



LaboratorioFormazione.it

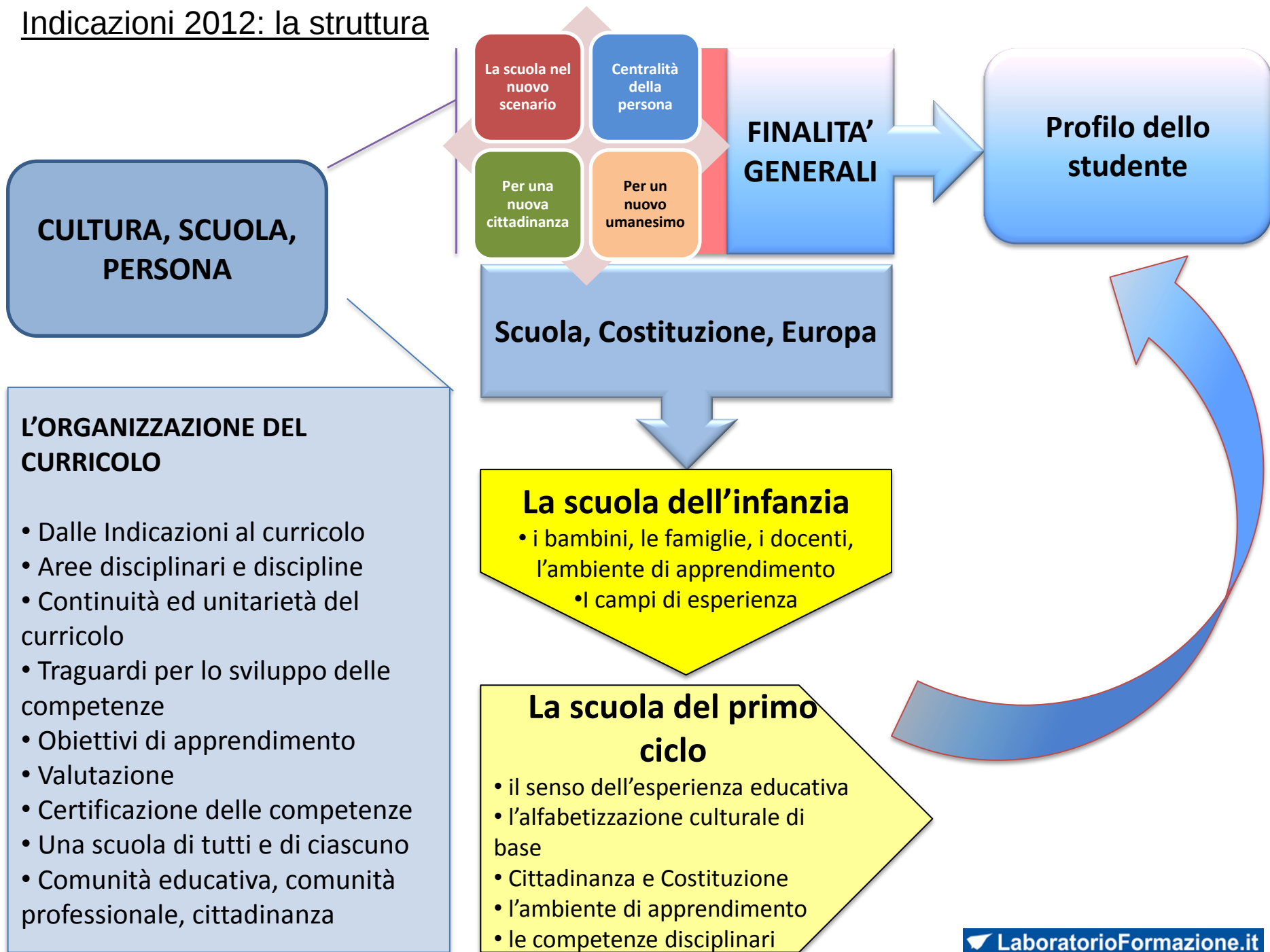
Che cos'è e come si struttura un curriculum?

