



*“Progettare ed insegnare per  
competenze: quando, come e  
perché!”*

*Dal curriculum alle unità di  
apprendimento*

*12 e 13 settembre 2016*

Giuseppina Gentili  
gius.gentili@libero.it





**1° Convegno Nazionale Erickson**  
**Didattica e valutazione per competenze.**  
**Approcci teorici e indicazioni**  
**metodologiche**

Trento, 15 e 16 aprile 2016

**RELATORI:**

**Biancato Laura** (Dirigente Scolastico prv Vicenza)

**Cerini Giancarlo** (Dirigente USR Emilia Romagna)

**Covi Luciano** (Direttore IPRASE Trentino)

**Da Re Franca** (Dirigente tecnico MIUR, USR Veneto)

**Gentili Giuseppina** (formatrice Erickson, ins.)

**Guasti Lucio** (docente Università Cattolica di Milano)

**La Prova Anna** (psicologa Centro Study Forepsy Roma)

**Nicoli Dario Eugenio** (Università Cattolica Brescia)

**Pigliapoco E. Sciapeconi I.** (formatori Erickson, ins..)

**Rondanini Luciano** (Dirigente tecnico e amm. MIUR)

**Scapin Caterina** (pedagogista, formatrice Erickson, ins.)

# OBIETTIVI

- PERCHE' lavorare per competenze
- CHE COSA SIGNIFICA lavorare per competenze
- COME lavorare per competenze
- APRIRE IL REGNO DELLA POSSIBILITA'  
Rendere attuabile ciò che sembra  
particolarmente complicato e difficile da realizzare, pur  
mantenendo coerenza e rigore pedagogico



# QUALI COMPETENZE?



## IL QUADRO DI RIFERIMENTO DELINEA 8 COMPETENZE CHIAVE:

- Comunicazione nella madrelingua
- comunicazione nelle lingue straniere
- competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- spirito di iniziativa e imprenditorialità
- consapevolezza ed espressione culturale

Queste competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini legate al contesto

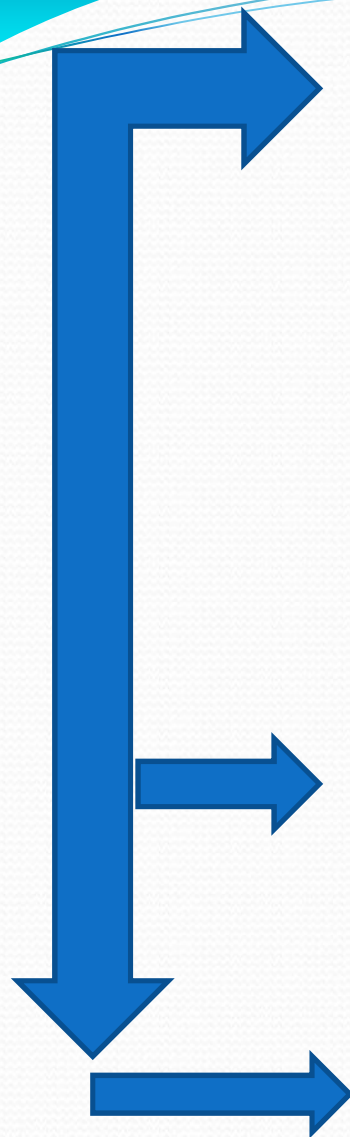
Tutte le competenze sono considerate ugualmente importanti.  
Molte competenze si sovrappongono e sono correlate tra loro.

8 COMPETENZE CHIAVE  
EUROPEE  
18-12-2006

PROFILO DELLO  
STUDENTE  
Indicazioni del 2012  
(12 competenze)

