
Corso Neoassunti

Anno Scolastico 2007 - 2008

Scuola Secondaria 1° Grado "G. Ferraris"
Modena

Paola Veronesi

APOLOGO

G.H. Reavis

Tanti e tanti anni fa, gli animali decisero che dovevano fare qualcosa per affrontare i problemi del “mondo nuovo” e così organizzarono una scuola.

Essi adottarono un curriculum di attività consistenti nel correre, arrampicarsi, nuotare e volare e, perché ne fosse reso più facile lo svolgimento, tutti gli animali parteciparono all’insegnamento di tutte e quattro le materie.

L’anatra era un’alunna eccellente nel nuoto, migliore di fatto dello stesso istruttore, e fece dei buoni passi avanti nel volare, ma era una frana nella corsa. Dato che era così lenta in quest’ultima materia, fu costretta ad andare al doposcuola e anche a saltare il nuoto per praticare la corsa. Questo finché le sue zampe membranose si consumarono in malo modo e finì per diventare mediocre anche nel nuoto. Ma la mediocrità a scuola la si accettava pure, sicché nessuno se ne preoccupò tranne l’anatra stessa.

Il coniglio fu all’inizio il primo della classe nella corsa, ma ebbe un crollo nervoso tanta fu la fatica che dovette porre nel nuotare.

Lo scoiattolo era bravissimo nell’arrampicarsi, finché non sviluppò una grave frustrazione nella classe di apprendimento del volo, dove il suo insegnante lo fece cominciare dal basso in alto, anziché dalla cima dell’albero in giù. Si beccò pure, a causa della iperesercitazione, delle contrazioni muscolari e finì quindi per avere un “buono” nell’arrampicamento e un “discreto” nella corsa.

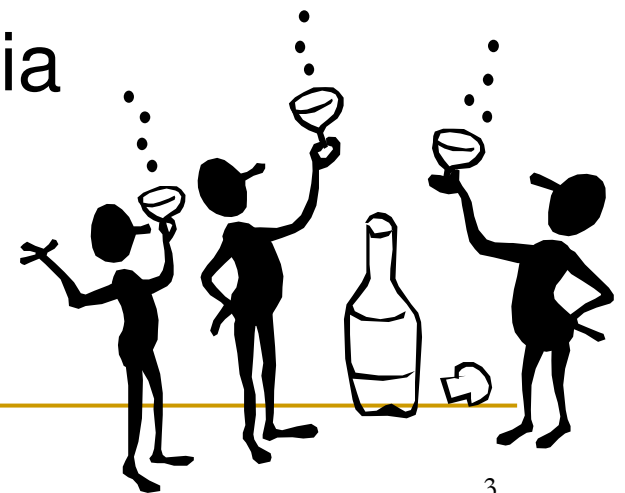
L’aquila era un bambino – problema e si dovette sottoporla a severa disciplina. Nella classe di arrampicamento batteva tutti gli altri nel raggiungere la cima dell’albero, ma insisteva nell’usare il suo proprio modo di arrivarvi.

Alla fine dell’anno, un’anguilla anomala che poteva nuotare straordinariamente bene, e un poco anche correre, arrampicarsi e volare ebbe la media più alta e, promossa, ebbe l’onorifico incarico di tenere il discorso di commiato.



Per condividere insieme...

- v Struttura: think, pair, square
- v **1° passo**: penso da solo
- v **2° passo**: condivido con un collega
- v **3° passo**: condivisione in gruppo di 4 e scrivo la riflessione comune
- v **4° passo**: discussione in plenaria



“MORALE” dell’APOLOGO di G.H. Reavis

Da R. Dunn, K. Dunn in “Programmazione Individualizzata” Armando Roma

Questa favola, scritta più di 20 anni fa, stronca decisamente il curriculum ugualmente prescritto per tutti, e getta molti dubbi su alcuni elementi del processo didattico.

Richiedere a tutti i “bambini” di passare attraverso la “quarta” elementare imparando gli stessi contenuti, nello stesso tempo, con lo stesso grado di profitto sperato, nega le differenze individuali tra i bambini stessi, tanto quanto il curriculum di attività illustrato nella favola costringeva l’anatra a correre e il coniglio a nuotare alla fine dell’anno scolastico!

