

VERSO UNA DIDATTICA

per (sviluppare) le competenze

UNA (ALTRA) DEFINIZIONE DI COMPETENZA (Guy Le Boterf, 1994)

“... non uno stato, ma un PROCESSO che risiede nella mobilitazione delle RISORSE dell'individuo e si configura come SAPE AGIRE in una determinata situazione allo scopo di conseguire una PERFORMANCE sulla quale esprimere un giudizio”, mettendo a frutto le proprie conoscenze e abilità



PAROLE CHIAVE

PROCESSO + RISORSE INDIVIDUALI = PERFORMANCE (SAPER AGIRE)



COMPONENTI



MOBILITARE
LE RISORSE PROPRIE

- Recuperarle
- Metterle in campo
- Adattarle



INTEGRARE LE
CONOSCENZE

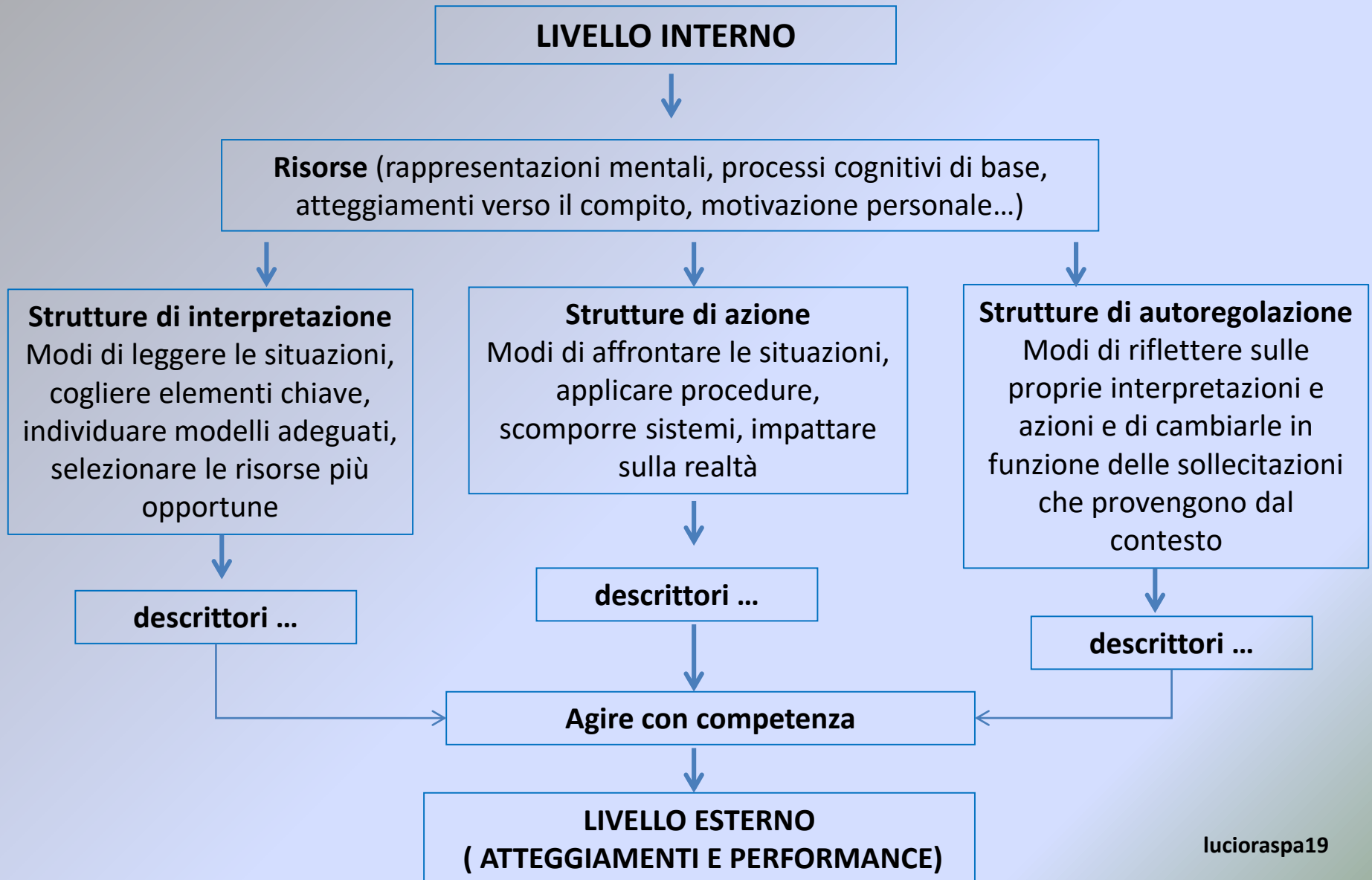
- Non sovrapporle
- Renderle coese e interrelate
- Farne oggetto di abilità