COMPETENZE CULTURALI DI BASE  
Estrapolate dai Traguardi delle  
Indicazioni

DISCIPLINE



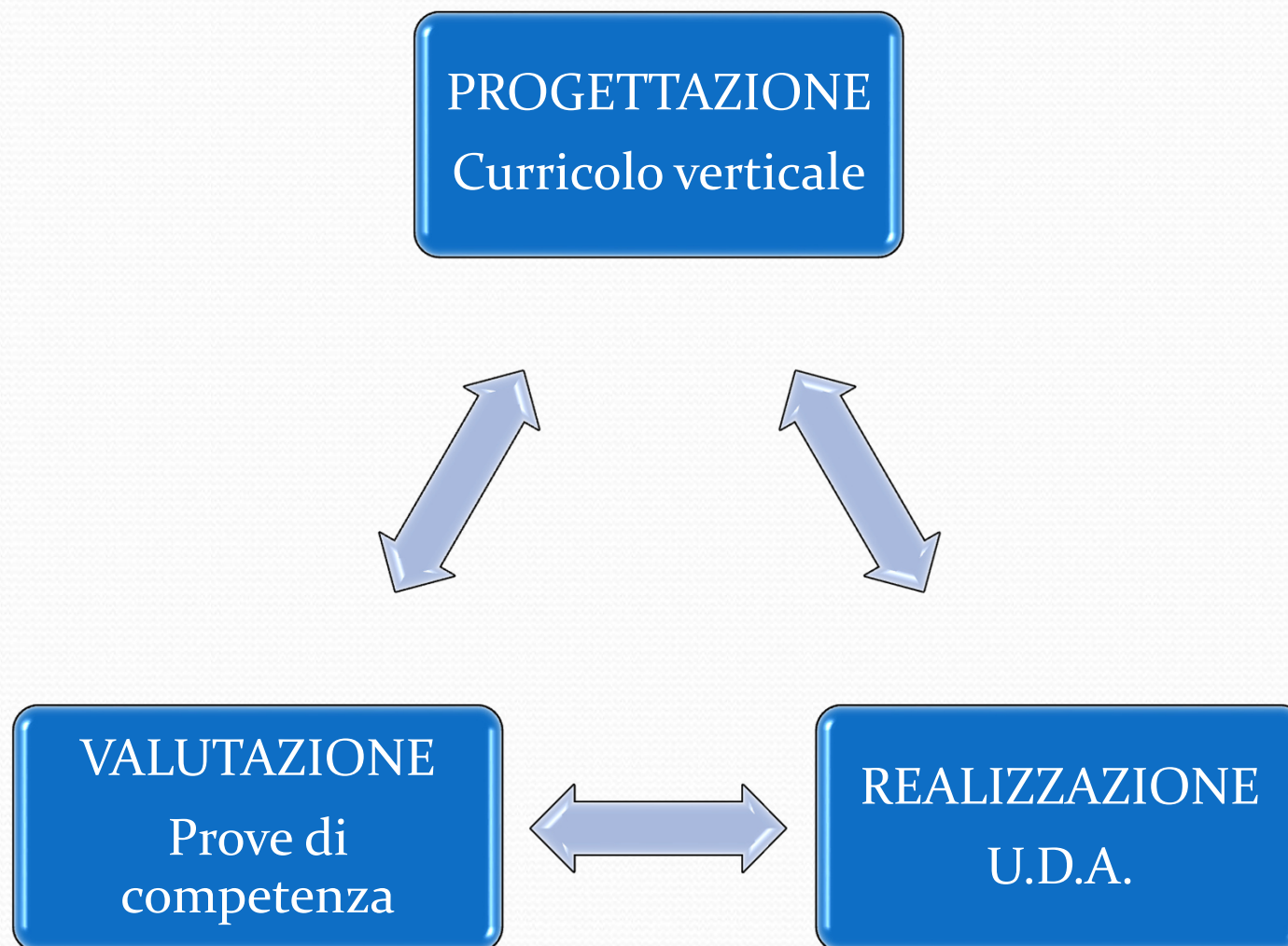
# **PERCHE' LAVORARE, A SCUOLA, SULLE COMPETENZE ?**

- 1. Non esistono persone non competenti**
- 2. La competenza si può accrescere**
- 3. La competenza è sempre sfidante**
- 4. La competenza è promozionale**
- 5. La competenza è significativa**



# COME?

## INTERVENTO DIDATTICO



# QUANDO?

Partire dalla  
costruzione del  
curricolo



Progettazione e  
pianificazione  
organica,  
intenzionale e  
condivisa del  
percorso formativo da  
proporre agli allievi





# Progettazione a ritroso: Wiggins e Mc Tighe

Schema progettuale che si origina dalla risposta a 3 interrogativi

1- Qual è il profilo di competenza che voglio contribuire a sviluppare con questo percorso?  
**Stabilire con chiarezza le competenze da raggiungere**

8 competenze europee

Indicazioni nazionali

Modello certificazione competenze

2- Quale prova di competenza mi aspetto che gli allievi possano affrontare al termine del percorso:  
**Determinare evidenze di accettabilità: stabilire prova di competenza e relativa rubrica**

Compiti di prestazione e prove di competenza

Rubriche di valutazione

3- Quali risorse chiave dobbiamo mobilitare?  
**Stabilire con chiarezza il contenuto del percorso da pianificare (esperienze laboratoriali)**