Seminari 2014

28 febbraio 2014

Patrizia Appari

Indicazioni 2012: la struttura



L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

- Dalle Indicazioni al curricolo
- Aree disciplinari e discipline
- Continuità ed unitarietà del curricolo
- Traguardi per lo sviluppo delle competenze
- Obiettivi di apprendimento
- Valutazione
- Certificazione delle competenze
- Una scuola di tutti e di ciascuno
- Comunità educativa, comunità professionale, cittadinanza

Analizzare competenze per ri-costruire curricoli

Ogni disciplina scolastica è potenzialmente generatrice di conoscenze attraverso le quali potere **guardare e capire il mondo**.

Gli insegnanti sono chiamati a ri-conoscere i molteplici “**statuti**” disciplinari per sottoporli ad analisi e per identificare e catalogare gli elementi compositivi dei reticoli cognitivi delle singole discipline curriculari.

Ricerca il dialogo tra le discipline

Partire dai *saperi* a forte ispirazione interdisciplinare (le *aree* linguistiche, tecnologiche, scientifiche, espressive, ecc.) e evidenziare la trasversalità delle conoscenze.

Farsi promotori di percorsi metacognitivi (imparare a imparare) ed euristici (imparare a trasformare) per mezzo dei *saperi essenziali* di cui sono dotate le singole discipline curriculari.

1. Correlare i traguardi di apprendimento nella logica della continuità

*«I **traguardi di apprendimento** costituiscono i criteri per la **valutazione delle competenze**, nella loro scansione temporale risultano prescrittivi».*

I traguardi vanno scanditi dall'infanzia alla secondaria di primo grado cercandone la correlazione al fine di costruire percorsi didattici continui.

2. Connettere le competenze chiave con i traguardi di sviluppo

La connessione tra le **competenze di cittadinanza** e i **traguardi di competenze** agevola la selezionare delle conoscenze specifiche disciplinari al fine della scelta delle tematiche delle problematiche inter o multidisciplinari.

Competenze di cittadinanza

- CCA – Comunicazione nella madre lingua
- CCB – Competenza matematica (risolvere problemi, individuare collegamenti e interazioni)
- CCC – Competenze di base in scienze e tecnologia (risolvere problemi, individuare collegamenti e interazioni)
- CCD – Competenze digitali
- CCE – Imparare ad imparare
- CCF – Competenze sociali e civiche (progettare, comunicare, collaborare e cooperare)
- CCG – Spirito di iniziativa e imprenditorialità (agire in modo autonomo e consapevole, risolvere problemi)
- CCH – Consapevolezza ed espressione culturale (acquisire e interpretare informazioni)

3. Connettere gli obiettivi di apprendimento con i traguardi di sviluppo

Gli **obiettivi di apprendimento** (fine terza e quinta primaria, fine terza secondaria di primo grado) vanno connessi con i traguardi di competenze e **declinati in obiettivi annuali**.

Conoscenze

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio
del 7 settembre 2006

“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.

La conoscenza dichiarativa

La conoscenza dichiarativa ha contenuti e scopi molto vari: è costituita da *classificazioni di fatti, da generalizzazioni di codici, da teorie, dagli avvenimenti e dagli atteggiamenti personali immagazzinati nella memoria a lungo termine.*

La sua attivazione è lenta e cosciente ed ha un carattere relativamente statico.

La **capacità di verificare o di richiamare informazioni è il suo indice di misura**; la sua unità informativa di base è la proposizione; più proposizioni sono organizzate tra loro nella memoria in reti proposizionali (**costruire la conoscenza**).

