

TERRALBA – 25 Gennaio 2017

workshop

STRATEGIE E METODI ORIENTATI ALLE COMPETENZE

Valter A. CAMPANA – Verter BERTOLONI

OBIETTIVO DELL'ATTIVITA'

Potenziare la consapevolezza metodologica
intorno alle strategie e alle tecniche didattiche più idonee per lo sviluppo di competenze

Modalità di svolgimento dell'attività

Fase 1: descrizione dell'attività a cura dei tutor d'aula e articolazione dei partecipanti in quattro gruppi di lavoro distinti per ordine e grado di scuola: infanzia/primaria, secondaria I grado, secondaria II grado (massimo 15 minuti).

Fase 2: (svolgimento dell'attività di gruppo) a) individuazione esperienza significativa; b) riflessione sulle metodologie utilizzabili; c) stesura sintetica della bozza di progetto dell'UDA, con particolare riferimento alle tecniche adottate, utilizzando il format distribuito (massimo 50 minuti).

Fase 3: presentazione/condivisione dei prodotti sviluppati e delle metodologie utilizzate, a cura degli speakers dei quattro gruppi (massimo 10 minuti per gruppo).

Fase 4: Debriefing and evaluation (massimo 10 minuti).

Premessa

Per promuovere lo sviluppo di particolari competenze è necessario predisporre situazioni di apprendimento ad hoc che permettano di acquisire ed esercitare le abilità e le conoscenze che le sostanziano.

Se, ad esempio, le competenze che intendiamo promuovere sono “saper progettare”, “saper collaborare”, “accedere autonomamente alle fonti informative e valutare l'attendibilità dell'informazione” è evidente che gli strumenti della lezione espositiva supportata dallo studio individuale del libro di testo sono del tutto insufficienti e sterili allo scopo, potranno rivelarsi invece più proficue strategie attive mutuata dalla metodologia della ricerca, dal cooperative learning, dalla didattica per problemi, per progetti, della progettazione per mappe concettuali ecc..

Ognuno di questi orientamenti della ricerca didattica contempla un repertorio di tecniche di conduzione del lavoro con gli studenti (brainstorming, discussione guidata, scoperta guidata, problem posing, problem solving, analisi di caso, incidente critico, peer tutoring, role play, simulation-game), eventualmente supportato dalle tecnologie digitali, da cui attingere per costruire situazioni di apprendimento orientate alle competenze.

Ciò premesso, considerando quanto riportato negli allegati 1 e 2, utilizzando il format proposto ed una situazione di apprendimento ritenuta particolarmente significativa, riflettere ed evidenziare come la scelta della strategia didattica o tecnica di conduzione delle attività eserciti o sviluppi particolari competenze e orienti verso il raggiungimento di uno o più traguardi di competenza.

Unità di Apprendimento

SCHEDA di PROGETTO	
Denominazione	
Prodotti	(materiali/immateriali, ma comunque tangibili)
Competenze chiave / competenze culturali	Evidenze osservabili (comportamenti che manifestano l'agire competente)
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
Utenti destinatari	
Fasi di applicazione	(Breve sintesi dello sviluppo in fasi)
Tempi	(stima indicativa di impegno docenti/studenti/altri)
METODOLOGIE + esperienze attivate	(Evidenziare sinteticamente come le TECNICHE di conduzione del lavoro e le attività/esperienze fatte dallo studente siano in grado di sviluppare e potenziare le competenze di riferimento)
Risorse umane	
Strumenti	(sintetico elenco)
Valutazione	(che cosa si valuta in generale, con quali strumenti, con quali prodotti)

IL MODELLO DI CONSEGNA AGLI STUDENTI

è il documento da presentare agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione. A tal proposito è bene ricordare che:

- il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto,
- deve prevedere dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere,
- deve mettere in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l’esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA
Titolo UDA
Cosa si chiede di fare
In che modo (singoli, gruppi..)
Quali prodotti
Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)
Tempi
Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)
Criteri di valutazione