Conoscenze abilità

Obiettivi specifici

Esperienze laboratoriali

# PROGETTAZIONE DI UN CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

2	1	3	5	4
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	PROVA DI COMPETENZA
I NUMERI	Competenza matematica..... · Imparare ad imparare Senso di iniziativa e imprenditorialità... ... Competenze sociali e civiche	Operare con i numeri....	Leggere, scrivere, confrontare, rappresentare numeri interi, frazionari e decimali	“Spesa intelligente”
LO SPAZIO E LE FIGURE				
DATI E PREVISIONI				

# COS'E' UNA COMPETENZA?

## Piani di studio della Provincia di Trento

- “Una competenza si manifesta quando un soggetto riesce ad attivare e coordinare conoscenze, abilità e disposizioni interne (come atteggiamenti, valori, motivazioni...) per affrontare, valorizzando se necessario anche opportune risorse esterne, una tipologia di compiti e problemi” da inquadrare e risolvere.



# Tre elementi costitutivi

- **CONSAPEVOLEZZA**
- **AUTONOMIA**
- **RESPONSABILITA'**



Padronanza del proprio processo di apprendimento

## ALUNNO DILIGENTE V/S ALUNNO COMPETENTE

Situazione problema: **costruzione di un recinto di figure irregolari a partire da un determinato numero di tavole di legno**

**Di fronte al problema, i due alunni attivano strategie diverse**

	<b>Alunno diligente</b>	<b>Alunno competente</b>
<b>Risorse</b>	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa calcolare somme.	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa calcolare somme.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Si domanda: “Quando abbiamo fatto queste figure a scuola?”	Individua il problema: “come trasformare le figure irregolari in figure note?”
<b>Strutture di azione</b>	Cerca senza successo, di applicare una formula risolutiva conosciuta	Trasforma le figure irregolari in figure note
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Rinuncia a risolvere il problema “Non lo abbiamo trattato a scuola”!	Se la trasformazione non porta ad una soluzione, cerca soluzioni alternative.

## COME INSEGNARE ?

### ALCUNE CONSIDERAZIONI:

- Le competenze possono manifestarsi solo in situazioni reali
- Le competenze necessitano di conoscenze e abilità
- il “luogo” in cui possono manifestarsi ed essere valutate è lo spazio reale di un compito di realtà o di prestazione

### Riflessione su più dimensioni



Ruolo dello studente

Ruolo del gruppo

Ruolo del contesto

Ruolo delle conoscenze e  
abilità

Ruolo del docente

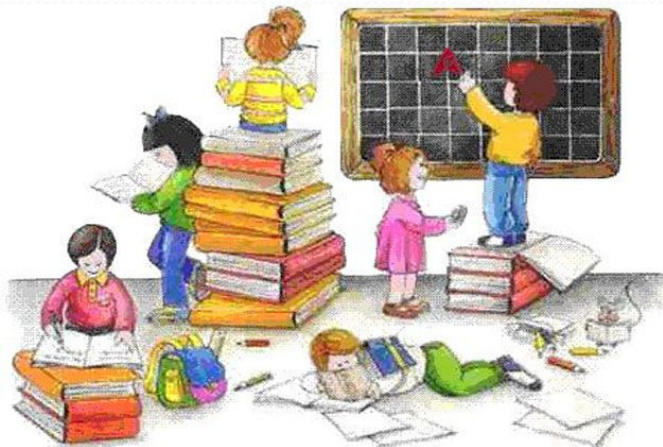
# Ruolo dello studente

- Centralità e responsabilità  
nella costruzione del  
proprio apprendimento

AUTONOMIA

CONSAPEVOLEZZA

PROGETTUALITA'

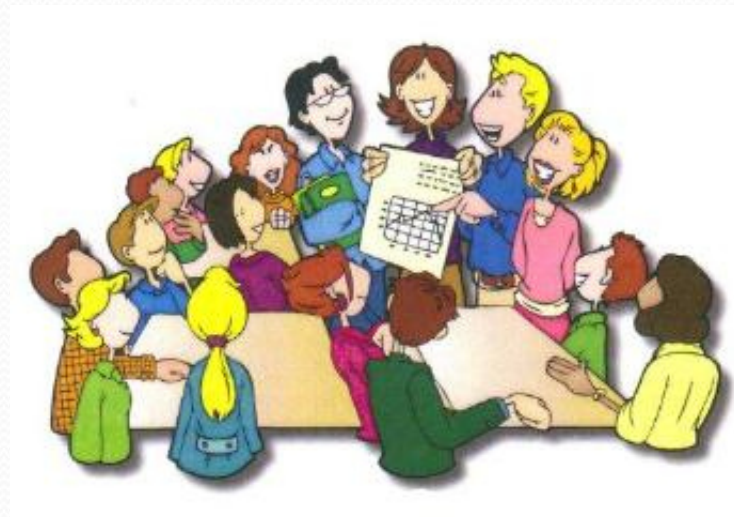


# Ruolo del gruppo

- Dimensione sociale dell'apprendimento

**APPRENDIMENTO  
COLLABORATIVO**

**DISCUSSIONE TRA  
PARI**





# Ruolo del contesto

-Approccio all'apprendimento induttivo:  
dall'esperienza  
-al modello e alla teoria