Le dannose richieste fatte ai poveri animali dell’apologo non differiscono molto da quelle imposte a molti dei nostri alunni, le cui forze e i cui interessi sono ignorati e le cui debolezze sono “cappi intorno al collo”...

Domanda chiave



Come fa un docente a strutturare il curriculum della propria disciplina e a stabilire quali sono le competenze, le abilità e le conoscenze che una disciplina deve sviluppare?

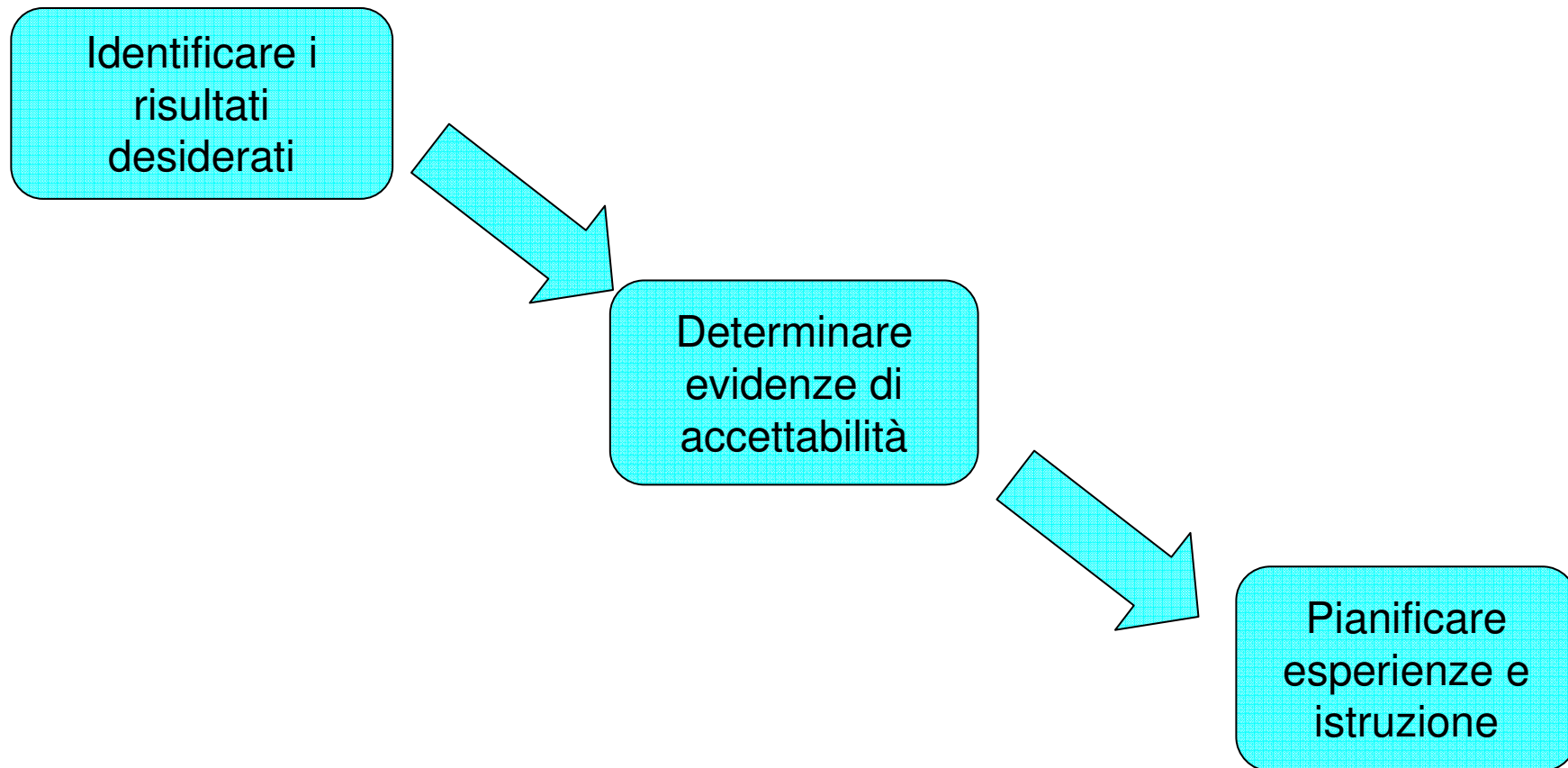
Gli insegnanti sono progettisti.

