

# Progettazione e didattica per competenze

Maggio 2017

Sonia Claris

# Tante e diverse espressioni...

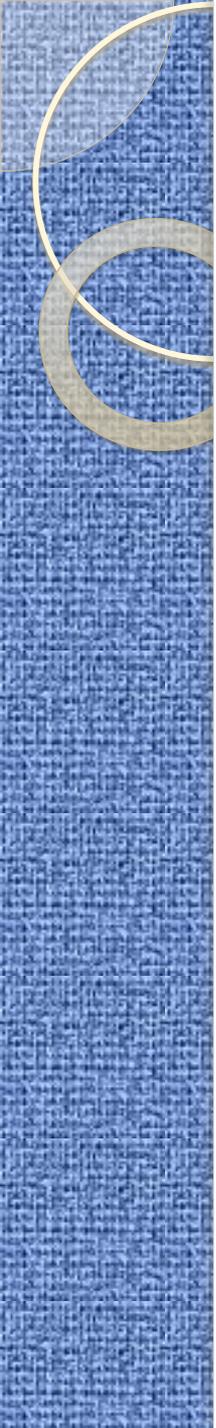
- programmazione per obiettivi, programmazione per concetti, programmazione per sfondo integratore, programmazione per temi, post-programmazione, **programmazione per competenze**, programmazione per problemi, programmazione per situazioni sono alcune tra le espressioni indicate per designare i diversi modelli progettuali che sono circolati, in stagioni più o meno fortunate.

# Classificazione (M.Baldacci)

|           |                         | STRUTTURA           |                       |
|-----------|-------------------------|---------------------|-----------------------|
| STRATEGIA | deduttiva<br>(top-down) | UNITA'<br>DIDATTICA | MODULO<br>DIDATTICO   |
|           | induttiva<br>(bottm-up) | ////////////////    | PROGETTO<br>DIDATTICO |
|           |                         |                     |                       |

# L'INSEGNAMENTO-PONTE

- il Progetto didattico tende a riassumere in sé alcune delle prerogative proprie di un “insegnamento ponte”: da un lato si fonda su una strategia induttiva, per la quale il percorso didattico muove dall’esperienza reale e tende ad utilizzare i saperi disciplinari come strumenti di comprensione del mondo reale; dall’altro assume una struttura molare, evitando di ridurre la realtà alle sue componenti elementari e assumendola nella sua complessità, in chiave pluridisciplinare.



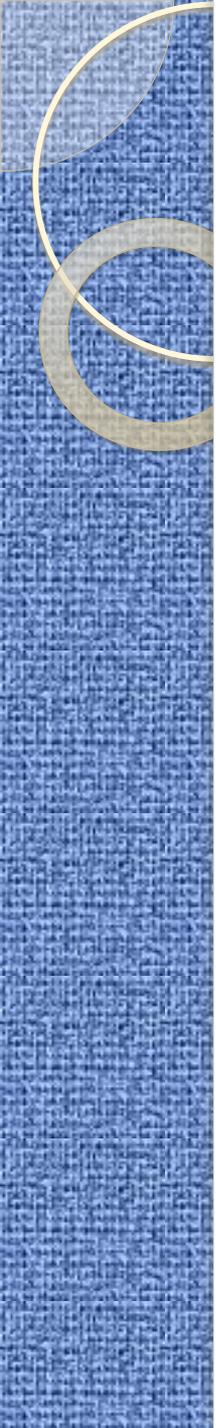
Ph.Perrenoud

Considerare i saperi come  
risorse da mobilitare,  
lavorare per situazioni  
problema, adottare una  
pianificazione flessibile,  
negoziare i progetti  
formativi con i propri allievi.



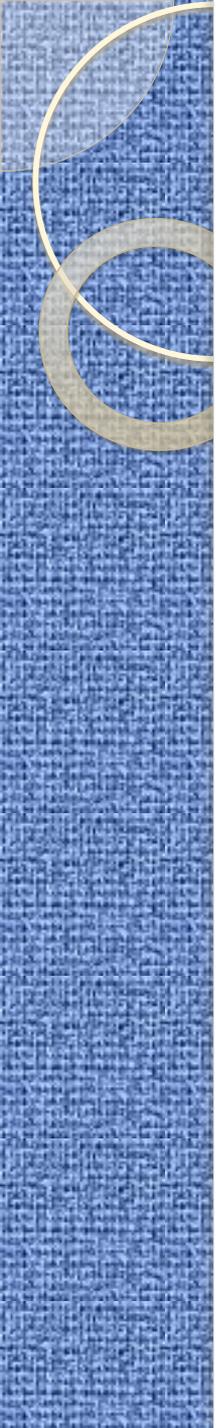
# Progetto didattico o unità di apprendimento

Percorso di insegnamento/apprendimento finalizzato allo sviluppo di competenze nel soggetto e **centrato su una situazione-problema da affrontare**, la quale rappresenta la cornice di senso entro cui collocare le diverse azioni previste dal progetto stesso.