Problem posing e  
problem solving  
ZOPED

Costante riflessione e  
ricostruzione dell'azione

Attenzione alla  
dimensione emotivo-  
relazionale

Molteplici modalità  
apprenditive TIM

Flessibilità didattica:  
uso mediatori diversi

# Ruolo delle conoscenze e abilità

- Strumenti e  
fondamenta delle  
competenze

Integrazione dei  
saperi

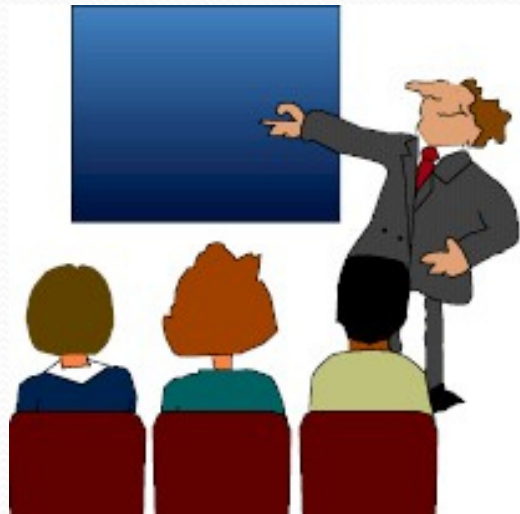
Informazioni  
agganciate ad una  
rete di conoscenze

Continuo aggancio  
alla realtà: compiti  
significativi



# Ruolo del docente: responsabilità educativa

Detentore e  
dispensatore di  
conoscenze



Tutor, mediatore e  
facilitatore



V/S

Prendo coscienza del mio sapere (punti di forza, strutture, processi)

Trovo dei metodi che mi aiutano a pensare (schemi, analogie, modelli)

Faccio dei collegamenti

**APPRENDO E DIVENTO COMPETENTE SE...**



Mi confronto (con gli altri, con la realtà, con le informazioni)

Mi sento coinvolto, apprezzato e valorizzato

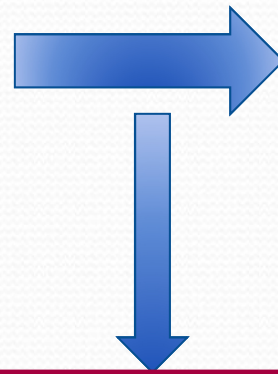
Ho l'occasione per mettere in atto il mio sapere

Posso agganciare le informazioni ad una rete di conoscenze

Trovo qualcosa in più (interesse, piacere, scopo...)

Mi sento rilassato e tranquillo

**DIDATTICA  
PER  
COMPETENZE**



**METODOLOGIA  
LABORATORIALE  
COERENZA E  
RIGORE  
PEDAGOGICO**

- Costruttivismo
- Intelligenze Multiple
- Cooperative Learning
- Abilita' sociali
- Gestione emozioni
- Il valore educativo del gioco

## IL LABORATORIO diventa...



- prassi consueta
- habitus mentale
- forma mentis insegnanti

# NELLA DIDATTICA LABORATORIALE

I SAPERI E I  
LINGUAGGI DI  
UNA DISCIPLINA

DIVENTANO



MEZZI PER  
SVILUPPARE E  
VERIFICARE  
COMPETENZE



# MODELLI DIDATTICI A CONFRONTO

## DIDATTICA TRADIZIONALE





# U.D v/s U.D.A

## unità didattica v/s unità di apprendimento

(Franca da Re)

### UNITA' DIDATTICA

- Centrata essenzialmente sugli obiettivi di insegnamento
- Centralità del docente e della sua attività
- centratura sulla disciplina

### UNITA' DI APPRENDIMENTO

- Centrata sull'apprendimento e sullo sviluppo delle competenze
- Protagonismo dello studente e della sua azione autonoma responsabile
- Centratura sulle competenze attraverso l'integrazione dei saperi
- valorizza il problem posing e solving, l'apprendimento sociale e il compito in un contesto significativo
- Valorizza la discussione ed il confronto

**PROVATE A PENSARE AD UNA MICRO  
LEZIONE PER COMPETENZE DA PROPORRE  
IN CLASSE, INDIVIDUANDO SIA LA  
COMPETENZA OGGETTO  
DELL'INTERVENTO SIA LE FASI DI  
REALIZZAZIONE (5 minuti)**



