

Progetto "STOP AND GO"

*Linee guida per la progettazione del percorso sulle competenze
per la scuola primaria e secondaria di primo grado*

PREMESSA :

Il percorso "Stop and go" vuole essere:

- un momento di sperimentazione della didattica per competenze
- un' esperienza di didattica multidisciplinare, capace di dare nuovo slancio all'attività ordinaria
- una spinta alla motivazione degli alunni e al successo formativo
- un momento, comune a tutto l'Istituto, per costruire con gli alunni un percorso nuovo, relativo ad un **compito autentico**, ad una **situazione reale** o ad una **tematica specifica**.

"Stop and go" vuole favorire:

- **didattica inclusiva** che :
 - parte dai saperi personali di ciascun allievo
 - sollecita la riorganizzazione delle risorse di ciascun allievo
 - utilizza spazi nuovi e tempi di lavoro più distesi e meno parcellizzati;
- **didattica laboratoriale** dove l'alunno è soggetto attivo, che prova, costruisce, si interroga, riflette ...;
- **didattica attiva** che utilizza tecniche simulative (role playing), analitiche, problematizzanti, attive (brainstorming, progetti), relazionali (cooperative learning, peer tutoring)... ;
- **apprendimento significativo** che permette di strutturare tutte le acquisizioni di cui l'allievo è già in possesso, portandolo a risolvere le situazioni problema scegliendo quali conoscenze e competenze utilizzare, unendo la teoria alla pratica e facendo riferimento alle pratiche sociali connesse con i campi del sapere;
- **valutazione autentica** che promuove, per l'alunno, momenti di autovalutazione e per i docenti la costruzione di rubriche valutative, relative a singole competenze

TEMPI

"Stop and go" verrà realizzato nell'Istituto nel mese di febbraio. I singoli Moduli e i Consigli di classe decideranno l'adesione al progetto con un minimo di due giornate fino all'intera settimana individuata dal Collegio dei Docenti all'inizio dell'anno scolastico.

PASSAGGI PROCEDURALI

I Moduli e i Consigli di classe seguiranno il seguente schema procedurale:

1. Definizione **del compito autentico, della situazione reale o della tematica specifica** che si intende proporre (definire bene: cosa, quale prodotto? quale esperienza si vuole realizzare?)
2. Scelta della **competenza di cittadinanza** che si vuole osservare nello svolgimento dell'attività e della relativa **rubrica valutativa** ((I Moduli e i Consigli di classe possono utilizzare la rubrica valutativa predisposta dalla commissione o realizzarne una adeguata alle loro esigenze).
3. Individuazione delle **discipline coinvolte** e delle **attività** che si vogliono realizzare, soffermandosi in particolare sulle **strategie metodologiche** e sugli **strumenti** che si intendono adottare.

SUGGERIMENTI UTILI:

Criteri utili a definire un compito autentico, una situazione reale o una tematica specifica :

1. Viene recuperato il sapere pregresso?
2. Si sollecita l'uso di processi cognitivi complessi?
3. Ci si riferisce a contesti significativi e reali?
4. Si punta a stimolare l'interesse degli studenti?
5. Si prevedono differenti percorsi risolutivi?
6. Si propongono compiti motivanti per gli studenti?

ESEMPI DI COMPITO AUTENTICO

- Costruzione di una breve guida per presentare alcuni aspetti del proprio paese
- Definizione e realizzazione di un orto
- Presentazione della propria scuola ai futuri alunni
- Realizzazione di un'indagine sui giochi (cibi) del passato e del presente
- Preparazione di una guida per la visita all'Expo di Milano
- Organizzazione di un viaggio d'istruzione in uno stato europeo
- Organizzazione di un viaggio d'istruzione in una regione italiana
- Allestimento di uno spettacolo teatrale
- Preparazione di un giornalino di classe

POSSIBILI SITUAZIONI REALE

I Consigli di classe delle terze della scuola secondaria possono decidere di trattare una tematica o di lavorare sulla preparazione della prova orale d'esame (analisi documenti delle diverse discipline ed eventuale simulazione del colloquio d'esame).

ESEMPI DI TEMATICHE SPECIFICHE

Approfondimento di una tematica nuova o nota con metodologia attiva da parte degli alunni.

Es: La Grande Guerra.... (Sei un soldato al fronte: Costruisci un diario, immaginando la tua giornata)

Alcune definizioni per un ... LESSICO COMUNE

CONOSCENZE: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

ABILITÀ : indicano la capacità di applicare conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

COMPETENZE “Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; sono descritte in termini di responsabilità e autonomia” (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del 23 aprile 2006 sulla costituzione del Quadro Europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente).