# La situazione-problema

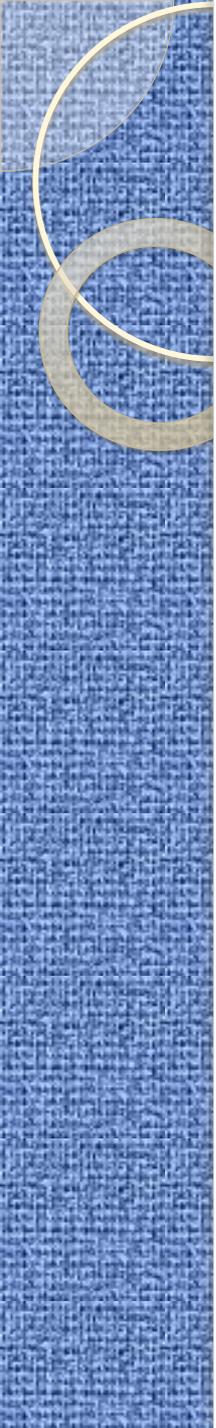
Situazione-problema” come un problema da risolvere in un dato contesto operativo, all’interno dei vincoli e delle risorse poste dal contesto stesso.



# Esempi di attività (Roegiers, Maccario)

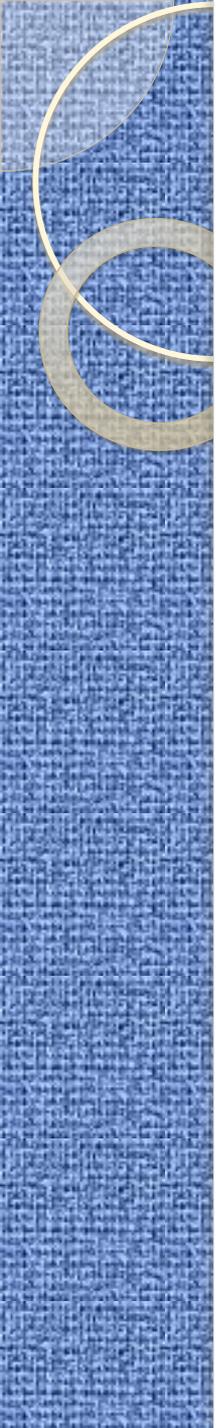
## Attività a bassa strutturazione

Far inscenare un dialogo nel quale sia utilizzata una struttura linguistica appena presentata.



# Problemi a carattere esplorativo

Chiedere agli allievi di scrivere una lettera in lingua straniera (per rispondere ad un corrispondente) contenente parole/strutture linguistiche appena studiate.

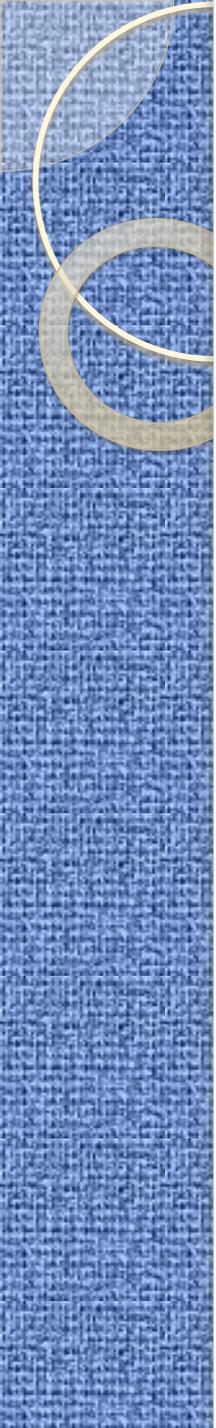


# Problemi finalizzati a far integrare apprendimenti già consolidati

- Far progettare un'uscita didattica per effettuare una ricerca di informazioni in un luogo dato, in un certo orario, con determinati mezzi a disposizione, un budget definito.