*CI RITROVIAMO QUI TRA 10  
MINUTI*



## **DIDATTICA PER PROBLEMI:**

**Tutte le competenze vengono esperite**

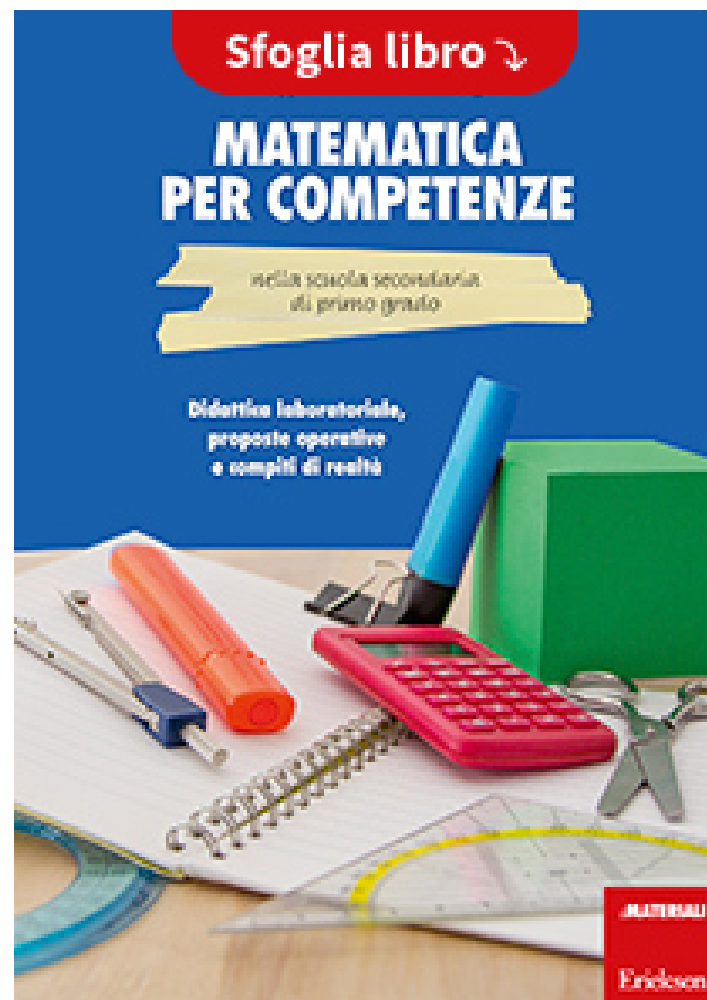
**Organizzare contesti nei quali i ragazzi sperimentano quotidianamente queste esperienze:**

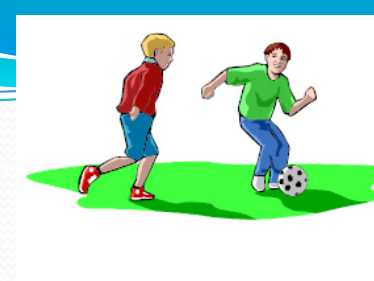
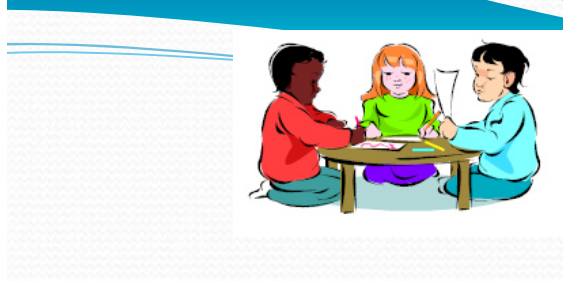
- **problematizzazione iniziale (Zoped)**
- **protagonismo allievi**
- **lavoro di gruppo** (condividere, argomentare e negoziare prospettive diverse)
- **lavoro individuale**
- **possibilità di operare connessioni e inferenze**
- **rispetto e valorizzazione delle molteplici intelligenze dei ragazzi**
- **attività ludica**
- **compito di prestazione o realtà (autentico)**

# Proposte didattiche per competenze attraverso la metodologia laboratoriale.....infanzia e primaria

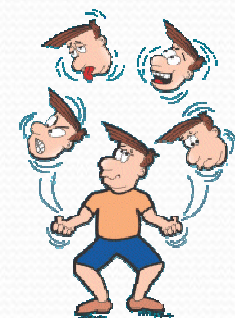


# Scuola secondaria di primo grado





**Creare contesti – ambienti di apprendimento, in cui lo studente può condurre esperienze stimolanti a contatto con strutture e materiali diversi che fanno anche riferimento alle diverse intelligenze e attivano molteplici competenze. Offrire opportunità per osservare, ricercare, fare ipotesi, confrontare, costruire, discutere, negoziare e argomentare.....**



