

# La programmazione per competenze



**ADi Silvia Faggioli**

# DI COSA PARLEREMO?

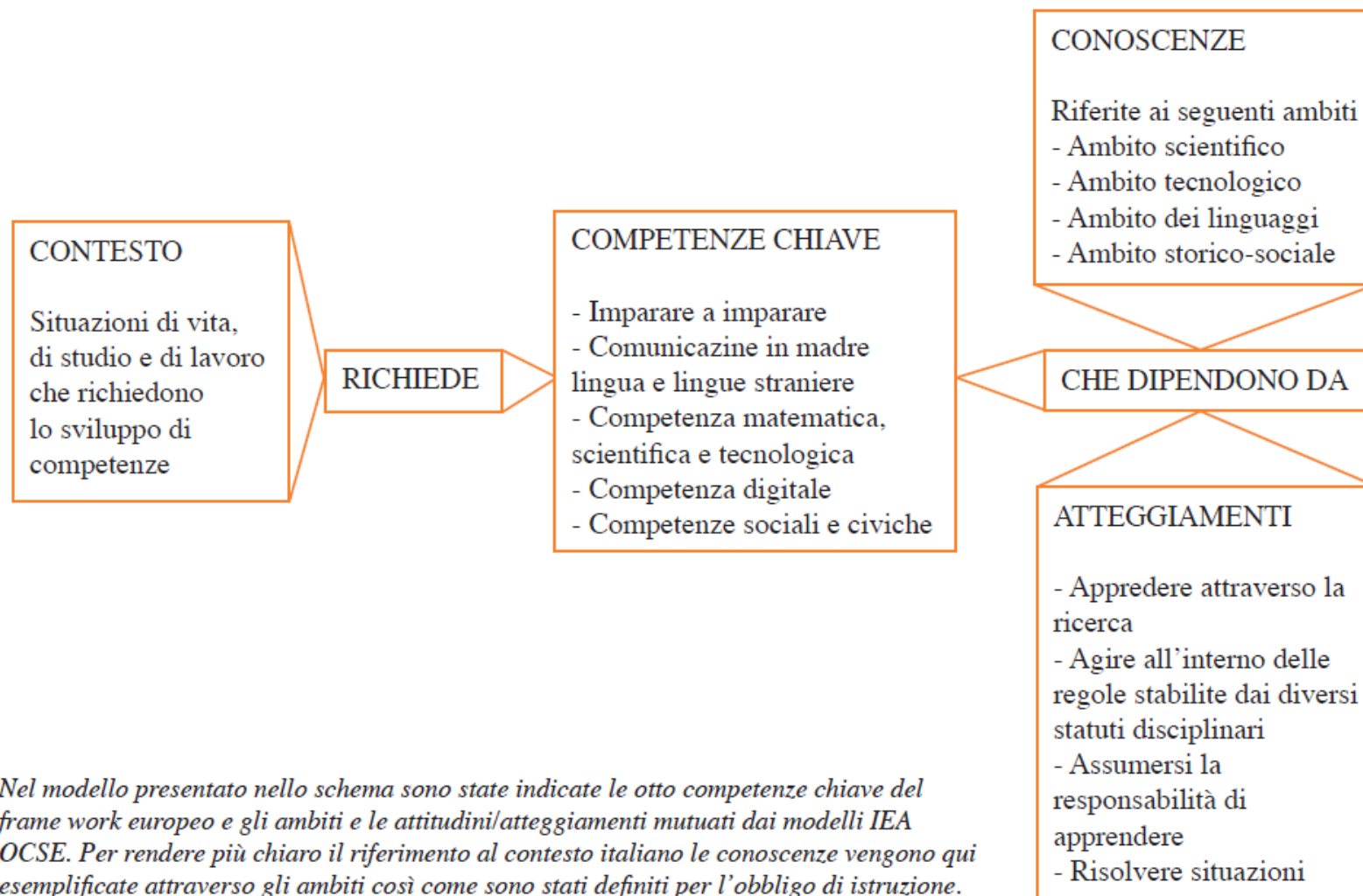


**Introdurremo la programmazione