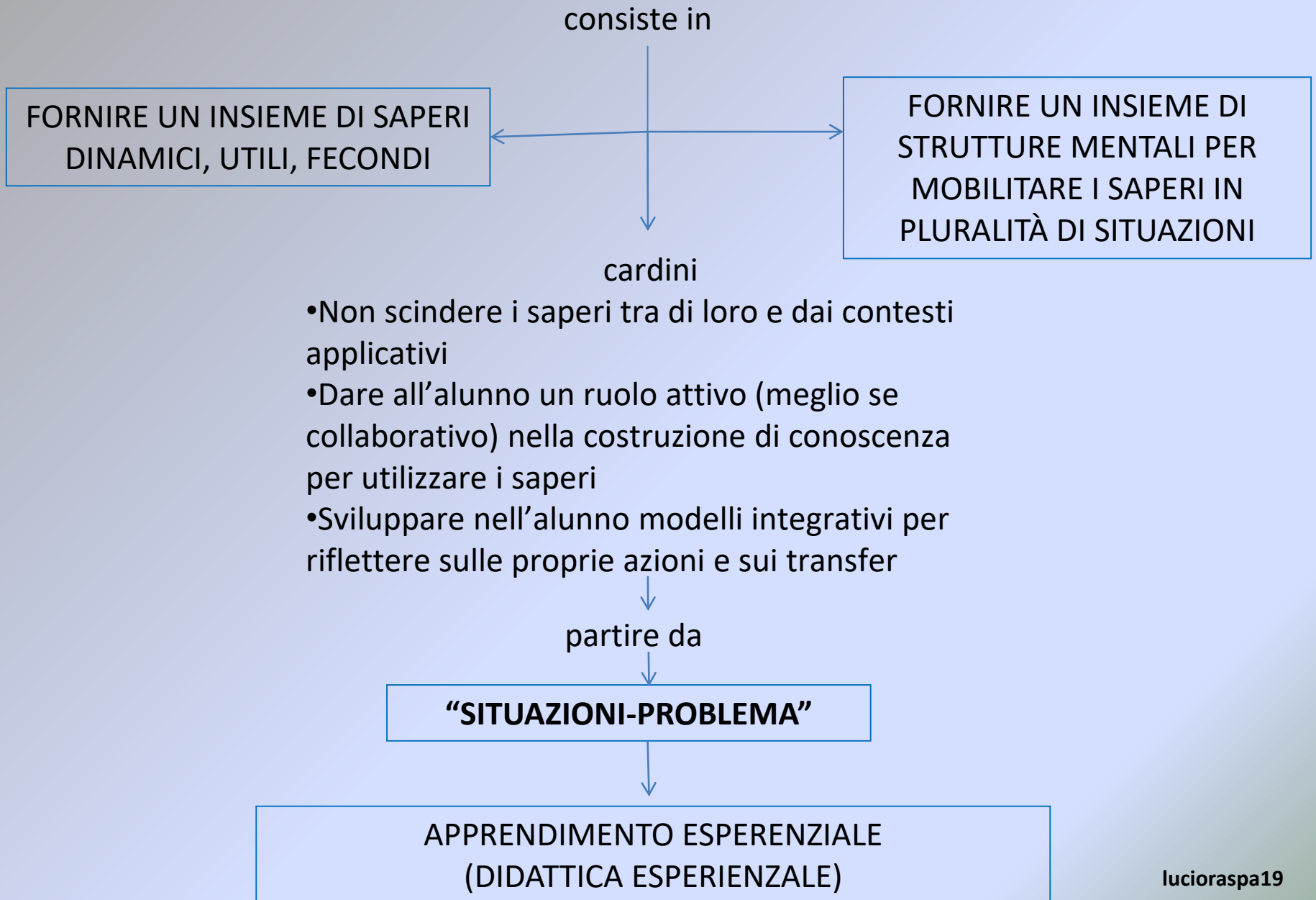
TRASFERIRE IN
SITUAZIONI NUOVE (e/o)
CONOSCIUTE