## STORIE A PEZZI

**Motivazione:** sensibilizzare gli alunni ad un ascolto attento e attivo

**Competenze chiave:** competenza nella madrelingua  
competenza sociali e civiche  
imparare ad imparare

**Competenze disciplinari:** Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo

- Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti

**Obiettivi specifici:** individuare gli elementi principali in un testo ascoltato

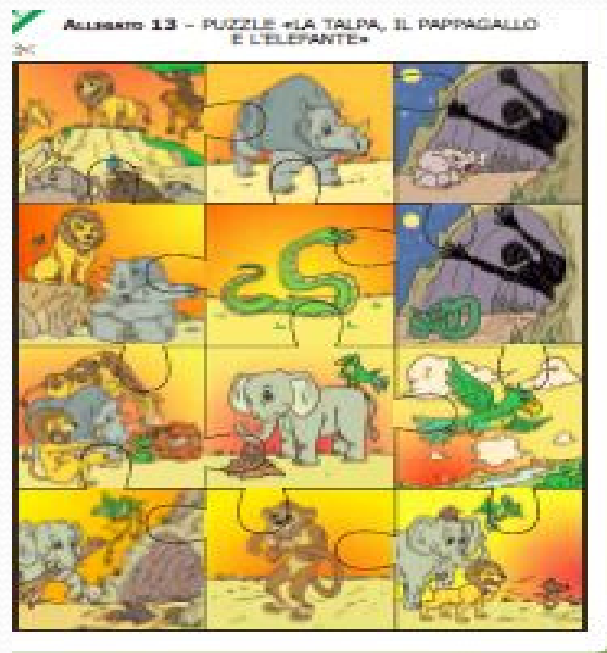
- - Raccontare in forma orale esperienze o storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico....

**Compito di prestazione:** ricostruire il solido della storia ascoltata per raccontarla di nuovo a casa utilizzando correttamente le sequenze della storia

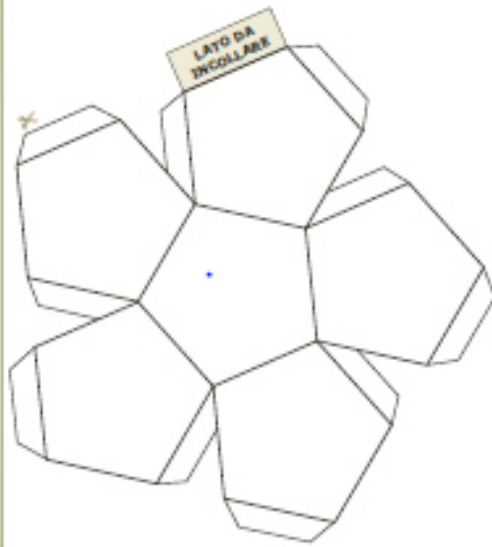
....



# La talpa, il pappagallo e l'elefante.



# DODECAEDRO



COSTRUZIONE DI ...