Un atto essenziale della loro professione è la progettazione del curricolo e delle esperienze di apprendimento che rispondano a determinate finalità.

____ Gli insegnanti progettano inoltre strumenti di _____

- raccolta di informazioni,
- accertamento e di valutazione per diagnosticare i bisogni degli studenti e per abilitarsi a stabilire se i risultati sono stati raggiunti

FASI DEL PROCESSO DI PROGETTAZIONE

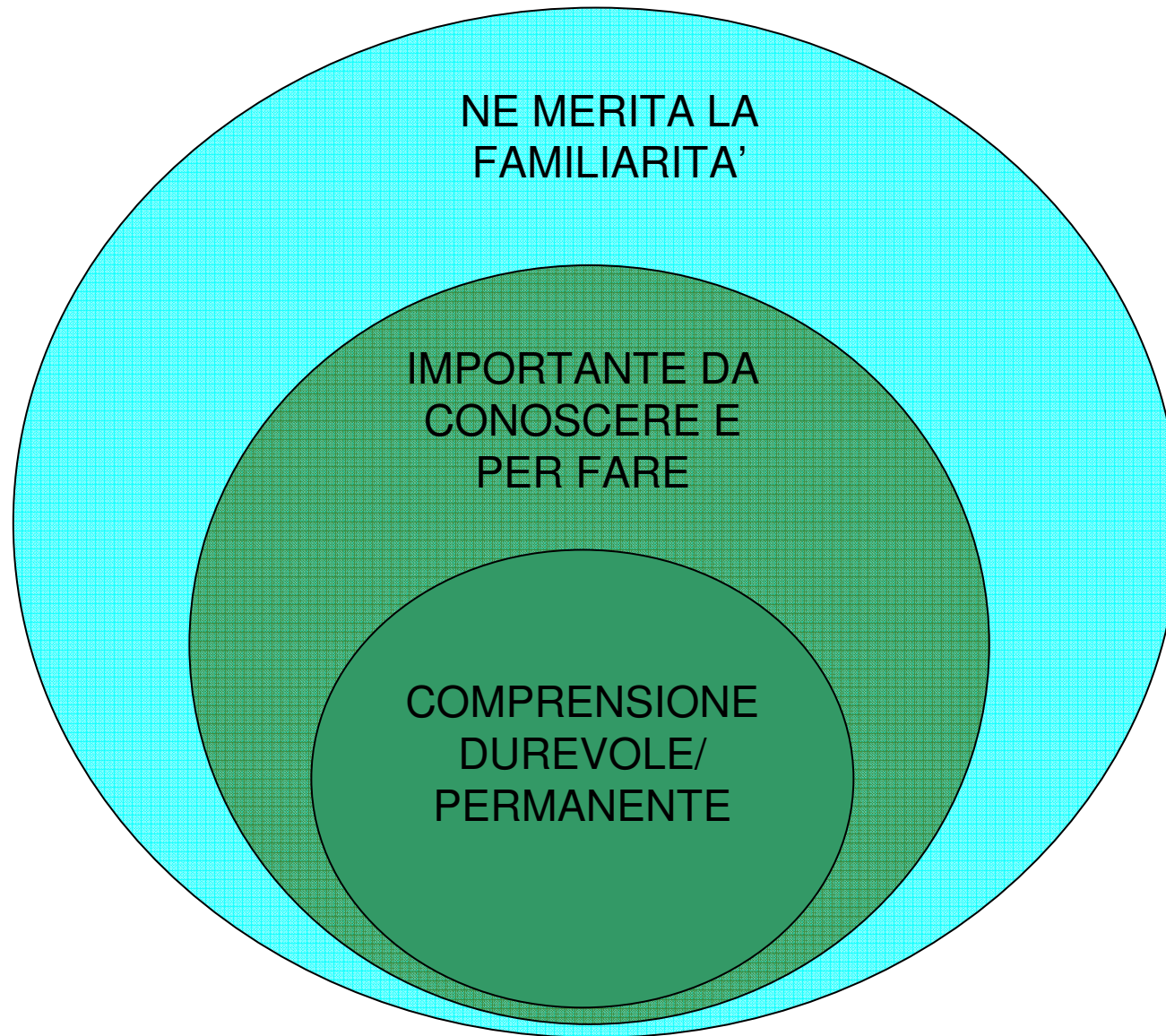


