la scarsità delle risorse naturali. Copenaghen è fallito perché le grandi potenze continuano a pensare in termini tradizionali, secondo gli interessi degli Stati- Nazione, anziché quelli della Biosfera” **Jeremy Rifkin**

UN AUTENTICO
CAMBIAMENTO È SOLO
CULTURALE

La riforma della
conoscenza e del
pensiero dipende



dalla riforma dell'educazione
che dipende dalla riforma del
pensiero pag.106

La rivoluzione richiede la passione dell'insegnare



- Per insegnare c'è bisogno dell'eros , della passione pag. 64
- Non esiste mai un consenso preliminare all'innovazione si va avanti a partire da una passione creatrice pag. 103

STORIA

Identità, memoria e cultura storica

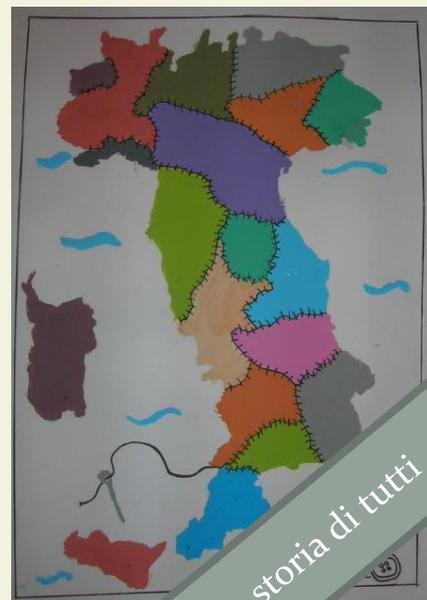
Nei tempi più recenti il passato e, in particolare, i temi della memoria, dell'identità e delle radici hanno fortemente caratterizzato il discorso pubblico e dei media sulla storia. Un insegnamento che promuova la padronanza degli strumenti critici permette di evitare che la storia venga usata strumentalmente, in modo improprio.

[...] Per questo motivo il curriculum sarà articolato intorno ad alcuni **snodi periodizzanti della vicenda umana** quali: il processo di ominazione, la rivoluzione neolitica, la rivoluzione industriale e i processi di mondializzazione e globalizzazione.

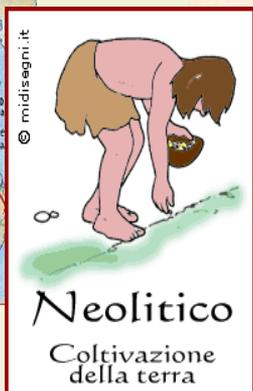
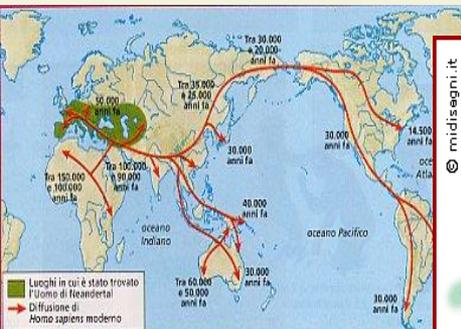
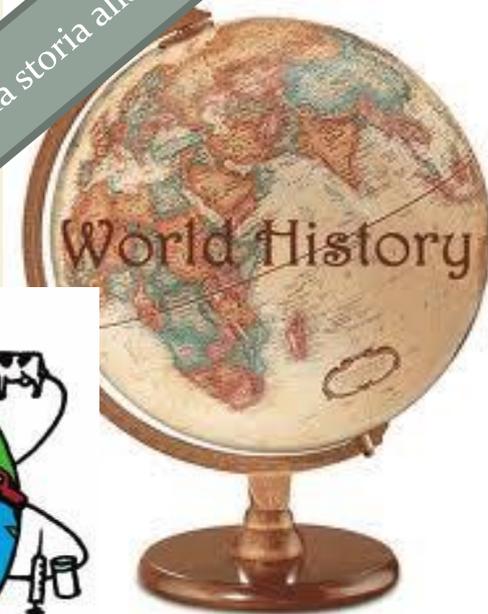
INDOCAZIONI NAZIONALI pag.51

Limiti della storia nazionale strumentalizzata in modo improprio (**STORIA DEI MITI NAZIONALI E DELLA MEMORIA**)

World History
STORIA DELLE GRANDI TRASFORMAZIONI DELLA STORIA UMANA



dalla mia storia alla storia di tutti



La Rivoluzione Industriale



Si sviluppò in Gran Bretagna a partire dalla metà del XVIII secolo.

Fu accompagnata dalla cosiddetta "rivoluzione agricola".



CVM - G. CIPOLLARI

GEOGRAFIA

Riciclaggio e
smaltimento dei rifiuti

Sviluppo sostenibile

Tutela della biodiversità

Equità intergenerazionale
e interregionale

Integrità degli ecosistemi

dalla geografia descrittiva alla geografia globale,
transcalare e per problemi pag.56 IN



Dal saper comunicare all'essere un soggetto
relazionale educato all'armonia, all'integrità,
al rispetto per la natura, alla concordia

**In coerenza con i valori per un
Nuovo Umanesimo
l'insegnamento dell'italiano
deve educare alla**

- **Coscienza cosmica**
- **Prospettiva mondialistica**
- **Coscienza di specie**

"Le imprevidenze del nostro tempo, che nulla ha di gentile, fanno crescere ogni giorno i mercati dell'ingiustizia. Cresce così anche la disgrazia ecologica portata come un destino assurdo ma intoccabile assegnato al mondo terrestre del quale siamo da tempo ormai non più custodi. Nella porta sull'orizzonte si scorge una figura che avanza per parlarci dell'eutopia di una civiltà umana e generale a venire, ma già in cammino, e di quella mondiale nuova e creola in Europa Unita e USA: meticcica e acculturata che procede tra noi, attoniti e sempre meno bianchi".

ARMANDO GNISCI

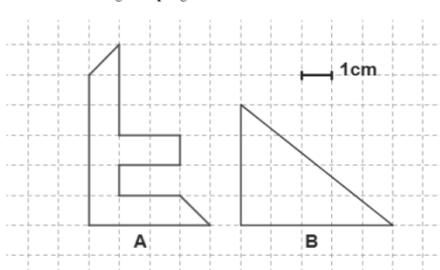
MATEMATICA

Da:	A:
Abilità di calcolo scritto	Calcolo orale Calcolo automatico
Studio di figure standard	Riconoscimento di figure dinamiche e non standard e studio delle loro proprietà
Studio di definizioni e formule	Appropriazione di un linguaggio Ragionamento
Memorizzazione e riproduzione di procedure standard	Metacognizione Elaborazione di ipotesi e loro verifica Generalizzazione
“Problemi”	Modellizzazione Problem posing e Problem solving

Le conoscenze matematiche contribuiscono alla formazione culturale delle persone e delle comunità, sviluppando le capacità di mettere in stretto rapporto il “pensare” e il “fare” e offrendo strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali, concetti e artefatti costruiti dall’uomo, eventi quotidiani.