PERSONAGGI

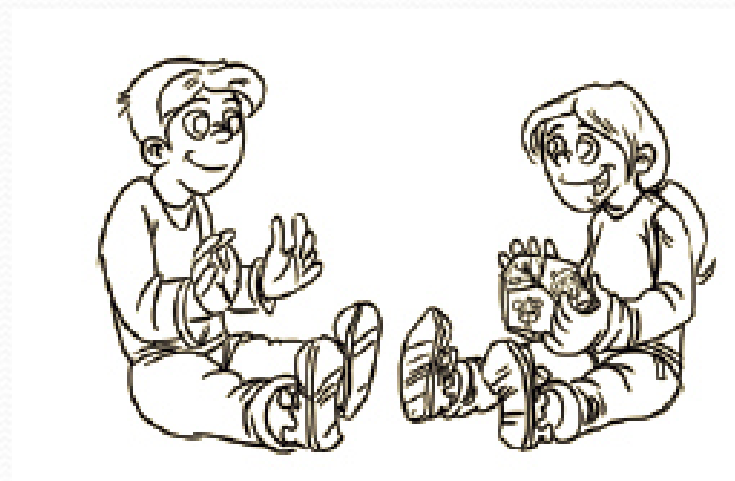
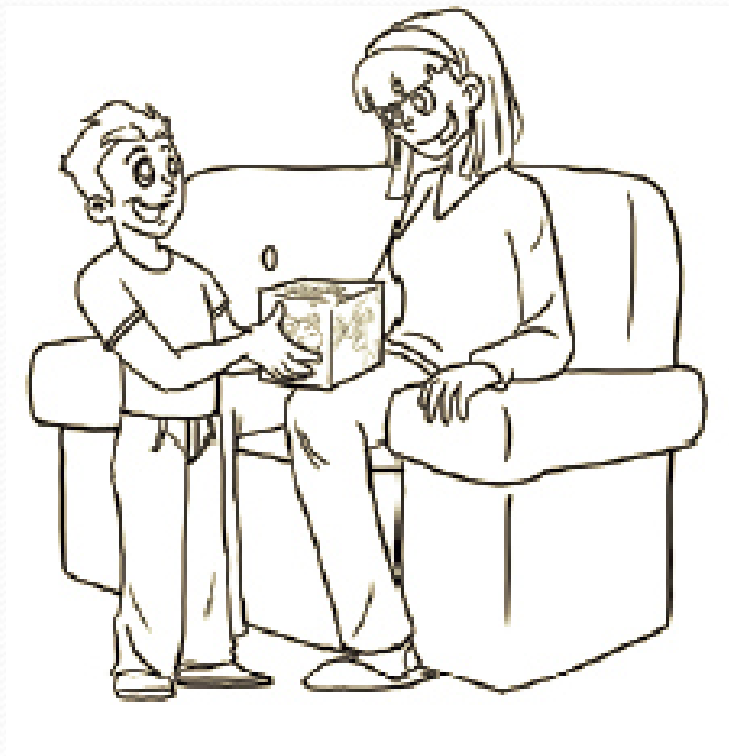
E

AMBIENTI



**Compito di prestazione:** portare il solido a casa e raccontare nuovamente la storia ascoltata.

## La storia matta



## ELEMENTI FONDANTI DI UNA UDA

- 1- Problematizzazione iniziale: attivazione della ZOPED di ciascuno
- 2- Protagonismo degli allievi: riconoscimento e responsabilizzazione
- 3- Esperienze/attività che tocchino molte delle intelligenze degli allievi
- 4- significatività dell'esperienza: compito di prestazione
- 5- un tempo per il lavoro individuale e un tempo per il lavoro nel gruppo
- 6- riflessione, condivisione, argomentazione.

## UN COMPITO DI REALTA' PER ESSERE EFFICACE DEVE PRESENTARE DETERMINATE CARATTERISTICHE

- 1- Connessione diretta con il mondo reale
- 2- Significatività: scopo evidente e concreto
- 2- Richiesta di ripensare, utilizzare le conoscenze e sperimentare le abilità in modo integrato e ragionare su cosa, come e perché lo si sta facendo
- 3- non è solo un esercizio individuale
- 4- rappresenta uno spazio di autonomia e responsabilizzazione degli allievi
- 5- non deve ridursi alla sola verifica e valutazione del prodotto, ma del processo che ha portato l'allievo a realizzarlo



## PRESTAZIONE: realizzare un aquilone

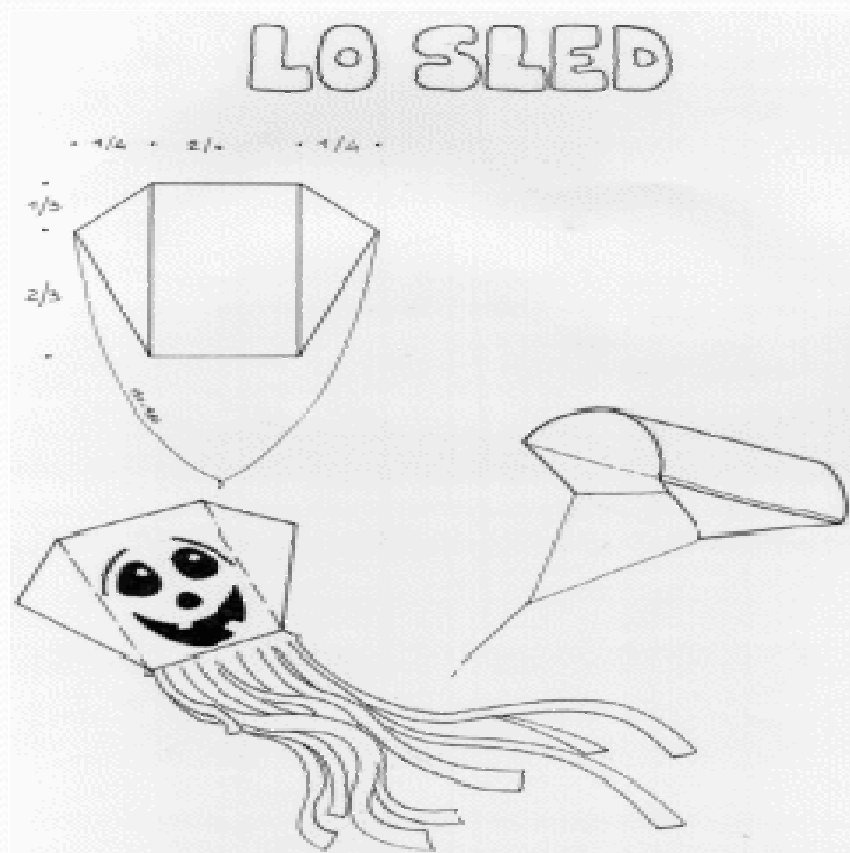
(partecipazione alla gara di aquiloni a San benedetto del Tronto)