“Capacità di far fronte a un compito, o a un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo” (Pellerey, 2001)

La didattica per competenze si fonda sul presupposto che gli studenti apprendono meglio quando costruiscono il loro sapere in modo attivo attraverso situazioni di apprendimento fondate sull'esperienza.

I prodotti dell'attività degli studenti, insieme a comportamenti ed atteggiamenti che essi manifestano all'interno del lavoro costituiscono le evidenze di una valutazione attendibile, ovvero basata su prove reali ed adeguate.

“Stop and go”

Classe/i _____ Plesso _____

Insegnante referente _____

COMPITO AUTENTICO, SITUAZIONE REALE o TEMATICA

| |
|--|
| |
|--|

COMPETENZA CHIAVE DA SVILUPPARE (sceglierne una)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua | <input type="checkbox"/> Competenza sociale e civica |
| <input type="checkbox"/> Comunicazione nelle lingue straniere | <input type="checkbox"/> Imparare ad imparare |
| <input type="checkbox"/> Competenza matematica, in scienze e tecnologia | <input type="checkbox"/> Spirito d'iniziativa e imprenditorialità |
| <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale | <input type="checkbox"/> Competenza digitale |

DURATA _____ DISCIPLINE COINVOLTE

| Discipline | Attività |
|------------|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

RUBRICA VALUTATIVA (individuare le valutazioni relative alla competenza scelta)

| COMPETENZE | Livello iniziale | Livello intermedio | Livello avanzato |
|---|---|---|--|
| Comunicazione nella madrelingua | Comunica esperienze personali e di studio in modo essenziale se guidato | Comunica esperienze personali e di studio attinenti alle informazioni date in modo abbastanza strutturato | Comunica esperienze personali e di studio in modo articolato e strutturato |
| Comunicazione nelle lingue straniere | Comprende e utilizza espressioni familiari di uso quotidiano e formule molto comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto | Comprende e utilizza messaggi essenziali chiari in lingua standard su argomenti familiari | Comprende e utilizza messaggi, interagendo con una certa scioltezza |
| Competenza matematica, in scienze e tecnologia | Porta a termine processi con un unico passaggio che implicano il riconoscimento di contesti familiari e problemi matematicamente ben formulati, utilizzando nozioni e processi matematici molto noti e applicando semplici abilità di calcolo | Porta a termine compiti più complessi che richiedono un'elaborazione a più passaggi e si basano sul collegamento di più informazioni o sull'interpretazione di diverse rappresentazioni di concetti o di informazioni matematiche | Assume un ruolo più attivo nell' approccio ai problemi matematici. Interpreta informazioni più complesse e tratta più passaggi di elaborazione |
| Competenza digitale (Utilizzare e produrre testi multimediali) | Affronta compiti limitati e recupera le conoscenze e le abilità essenziali per svolgerli con il supporto dell'insegnante | Affronta i compiti in modo autonomo e continuativo, con discreta consapevolezza e padronanza | Affronta compiti impegnativi in modo autonomo, originale e responsabile, con buona consapevolezza e padronanza |
| Competenza sociale e civica | Partecipa al lavoro se stimolato. Non sempre collabora. Va sollecitato al lavoro | Opera in modo attivo nell'organizzazione del lavoro. Collabora con i compagni | Opera in modo propositivo e attivo nell'organizzazione del lavoro, fornendo spunti ed idee personali. Aiuta e coinvolge gli altri compagni |
| Imparare ad imparare | Va ancora guidato all'utilizzo di materiali e strumenti utili al raggiungimento dell'obiettivo ed a rispettare tempi e spazi adeguati. | Seleziona ed organizza materiali, fonti e strumenti utili al raggiungimento dell'obiettivo. Organizza autonomamente tempi e spazi adeguati | Seleziona ed organizza con buona sicurezza materiali, fonti e strumenti utili al raggiungimento dell'obiettivo. Sa rispettare spazi e tempi |
| Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità | Va ancora guidato e sollecitato ad operare in modo più autonomo | Dimostra discreta curiosità, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone in modo abbastanza autonomo | Dimostra buona curiosità, ha voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone percepisce le reazioni e i cambiamenti |
| Consapevolezza ed espressione culturale | Si esprime in modo essenziale | Si esprime in modo abbastanza adeguato rispetto a quanto appreso | Si esprime in modo adeguato e personale rispetto a quanto appreso |