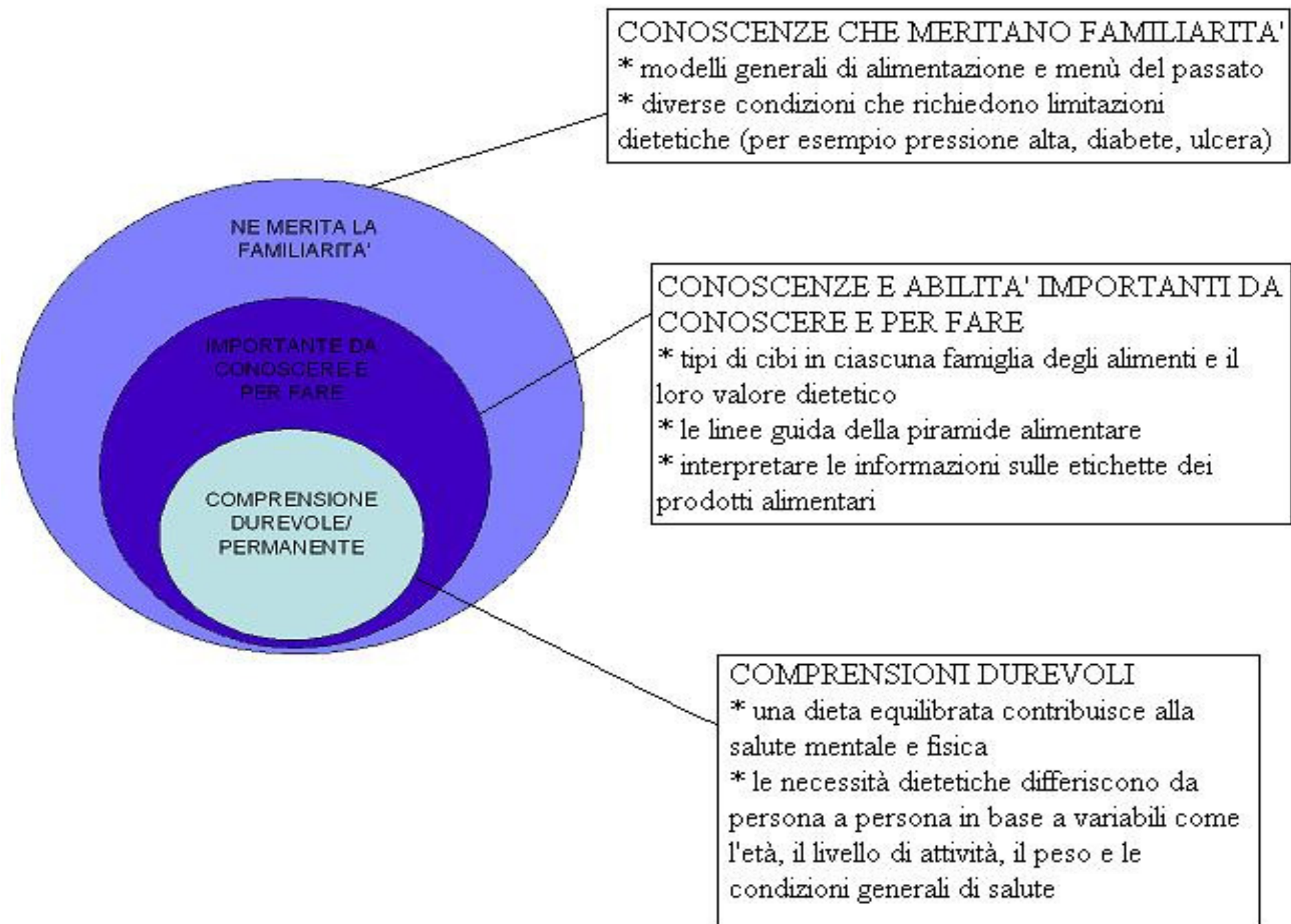
Identificare i risultati desiderati

- Cosa gli studenti dovrebbero essere in grado di conoscere, comprendere e fare?
- Cosa è meritevole di essere compreso in profondità?
- Quali comprensioni solide e durevoli si desiderano?

Generalmente ci troviamo di fronte ad una quantità di contenuti superiore a quella che generalmente si riesce a svolgere siamo, quindi, obbligati a compiere delle scelte...