La conoscenza dichiarativa

Grado o livello (vari termini)	Come si insegnano	Come si apprendono	Come si accertano
sapere cosa, conoscenza ,	enunciazione o descrizione	ascolto, lettura, osservazione	domande, richieste di descrizioni ↓
↓	↓	↓	↓
sapere perché, comprensione , padronanze,	porre attenzione ai significati, organizzare la struttura dei contenuti in un insieme coerente	correlare conoscenze nuove a quelle precedenti	riconoscimento dei modelli di riferimento ↓ adozione della tecnica di soluzione appropriata ↓ creazione di modelli della realtà a complessità appropriata

Abilità

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 7 settembre 2006

“Abilità”: *indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how 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).

La conoscenza procedurale

*La **conoscenza procedurale*** può svilupparsi ed esercitarsi attraverso il riconoscimento di modelli e la costruzione di sequenze di operazioni simboliche.

Essa opera in modo veloce ed automatico, ha un carattere più dinamico rispetto alla conoscenza dichiarativa; inoltre è legata strettamente all'ambiente sia esterno che interno della mente.

La conoscenza procedurale viene usata per operare sulle informazioni allo scopo di trasformarle; **è rappresentata da produzioni, che sono regole di condizione-azione** ("se...allora"), le quali, eseguono azioni specifiche in condizioni specifiche. Più produzioni possono unirsi in sistemi di produzione.

La conoscenza procedurale

Grado o livello (vari termini)	Come si insegnano	Come si apprendono	Come si accertano
fare, abilità, <i>skills</i> , su compiti monotematici	addestramento, esempi, Interazione	pratica ripetuta, esercizio	osservazione diretta o interazione
⇓	⇓	⇓	⇓
fare, <i>know how</i> su compiti complessi	combinazione di informazioni di varia provenienza	progetti multidisciplinari o trasversali	richiesta di formulare procedimenti o modelli di soluzione

Le discipline:

condotte alfabetiche di base (conoscenze)

La disciplinarità persegue la finalità di fare **conoscere e comprendere** agli allievi il mondo attraverso la riproposizione dello statuto di ogni singola disciplina.

1. Le **condotte alfabetiche di base** di ogni disciplina presuppongono:
 - la conoscenza dei saperi essenziali, gli **elementi** irrinunciabili della stessa;
 - la conoscenza e l'uso di termini, simboli, date, concetti, principi necessari all'allievo per ricordare, riconoscere conoscenze veicolate attraverso diverse fonti informative (il docente, il manuale, l'audiovisivo, Internet).

Si tratta del piano degli automatismi alfabetici: il **sapere** linguistico-matematico-storico-geografico-scientifico-tecnologico-artistico, il **saper leggere e scrivere la disciplina**.

1. Riconoscere un contenuto
2. Ricordare un contenuto
3. Memorizzare
4. Acquisire automatismi cognitivi (tabelline)
5. Conoscere e usare termini, simboli, date, concetti, principi
6. Eseguire operazioni elementari
7. Eseguire procedimenti automatizzati
8. Classificare
9. Ordinare secondo criteri dati

Le discipline:

conoscenza dei sistemi simbolici (linguaggi)

2. La **conoscenza dei sistemi simbolici**, dei **codici** di riferimento di ciascuna disciplina presuppone che l'allievo:

- **conosca le regole che organizzano** gli elementi che la compongono: i linguaggi;
- sappia cogliere (in termini sia di *automatismi lessicali-grammaticali-sintattici*, sia di condotte di comprensione e uso del registro linguistico) il **sistema simbolico** di riferimento – il **codice** – che formalizza il singolo statuto disciplinare: il linguaggio storico, matematico, artistico, scientifico, tecnologico, e così via.

E' il secondo grado alfabetico della *disciplina* per acquisire la capacità di **comprendere e di usare le conoscenze** acquisite attraverso le condotte alfabetiche di base.

L'allievo impara a **capire e applicare** le conoscenze raccolte su più linguaggi e su più dispositivi interpretativi ed operativi.

E' il **sapere da** matematico, *da* storico, *da* geografo e così via.