In particolare, la matematica dà strumenti per la descrizione scientifica del mondo e per affrontare problemi utili nella vita quotidiana; contribuisce a sviluppare la capacità di comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni.

Doc. Osserva i seguenti poligoni.

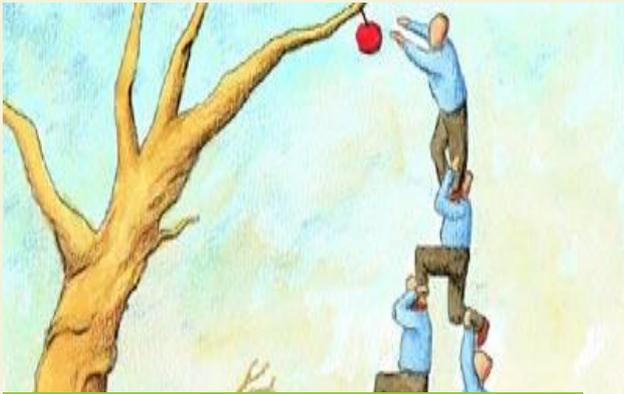


- L'area di A misura cm²
- L'area di B misura cm²



(Indi...
Dalla matematica applicativa alla matematica interpretativa che collega relaziona fenomeni e concetti pag. 60 IN

FINALITÀ : GLOBAL EDUCATION



GLOBAL
EDUCATION



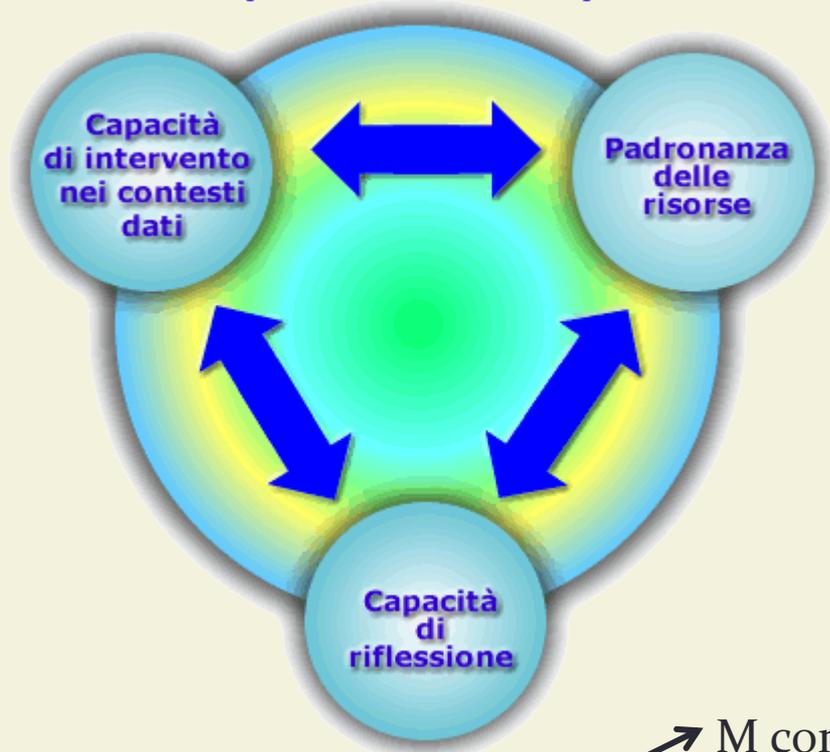
2015



- Il compito è quello di promuovere un senso di appartenenza a una grande comunità e ad una comune umanità
- Indicazioni Nazionali 2012 (Per una nuova cittadinanza pag.11 “ *la nostra scuola, inoltre, deve formare cittadini italiani che siano nello stesso tempo cittadini d’Europa e del mondo ... nella comprensione di far parte di una unica comunità dal destino planetario*”)

LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Tre aspetti della competenza



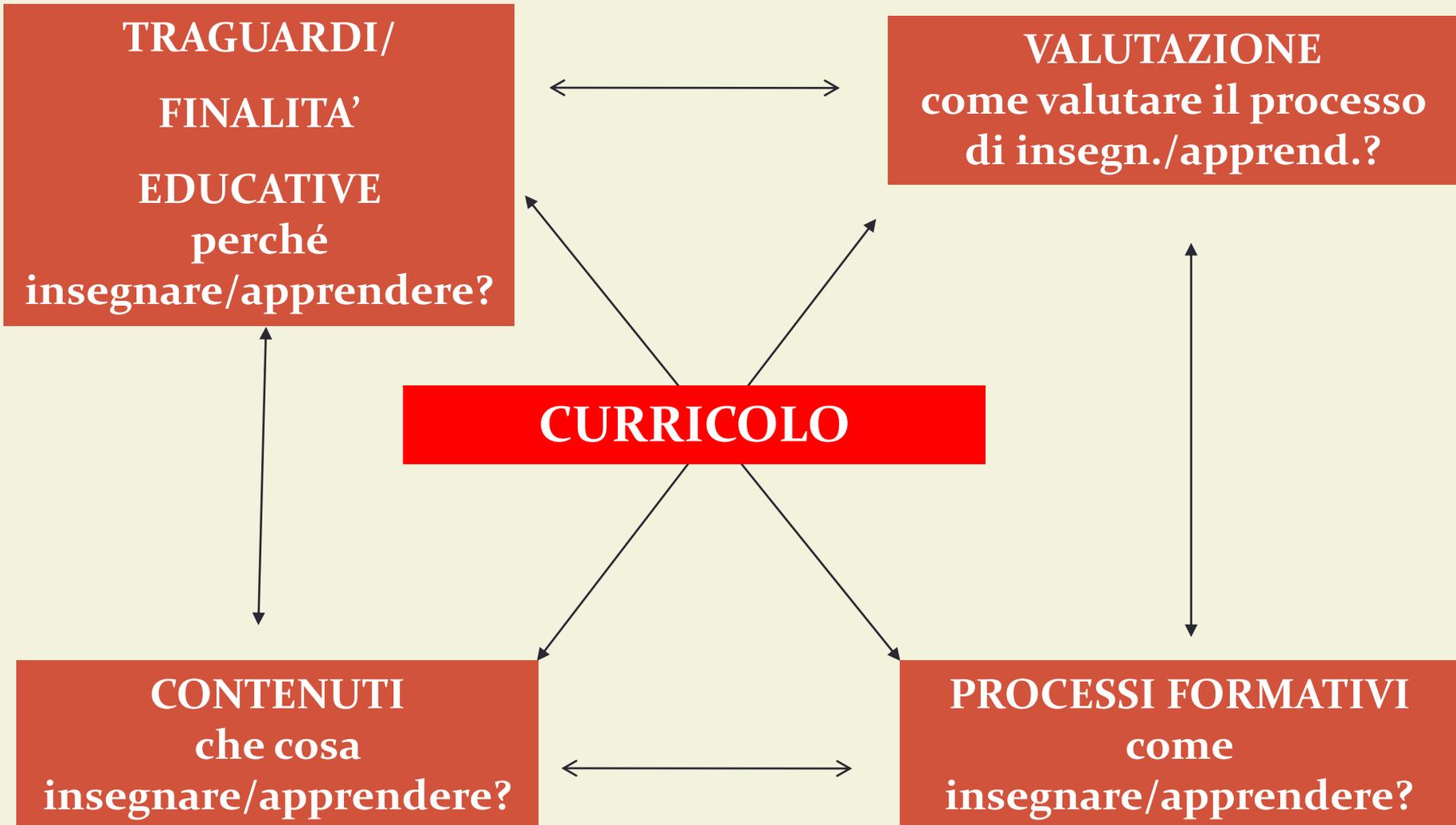
Una competenza si sviluppa in un **Contesto in Situazione (Sit)** nel quale lo studente è coinvolto, personalmente e collettivamente nel portare a termine **Compiti (Cm)**, legati alla risoluzione di problemi (Problem Solving), che implicano l'attivazione della metacognizione (M) con capacità di transfert (T) di quanto sa, (S) sa fare, (F) sa essere (E) collaborando con gli altri.