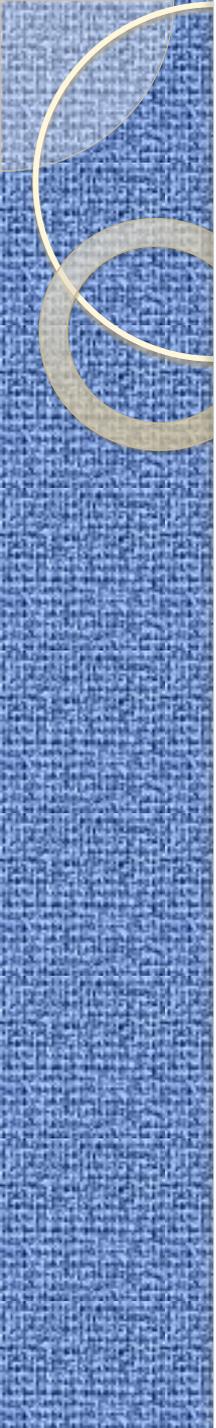
# Attività comunicative

- Chiedere agli allievi di descrivere una situazione rappresentata figurativamente, di terminare una striscia a fumetti, di scrivere una scenetta da rappresentare, di scrivere un biglietto d'invito ad una festa, di commentare o terminare una storia per loro significativa.



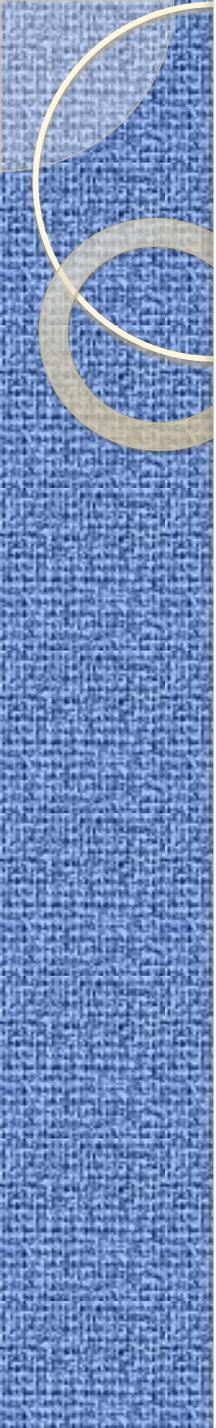
# Compiti complessi da svolgere in un contesto dato

- Chiedere agli allievi di scrivere un testo che deve essere pubblicato, di realizzare un progetto, di realizzare un plastico, di realizzare un montaggio audiovisivo, di preparare e realizzare un'inchiesta, una campagna di sensibilizzazione, ...



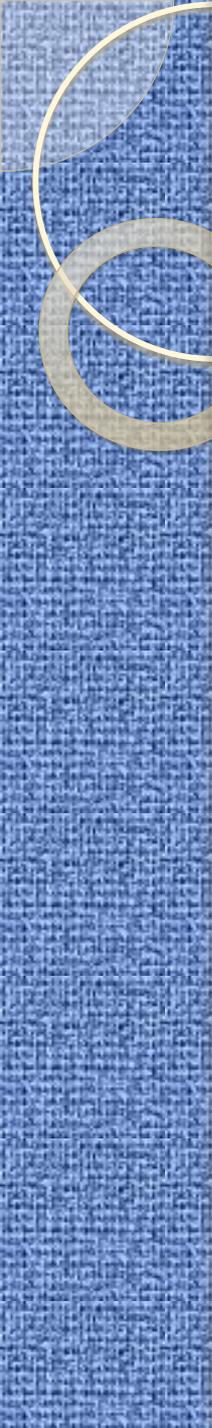
# Produzioni a tema

- Chiedere agli studenti di preparare una comunicazione alla classe o una relazione su un argomento stabilito.



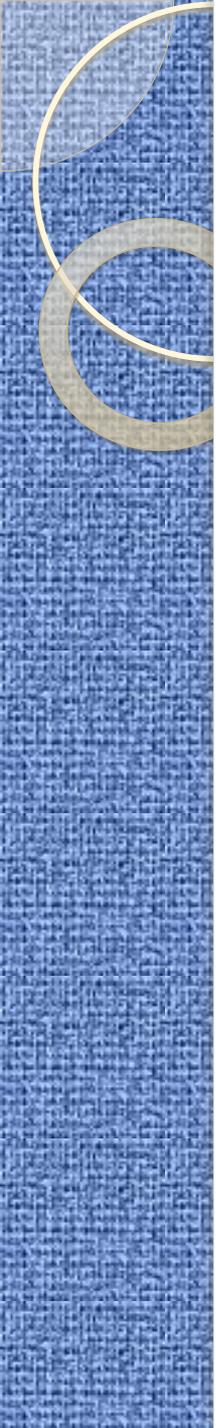
# Uscite sul territorio, attività osservative

- Proporre visite al termine di un insieme di attività, con successivo trattamento dei dati raccolti, o all'inizio di un percorso, nel quale verranno riprese o confermate le ipotesi generate.



