



Erasmus+

Science and Global Education beyond the barriers
of learning difficulties 2015-1-IT02-KA201-014774



La progettazione a ritroso



**ADi materiale elaborato da Silvia Faggioli a partire da
materiale prodotto da Paola Varonesi**

DI COSA PARLEREMO?



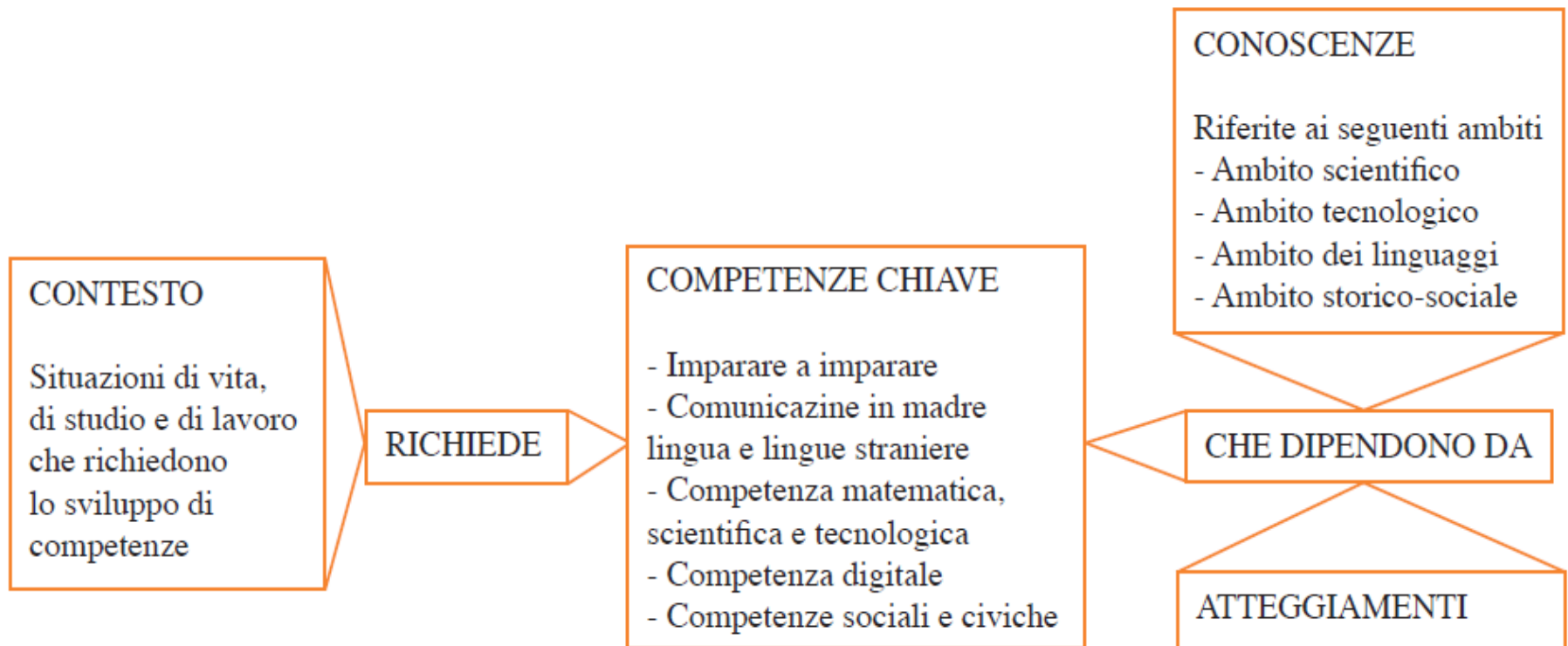
Introdurremo la programmazione per competenze

**Vedremo come è possibile strutturare una
programmazione disciplinare a ritroso per competenze**

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

Vedremo l'importanza dei compiti "complessi " o di "realtà"

Introduzione



Nel modello presentato nello schema sono state indicate le otto competenze chiave del frame work europeo e gli ambiti e le attitudini/atteggiamenti mutuati dai modelli IEA OCSE. Per rendere più chiaro il riferimento al contesto italiano le conoscenze vengono qui esemplificate attraverso gli ambiti così come sono stati definiti per l'obbligo di istruzione.

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE : IL PERCORSO A RITROSO

Cosa gli studenti dovrebbero essere in grado di conoscere, comprendere e fare?

Cosa è meritevole di essere compreso in profondità?

Quali comprensioni solide e durevoli si desiderano?

1[^]
Identificare i
risultati desiderati

2[^]
Determinare
evidenze di
accettabilità

3[^]
Pianificare
esperienze di
istruzione

Come sapremo se gli studenti hanno raggiunto i risultati desiderati e soddisfatto gli standard?

Cosa accetteremo come evidenze della comprensione e della padronanza elevata degli studenti?