per competenze**

**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

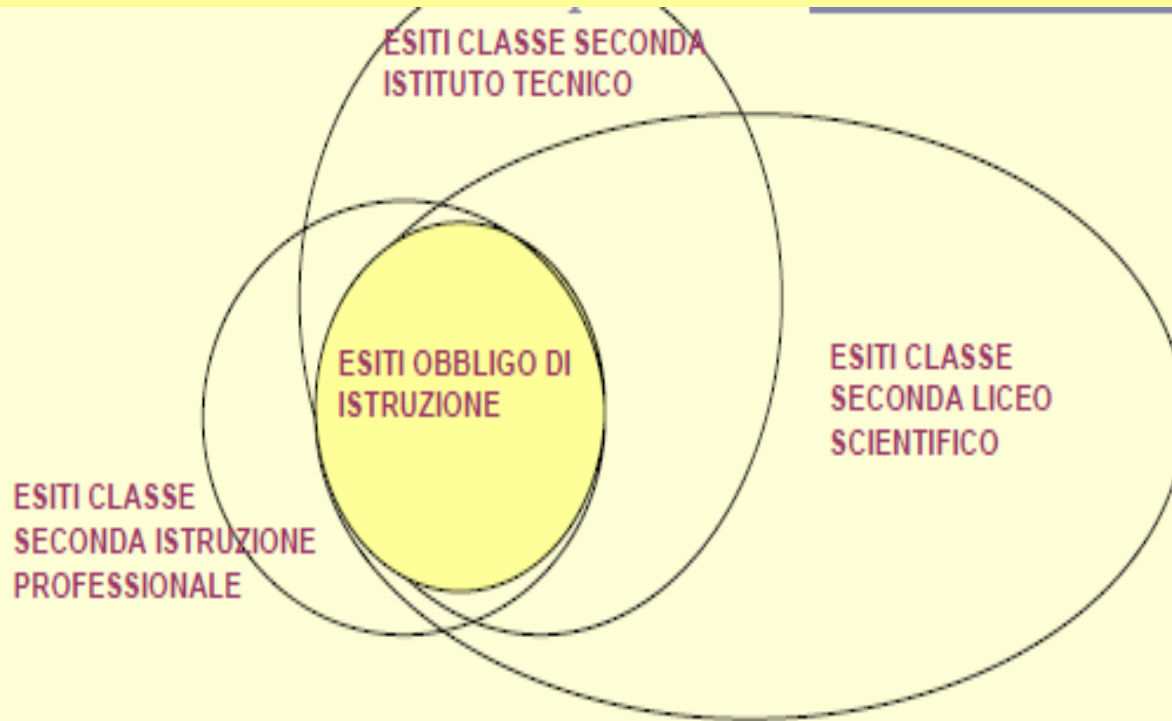
# Perché la progettazione a ritroso?