- Utilizzare le risorse nelle situazioni poste

CATEGORIE DI INDICATORI DELL'AGIRE CON COMPETENZA (Roberto Trinchero, 2017)



DIDATTICA PER LE COMPETENZE



DIDATTICA PER LE COMPETENZE

CONDIZIONI PRELIMINARI

LE INFORMAZIONI, I CONTENUTI, GLI ARGOMENTI SI FANNO CONOSCENZE (SAPERI)

quando



SONO INSERITI IN UNA CORNICE DI SENSO E IN UNA VISIONE DI SISTEMA



SONO RITENUTI UTILI, RILEVANTI, DEGNI DI INTERESSE DAGLI ALUNNI



CATTURANO LA LORO ATTENZIONE



SONO BEN ASSIMILATI



INCURIOSISCONO E SI PRESTANO AD APPROFONDIMENTI ULTERIORI
(ANCHE AUTONOMAMENTE)



SI PRESTANO AD ESSERE “applicati e utilizzati” (abilità)

si richiede



SELEZIONE E SCELTA DI QUELLI “IRRINUNCIABILI” ED “ESSENZIALI” IN
QUANTO FUNZIONALI



METACOGNIZIONE E RIFLESSIVITA’ SU QUELLI CHE VENGONO
TRATTATI QUOTIDIANAMENTE E “TRADIZIONALMENTE”



“AGLI SVOGLIATI BASTA DARE UNO SCOPO”

DON LORENZO MILANI

Come apprende il sapere il nostro cervello



Le percentuali dell' apprendimento

Maurizio Tiriticco, 2018 – adattamento
ispettore emerito MIUR

- LEGGERE 10%
 - ASCOLTARE 20%
 - VEDERE 30%
 - **DISCUTERE-SCRIVERE 70%**
 - **FARE CON GLI ALTRI 80%**
 - **FARE-PRODURRE 100%**
- (da realizzare anche in “comorbilità”)

E ALLORA RI-SCOPRIAMO LA TEORIA COGNITIVISTA DEL

COSTRUTTIVISMO

filone Dewey-Piaget-Vigotskij

La conoscenza si costruisce partendo da esperienze vissute sulle quali riflettere e che si serve dei codici delle discipline.

Si fonda sulla costruzione da parte del **soggetto**, con le proprie personali architetture conoscitive, il quale si appropria di **contenuti** in una situazione concreta, in un determinato **contesto**, meglio se in collaborazione con altri soggetti.



IL SOGGETTO



con stimoli, caratteristiche e percorsi personalizzati



I CONTENUTI

oggetto dei nuclei delle discipline fondanti le conoscenze utili



IL CONTESTO

l' ambiente di apprendimento come spazio di azione, fisico-mentale-emotivo



L' APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO

apprendimento come attribuzione di senso per il soggetto che apprende

DAVID H. JONASSEN

7 istanze da integrare per l' apprendimento significativo

University of Missouri, 1994

- attivo- collaborativo- conversazionale- riflessivo
- contestualizzato- intenzionale- costruttivo

8 principi per la progettazione di ambienti di apprendimento

University of Missouri, 2000

- Offrire molteplici rappresentazioni della realtà e molteplici prospettive da cui guardare l' oggetto
 - Rappresentare la naturale complessità reticolare del mondo reale
 - Focalizzarsi sulla costruzione di conoscenza più che sulla riproduzione
 - Presentare compiti autentici più che formule astratte
 - Offrire un ambiente situato e realistico più che sequenze istruttive predeterminate
 - Incoraggiare pratiche riflessive
 - Rendere possibile la costruzione di conoscenza legata al contesto e al contenuto
 - Supportare la costruzione collaborativa di conoscenza mediante la negoziazione – INTERDIPENDENZA POSITIVA