# Attività laboratoriali

- Nell'ambito del laboratorio scientifico, richiedere l'elaborazione di ipotesi, la messa a punto o la selezione di strumenti per la raccolta dei dati, la loro elaborazione, ...

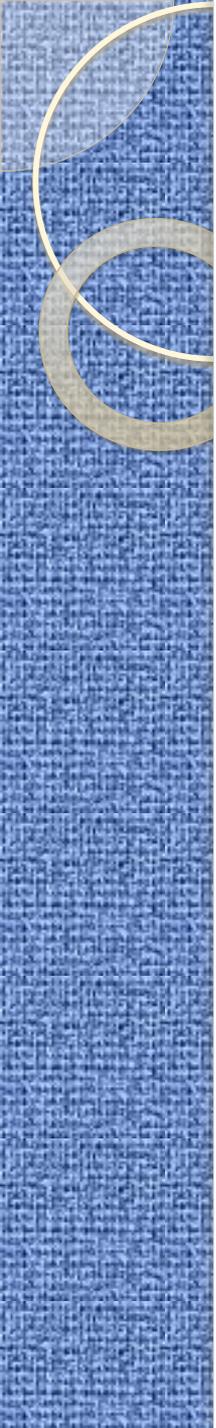


# Produzioni artistiche

- Produzione di un testo letterario, di un pezzo musicale, di una scultura, di un dipinto

# Stage pratici

- Stage di lingua straniera all'estero; nella scuola superiore stage professionali, tirocini



# Progetti di classe

- Progetti volti ad una produzione o ad una realizzazione concreta, a carattere funzionale (ad es. video di presentazione della scuola, elaborazione di un progetto per ristrutturare il giardino, etc.)

# La situazione-problema

- E' lo sfondo integratore del progettare per competenze.
- Alcune sono interne alla scuola, altre esterne; alcune coinvolgono il singolo, altre il gruppo; alcune sono disciplinari, altre pluridisciplinari.

# Format per progettare per competenze

- *Caratteristiche del contesto classe* (sintetica descrizione del contesto classe e dei livelli di padronanza raggiunti sulla competenza prescelta).
- *Competenza da sviluppare* (**messa a fuoco** della competenza e sua rappresentazione visiva: in rapporto a quali dimensioni posso valutare la competenza nei miei allievi/e?)



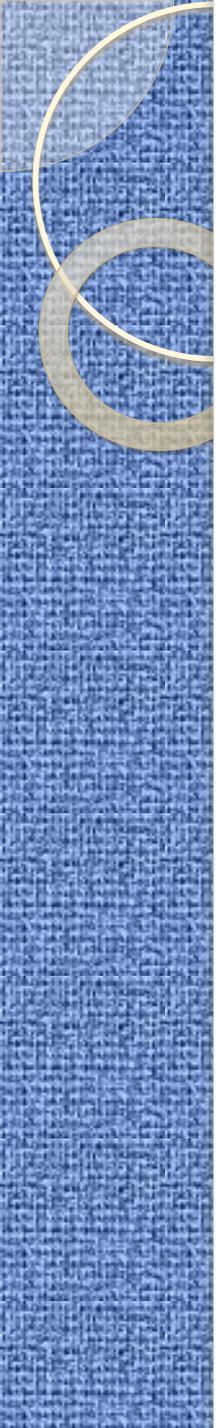
- Traguardi di competenza (individuazione dei principali apprendimenti che si intende sviluppare attraverso il progetto didattico: si suggerisce di articolare gli apprendimenti da sviluppare in termini di conoscenze [sapere], abilità [saper fare] e disposizioni ad agire [saper essere])

.....

- Situazione-problema da affrontare (messa a fuoco della situazione problematica su cui sviluppare il progetto e a cui finalizzare i prodotti attesi).
- **Tappe del percorso** (articolazione della struttura del percorso in modo da evidenziare **tempi, fasi, attività specifiche, metodologie, strumenti/materiali**)



- Modalità di valutazione (definizione delle modalità di valutazione in itinere e conclusive: rubrica valutativa, compiti autentici, strategie autovalutative, modalità di osservazione, ... )



# Logica progettuale di un approccio per competenze

- Esplorare/problematizzare
- Strutturare/consolidare/ rinforzare
- Mobilitare
- Ricostruire/autovalutare

# Metodi

- Cooperative Learning.
  - Apprendimento tra pari.
  - La classe capovolta.
  - EAS.
  - Apprendistato cognitivo.
  - Approccio laboratoriale/attivo.
- ... possono tutti essere adottati nella progettazione per competenze.