STABILIRE LE PRIORITA' CURRICOLARI





Domanda chiave



Qual è lo scopo del processo di insegnamento?

Scopo del processo di insegnamento è **perseguire** le competenze e **certificarle** al termine del percorso di insegnamento-apprendimento

Le competenze costituiscono il prodotto dell'apprendimento che la scuola è chiamata a far costruire da parte degli allievi....

F. Olmi

Che cos'è una
competenza?

Come si può certificare
una competenza?



Il Consiglio europeo straordinario di Lisbona

(23 e 24 marzo 2000)

verso un'Europa dell'innovazione e della conoscenza

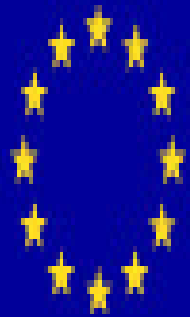
- v E' necessario che l'Europa aumenti il livello d'istruzione cui i cittadini arrivano al momento di lasciare gli studi.
- v L'insegnamento e la ricerca devono essere coordinati meglio su scala europea, il che può realizzarsi mettendo in rete i programmi nazionali e comuni di ricerca.
- ...
- ⊖ Trasformare scuole e centri di formazione, tutti collegati a internet, in centri locali di apprendimento plurifunzionali accessibili a tutti.
- ⊖ Stabilire partenariati tra scuole, centri di formazione, aziende e strutture di ricerca.
- ⊖ Definire un quadro europeo per definire le nuove competenze di base da fornire lungo tutto l'arco della vita.
- ⊖ Istituire un diploma europeo per le competenze di base, con procedure di certificazione decentrate, al fine di promuovere l'alfabetizzazione digitale in tutta l'Unione.



I capi di Stato e di governo hanno chiesto "non solo una trasformazione radicale dell'economia europea, ma anche un programma ambizioso al fine di[...] **modernizzare i sistemi** di previdenza sociale e **d'istruzione**". Nel 2002 essi hanno fissato l'obiettivo di "rendere entro il 2010 i sistemi [europei] d'istruzione e di formazione un punto di riferimento di qualità a livello mondiale".

Come contributo alla strategia di Lisbona, i ministri dell'istruzione hanno adottato obiettivi comuni per il miglioramento dei sistemi d'istruzione e di formazione e un programma di lavoro per raggiungere tali obiettivi, conosciuto come programma "Istruzione e Formazione 2010"

"Istruzione e Formazione 2010" é il programma integrato che sostiene la messa in opera della strategia di Lisbona nel settore dell'istruzione e della formazione.



Education and Training

http://www.indire.it/socrates/content/index.php?action=read_rivista&id=5908

http://www.pubblica.istruzione.it/buongiorno_europa/news/2006/presentazione_100306.shtml

http://ec.europa.eu/education/index_en.html



The European Qualifications Framework

24 ottobre 2007

http://ec.europa.eu/education/policies/educ/eqf/index_en.html

Risoluzione legislativa del Parlamento europeo del 24 ottobre 2007 sulla proposta di raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli per l'apprendimento permanente.

.....

ALLEGATO I *Definizioni*

ALLEGATO II *Descrittori che definiscono i livelli del quadro europeo delle qualifiche*



ALLEGATO I _ Definizioni

Ai fini della presente raccomandazione, si applicano le seguenti definizioni:

- a) "**qualifica**": risultato formale di un processo di valutazione e validazione, acquisito quando l'autorità competente stabilisce che i risultati dell'apprendimento di una persona corrispondono a standard definiti;
- f) "**risultati dell'apprendimento**": descrizione di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di realizzare al termine di un processo d'apprendimento. I risultati sono definiti in termini di conoscenze, abilità e competenze;
- g) "**conoscenze**": risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un settore di studio o di lavoro. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche;
- h) "**abilità**": indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti);
- i) "**competenze**": comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.