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 di apprendimento];
```

Determinare
evidenze di
accettabilità

Pianificare
esperienze di
apprendimento

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

Programmazione interdisciplinare per competenze : la pianificazione dell'esperienza di apprendimento



- Individuare le competenze specifiche disciplinari da sviluppare
- Individuare le competenze trasversali da sviluppare in un numero massimo di tre
- Individuare momenti di Valutazione del processo di apprendimento
- Individuare Metodologie e strumenti
- Definire un compito autentico o di “realtà”
- Pianificare le attività

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
discipline coinvolte : **LINGUISTICO E MATEMATICO**
- **Competenze trasversali : 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 trasversale :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

Meglio iniziare scegliendone una soltanto!!!

ASSE CULTURALE : Asse matematico



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

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

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 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

Perche utilizzare i compiti di realtà ?



LE PRESTAZIONI AUTENTICHE O COMPITI DI REALTA'

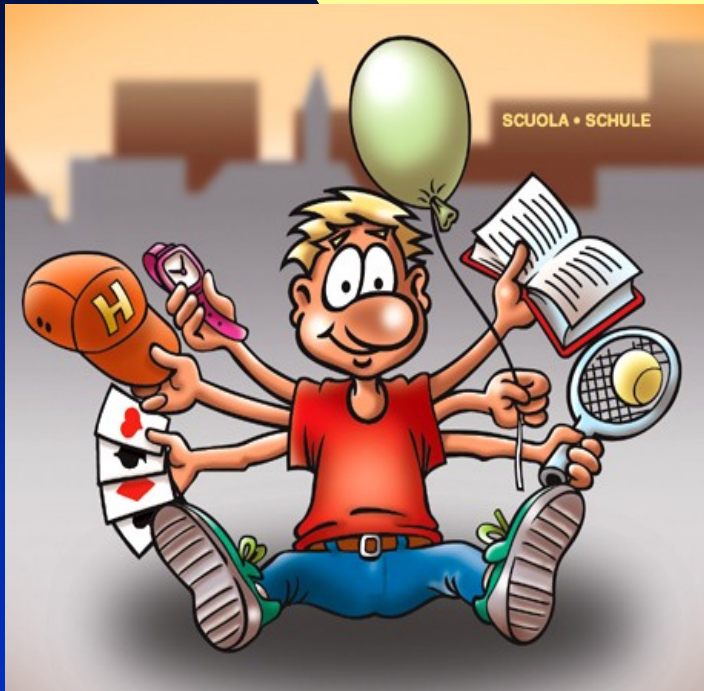


Le Prestazioni autentiche permettono allo studente di dimostrare ciò che **“sa fare con ciò che sa”**, utilizzando conoscenze, abilità e disposizioni in situazioni contestualizzate, simili o analoghe al reale.



La verifica di prestazioni autentiche ci permette di riconoscere e valutare il raggiungimento di una **comprensione profonda**

UNA PRESTAZIONE È AUTENTICA SE...



- Chiede allo studente di **rielaborare e riorganizzare** in una situazione problematica ciò che ha appreso, non basta che ripeta.
- Accerta la capacità dello studente di **usare efficacemente ed efficientemente** un repertorio di conoscenze e di abilità per negoziare un compito **complesso**

8) La descrizione del compito complesso agli studenti

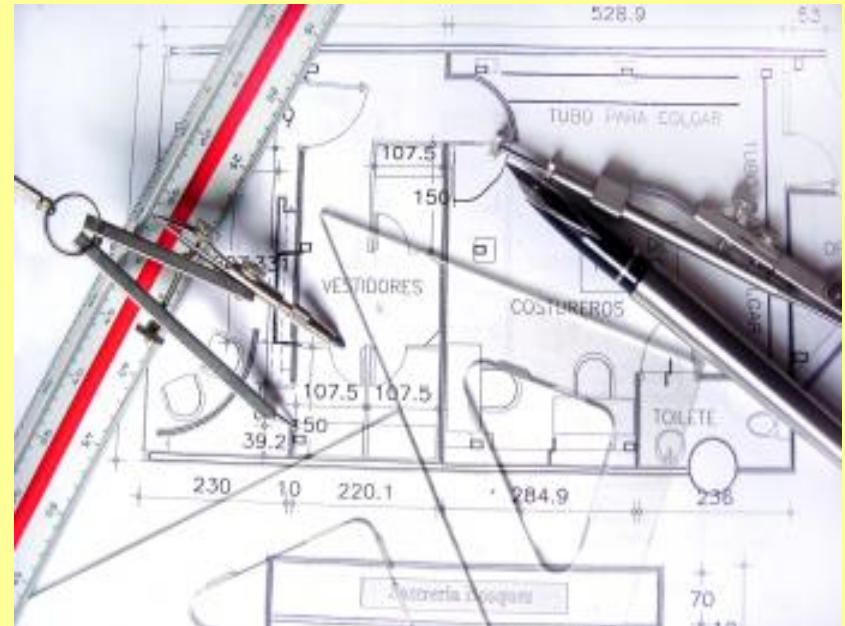


- **Obiettivo** : Il vostro compito e'
- **Ruoli** : voi siete.....
- **Prodotto** : creerete
- **Mezzi e strumenti di lavoro** : utilizzerete...
- **Standard di successo** : il tuo lavoro sarà giudicato da....., il tuo lavoro sarà efficace se.....



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 !