- 10. Comprendere
- 11. Eseguire procedimenti
- 12. Applicare e controllare operazioni, concetti, principi
- 13. Collocare in quadri interpretativi le conoscenze raccolte
- 14. Ricostruire le conoscenze da un determinato punto di vista disciplinare.

Le discipline:

abilità cognitive di livello superiore

3. L'acquisizione di **abilità cognitive di livello superiore** presuppone che l'allievo:

- attraverso **processi logici** acquisisca la capacità di scomporre-ricomporre, smontare-ricostruire, mentalmente e/o operativamente, i nuclei fondanti (metacognitivi) di una data disciplina;
- interiorizzando le competenze relative ai processi di analisi/sintesi e induttivo/deduttivi di una disciplina scolastica, per i quali l'allievo è nelle condizioni di osservare e comprendere il mondo, nonché di elaborare e progettare un suo cambiamento;
- attraverso **processi metodologici** tipici di ciascuna disciplina scolastica (storico, scientifico, letterario, artistico, ecc.) sia in grado di identificare e risolvere i problemi (le **strutture cognitive**) delle discipline, per ricostruire e produrre conoscenze per inquadrare-sintetizzare-valutare i molteplici percorsi disciplinari del curriculum scolastico.

15. Classificare elementi (fenomeni, fatti, concetti)
16. Decodificare comunicazioni
17. Confrontare relazioni (fenomeni, fatti, concetti)
- 18.Cogliere e scegliere criteri organizzatori di principi e strutture
19. Analizzare
20. Produrre comunicazioni
21. Raccontare esperienze
22. Fare resoconti
23. Ricostruire e produrre conoscenze
24. Prevedere (costruire sistemi di ipotesi) percorsi logici
25. Prevedere procedure investigative
26. Risolvere problemi teorici
27. Risolvere fatti empirici
28. Sintetizzare
29. Cogliere i nuclei concettuali di una situazione cognitiva
30. Padroneggiare i procedimenti investigativi di una determinata disciplina: metodi
31. Inquadrare, sintetizzare, valutare i percorsi disciplinari del curriculum

Le discipline:

abilità cognitive di livello superiore

divergente

4. Il versante della divergenza, il cui obiettivo è quello di abilitare l'allievo a saper trovare svariate soluzioni per uno stesso problema, aspira a un altro binomio di competenze cognitive: intuire e inventare:

- l'**intuire** come capacità di ipotizzare, di cogliere e scoprire il problema-chiave di una sequenza cognitiva, di un'esperienza;
- l'**inventare** come capacità di adottare soluzioni originali, formulare strategie, creare idee e materiali in campo artistico e tecnico-scientifico: uso della fantasia e della creatività.

- 32. Ipotizzare
- 33. Scoprire il problema-chiave di una sequenza cognitiva, di un'esperienza
- 34. Intuire
- 35. Adottare soluzioni originali
- 36. Formulare strategie
- 37. Creare idee e materiali
- 38. Inventare

La conoscenza immaginativa-euristica

La conoscenza immaginativo-euristica permette di rappresentarsi informazioni costanti in forma analogica anziché discreta.

Essa ha un ruolo importante nel pensare a relazioni astratte e **permette al soggetto di proiettarsi nel futuro e di "vedere" le sue azioni.**

La conoscenza immaginativo-euristica è lenta e favorisce l'organizzazione e l'attivazione delle conoscenze dichiarative e di quelle procedurali; essa é rappresentata da immagini.

Ricapitolando:

1. Correlare i **traguardi di sviluppo di competenza** dei tre ordini di scuola.
2. Connettere le **competenze chiave** con i **traguardi di sviluppo di competenza** per sviluppare competenze per un esercizio attivo della cittadinanza.
3. Connettere gli **obiettivi di apprendimento** con i **traguardi di sviluppo di competenza**.
4. Declinare le **conoscenze** necessarie per sviluppare processi cognitivi di livello superiore.
5. Declinare le **abilità** necessarie per sviluppare processi cognitivi di livello superiore.
6. Declinare le **competenze** richieste in **rubriche valutative** per sviluppare e valutare la padronanza di conoscenze, linguaggi, processi logici e metodologici disciplinari.
7. Declinare **comportamenti e atteggiamenti** previsti per l'esercizio della cittadinanza; sviluppare atteggiamenti e sensibilità che motivano a mettere in campo risorse e conoscenze acquisite.