LA SFIDA PASSA PER LA DIDATTICA

ed implica

IL PASSAGGIO DAL CONCETTO DI CLASSE AL CONCETTO DI **AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

secondo

6 PRINCIPI METODOLOGICI DI "PRESCRITTIVITA' IMPLICITA"

forniti dalle Indicazioni Nazionali 2012 per infanzia e primo ciclo



- 1 VALORIZZARE L'ESPERIENZA E LE CONOSCENZE DEGLI ALUNNI
- 2 ATTUARE INTERVENTI ADEGUATI NEI RIGUARDI DELLA "SPECIALE DIVERSITA'"
- 3 FAVORIRE L'ESPLORAZIONE E LA SCOPERTA
- 4 INCORAGGIARE L'APPRENDIMENTO COLLABORATIVO E COOPERATIVO
- 5 PROMUOVERE LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO MODO DI APPRENDERE
- 6 REALIZZARE PERCORSI IN FORMA DI LABORATORIO— Indicazioni licei e Linee guida tecnici e professionali



E AVENDO COME SFONDO INTEGRATORE LE **COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA**

Indicazioni Nazionali per infanzia e primo ciclo e nuovi scenari, 2018

La provocazione di Maurizio Tiriticco

ispettore emerito MIUR



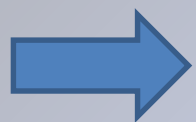
ABOLIRE LE 3 C

- **CAMPANELLA**, intesa come scansione temporale uguale per tutti gli alunni di un intero Istituto scolastico
- **CATTEDRA**, intesa come lezione cattedratica ed esclusivamente frontale rivolta a tutti gli alunni
- **CLASSE**, intesa come organizzazione in base all'età cronologica degli alunni

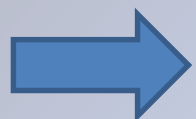
SE NE COMINCIA A PARLARE...

LA PROPOSTA DEL

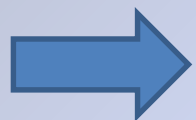
GRUPPO DI FIRENZE, gennaio 2019



ABOLIRE LE CLASSI ALLE SCUOLE SUPERIORI



SOSTITUIRLE CON L'ORGANIZZAZIONE DI
CORSI ANNUALI PER DISCIPLINE



FAR RIPETERE ALLO STUDENTE LE ANNUALITA'
DEI SOLI CORSI CON VALUTAZIONE INSUFFICIENTE

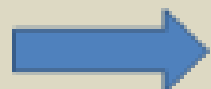


PROPOSTA FUNZIONALE ANCHE PER CONTRASTARE
LA DISPERSIONE SCOLASTICA

MA ATTENZIONE...