$C = Ps \text{ di } Cm \text{ in Sit}$ \nearrow M con T
 \searrow S + F + E

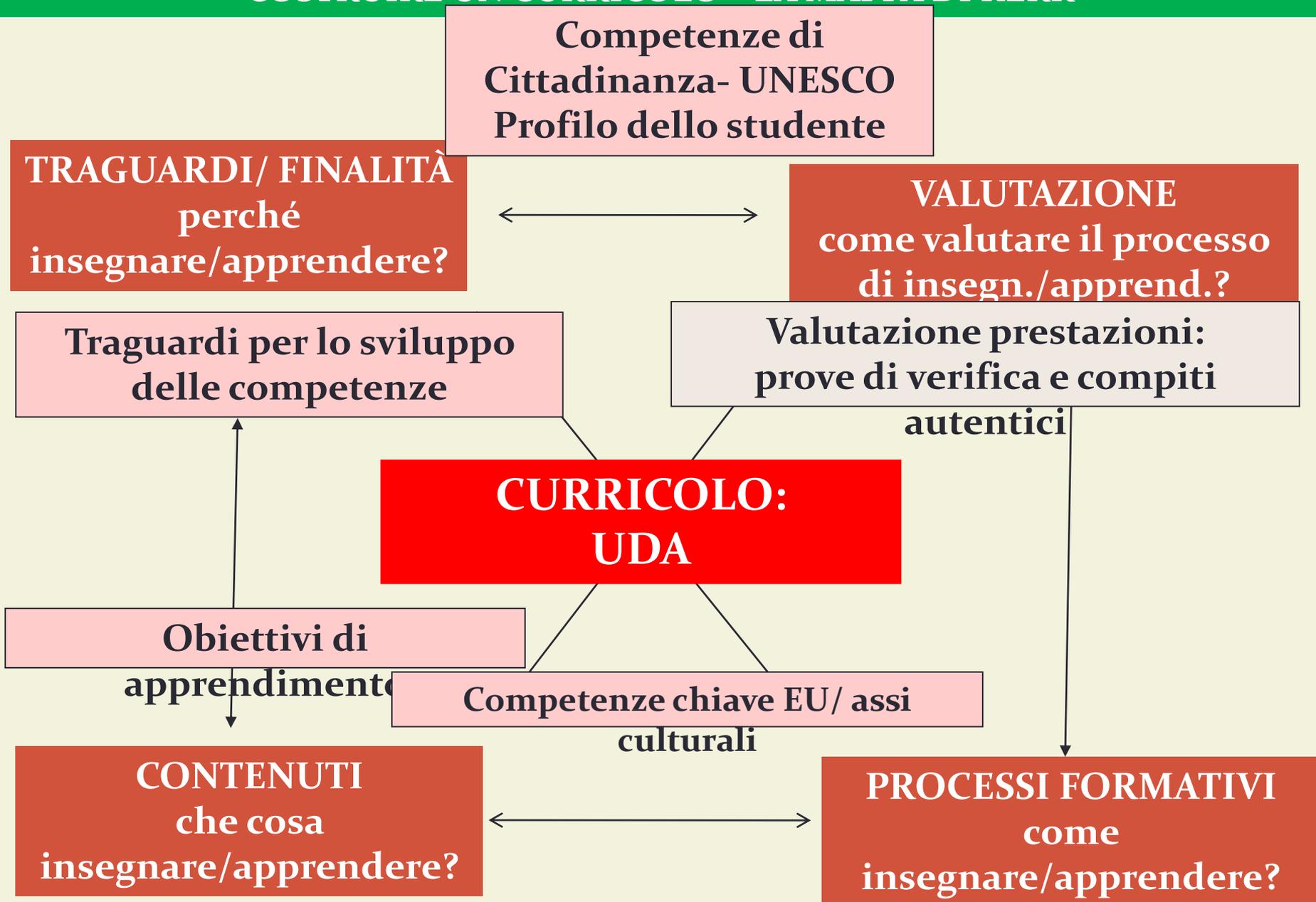
Raccomandazione per il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF: *European Qualification Framework*), pag 5 *Linee guida MIUR*