TRAGUARDO SVILUPPO COMPETENZA	OBIETTIVI INDICAZIONI CONNESSI AL TRAGUARDO	DECLINAZIONE DEGLI OBIETTIVI IN RELAZIONE A CIASCUN ANNO SCOLASTICO	INDIVIDUAZIO NE DELLE CONOSCENZE CHE L'ALUNNO DEVE ACQUISIRE PER POTER RAGGIUNGERE IL TRAGUARDO DI COMPETENZA	INDIVIDUAZIO NE DELLE ABILITA' CHE L'ALUNNO DEVE ACQUISIRE PER POTER RAGGIUNGERE IL TRAGUARDO DI COMPETENZA	INDICATORI DI COMPETENZA CHE DEFINISCONO LE EVIDENZE OSSERVABILI AL FINE DELLA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Progetto di pratica

Seminari 2014

28 febbraio 2014

Chiara Dicorato

New assesment

La valutazione autentica è quella valutazione che si propone di accertare nell'alunno non tanto il possesso formale ed astratto di conoscenze quanto la **capacità di applicare quelle conoscenze nelle esperienze del mondo reale**, ossia in concrete situazioni di vita.
(Wiggins)

La **valutazione autentica** valuta non tanto o non solo quello che l'alunno **sa** ma soprattutto quello che l'alunno **sa fare con quello che sa** »

COMPETENZA

Progettare/valutare

scuola primaria 2° grado classe 3^a

Traguardo di competenza

Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione,(collaborando con compagni e insegnanti)

Obiettivo di apprendimento

Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; **personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni;** ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza

Progettare/Valutare

Definire le conoscenze:sapere

L'alunno **conosce** gli elementi che caratterizzano i personaggi di un racconto, novella e **comprende** quali caratteristiche rendono un personaggio un eroe.

Definire le abilità: saper fare

L'alunno **analizza e spiega** le caratteristiche dei personaggi di un racconto, **dà una definizione** personale di eroe **giustificandola con esempi** tratti dalla letteratura e dalla vita reale. **Fa confronti e analogie** fra situazioni di vita reale e situazioni letterarie. **Inventa** un proverbio o modo dire che illustra la definizione

Protocollo valutativo della competenza



Definire la prestazione :
messa in campo dei saperi

Produzione di un saggio

La responsabile della biblioteca della nostra scuola vuole organizzare per la fine dell'anno una mostra dei libri della biblioteca scolastica che abbia come tema gli eroi nei racconti e storie. Ha chiesto alla nostra classe di **preparare un breve saggio dal titolo” Eroe per caso”.**

Processi atteggiamenti *messa in campo di abilità e risorse interne*

Nel saggio ti chiede di:

analizzare e spiegare quali sono secondo te le caratteristiche che fanno di un personaggio un eroe, di includere un esempio tratto dai racconti che abbiamo esaminato, di aggiungere un esempio tratto da episodi di vita reale, facendo **confronti e analogie**.

Di concludere il tuo saggio **inventando o trasformando** un proverbio o modo dire che conosci che illustri la definizione da te data.

