

La programmazione per competenze



ADi Silvia Faggioli

DI COSA PARLEREMO?

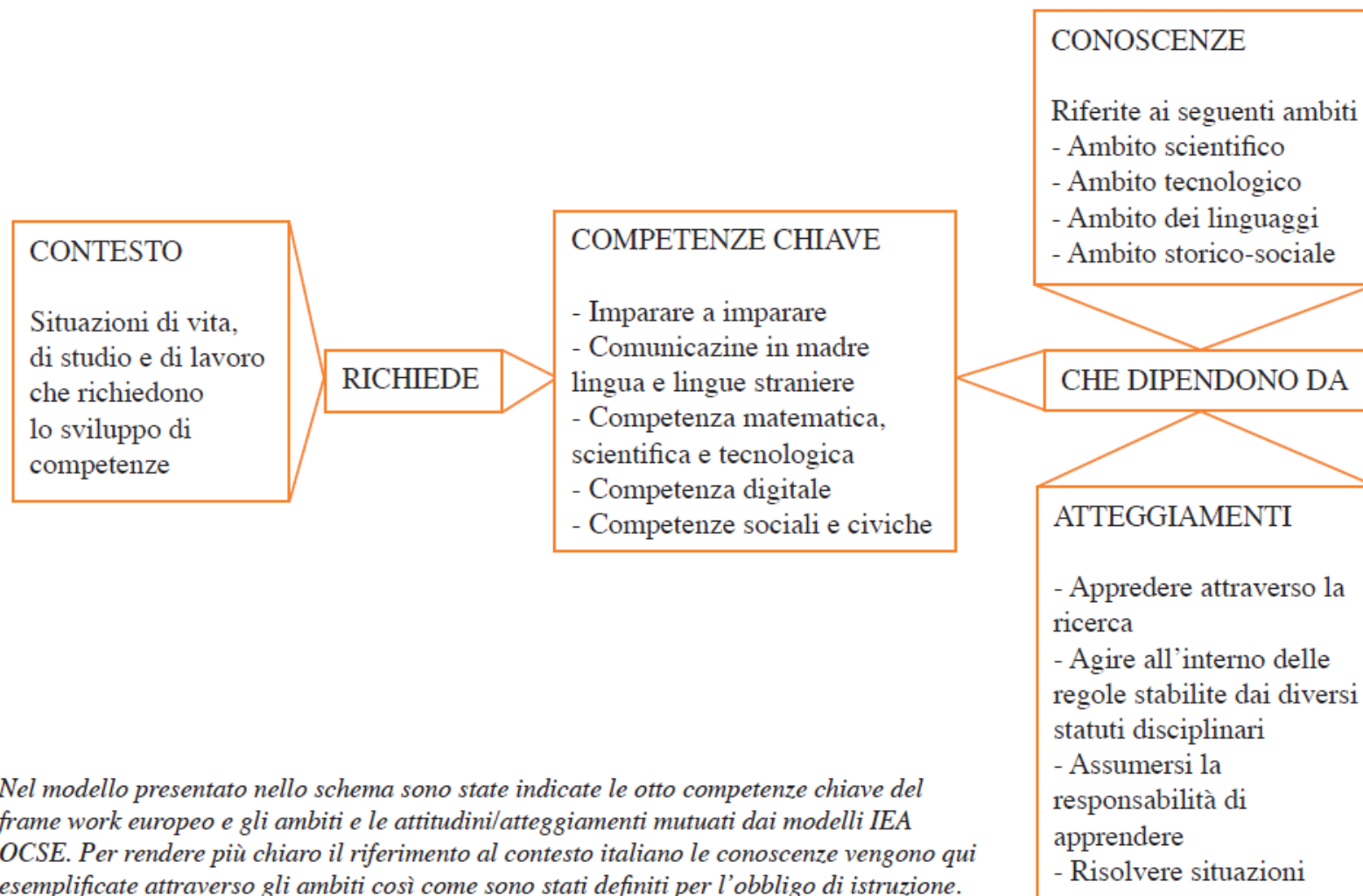


Introdurremo la programmazione per competenze

**Vedremo come è possibile strutturare una
programmazione disciplinare in base alle nuove
Indicazioni e Linee guida**

**Faremo esempi di moduli didattici interdisciplinare
costruiti per competenze**

Introduzione



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE : IL PERCORSO A RITROSO



FASI DEL PROCESSO DI PROGETTAZIONE

Identificare i
risultati
desiderati

```
graph TD; A[Identificare i risultati desiderati] --> B[Determinare evidenze di accettabilità]; B --> C[Pianificare esperienze e istruzione];
```