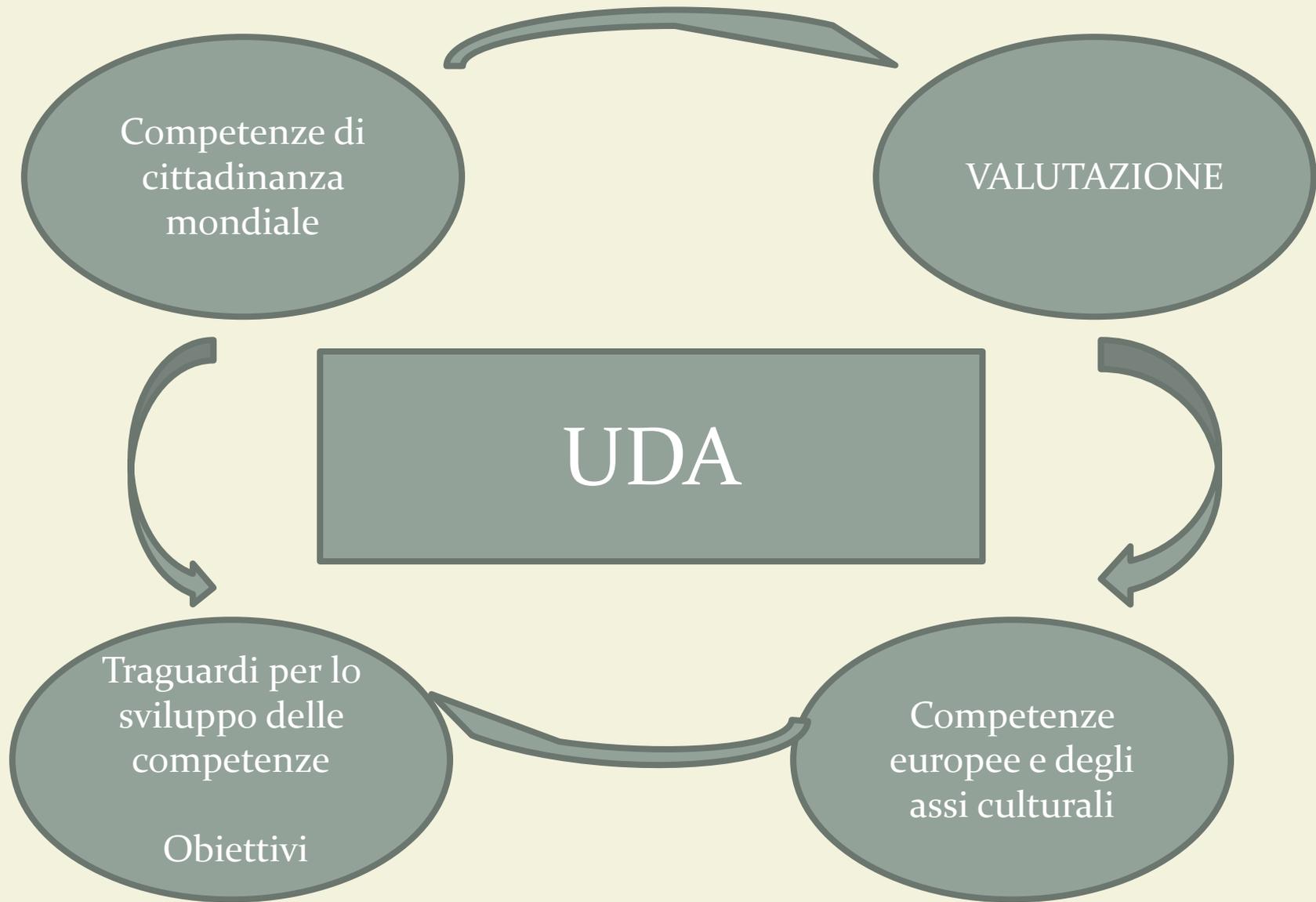
COSTRUIRE UN CURRICOLO – LA MAPPA DI KERR

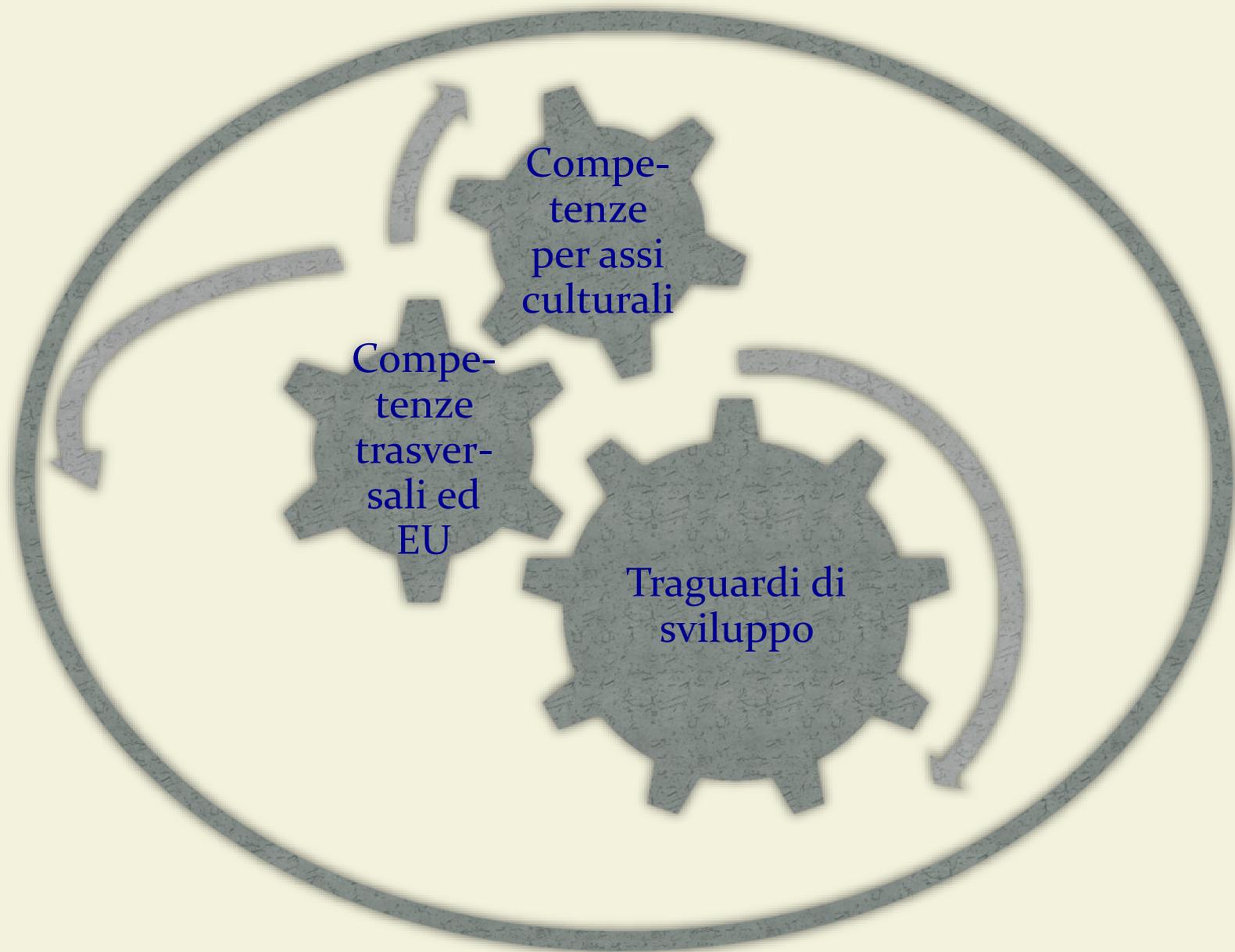
LA SCUOLA È UN SISTEMA PER CUI OGNI AZIONE VA INSERITA IN UNA RETE DI RELAZIONI



COSTRUIRE UN CURRICOLO – LA MAPPA DI KERR







Competenze di cittadinanza

CVM - G. CIPOLLARI

COACH non TUTOR



Lavorare attivando il metodo costruttivista, favorisce l'apprendimento per scoperta, sviluppa il ragionamento e il pensiero critico, vede l'alunno artefice del suo sapere, agevola la capacità di lavorare in gruppo nel quale il docente deve essere non tutor, ma coach, cioè una vera e propria guida che osserva i gruppi di lavoro dall'alto per avere una visione più chiara e reale.

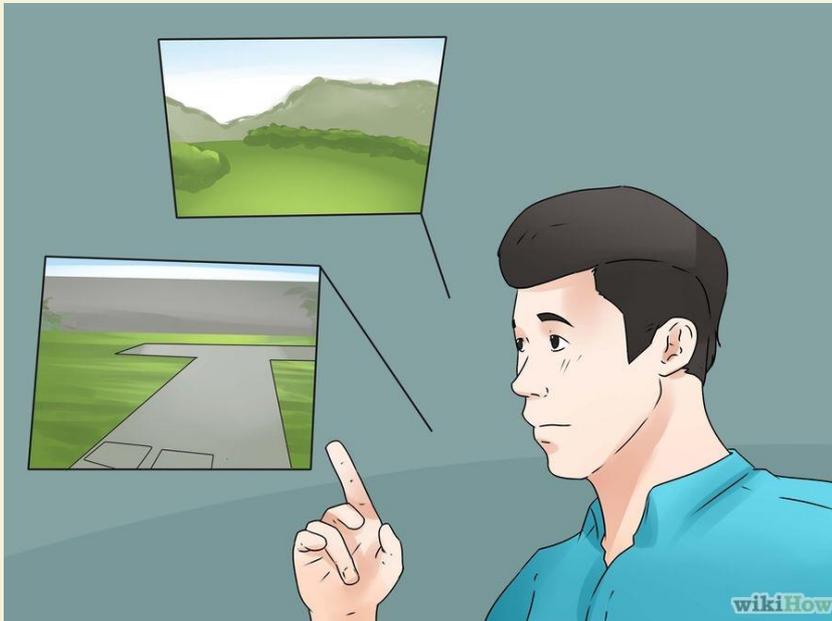
La DIDATTICA per COMPETENZE



- La didattica per competenze richiede l'arricchimento della didattica frontale con laboratori, progetti e prove autentiche (**Problem Based Learning**: simile ad un problema che gli allievi potrebbero realmente affrontare in futuro, consiste nel fornire un compito autentico, di vita reale, partendo dal fulcro, dall'oggetto che dovrà essere raggiunto dagli alunni per impossessarsi dei contenuti necessari a risolverli e, quindi, si attivano, essendo artefici della propria conoscenza, ricercando i contenuti, le fonti e le soluzioni).

Esempio di Compito autentico

(fine classe terza secondaria di I grado)



Il Consiglio comunale ha deciso di abbellire una vecchia piazza di forma rettangolare. Tutti gli interessati sono invitati a presentare un Progetto. Quello ritenuto migliore sarà realizzato”.

Lavoro di gruppo:

- Lettera di adesione al Comune
- Scelta e motivazione dell'intervento
- Disegno tecnico del Progetto
- Disegno figurativo del Progetto
- Cerimonia di inaugurazione

