

# **Corso “Progettare e valutare per competenze - Dall’educazione alla cittadinanza, alla formazione di competenze chiave di cittadinanza”**

Laboratorio 29 marzo 2017

Paola Mesturini  
paola.mesturini@teletu.it

# Calendario

- **29 marzo:**
  - la progettazione del piano di lavoro: riflessioni su competenza, obiettivi, incipit
  - come documentare un'attività di ricerca-azione

Inviare al tutor il progetto entro lunedì 3 aprile insieme all'ultima verifica proposta

- **6 aprile:**
  - Riflessioni sugli schemi inviati
  - Il compito autentico
  - Riflessioni sulle verifiche inviate e confronto con un compito autentico

Inviare al tutor un compito autentico coerente con il percorso proposto entro il 2 maggio e tutta la documentazione raccolta durante lo sviluppo del percorso

- **10 maggio:**
  - riflessioni sui compiti autentici inviati
  - riflessioni sulla documentazione raccolta

- **giugno**

- Riflessioni sulle esperienze fatte
- Messa a punto della presentazione durante la plenaria di settembre

# **Riflessioni sui Piani di lavoro ricevuti**

<b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente (UE 2006)</b>	<b>Competenze chiave di cittadinanza (D.M. 22 agosto 2007, n° 139 – Regolamento obbligo di istruzione)</b>
<b>Comunicazione nella madre lingua</b>	<b>Imparare ad imparare</b>
<b>Comunicazione nella lingua straniera</b>	<b>Progettare</b>
<b>Competenza matematica e competenza base in campo scientifico e tecnologico</b>	<b>Comunicare</b>
<b>Competenza digitale</b>	<b>Collaborare e partecipare</b>
<b>Imparare ad imparare</b>	<b>Agire in modo autonomo e responsabile</b>
<b>Competenze sociali e civiche</b>	<b>Risolvere i problemi</b>
<b>Senso di iniziativa e imprenditorialità</b>	<b>Individuare collegamenti e relazioni</b>
<b>Consapevolezza ed espressione culturale</b>	<b>Acquisire ed interpretare l'informazione</b>

# **Competenze ed obiettivi**

# Obiettivi

## Conoscenze:

apprendimenti teorici che possono essere verbalizzati ed esplicitati

Possono essere:

- Soggettive e oggettive
- Esplicite implicite
- Semplici e complesse
- Dichiarative e procedurali

## Abilità:

- conoscenza ed esperienza necessaria per l'esecuzione di un compito specifico
- capacità funzionale di fronte a compiti (determinati e specifici)

## Competenze:

capacità di:

- orientarsi in situazioni, questioni, problemi, contesti;
- distinguere e interrelare diversi approcci (modi di leggere) la realtà, i problemi;
- cogliere la logica interna delle/alle azioni (cognitive e non)
- capacità di orientarsi e trovare strategie di risoluzione a problemi reali formali inediti o in situazioni nuove

# La partenza

## INCIPIIT - SITUAZIONI ENIGMA

- deve avere **senso** per il ragazzo
- deve presentare un **conflitto cognitivo** o socio-cognitivo, un ostacolo, una contraddizione, una empasse
- deve **indurre** a porsi **domande**, a formularle in modo chiaro
- deve costituire una **situazione concettuale complessa e reale**, che consenta di elaborare risposte e strategie diverse
- deve permettere l'accesso ad un **ordine concettuale generale**.

# Compito autentico



# Compito ... esercitativo o autentico?

## Compito esercitativo

ha la funzione di dimostrare che l'alunno sa applicare regole ,  
riconoscere problemi,...quindi è utile per consolidare procedure ,  
automatismi,...

*conosco, quindi faccio*

## Compito autentico

è centrato sull'agire dell'alunno impegnato a realizzare un prodotto  
materiale, immateriale, a risolvere un problema , a costruire  
ipotesi,...

*faccio, quindi conosco*

# Il compito autentico

E' una **situazione-problema** organizzata attorno al superamento di un ostacolo precedentemente ben identificato per uno scopo **“autentico”**

I bambini affrontano un problema **possibile, sfidante e sensato per loro**, diventano responsabili e autonomi del processo, scelgono strategie e formulano ipotesi per trovare soluzioni

# Il compito autentico

- Non parte da una definizione/legge
- Richiede il **coinvolgimento attivo** dei ragazzi (che cercano soluzioni)
- Non “fa vedere” mentre ragazzi “guardano”
- Non chiede la risposta esatta
- Non predispone una procedura da applicare
- Induce a **porsi DOMANDE**

# Qualche esempio per la scuola Primaria

- L'orto multimediale – 3<sup>^</sup> (Realizzazione di un prodotto multimediale (e-book) da condividere in rete per la valorizzazione dei prodotti tipici locali)
- Artisticamente: viaggio nell'arte – 4<sup>^</sup> (Guida informativa per i genitori / le classi che in futuro organizzeranno una visita negli stessi luoghi)
- Oggi la spesa la faccio io – 1<sup>^</sup> (Realizzazione di un opuscolo per ricordare la stagionalità di frutta e verdura e per proporre alle famiglie ricette realizzate con ingredienti stagionali)
- C'era una volta... e c'è ancora – 5<sup>^</sup> (depliant turistico sul paese)
- Ti Lego a contare! – 2<sup>^</sup> (Semplici Video-lezioni di matematica)
- I benefici del miele – 2<sup>^</sup> (Produzione di un documentario per conoscere le proprietà nutritive del miele da presentare agli alunni e ai genitori. Produzione di un manifesto pubblicitario sull'uso del miele come sostegno alle attività dell'apicoltore.

# Qualche esempio per la scuola secondaria

- Genova, turisti non per caso – 2<sup>^</sup> (Schede informative di alcuni monumenti genovesi in formato digitale che saranno utilizzate durante la visita d'istruzione a Genova)
- Troppo troppo poco... cambiamenti della cultura alimentare – 3<sup>^</sup> (Evento culturale con drammatizzazione di poesie relative al cibo, presentazioni video, invito)
- lo tour operator in erba – 1<sup>^</sup> (Brochure informativa sull'itinerario prescelto verrà tradotta anche in inglese e francese)
- Oltre ogni limite 3<sup>^</sup> (Presentazione multimediale per il museo scientifico polare locale per l'accoglienza dei visitatori.)
- L'altra bellezza – 2<sup>^</sup> (campagna pubblicitaria manifesto e un video riguardanti i temi dell'alimentazione ed utili a diffondere e far riflettere gli alunni sui concetti non stereotipati di bellezza, sia dal punto di vista fisico che artistico)

# VALUTARE PER COMPETENZE

...tre prospettive di osservazione