Determinare
evidenze di
accettabilità

Pianificare
esperienze e
istruzione

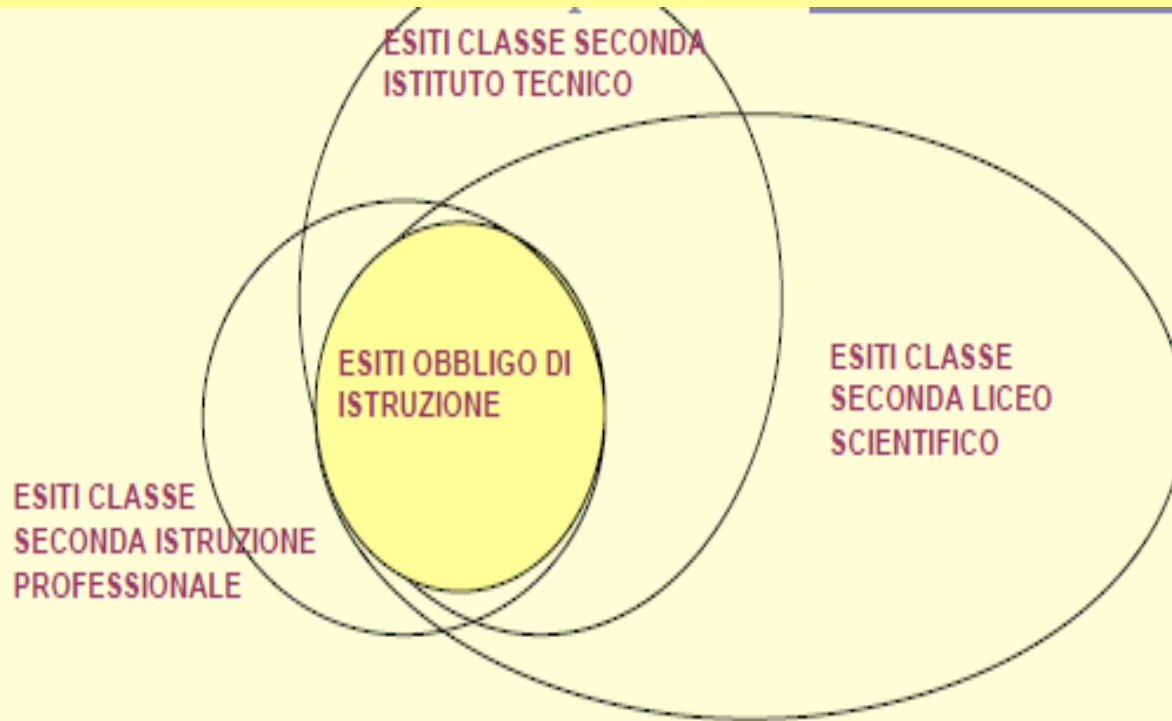
Perché la progettazione a ritroso?



- ✚ Permette un'analisi del compito finalizzata a chiarire quali scopi perseguire e come fare per dare evidenza del loro raggiungimento;
- ✚ Permette di chiarire quali obiettivi di insegnamento e apprendimento perseguire;
- ✚ Permette maggiore coerenza tra risultati desiderati, prestazioni fondamentali ed esperienze di apprendimento e insegnamento

Programmare per competenze

Individuazione degli esiti e dei livelli di padronanza in uscita dai moduli in sintonia con il requisito dell'equivalenza formativa



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

UN ESEMPIO : CHIMICA, 2° ANNO

COMPETENZE

- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle varie forme i concetti di sistema e di complessità
- Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
- Essere consapevoli delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

Teorie atomiche e proprietà periodiche

Argomenti	conoscenze	abilità
L'atomo : teorie atomiche di Thomson e Rutherford. Cenni sulla teoria della luce e cenni sulle teorie atomiche di Bohr.	Conoscere i diversi modelli atomici proposti da Thomson, Rutherford, Bohr, conoscere gli esperimenti che hanno portato ai relativi modelli atomici	scrivere la configurazione elettronica degli elementi della tabella periodica
Le proprietà periodiche :Energia di ionizzazione, elettronegatività, affinità elettronica	Conoscere la definizione di energia di ionizzazione di elettronegatività e di affinità elettronica	prevedere il valore relativo dell'elettronegatività dell'energia di ionizzazione e dell'affinità elettronica di un dato elemento rispetto ad altri elementi presenti nella tabella periodica