Ogni gruppo illustra ai compagni il proprio lavoro e quello che sarà giudicato migliore sarà illustrato all'Amministrazione locale durante una seduta del Consiglio Comunale

Sussidi per la valutazione di competenze



**VALUTAZIONE
DOCIMOLOGICA
vademecum =**

Rubric:

- **VALUTAZIONE
PONDERATA**

strumenti

**autovalutativi/
osservativi: basata su**

indizi

CONSAPEVOLEZZE NECESSARIE

IL PATTO D'AULA



Obiettivo Formativo

Competenze

Si tratta di promuovere una pratica formativa segnata dall'esigenza di favorire un'acquisizione di conoscenze e abilità del cui valore, ai fini dello sviluppo personale, culturale e professionale siano consapevoli sia i docenti, sia gli studenti con l'obiettivo di conseguire le competenze finali indicate nella programmazione didattica (PTOF)

Competenze e Prestazione



La competenza viene certificata attraverso l'analisi di una prestazione che va osservata e preparata da un processo ovvero da un itinerario di apprendimento articolato in pratiche di buona didattica e in verifiche

La didattica per competenze, permette di verificare non solo ciò che lo studente sa, **ma ciò che sa fare con ciò che sa. In pratica si valuta attraverso l'analisi di una prestazione. l'ultimo anello di un percorso che nasce dalla progettazione e prosegue attraverso la buona didattica,**

La valutazione delle Competenze è l'osservazione e la documentazione. Tale operazione, pertanto, non può essere confinata nell'ultimo anno della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, ma deve essere il prodotto di osservazioni e rilevazioni effettuate in tutti gli anni precedenti che documentino, attraverso degli strumenti appositi, il grado di avvicinamento degli alunni ai traguardi fissati per ciascuna disciplina.

