

FORMAZIONE DOCENTI VALUTARE COMPETENZE

**I INCONTRO: LA SFIDA DELLE COMPETENZE –
AMBIENTI INNOVATIVI DI APPRENDIMENTO
METODOLOGIE ATTIVE E INNOVATIVE A SUPPORTO
DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CHIAVE –
CORRELAZIONE -TRA METODOLOGIE E
COMPETENZE**

2 SETTEMBRE 2017
COMPRENSIVO 1 LANCIANO

WARM UP

✕ VISIONE VIDEO



INPUT TEORICO - LA SFIDA DELLE COMPETENZE



A che punto siamo?

ALCUNE DOMANDE CHIAVE



Cosa sono le competenze?

Come si valutano?

Quanto e come occorre cambiare?

Bisogna proprio?

Qual è il senso di questo tipo di didattica?

Cosa ci guadagna il docente?

Cosa ci guadagna lo studente?

COSA CI GUADAGNA LO STUDENTE

Le competenze chiave sono tutte interdipendenti e ogni volta l'accento è posto sul pensiero critico, la comprensione dei testi e la comunicazione, la creatività, l'iniziativa, la capacità di risolvere problemi, la progettazione e la gestione costruttiva delle relazioni tra pari



COMPETENZE CHIAVE

COMUNICARE NELLA LINGUA MADRE E NELLA
LINGUA STRANIERA

RISOLVERE PROBLEMI

IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE DIGITALI

IMPRENDITORIALITA'

COMPETENZE INTERPERSONALI

CERTIFICAZIONE COMPETENZE

La valutazione e certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione si legano strettamente alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, emanate con DM 16/11/2012, n. 254. Tale operazione non costituisce un mero adempimento burocratico, ma va colta come occasione per ripensare l'intera prassi didattica e valutativa al fine di spostare sempre di più l'attenzione sulla maturazione di competenze efficaci che possano sostenere l'alunno nel proseguimento dei suoi studi e nella vita adulta

-
- ✘ La certificazione delle competenze, oltre a presupporre una corretta e diffusa cultura della valutazione, richiede un'azione didattica incisiva e specifica. Ciò vuol dire adeguare le tre operazioni che sostanziano l'insegnamento: **progettazione, attività didattica in classe, valutazione.**

PROGETTAZIONE

- ✘ La progettazione deve partire dai traguardi per lo sviluppo delle competenze, dichiarati «prescrittivi» dalle Indicazioni, e dagli obiettivi di apprendimento previsti per ciascuna disciplina.

ATTIVITA' DIDATTICA IN CLASSE

- ✘ L'azione didattica non può limitarsi ad una prospettiva esclusivamente disciplinare; i contenuti, proprio per abituare gli alunni a risolvere situazioni problematiche complesse e inedite, devono essere caratterizzati da maggiore trasversalità ed essere soggetti ad un'azione di ristrutturazione continua da parte degli alunni, facendo ricorso anche a modalità di apprendimento cooperativo e laboratoriale, capaci di trasformare la classe in una piccola comunità di apprendimento



- ✘ Si rende, pertanto, necessario **ripensare il modo di “fare scuola”**, integrando la didattica dei contenuti e dei saperi – riferiti ai nuclei fondanti delle discipline – con **modalità interattive e costruttive di apprendimento**. Fondando il proprio insegnamento su esperienze significative che mettono in gioco contenuti e procedure che consentano di **“imparare facendo”**, i docenti rendono l’alunno protagonista del processo di acquisizione delle competenze.

VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE

LIVELLI DI COMPETENZA

- ✘ A – Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- ✘ B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- ✘ C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- ✘ D – Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione

- ✘ Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Comunicazione nelle lingue straniere

- ✘ E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

- ✘ Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.

Competenze digitali

- ✘ Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.

Imparare ad imparare

- ✘ Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

Competenze sociali e civiche

- ✘ Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

- ✘ Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

I DOCENTI PROTAGONISTI DEL CAMBIAMENTO

Diventa fondamentale il ruolo del docente, coprogettista di ambienti di apprendimento e di percorsi di apprendimento UDA.

BILANCIO COMPETENZE

MAPPA ASPETTATIVE

BRAINWRITING

- Faccio il punto sulle mie competenze rispetto a:- progettare per competenze
 - predisporre nuovi ambienti di apprendimento
 - valutare per competenze
- cosa mi aspetto dal corso...

-
- ✘ COMPETENZE CHIAVE E METODOLOGIE DIDATTICHE
 - ✘ QUALI METODOLOGIE PER SVILUPPARE COMPETENZE?

Focus:

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE E ATTIVE

**risorse funzionali alla didattica
per competenze (correlazione
con competenze chiave)**

DIDATTICA METACOGNITIVA

IMPARARE AD IMPARARE

Metodologia didattica che mira a sviluppare e potenziare in primis le **competenze metacognitive**. (nella lettura e comprensione dei testi, nella memoria, nel problem solving, nella scrittura, nell'autoconsapevolezza e autoregolazione...)