OGNI SFIDA IMPLICA UN CAMBIAMENTO

E



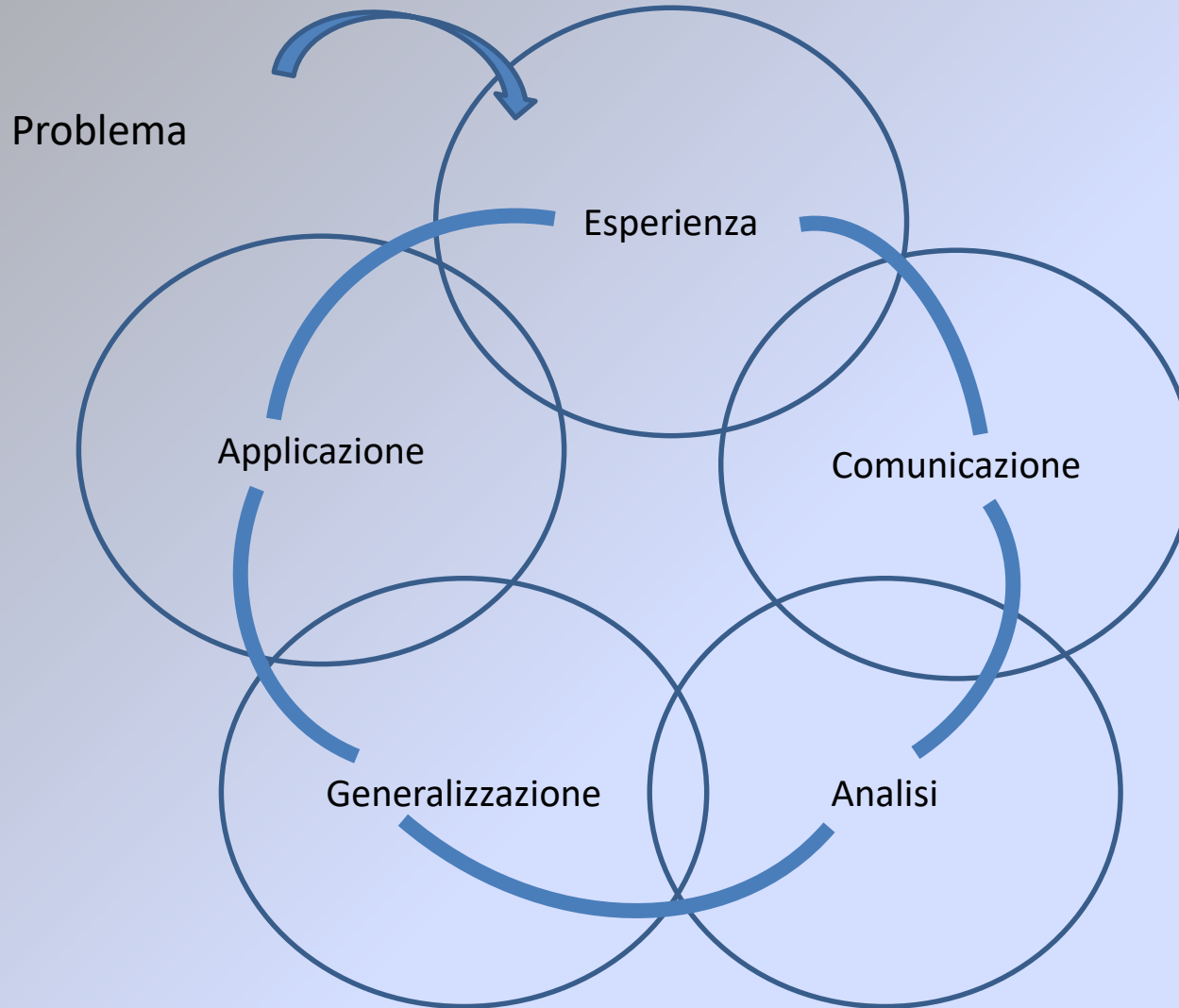
**“OGNI CAMBIAMENTO PER ESSERE EFFICACE,
DEVE ESSERE CONDIVISO DA CHI E’ CHIAMATO A
REALIZZARLO.**

**L’INNOVAZIONE NON E’ MAI FRUTTO DEL
SINGOLO, ANCHE SE DOTATO DI POTERE, MA E’
UN PRODOTTO CHE HA SUCCESSO QUANDO
DIVENTA COLLETTIVO”**

Andrew Van der Ven

DIDATTICA PER LE COMPETENZE

Il ciclo di apprendimento esperienziale (Roberto Trinchero, 2017)



DIDATTICA PER LE COMPETENZE

PROBLEMA

Il docente propone agli alunni un problema aperto, sfidante, da risolvere da soli, a coppie, in gruppi, potendo contare sull'interazione con i compagni, con il docente, sui materiali didattici. Il problema deve consentire agli alunni di avere margini di autonomia nella formulazione delle soluzioni: i problemi chiusi non sono adeguati dato che si tradurrebbero in una semplice replica di soluzioni puramente esecutive, uguali per tutti i gruppi

ESPERIENZA

Gli alunni formulano soluzioni possibili, utilizzando le risorse e le strutture di cui dispongono in quel momento, facendo quindi emergere le proprie preconoscenze (e misconcezioni) sul tema a cui il problema è legato

COMUNICAZIONE

Gli alunni (i singoli oppure il portavoce della coppia/gruppo, scelto dal docente o dagli stessi alunni) espongono le soluzioni trovate, giustificano le loro scelte (spiegando il perché, secondo loro, la soluzione esposta è una buona soluzione)

ANALISI

Il docente scrive alla lavagna, in una tabella a due colonne, quali sono le buone idee emerse e quali sono da considerarsi meno buone (idee discutibili), spiegando anche il perché. Suggerisce poi le buone idee non emerse dalla discussione