VALUTARE LA PRESTAZIONE

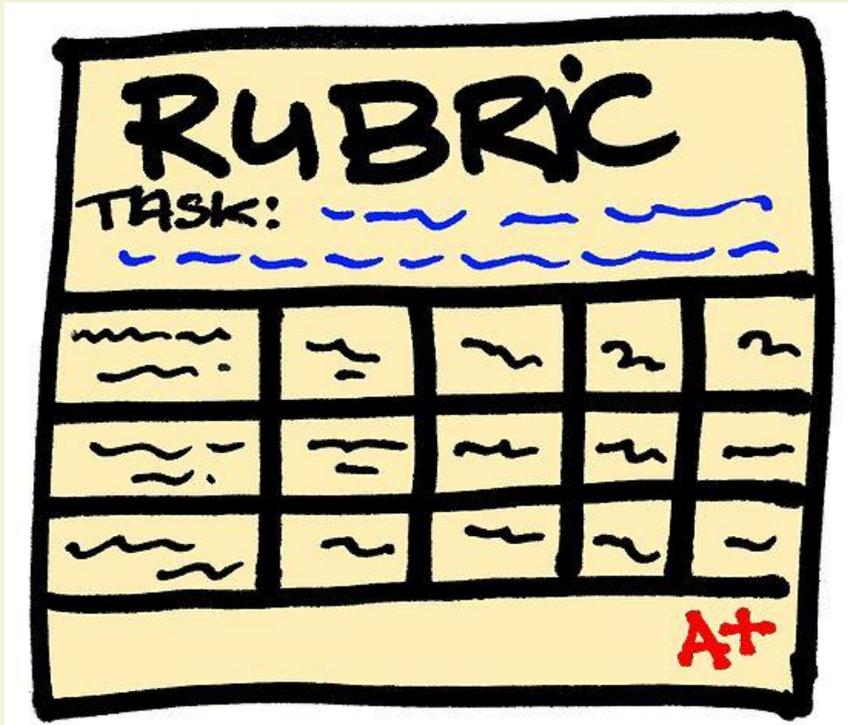


Valutare la prestazione richiede che gli studenti conoscano gli elementi importanti su cui saranno valutati, il sistema di punteggio utilizzato, i livelli di prestazione attesi durante l'osservazione dell'esecuzione del compito.

Questi ultimi devono essere comprensivi – specifici – descrittivi dei comportamenti da farsi.

Cos'è la RUBRIC ?

Le rubric sono strumenti per la valutazione delle competenze.



1. L'insegnante dovrebbe coinvolgere gli studenti nella fase di compilazione;
2. I docenti che compilano le RUBRIC dovrebbero usare, con gli alunni, delle ancore (documenti esempio);
3. Gli insegnanti dovrebbero considerare le RUBRIC degli strumenti di crescita professionale

QUALI COMPETENZE PER UNA NUOVA CITTADINANZA?

COMPETENZE	1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B - INTERMEDIO	4/A - AVANZATO
SA DIALOGARE				
SA DECENTRARSI				
SA COGLIERE I PROCESSI DI TRASFORMAZIONE				
SA MUOVERSI SU DIVERSE SCALE				
SA INDIVIDUARE LE INTERDIPENDENZE				
SA PENSARE CON MENS CRITICA				
SA IMMAGINARE PROGETTARE				
SA AGIRE IN MODO RESPONSABILE				

COMPETENZA TRASVERSALE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (MUOVERSI SU DIVERSE SCALE – INDIVIDUARE LE INTERDIPENDENZE)**LIVELLI DI PRESTAZIONE ATTESI**

	1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B - INTERMEDIO	4/A - AVANZATO
SA COMUNICARE RELAZIONANDOSI AGLI ALTRI	Se guidato, comunica semplici messaggi al destinatario utilizzando un semplice linguaggio verbale, gestuale, simbolico, iconico-visivo, ecc.	Sa comunicare, in modo abbastanza corretto, al destinatario messaggi utilizzando un semplice linguaggio verbale, gestuale, simbolico, iconico-visivo, ecc.	Sa comunicare al destinatario in modo corretto messaggi di genere e di complessità diversa, utilizzando vari tipi di linguaggi (verbale, gestuale, simbolico, iconico-visivo ecc.) in relazione al contesto e allo scopo.	Sa comunicare al destinatario in modo efficace, coerente e corretto messaggi di genere e di complessità diversa, utilizzando vari tipi di linguaggi (verbale, gestuale, simbolico, iconico-visivo, ecc.) in relazione al contesto e allo scopo.

I TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI

Traguardo di competenza	1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B - INTERMEDIO	4/A - AVANZATO
Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione)	Usa termini generici, presenta scarse informazioni e va stimolato a rispettare i nessi logici e cronologici.	Usa un lessico ristretto, esplicita solo alcune informazioni, che tuttavia espone in modo logico e coerente.	Presenta una proprietà di linguaggio e argomenta le proprie idee.	Usa termini specifici, esplicita con chiarezza: chi, cosa, come, quando, dove, perché ... al fine di comunicare in modo coerente ed esauriente. Motiva il proprio punto di vista e coglie quello dell'altro.

COMPETENZE TRASVERSALI

Competenze chiave EU

1. comunicazione nella madre lingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. competenza digitale;
5. imparare ad imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. spirito d'iniziativa e imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione culturale.

Le competenze di base degli assi culturali (DM)

1. imparare a imparare
2. progettare
3. collaborare e partecipare,
4. comunicare,
5. agire in modo autonomo e responsabile,
6. individuare collegamenti e relazioni,
7. risolvere problemi,
- acquisire e interpretare l'informazione

UNITA' DI APPRENDIMENTO " L'AMICIZIA"

Scuola primaria



OBIETTIVO FORMATIVO: prendere coscienza che il valore dell'amicizia è alla base di un'etica del rispetto reciproco, del dialogo e della stima

COMPETENZE DI GLOBAL LEARNING

- *Sa decentrarsi*
- *Sa cogliere le interdipendenze*
- *Sa cogliere le trasformazioni*
- *Sa agire responsabilmente*

COMPETENZE DISCIPLINARI

Competenza nella madre lingua

Legge e comprende testi di vario tipo e di vario genere

Scrive testi rispettando le regole morfosintattiche della lingua

Competenze in IRC

Scopre il senso dell'uomo e lo confronta con quello di altre fedi.

COMPETENZE-CHIAVE EU

IMPARARE AD IMPARARE

Sa attivare una metacognizione sul proprio processo di apprendimento

COMPETENZE PER ASSI

Individua collegamenti e relazioni

Valorizza il patrimonio culturale proprio ed altrui

Sa costruire se stesso in quanto soggetto sociale

COMPETENZA DI G.L.