ALLEGATO 1

STRUTTURA ESSENZIALE di una ATTIVITA' LABORATORIALE ORIENTATA ALLO SVILUPPO di COMPETENZE

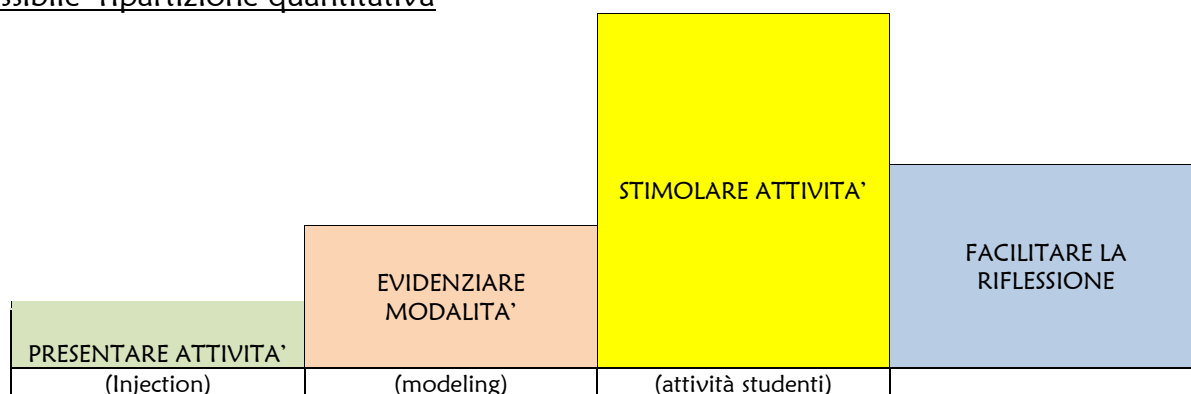
Momento Iniziale	Fase della problematizzazione	Attivazione della motivazione. Dissonanza cognitiva.
	Fase della focalizzazione dell'attenzione	Analisi del problema e definizione degli obiettivi.
Momento Centrale	Fase della ricerca	Esplorazione, selezione, scelta. Attivazione di processi creativi.
	Fase del confronto critico	Attivazione di capacità critiche e logiche.
Momento Finale	Fase della codificazione, comunicazione di "soluzioni" e realizzazione di prodotti	Processi di codificazione e transcodifica.
	Fase dell'analisi critica delle codificazioni e dei prodotti realizzati	Analisi e valutazione dei prodotti realizzati.

RIFLESSIONE sulle METODOLOGIE

schema riassuntivo

METODOLOGIA	COSA fa il DOCENTE	Presenta le attività	Evidenzia le modalità corrette	MATERIALI di SUPPORTO
		Stimola le attività	Facilita la riflessione	
	COSA FANNO GLI STUDENTI			
	CONSEGNE (COMPITI di REALTA')			

Possibile ripartizione quantitativa



“silente ed empatico coordinatore dell’attività”

ALCUNI

SUGGERIMENTI

RIGUARDO AI ...



“I nativi digitali sono vivi... noi stiamo invecchiando”

P.Ferri (2011)

RICORDANDO CHE I DN2G APPRENDONO PER ESPERIENZA
(TRAMITE UN INCONSAPEVOLE e NATURALE LEARNING BY DOING),

COSTRUENDO LA LORO STRUTTURA COGNITIVA IN MODO RELAZIONALE
(RETICOLARE, non LINEARE), TRAMITE APPROSSIMAZIONI SUCCESSIVE, SIMILMENTE
ALLA LOGICA ABDUTTIVA DI PEIRCE,

CHE LE MAPPE CONCETTUALI RISULTANO UNO STRUMENTO PARTICOLARMENTE
ADATTO ALLA SCHEMATIZZAZIONE RELAZIONALE,

CHE PER LORO RISULTA DI FONDAMENTALE IMPORTANZA LO “SHARING
INFORMATIVO” (VISIBILITA' ONLINE IN RIFERIMENTO AI COETANEI),

TECNICHE QUALI IL MASH-UP, IL REMIX, IL DIGITAL STORYTELLING, ...,
CHE PRIVILEGIANO L'UTILIZZO DI QUELLA “PROTESI COMUNICATIVA” CON LA
QUALE SONO IN SIMBIOSI STRUTTURALE,
CHE ENFATIZZANO LA CO-PRODUZIONE DI CONTENUTI DA CONDIVIDERE IN
INTERNET, RISULTANO PARTICOLARMENTE ADATTE.