GENERALIZZAZIONE

Il docente mette insieme tutte le buone idee emerse (incluse le sue) per costruire **una o più soluzioni ottimali al problema**. Nel far questo svolge una lezione frontale a tutti gli effetti in cui fornisce informazioni e principi volti a sviluppare conoscenze, abilità, atteggiamenti, strutture utili per affrontare i problemi appartenenti alla stessa famiglia del problema di partenza. Invita poi i ragazzi a formulare altri possibili problemi a cui si potrebbero applicare le informazioni e i principi forniti (e le relative conoscenze, abilità, atteggiamenti e strutture)

APPLICAZIONE

Il docente propone un problema analogo al primo (ma con qualche elemento di difficoltà in più, legato all'interpretazione, all'azione, all'autoregolazione, in cui gli alunni possano far emergere i loro margini di autonomia) che gli studenti devono risolvere applicando le risorse, le strutture, i principi illustrati nella fase di generalizzazione appena conclusa.

ATTENZIONE!

LA DIDATTICA DEL PROBLEM SOLVING

implica

- CREATIVITA'
- ORIGINALITA'
- RICERCA



e in quanto tale



appare particolarmente adatta
per i bisogni formativi degli alunni
con alto potenziale cognitivo **"A.P.C."**
GIFTED CHILDREN

Un po' di letteratura...vecchia e nuova

Konrad Lorenz, zoologo ed etologo,1981



- Vivere è risolvere problemi. Imparare a risolvere problemi è dunque imparare a vivere



- Insegnare per problemi è pertanto

INSEGNARE A VIVERE

Un po' di letteratura...vecchia e nuova

Dario Antiseri, 1985 da Karl Popper, 1972

Lo schema che describe la ricerca scientifica è anche quello che describe il processo di apprendimento

- Compito della scuola è catturare i problemi. Esplorarne i presupposti cognitivi e in base a questi **far inciampare** gli allievi in ulteriori problemi. L'insegnante non ha da dare risposte prima ancora che l'allievo abbia formulato delle ipotesi e le abbia sottoposte a prova. Egli deve favorire la ri-scoperta e la ri-prova di teorie già scoperte e provate.
ne discende
- Meraviglia ed interesse come vestiti psicologici
- Spontaneità e curiosità, esplorazione e slancio creativo
- Chiarezza della differenza tra problema ed esercizio, quanto a ri-scoperta e ri-conquista contro mera esecuzione
- Valorizzazione dell'errore in quanto richiesta di aiuto come base della conoscenza

Un po' di letteratura...vecchia e nuova

Daniela Lucangeli, 2017

- Il potere creativo del cervello non sta nel portar dentro, perché quella è assimilazione e “ingozzamento”, non sta nel portar fuori perché quello è un prodotto già determinato e creato, ma sta nel meccanismo fondamentale che è il **da dentro a dentro**. (Fischer,Harvard)
 - Il da dentro a dentro rappresenta la capacità dei nostri neuroni di prendere quello che sai tu, collegarlo a quello che sono io, non solo so, ma anche sono io, selezionare le informazioni, buttare quelle non pertinenti e ricollegare in un nuovo sapere che non è più quello che è entrato, ma è qualcosa di completamente arricchito di me che si produrrà entrando nel circolo.
- E' **l'intelligenza sociale**, in cui nessuno di noi è intelligente senza l'altro, nel **ciclo dell' intelligere**, cioè porto dentro, trasformo e ricostruisco, arricchito di me.

UN APPROCCIO METODOLOGICO-DIDATTICO


che cambia le prospettive



IL SERVICE LEARNING

“apprendere serve, servire insegna”

PER UNA DIMENSIONE ETICA DELL' INSEGNAMENTO

 da situazione-problema sfidante di natura sociale o locale
ad applicazione finalizzata all'impegno concreto e al servizio verso la
comunità

PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE ETICHE DI CITTADINANZA

Promuove lo sviluppo

- della **mente**, la testa ben fatta
- della **mano**, la competenza dell'azione
- del **cuore**, la disponibilità verso gli altri e la solidarietà