COMPITO AUTENTICO: opera nel contesto territoriale per contrastare la logica del "branco"

F	Obiettivo		I.G.L.
0	Rilevare le conoscenze spontanee sull'amicizia		Decentramento
1	Cogliere la relazione tra l'amicizia e la natura sociale della persona.	COMPETENZA IN MADRE LINGUA (disciplinare /chiave- EU)	Relazione/interconnessione
2	Comprendere le complesse dinamiche amicali tra persone appartenenti a fedi diverse	COMPETENZA IN MADRE LINGUA (disciplinare /chiave- EU)	Decentramento/empatia
3	Conoscere il valore dell'amicizia in alcune tra le religioni più diffuse al mondo.	SA COSTRUIRE SE STESSO IN QUANTO SOGGETTO SOCIALE (trasversali)	Decentramento, empatia
4	Confrontare il valore dell'amicizia in alcune religioni	INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI (trasversali)	Transcalarità
5	Cogliere il messaggio fondamentale presente nelle diverse religioni	RICONOSCE I VALORI ETICI NELLE DIVERSE RELIGIONI (disciplinare)	Interconnessione
6	Prendere coscienza del valore dell'amicizia come espressione di un'etica mondiale	SA COSTRUIRE SE STESSO IN QUANTO SOGGETTO SOCIALE (trasversali)	Visione olistica
7	Ripercorrere l'itinerario didattico	IMPARARE AD IMPARARE (trasversali/chiave- EU))	Metacognizione
8	Verificare la competenza acquisita	AGISCE IN MODO RESPONSABILE (GL)	Attivismo responsabile



PROVE DI VERIFICA
 Valutazione di prestazioni legate ad abilità e conoscenze

Fase n. conoscere la migrazione a livello transcalare .

Obiettivo : (legato alla competenza dell' interdipendenza e della transcalarità)

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza			
Sa cogliere l'interdipendenza			
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO
Se guidato, affronta la questione delle relazioni tra sé e il compagno	Individua la relazione tra sé e il compagno.	Interviene con le sue conoscenze e le utilizza per risolvere il/i problema/i, relativo/i al rapporto tra sé e il mondo compagno	Affronta situazioni problematiche in rapporto alla relazione tra sé e l'altro formulando ipotesi di soluzioni creative ed alternative.

Documentazione per indizi (narrativa)

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE

Osservazioni	Commenti
(basso grado di inferenza = ciò che si legge è preciso e osservabile)	
- descrivere puntualmente un comportamento, una situazione, un evento riportando dati concreti - riportare con parole precise Es.: Mentre riepiloghiamo la lezione, Giovanni non segue sul libro e ha lo sguardo assente.	

Registrazione di un breve episodio

Classe
Data Ora
Nome e cognome dell'alunno
Situazione generale in cui si inserisce l'episodio
Descrizione episodio
Informazioni aggiuntive

Alunno.... Scuola secondaria di 1° grado Classe
Rubric di autovalutazione dell'alunno e di valutazione del docente
Interrogazione orale
Livelli di prestazione attesi

	Punti possibili	Autovalutazione	Valutazione docente
Ho parlato dei fatti e del perché degli avvenimenti cogliendone la dimensione diacronica, le interdipendenze, la relatività del punto di vista.	10		
Ho messo a fuoco l'idea principale prospettando un pensiero critico	10		
Ho approfondito l'analisi degli avvenimenti argomentando le possibili interpretazioni in un'ottica "glocale"	10		
Ho espresso idee creative, divergenti e progettuali	10		
Ho usato un linguaggio appropriato e corretto	10		
Ho evidenziato nessi logici e discontinuità di caso	10		
Ho mostrato capacità meta cognitive di transfert e problem solving	10		
Ho utilizzato strumenti adeguati, chiari ed utili	10		
Ho presentato attività di partecipazione e cooperazione svolte con il gruppo classe	10		
Ho illustrato iniziative di azioni responsabili	10		
Punti totali possibili	100		
Valutazione secondo la seguente scala: 10/9, 8,6,5			

La metacognizione in classe

Fase n Obiettivo : riflettere sul percorso didattico

Cosa fa l'insegnante	Cosa fa l'alunno
<p>Invita a ripercorrere l'iter didattico e a prendere consapevolezza del senso di alcune tappe. segnate da emozioni, saperi particolarmente significativi</p> <p>Invita ad auto valutare il grado di conoscenza raggiunto, esponendo il processo di incremento cognitivo in un breve testo stimolato da alcune domande del tipo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Il lavoro ti è sembrato interessante? Perché si / perché no• Quale fase ti è sembrata più interessante o meno interessante e perché?• Che cosa avresti voluto fare di diverso rispetto alla proposta scolastica?• Quale messaggio hai trattenuto?• Pensi che possa incidere sulla tua vita?• In che modo? <p>.....</p> <p>Invita a compilare la rubric</p>	<p>Ripercorre l'itinerario didattico e prende consapevolezza dei punti indicati dall'insegnante.</p> <p>Prende coscienza del proprio percorso cognitivo e trascrive le sue impressioni personali seguendo la traccia dell'insegnante.</p> <p>Compila la rubric</p>



PER CONCLUDERE...

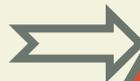
1 cosa che vorrei capire o fare meglio



2 cose che ho imparato da questo lavoro



3 cose che già sapevo ma ora ho capito meglio



**CHE COSA MI HA
AIUTATO NELLA
PRODUZIONE DI ...?**

**CHE COSA MI HA
OSTACOLATO NELLA
PRODUZIONE DI ...?**

A series of five horizontal lines for writing. Each line consists of a green arrow pointing right and a red arrow pointing left, meeting at a central point. The green arrows start from a small green dot on the left, and the red arrows end at a small red dot on the right.

QUESTIONARIO GENITORI

Si invitano i genitori a compilare l'allegato questionario, per consentire alla Scuola di conoscere il parere dell'utenza sulla qualità del servizio offerto e a riconsegnare il questionario agli insegnanti in busta chiusa entro il		Punteggio attribuito 1= minima soddisfazione 5= massima soddisfazione 1 2 3 4 5
1	Suo figlio/a va volentieri a scuola	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
2	Suo figlio/a è interessato/a al lavoro scolastico	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
3	Suo figlio/a riesce ad organizzarsi in modo autonomo nella gestione dei compiti	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
4	Suo figlio si esprime in modo adeguato e corretto	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
5	Suo figlio apprezza il patrimonio storico e culturale del territorio	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
6	Suo figlio si orienta nello spazio e sa progettare itinerari di viaggio	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
7	Suo figlio rispetta l'ambiente (<i>mette in ordine la sua camera, non spreca il cibo, attua la raccolta differenziata...</i>)	
8	Suo figlio partecipa e collabora all'interno del gruppo familiare e/o amicale	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
9	Suo figlio comunica e dialoga con facilità	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
10	Suo figlio sa ordinare le informazioni e sa trasmetterle in relazione al destinatario e al contesto	- <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +
	

COME?