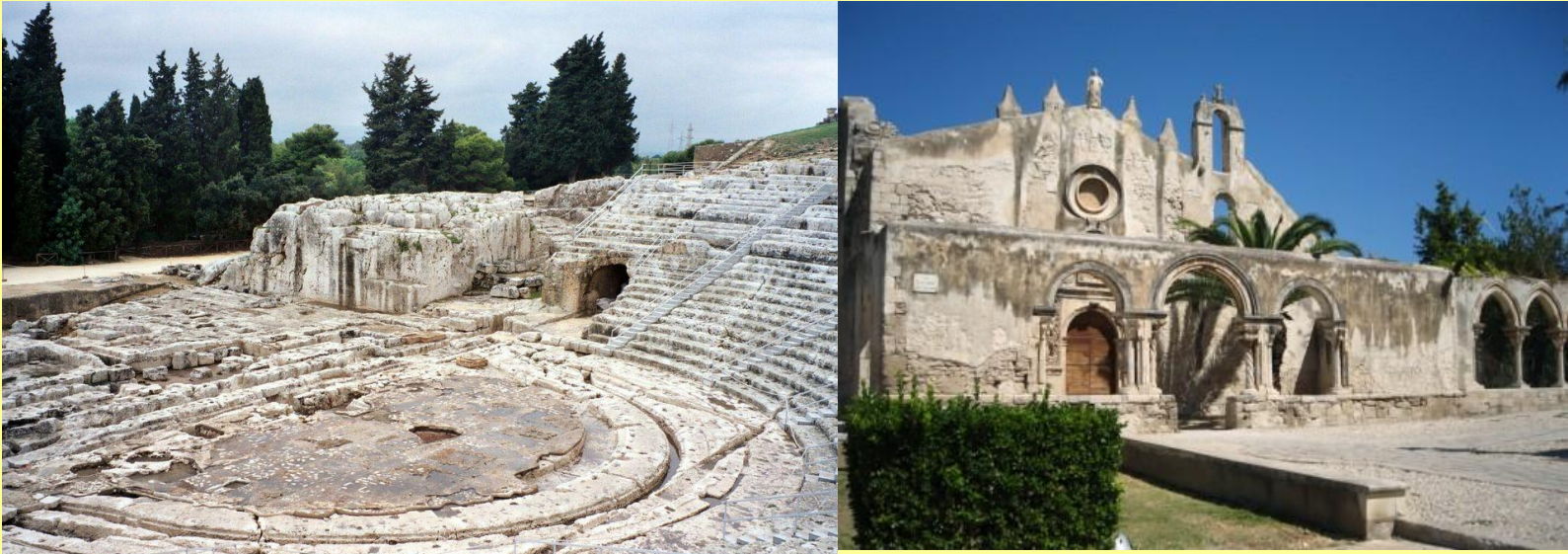
Programmazione interdisciplinare per competenze



- Definizione di un **COMPITO DI REALTA'**
- Individuare gli assi culturali e le relative competenze
- Individuare le competenze chiave di cittadinanza in un numero massimo di tre
- Metodologie e strumenti
- Valutazione del processo di apprendimento

MODULO INTERDISCIPLINARE PER COMPETENZE COMPITO DI REALTÀ'

ORGANIZZAZIONE DI UNA VISTA D'ISTRUZIONE A SIRACUSA



- **Classi di riferimento n° 3 CLASSI PRIME** Una per ciascuna filiera
Assi culturali coinvolti : LINGUISTICO E MATEMATICO
- **Competenza chiave di cittadinanza coinvolta : COLLABORARE E PARTECIPARE**
- **Definizione dei tempi : progettazione di dettaglio e di prove di fine modulo: 20 gennaio**
- **avvio delle attività didattiche: entro il 30 gennaio**
- **conclusione attività didattiche: metà aprile**

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA COINVOLTA

Collaborare e partecipare



- **comprendere i diversi punti di vista**
- **contribuire all'apprendimento comune, valorizzando le capacità proprie e altrui**
- **contribuire alla realizzazione delle attività collettive**

ASSE CULTURALE: Asse dei linguaggi



Competenze: 1) leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo (anche grafici e tabelle)

Competenze : 2) Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario

Competenze: 3) Utilizzare e produrre testi multimediali

ASSE CULTURALE : Asse matematico



Competenza: **individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi**

FASI DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA



■ Fase I

- Il docente presenta l'argomento agli alunni e li invita a discutere al fine di accertare la conoscenza dei temi proposti;
- Prova di accertamento dei prerequisiti