- ✚ 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

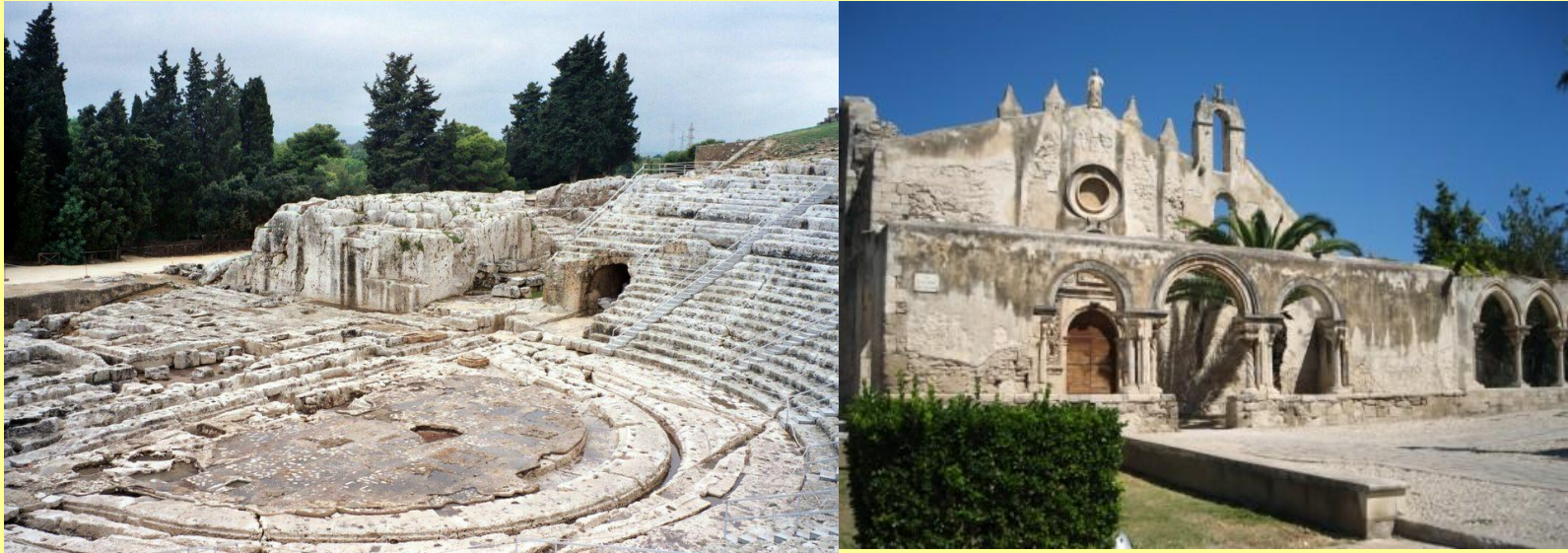


- Definizione di un **COMPITO DI REALTA'**
- Individuare gli assi culturali e le relative competenze
- Individuare le competenze chiave di cittadinanza in un numero massimo di tre
- Metodologie e strumenti
- Valutazione del processo di apprendimento

# MODULO INTERDISCIPLINARE PER COMPETENZE

## COMPITO DI REALTA'

### 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<sup>a</sup> 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

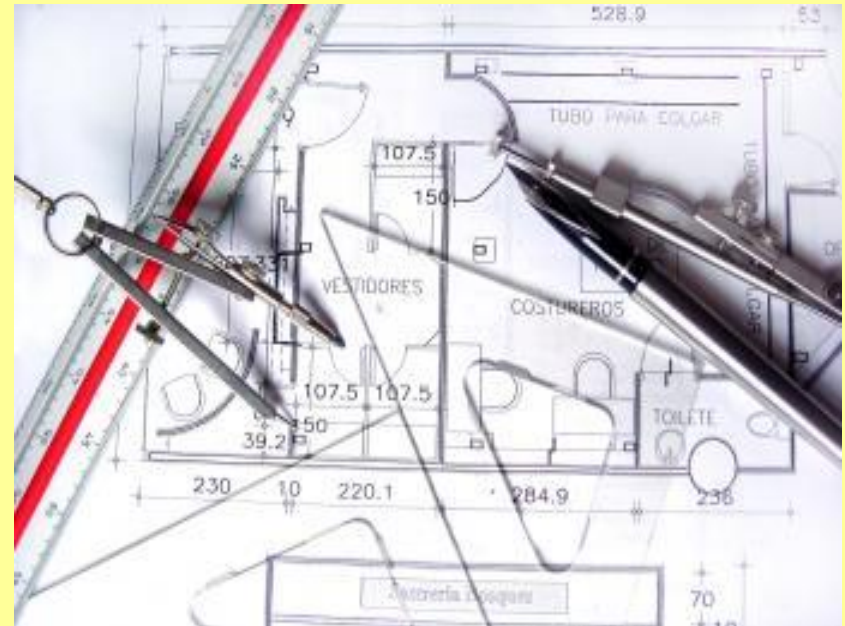
**U.D. 1 Raccolta di informazioni ( di carattere geografico, storico, socio-economico, artistico) sul luogo da visitare**

**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 !**