Qual è il
problema?

PRESENTE

Qual è la storia
del problema?

PASSATO

Qual è la
soluzione
alternativa –
migliorativa?

FUTURO

(Pag. 34 GEG)

Problem Based Learning



Molte ricerche sul campo hanno dimostrato che gli studenti traggono vantaggi significativi dai PBL:

- migliore ritenzione delle conoscenze nel tempo;
- migliore trasferimento delle conoscenze;
- migliore integrazione fra discipline;
- aumento delle capacità di cercare informazioni, comunicare in gruppo, affrontare i problemi;
- aumento della motivazione e dell'interesse;
- aumento delle interazioni tra allievi e con il coach.

Blocco antropologico

Cognitivismo con
approccio
costruttivista

PROBLEMA- CONCETTO
legato a

esperienziale di
Pfeiffer e Jones

(contestualizzazione, immedesimazione, interpretazione)

Blocco critico

GIUDIZIO

(analisi di fonti informative)

Blocco sistematico

GENERALIZZAZIONE

(approfondimento e sistematizzazione di informazioni)

Blocco della competenza

RESPONSABILIZZAZIONE

“service learning”

(applicazione di impegno per risolvere problemi)

REPERTORIO ORM

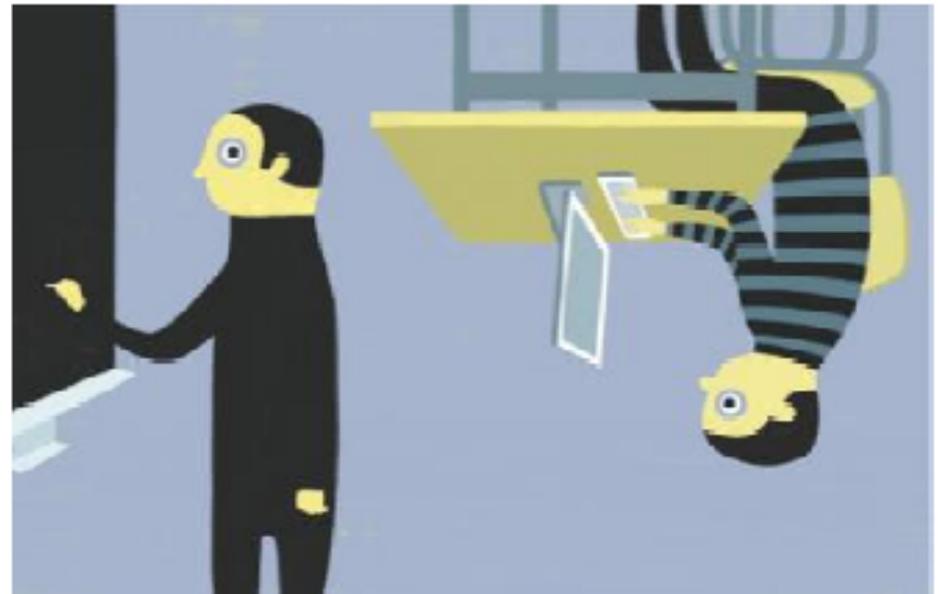
Operazioni	Raggruppamenti	Media
<p>USCITE Primo contatto Finalizzate Viaggio di istruzione</p> <p>CONVERSAZIONI Occasionale Clinica Finalizzata Sistematica</p> <p>LEZIONI Stimolo Espositiva Sistematica</p> <p>ESERCITAZIONI Attività libere Attività preordinate, role-playng Progettazione,brainstormingproblem-solving, giochi di simulazione Esercizi di controllo, debriefing Esercizi di consolidamento</p>	<p>A. LAVORO INDIVIDUALE 1. libero 2. assistito dall'insegnante 3. programmato con materiale strutturato</p> <p>B. LAVORO A COPPIE 1. Due alunni, alla pari 2. Compagno in aiuto 3. Assistito dall'insegnante</p> <p>C. PICCOLO GRUPPO 1. Interno ala stessa classe 2. Interclasse parallela 3. Interclasse non –parallela 4. occasionale 5. Elettivo, libero, informale 6. Secondo criteri socio-metrici 7. Omogeneo per rendimento 8. Con alunno portavoce o conduttore</p> <p>D. LAVORO IN CLASSE 1. insegnante/alunni (frontale) 2. insegnante/alunni (a senso multiplo) 3. insegnanti compresenti</p> <p>E. GRANDI GRUPPI 1. Assemblea interclasse 2. Assemblea di scuola</p>	<p>A. MEDIA 1.D'occasione (oggetti non –didattici) 2. Testimonianze, interviste 3.Supporti (lavagna a gesso, a fogli, luminosa,registratore, videoregistratore...)</p> <p>B. SUSSIDI 1. Visivi (foto, diapositive...) 2.Uditivi (dischi, nastri...) 3. Materiale strutturato,schedario autocorrettivo,libri “mischianti”... 4. Audiovisivi diaposonorizzate, films, documentari, compact disk, DVD...) 5.Laboratorio linguistico 6.Laboratorio scientifico</p> <p>C. ELETTRONICI 1. PC, Internet 2. laboratorio informatico 3. Videogames 4. Didattica online</p>

LINEE GUIDA PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO



FLIPPED CLASSROOM

- L'idea-base della «flipped classroom» è **che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori.** In questo contesto, il docente non assume il ruolo di attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di “mentor”, il regista dell'azione pedagogica.
- A tutti gli effetti il «flipping» non è tanto un approccio pedagogico, quanto una filosofia da usare in modo fluido e flessibile, a prescindere dalla disciplina o dal tipo di classe.
- È importante che il tempo 'guadagnato' in classe grazie al flipping venga usato in maniera ottimale e che le risorse utilizzate dallo studente nel tempo a casa siano di qualità elevata.



LA SFIDA DELLE COMPETENZE

CONOSCENZE/ABILITA'

COMPETENZE

**VISIONE
STATICA**

(focus sulla prestazione)



**VISIONE
DINAMICA**

(focus sui processi)

**APPROCCIO
ANALITICO**

(scomposizione)



**APPROCCIO
OLISTICO**

(integrazione)

**SAPERE
ASTRATTO**

(conoscere inerte)



**SAPERE
SITUATO**

(conoscere x agire)

BUON LAVORO

giocipollari@alice.it