■ Fase II

- Brainstorming per stabilire la meta della visita d'istruzione
- Formazione dei gruppi di lavoro
- Lettura di guide e di testi narrativi, storici, artistici, socio-economici legati al contesto della visita
- Analisi di video e contenuti multimediali

■ Fase III

- Raccolta dati necessari a stilare un preventivo spese della visita
- Analisi dei dati raccolti al fine di ottenere il preventivo spese migliore

■ Fase IV

- Stesura di una relazione finale nella forma di un testo multimediale

DATI DI ESITO



Compito o prodotto da realizzare: Organizzazione completa di una visita di istruzione con preparazione da parte degli studenti anche di contenuti culturali inerenti la stessa
(illustrazione del percorso seguito)

Caratteristiche della prova da somministrare per accertare i prerequisiti : Test di lettura e matematica INVALSI somministrato alunni 3^a media anno 2008/2009

Caratteristiche della prova da somministrare per accertare gli esiti di apprendimento in uscita :

Lettura e produzione linguistica : Test a risposta chiusa e aperta complessa

Utilizzare e produrre testi multimediali: *Produzione di prodotti multimediali*

Collaborare e partecipare : Osservazione degli studenti attraverso rubric

Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi : Test

Dati di processo 1

Tempi complessivi :30 ore periodo: gennaio – aprile 2011

Tempi destinati a verifiche dell'apprendimento :4 ore

Strumenti :

- Libri di testo
- fotocopie di testi
- riviste, quotidiani , romanzi
- siti internet

Contesti Aula multimediale
Laboratori interni all'istituto



DATI DI PROCESSO 2

Metodologia

- Lezioni frontali e dialogate
- brainstorming
- cooperative learning
- ricerca individuale
- analisi di casi e soluzione di problemi
- esercizi di lettura, analisi, sintesi

Unità didattiche da realizzare

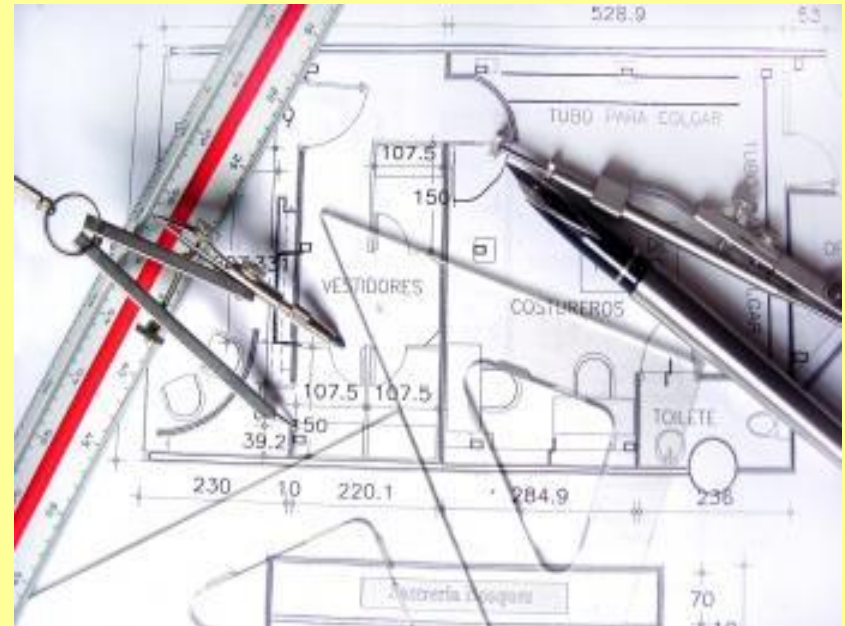
U.D. 1 Raccolta di informazioni (di carattere geografico, storico, socio-economico, artistico) sul luogo da visitare

U.D. 2 Raccogliere e analizzare i dati relativi a preventivi di spesa e convalidare i risultati mediante argomentazioni

U.D. 3 produzione di un Testo multimediale

Conclusioni

Un atto essenziale della nostra professione è la **progettazione del curricolo**, delle esperienze di apprendimento che rispondano a determinate finalità e degli strumenti di accertamento e di valutazione per diagnosticare i bisogni degli studenti e per stabilire se i risultati sono stati raggiunti



**Grazie a tutti per
l'attenzione !**