Risultati dell'apprendimento:

descrizione di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di realizzare al termine di un processo d'apprendimento. I risultati sono definiti in termini di conoscenze, abilità e competenze;



Competenze:

comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Esempi di competenze

Circolare n° 84/2005 : Allegato alle linee guida per la definizione e l'impiego del portfolio delle competenze nella Scuola dell'Infanzia e nel Primo Ciclo di Istruzione

COMPETENZE SCIENTIFICHE:

- v Osservazione delle realtà per riconoscere relazioni, modificazioni, rapporti causali
- v Comprensione degli elementi tipici dell'ambiente naturale e antropico
- v Sviluppo di un atteggiamento di studio e di ricerca nei confronti della realtà naturale

Esempi di competenze

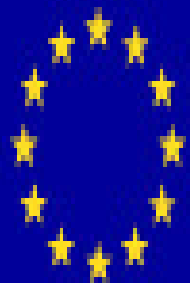
Circolare n° 84/2005 : Allegato alle linee guida per la definizione e l'impiego del portfolio delle competenze nella Scuola dell'Infanzia e nel Primo Ciclo di Istruzione

COMPETENZE MATEMATICHE:

- v Lettura della realtà e risoluzione di problemi concreti e significativi
- v Raccolta, organizzazione, rappresentazione e interpretazione di dati
- v Padronanza dei concetti fondamentali della matematica e riflessione sui principi e sui metodi applicati
- v Uso del linguaggio e dei simboli matematici

Una competenza non può essere verificata direttamente, ma attraverso dei:

- Descrittori di conoscenze \ sapere
- Descrittori di abilità \ saper fare



Education and Training

Conoscenze": risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un settore di studio o di lavoro. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche;

Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendenti ~~l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti~~);

Contenuto: Teorema di Pitagora**Competenza:**

vLettura della realtà e risoluzione di problemi concreti e significativi

Conoscenze:

Riferisce i termini con cui vengono identificati i lati del triangolo rettangolo.

Enuncia la formula per il calcolo dell'area del triangolo.

Riconosce le principali terne pitagoriche

Esponde la relazione di equivalenza esistente tra le figure costruite sui cateti e sull'ipotenusa

Enuncia le formule dirette e inverse del teorema di Pitagora

Abilità:

Sa riconoscere l'ipotenusa nel triangolo rettangolo e tracciare la relativa altezza

Sa ricavare terne pitagoriche

Sa costruire quadrati su cateti e ipotenusa e sa confrontarne le aree

Applica le formule dirette e inverse del teorema di Pitagora ai poligoni noti.

Schematizza in modi diversi la situazione di un problema allo scopo di elaborare una possibile procedura risolutiva

Esponde chiaramente un procedimento risolutivo



ALLEGATO II _ Descrittori che definiscono i livelli del *quadro* europeo delle *qualifiche*

	Conoscenze	Abilità	Competenze
Ciascuno degli 8 livelli è definito da una serie di descrittori che indicano i risultati dell'apprendimento relativi alle <i>qualifiche</i> a tale livello in qualsiasi sistema delle <i>qualifiche</i> .	Nel <i>contesto del</i> Quadro europeo delle qualifiche, le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.	Nel <i>contesto del</i> Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive e pratiche	Nel <i>contesto del</i> Quadro europeo delle qualifiche, le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.
Livello 1 I risultati dell'apprendimento relativi al livello 1 sono	conoscenze generale di base	abilità di base necessarie a svolgere mansioni /compiti semplici	lavoro o studio, sotto la diretta supervisione, in un contesto strutturato
Livello 2 I risultati dell'apprendimento relativi al livello 2 sono	Conoscenza pratica di base in un ambito di lavoro o di studio	Abilità cognitive e pratiche di base necessarie all'uso di informazioni pertinenti per svolgere compiti e risolvere problemi ricorrenti usando strumenti e regole semplici.	Lavoro o studio sotto la supervisione con una certo grado di autonomia
Livello 3			

Livelli di accettabilità

Livello 1: *Conoscenze e abilità minime, corrispondenti a un livello di sufficienza*

**Costruisce triangoli rettangoli e identifica correttamente gli elementi che li compongono
Scrive le formule dirette e inverse del Teorema di Pitagora utilizzando un linguaggio letterale
Riconosce triangoli rettangoli, applica formule dirette del Teorema di Pitagora e risolve semplici situazioni problematiche.**