Imparare ad imparare comprende che “l'alunno conosca e comprenda le strategie di apprendimento, i punti di forza e debolezza delle proprie abilità per ricercare le migliori soluzioni strategiche” (Raccomandazione UE)

DIDATTICA METACOGNITIVA

IMPARARE AD IMPARARE

Il docente che utilizza la didattica metacognitiva attiva nei propri alunni in modo esplicito e consapevole le abilità trasversali, insegna strategie metacognitive per rendere l'alunno autonomo e metacognitivo

-MONITORAGGIO DELLE COMPONENTI COGNITIVE
(modalità di apprendimento, tipologia di compiti, scelta di strategie efficaci...)

-CONTROLLO ESECUTIVO (problematizzazione, pianificazione e valutazione di quanto appreso)

BRAINSTORMING

Metodologia didattica che mira a sviluppare e potenziare in primis le **competenze comunicative**. Gli studenti affrontano situazioni problematiche complesse in modo creativo e non scontato.

CARATTERISTICHE

- Notevole apertura dei punti di vista per cogliere aspetti non convenzionali di un problema
- ricavare nuovi stimoli dalle risposte dei compagni per giungere a risposte più ricche ed estese

FASI

- produzione libera di idee
- Analisi delle idee prodotte

I SEI CAPPELLI DE BONO

padlet

Serafina D'Angelo · 1m



I SEI CAPPELLI PER PENSARE

PENSIERO DIVERGENTE E COMPETENZE ARGOMENTATIVE

CAPPELLO BIANCO

(Neutrale): analisi dei dati, di informazioni, di eventi precedenti, analogie ed elementi che sono raccolti senza esprimere giudizi.

CAPPELLO BLU (razionale):

stabilisce priorità, metodi, sequenze funzionali, pianifica, organizza, stabilisce le regole del gioco. Conduce il gioco.

CAPPELLO NERO

Negativo): l'avvocato del diavolo che rileva gli aspetti negativi, le ragioni per cui la cosa non può andare.

CAPPELLO VERDE (Creativo):

indica sbocchi creativi, nuove idee, analisi e proposte migliorative, visioni insolite.

CAPPELLO ROSSO

emotività, esprime di getto le proprie intuizioni, come suggerimenti o sfoghi liberatori, come se si ridiventasse bambini, emozioni, sentimenti.

CAPPELLO GIALLO

Positivo): l'avvocato dell'angelo, rileva gli aspetti positivi, i vantaggi, le opportunità che si aprono.

COOPERATIVE LEARNING

CARATTERISTICHE

-- INTERDIPENDENZA POSITIVA

-Gli studenti si impegnano per migliorare rendimento di ciascun membro del gruppo (successo collettivo)

-RESPONSABILITA' INDIVIDUALE E DI GRUPPO

-Il gruppo è responsabile del raggiungimento degli obiettivi ed ogni membro responsabile del suo contributo

-INTERAZIONE COSTRUTTIVA

-Gli studenti devono relazionarsi in maniera diretta per lavorare, promuovendo i sforzi di ognuno

-ATTUAZIONE DI ABILITA' SOCIALI INTERPERSONALI

-Gli studenti si impegnano nei vari ruoli - competenze sociali

-VALUTAZIONE DI GRUPPO

-Il gruppo valuta i propri risultati e il proprio modo di lavorare e si pone degli obiettivi di miglioramento

Cos'è il Webquest?

Il Webquest è una metodologia didattica che mira a sviluppare e potenziare la competenza di problem solving.

La rete è la risorsa privilegiata e deve essere utilizzata per risolvere il problema dato.

Gli alunni sono i protagonisti del processo di insegnamento-apprendimento e diventano loro stessi costruttori del proprio sapere.

I ragazzi lavorano in apprendimento cooperativo e la classe diventa una comunità di pratiche.

Il docente è il «regista» e svolge il ruolo di facilitatore.

PROGETTARE UN WEBQUEST

LE FASI PRINCIPALI DEL WEBQUEST

1. **INTRODUZIONE:** si presenta lo scenario di lavoro catturando l'interesse e favorendo la motivazione.
2. **COMPITO:** si descrive il compito che deve essere, per quanto possibile, un compito autentico e non una simulazione.
3. **TEMPI:** si stabiliscono i tempi di lavoro
4. **RISORSE:** il docente fornisce il materiale di studio, cioè l'elenco dei siti selezionati con i link di riferimento (non è esclusa la possibilità di fornire anche materiale cartaceo)
5. **PROCESSO:** vengono definite le fasi di lavoro e chi fa cosa
6. **VALUTAZIONE:** di processo e di prodotto attraverso rubriche predisposte

IN APPRENDIMENTO COOPERATIVO INTERGRUPPO REVISIONE METACOGNITVA

Analisi competenze chiave

Correlazione competenze –
metodologie .