Italo Fiorin, LUMSA, Oltre l'aula. La prospettiva pedagogica del Service Learning, 2016

MIUR, Una via italiana per il Service Learning, nota 2700 dell' 8 agosto 2018

Eleonora Venti, IIS Leonardo da Vinci, Umbertide, PG, progetto a.s. 16-17

il documento MIUR
**INDICAZIONI NAZIONALI
E NUOVI SCENARI**

per la scuola dell'infanzia e del 1° ciclo di istruzione

23 febbraio 2018

rafforza

**“L’acquisizione di un particolare abito mentale
rivolto alla risoluzione di problemi”**

introduce



IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

(cap. 5.4)

“Si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia”

applica



IL CODING

(nel linguaggio informatico ... codifica ... programmazione)

**PROCESSO GIA' RICHIESTO DI SVILUPPARE NELLE VARIE ATTIVITA' DIDATTICHE
DALLA L.107/2015 E DAL D.L.vo 62/2017**

DIDATTICA PER LE COMPETENZE

11 aspetti fondamentali

- Centralità dell'alunno e del processo di apprendimento
- Assunzione di responsabilità educativa del docente (non limitarsi ad insegnare)
- Ruolo del docente come mediatore e facilitatore (proporre situazioni, setting, contenuti significativi ...)
- Flessibilità didattica (utilizzo di mediatori diversi e flessibili)
- Apprendimento sociale (peer tutoring, laboratorialità, gruppi cooperativi, discussione, brainstorming...)
- Valorizzazione dell'esperienza attiva, concreta, in contesti significativi veri o verosimili (didattica induttiva, dall'esperienza alla teoria)
- Integrazione dei saperi, che insieme concorrono a costruire la competenza
- Acquisizione di una modalità riflessiva per rappresentare l'esperienza (attribuire significato, acquisire meta cognizione)
- Attenzione agli aspetti affettivi, emotivi e relazioni nell'apprendimento (SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA EMOTIVA)
- Attribuzione di autonomia e responsabilità all'alunno
- Nella didattica ordinaria problematizzare, coinvolgere, contestualizzare (dare senso all'apprendimento e a quello che si fa)

DIDATTICA PER LE COMPETENZE

7 aspetti connotanti

- Si rivolge a tutti gli alunni, rispettando le loro differenze e cercando di superare le eventuali barriere
- Permette alla scuola di farsi carico della presenza contemporanea in classe di diversi stili cognitivi, di diversi bisogni educativi, della necessità di riconoscere pari dignità alle diverse forme di intelligenza
- Punta ad un'organizzazione diversa delle lezioni in base ai bisogni concreti
- Crea contesti formativi in cui lo studente è attivo nel processo di apprendimento per svolgere la prestazione richiesta
- E' attenta ai percorsi personalizzati e a strategie cognitive differenti
- Diversifica la valutazione e la varietà delle tipologie di prove
- Non sanziona gli esiti, ma promuove e orienta lo sviluppo

dunque

FACILITA L' INCLUSIONE DI TUTTI E DI CIASCUNO

DIDATTICA PER LE COMPETENZE

Attività didattiche (valutative e orientanti)



Situazioni problema

Porre situazioni sfidanti, aperte, riflessive, inedite, transdisciplinari, contestualizzate, collaborative, valutative



Compiti di realtà

Trarre le situazioni problema dalla realtà quotidiana degli alunni (più o meno decontestualizzata)



Prove autentiche

Affrontare compiti veri nella vita reale e quotidiana in termini di AUTONOMIA e RESPONSABILITA'

DIDATTICA PER LE COMPETENZE

Modalità operative

DALL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

- struttura un percorso di apprendimento che si concretizza in un compito significativo, complesso, disciplinare o interdisciplinare
- mira a sviluppare e incrementare competenze mettendo al centro un prodotto, materiale o immateriale o delle conoscenze, in un contesto esperienziale
- richiede la gestione di situazioni e la soluzioni di problemi



ALL'UNITÀ DI COMPETENZA

- mette al centro una competenza chiave
- seleziona gli elementi curriculari e le competenze culturali di base opportune
- recupera le risorse professionali e didattiche necessarie
- produce strumenti valutativi tali da consentirne la sua successiva certificazione.