Livello 2: *Conoscenze e abilità buone*

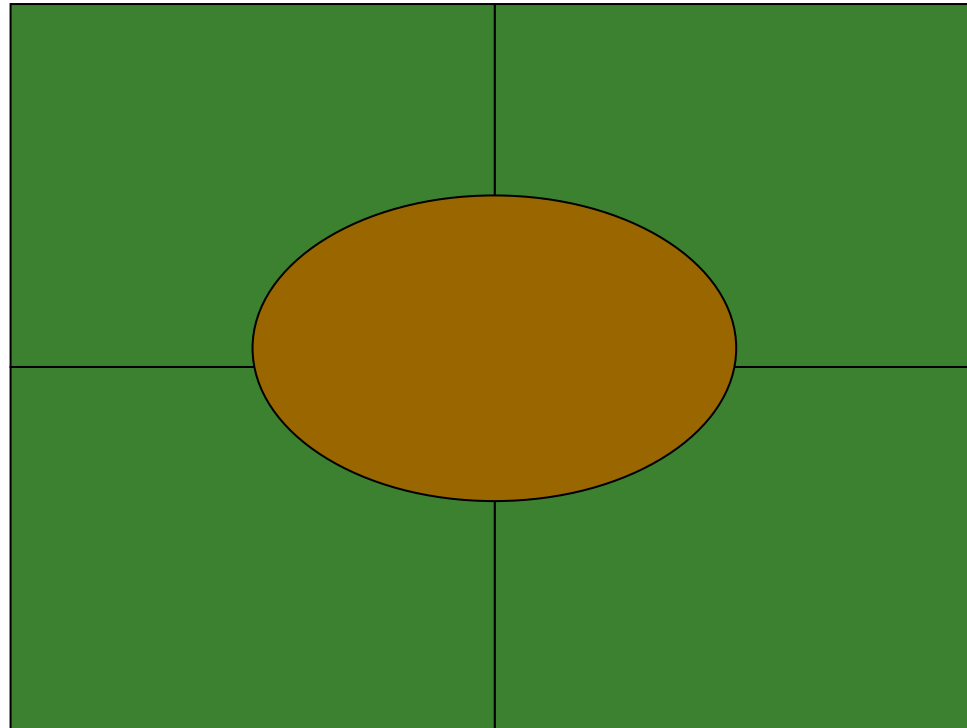
**Costruisce triangoli rettangoli e identifica correttamente gli elementi che li compongono
Scrive le formule dirette e inverse del Teorema di Pitagora utilizzando un linguaggio letterale
Dimostra l'enunciato del Teorema di Pitagora attraverso un procedimento geometrico.
Riconosce triangoli rettangoli in poligoni diversi, applica il Teorema di Pitagora risolvendo situazioni problematiche note. Sa verbalizzare il procedimento risolutivo applicato**

Livello 3: *Completo raggiungimento degli obiettivi*

**Costruisce triangoli rettangoli e identifica correttamente gli elementi che li compongono
Dimostra l'enunciato del Teorema di Pitagora attraverso un procedimento geometrico.
Scrive le formule dirette e inverse del Teorema di Pitagora utilizzando un linguaggio letterale
Riconosce triangoli rettangoli in poligoni diversi, applica il Teorema di Pitagora risolvendo situazioni problematiche complesse e non note. Riconosce situazioni reali in cui è possibile applicare i contenuti appresi. Ipotizza più strategie risolutive e verbalizza il procedimento risolutivo applicato.**

Per condividere insieme...

- v Struttura: mappa nel mezzo



Per identificare i “risultati desiderati” del processo di insegnamento – apprendimento è necessario...

Per chi vuole approfondire...

www.rivistadidattica.com

www.nonsoloscuola.org/riforma.htm

www.pavonerisorse.to.it/riforma/

www.rivista.istruzioneer.it

www.scintille.it

www.apprendimentocooperativo.it

Comoglio, Cardoso, Insegnare e apprendere in gruppo. Il cooperative learning, LAS 1996

Comoglio, Educare insegnando. Apprendere ed applicare il cooperative learning, LAS 2000

S. Kagan, L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale, Edizioni Lavoro 2000

Gordon, Insegnanti efficaci, Giunti e Lisciani, 1991

Johnson, Johnson, Holubec, Apprendimento cooperativo in classe. Migliorare il clima emotivo e il rendimento, Erickson, 1996

J.D.Novak, D.B. Gowin, Imparando a imparare, SEI, 1989

G. Wiggins, J.McTighe, Fare progettazione, la "teoria" di un percorso didattico per la comprensione significativa, LAS, 2004

C. Petracca, Progettare per competenze, ELMEDI, 2003

... e per finire...



...buon lavoro

a tutti!