Protocollo di valutazione

abilità

INDICATORI

livelli

competenza	abilità	indicatore	livelli	liv
Conosce gli elementi che caratterizzano i personaggi di un racconto ... novella e che cosa rende un personaggio un eroe	analizzare	Profondità dell'analisi	Rivede e riorganizza con consapevolezza ciò che ha appreso anche nei particolari:Colloca le conoscenze saperi i n un contesto più ampio .	5
			Sa riorganizzare cosa ha appreso, colloca con qualche difficoltà le nuove conoscenze in contesto più ampio.	4
			Rivede e riconosce quanto appreso senza però riorganizzarlo completamente	3
			Rivede e riconosce quanto appreso, solo se guidato.	2
			Rivede e riconosce quanto appreso con difficoltà.	1

competenza	abilità	indicatore	Declinazione livelli	liv
Conosce gli elementi che caratterizzano i personaggi di un racconto..novella e che cosa rende un personaggio un eroe	fare analogie	Fornire interpretazioni	Riconosce le caratteristiche,le definizioni , li arricchisce e ne vede immediatamente l'utilizzo in varie situazioni di cui individua numerosi elementi di somiglianza e differenza.	5
			Riconosce le caratteristiche,le definizioni studiate ne vede facilmente l'utilizzo in varie situazioni di cui individua di volta in volta somiglianze e differenze.	4
			Riconosce le caratteristiche,le definizioni studiate solo se le situazioni sono molto simili a quelle analizzate e individua elementi di somiglianza.	3
			Riconosce le caratteristiche,le definizioni studiate e ne riconosce elementi di somiglianza e differenze solo se guidato nel confronto.	2
			Riconosce con difficoltà elementi di somiglianza e differenza nelle varie situazioni.	1

competenza	abilità	Indicatore	Declinazione livelli	liv
Conosce gli elementi che caratterizzano i personaggi di un racconto.. novella e che cosa rende un personaggio un eroe	inventare/trasformare	Originalità	Le proposte hanno caratteristiche che non ripetono schemi consueti.	5
			Le proposte sono attinenti alla richiesta e personali.	4
			Le proposte prendono spunto da situazioni note con qualche elemento di personalizzazione.	3
			Le proposte ripetono contenuti noti,riformulati con un linguaggio diverso.	2
			Le proposte non si discostano da contenuti noti.	1

Protocollo di autovalutazione

**Riflettere
su ciò che è accaduto**

**Comprendere
ciò che è stato fatto**

**Prendere decisioni per
migliorare**

Prestazioni

Da questo lavoro ho imparato che.....

Questo lavoro dimostra che so.....

La cosa che mi è riuscita meglio è stata.....

Ho fatto dei progressi nel.....

Una aspetto che devo migliorare è.....

Prestazioni

Nel tuo saggio ci sono tutte le caratteristiche più importanti di un eroe	1	2	3	4	5
Ho saputo dare una giustificazione delle caratteristiche scelte.	1	2	3	4	5
Ho saputo fare confronti fra un esempio di eroe letterario e uno scelto dalla vita reale.	1	2	3	4	5
Ho saputo dare una definizione personale di eroe	1	2	3	4	5
Ho saputo inventare un proverbio/modo dire originale per la mia definizione	1	2	3	4	5

Mettiamoci alla prova scuola dell'infanzia

La conoscenza del mondo

Numero spazio: traguardo di competenza

Il bambino **raggruppa e ordina** (*oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne*) **identifica** (*alcune*) **proprietà,**

PRESTAZIONE METTERE IN CAMPO SAPER E SAPER FARE



PRESTAZIONE METTERE IN CAMPO SAPERE E SAPER FARE

Osservate con attenzione la figura rappresentata in questa immagine .

Prendete poi dai cestini le forme che abbiamo scoperto.

Ricomponete la figura dell'immagine sul vostro foglio.

Scegliete le forme utilizzando tutti i cestini che abbiamo preparato sul tavolo.

Attività

- Dividetevi in 2 gruppi e scrivete su un foglietto quella che ritenete possa essere un'abilità/conoscenza ,che i bambini dovranno mettere in campo per eseguire la prestazione. Piegare il foglio e datelo al vostro vicino che dovrà scrivere un'abilità/conoscenza, piegate e passate il foglio al vicino.
- Dopo il primo giro, fatene un secondo, al termine aprite il foglio e leggete quello che è stato proposto.