### GLI AQUILONI

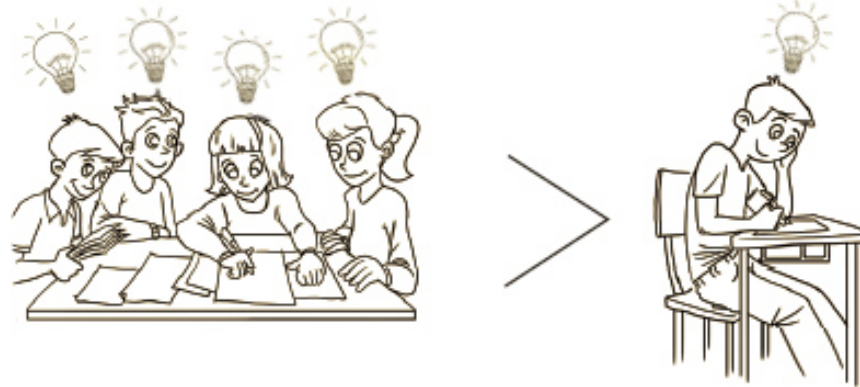
**Scopo:** utilizzare in modo adeguato ed efficace gli operatori frazionari su base  $4/4$ ,  $3/3$  e  $2/2$

**Conoscenze:** operatore frazionario. Figure geometriche: rettangolo, triangolo. S.M.D.: misure di lunghezza.

**Abilità:** saper calcolare  $1/4$ ,  $2/4$ ,  $1/3$ ,  $2/3$ , di misure date; saper disegnare correttamente rettangoli e triangoli. Saper misurare



# Lavoro nel piccolo gruppo: progettare una semplice U.D.A. con relativo compito di realtà



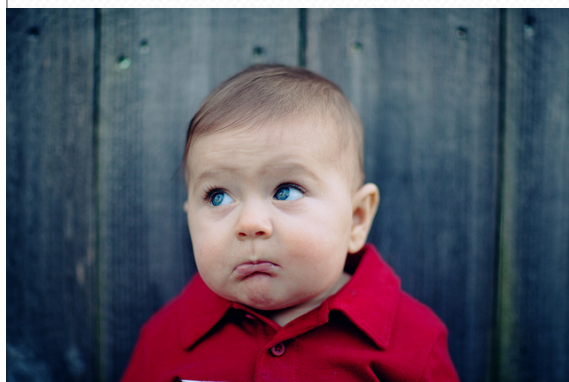
## **MATERIALI:**

- Schema elementi fondanti di una U.D.A.
- Scheda di progettazione
- Schema per rendere efficace un compito di prestazione/  
di realtà



# DUE ESPERIENZE A CONFRONTO

## PRIMA PROGETTAZIONE U.D.A.



## SECONDA PROGETTAZIONE U.D.A.



Download from  
Dreamstime.com  
This watermark-free image is for personal use only.

27999766  
Antonio Gallen | Dreamstime.com

Download from  
Dreamstime.com

2098746  
Lisa King (Artist) | Dreamstime.com

# Riflessioni e suggerimenti

- U.D.A. ➡ Parte da una motivazione e/o situazione problem solving e consente il protagonismo dell'allievo
- U.D.A. ➡ Semplice e chiara, ma non semplicistica, articolata in molte esperienze (più di due)
- U.D.A. ➡ Efficace e strumento vivo quotidiano di lavoro e non da riporre in un cassetto o nel registro
- U.D.A. ➡ Percorso di lavoro chiaro, ben definito che consente di sperimentare molte opportunità apprenditive (attenzione alle multiple intelligenze)

**le cose cambiano  
se siamo noi a farle cambiare  
grazie per l'attenzione**

*L'appuntamento è per domani mattina alle 8,30*