Attività fase 2:

10'

- Discutete in gruppo per stabilire se tutto ciò che è stato scritto può essere considerato abilità/conoscenza.
- Se ci sono abilità/conoscenze che togliereste perché non sono tali.
- Se ci sono abilità/conoscenza che possono essere riformulate in modo più preciso.
- Scrivete poi un elenco su cui concordate tutti.

Attività

fase 3: 10'

- Assegnatevi un numero da 1 a 3, 4,... a seconda del numero dei componenti del gruppo
- I membri di ogni gruppo che hanno il numero 1 e 2 si alzano e vanno al tavolo del gruppo più vicino per visionare il prodotto del gruppo e chiedere eventualmente spiegazioni.
- Gli altri restano nel proprio gruppo e forniscono spiegazioni ai visitatori sul proprio lavoro.

Attività

fase 4: 10'

- Quando i membri 1 e 2 tornano, discutete delle differenze fra i prodotti visionati e usate le informazioni per migliorare e ampliare quello che avete prodotto. Individualmente compilate poi la griglia che vi è stata data.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardo di competenza: Il bambino raggruppa e ordina (*oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne*) identifica (*alcune*) proprietà,.....

Ob.vo di apprendimento:

conoscenze

abilità

Mettiamoci alla prova scuola primaria/secondaria

Storia

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti.
- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.

PRESTAZIONE METTERE IN CAMPO SAPERE E SAPER FARE



PRESTAZIONE

METTERE IN CAMPO

SAPERE E SAPER FARE

La casa editrice Piccole storie ,vuole pubblicare un inserto sui Celti ci ha chiesto di preparare un poster che illustri la civiltà dei Celti.

Scegli li aspetti che caratterizzano la civiltà illustrali, prepara poi un riquadro esplicativo per ogni aspetto scelto.

Fai una ricerca in Internet e individua poi tre siti che ritieni affidabili che parlano della civiltà celtica e segnali all'editore.

Attività

- Dividetevi in gruppi di 4/3 e scrivete su un foglietto quella che ritenete possa essere un'abilità/conoscenza ,che gli alunni dovranno mettere in campo per eseguire la prestazione. Piegare il foglio e datelo al vostro vicino che dovrà scrivere un'abilità/conoscenza, piegate e passate il foglio al vicino.
- Dopo il primo giro, fatene un secondo, al termine aprite il foglio e leggete quello che è stato proposto.

Attività fase 2:

10'

- Discutete in gruppo per stabilire se tutto ciò che è stato scritto può essere considerato abilità/conoscenza.
- Se ci sono abilità/conoscenze che togliereste perché non sono tali.
- Se ci sono abilità/conoscenza che possono essere riformulate in modo più preciso.
- Scrivete poi un elenco su cui concordate tutti.

Attività fase 3:

10'

- Assegnatevi un numero da 1 a 3, 4,... a seconda del numero dei componenti del gruppo
- I membri di ogni gruppo che hanno il numero 1 e 2 si alzano e vanno al tavolo del gruppo più vicino per visionare il prodotto del gruppo e chiedere eventualmente spiegazioni.
- Gli altri restano nel proprio gruppo e forniscono spiegazioni ai visitatori sul proprio lavoro.

Attività fase 4:

10'

- Quando i membri 1 e 2 tornano, i membri 3 e 4 vanno a visitare altri gruppi .
- Una volta che i membri 3 e 4 sono tornati nel proprio gruppo, discutete delle differenze fra i prodotti visionati e usate le informazioni per migliorare e ampliare quello che avete prodotto. Individualmente compilate poi la griglia che vi è stata data.

SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA

Traguardo di competenza: comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

Obiettivi di apprendimento:

- **Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti.**
- **Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.**

conoscenze

abilità

A landscape photograph featuring a single, leafy tree standing in a vast, green field. The sky above is a pale yellow. A dashed black grid is superimposed over the entire image, with one vertical line passing through the tree's trunk and one horizontal line passing through the middle of the frame.

Grazie per l'attenzione