LINEE GUIDA PER UNA PROPOSTA PROGETTUALE

Le buone pratiche

Prof.ssa Francesca Presta

Anno scolastico 2015/2016

L’unità di apprendimento

Le indicazioni nazionali costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curriculare che le singole scuole elaborano nell’ambito della loro autonomia contestualizzandole e calandole nella realtà in cui operano, nel rispetto delle finalità, dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, degli obiettivi di apprendimento da esse delineate

La scelta di finalità educative e di obiettivi è garanzia di una dimensione della continuità e dell'organicità del percorso formativo di ogni allievo, che trova la sua necessaria differenziazione e specificità nella definizione di obiettivi specifici, complementari e/o diversi , metodologie e attività
Il modello di Unità di apprendimento di seguito presentato potrebbe essere la traduzione operativa di ciò che si è fino ad ora teorizzato e che parte dall'individuazione preventiva di finalità ed obiettivi generali per poi arrivare alla successiva specificazione di tali obiettivi generali in obiettivi specifici, corrispondenti alla peculiare strutturazione dei contenuti e delle attività.

PRIMA FASE

In particolare sarà compito dei docenti:

- **• Definire in maniera chiara ed univoca la consegna agli studenti, il "compito autentico" che essi dovranno realizzare e che dovrà essere differente a seconda dell'età;**
- **• Definire il piano di lavoro e lo schema di relazione individuale che il discente dovrà compilare durante la realizzazione del compito**
- **• Definire le griglie di osservazione che l'insegnante dovrà compilare per monitorare ogni fase;**
- **• Definire le griglie per la valutazione di prodotto e formative.**
- **• Definire il modello per la certificazione delle competenze.**

Relativamente al rapporto tra compiti e prodotti in situazione ("autentici"), dovranno essere progettate attività valutative e prove in situazione aperte, problematiche, verosimili nelle quali l'allievo può mobilitare le diverse intelligenze e abilità e via via consolidare le competenze acquisite.

SECONDA FASE

La seconda fase vedrà impegnati. I ragazzi che saranno suddivisi in gruppi e ad ogni gruppo sarà affidato il "compito" da realizzare. I docenti osserveranno il lavoro dei ragazzi e registreranno le abilità messe in atto durante la realizzazione del "prodotto" che sarà poi valutato sulla base dei seguenti indicatori/descrittori:

- **Completezza, pertinenza, organizzazione**

il prodotto realizzato contiene tutte le "parti"; lo studente ha utilizzato, nello sviluppare la consegna, tutte le informazioni utili e pertinenti anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale; egli collega le informazioni in forma organica; etc.

- **Partecipazione e impegno**

l'alunno svolge pienamente la propria parte; prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi; fornisce idee per lo sviluppo del lavoro di gruppo; assiste gli altri compagni e li incoraggia; partecipa in maniera attiva alla discussione; etc.

- **Comunicazione e Socializzazione**

l'alunno comunica chiaramente desideri, idee, bisogni personali e sensazioni; esprime apprezzamenti per gli altri membri del gruppo; incoraggia i compagni e ne apprezza il lavoro svolto, accetta i feedback dagli altri; etc.

- **Autonomia**

l'allievo è autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni; è di supporto agli altri in tutte le situazioni; prosegue con fatica e/o solo con il supporto del docente e dei compagni; etc.

- ***Consapevolezza riflessiva e critica***

L'allievo riflette su ciò che ha imparato e sul proprio lavoro cogliendo appieno il processo personale svolto; affronta in modo critico; presenta un atteggiamento operativo; indica solo preferenze emotive (mi piace, non mi piace); etc.

- **Creatività**

L'allievo elabora nuove connessioni tra pensieri e oggetti; innova in modo personale il processo di lavoro; realizza produzioni originali; esprime nel processo elementi di creatività; etc.

- **Gestione del tempo**

il lavoro derivante dalle consegne è svolto nel tempo accordato; il lavoro consegnato è completo; etc.

- **Autovalutazione**

l'alunno è in grado di valutare correttamente il proprio lavoro, di intervenire per le necessarie correzioni, etc.

TERZA FASE

I dati registrati attraverso gli strumenti prodotti saranno utilizzati per la certificazione delle competenze degli alunni.

Metodologia

La metodologia è quella della ricerca/azione applicata in una didattica laboratoriale; lo scopo è sperimentare sul campo teorie e modelli didattico-educativi. Si vuole, inoltre, nello studente che realizza il compito, sviluppare un processo di ricerca e scoperta. Rompendo lo schema tradizionale "lezione-esercitazione-interrogazione-verifica" si vogliono trarre indicazioni riguardo le competenze chiave. Ai descrittori/indicatori individuati saranno assegnati i diversi "livelli di competenza" (avanzato; intermedio; Base; Iniziale) che costituiranno la base di partenza per definire con quali altri compiti proseguire per giungere ad una piena e consapevole crescita dello studente.

Attraverso un tale metodo e con l'ausilio degli strumenti che man mano saranno prodotti e sperimentati si vuole favorire negli studenti la maturazione della consapevolezza dei propri talenti, di un rapporto positivo con la realtà sostenuto da curiosità e volontà, in grado di riconoscere le criticità e le opportunità che si presentano, della capacità di assumere responsabilità autonome, della presa di coscienza di partecipare ad un processo comune di crescita interculturale.

Evidenziare il carattere innovativo dell'azione progettuale.
Attraverso il metodo della ricerca-azione l'allievo riesce meglio a scoprire le proprie capacità ed attitudini e il docente è chiamato ad analizzare le capacità dello stesso in un'ottica di crescita consapevole. Offrendo a ciascun alunno la possibilità di realizzare un compito con i tempi e gli stili personali, si consente a tutti di crescere, di distinguere tra preferenze ed attitudini prendendo consapevolezza delle scelte attuate e che si vogliono attuare.
Creando esperienze educative centrate sulla persona, la stessa viene posta in condizione di conoscere se stessa e meglio orientarsi nella scelta del proprio progetto di vita.
Attraverso una metodologia siffatta, i docenti sono chiamati a rilevare ciò che l'alunno sa ed è in grado di imparare, le competenze che egli ha raggiunto e quelle che ancora deve raggiungere.
Nella fase di realizzazione del compito, l'allievo diventa protagonista; egli è chiamato ad analizzare il compito prima ancora che a risolverlo e a "progettare" una strategia che lo conduca all'obiettivo. L'alunno assume quel ruolo produttivo che di certo gli consentirà di realizzare un apprendimento efficace perché in rispondenza alle proprie esigenze.

Descrivere strategie, metodologie, strumenti utilizzati, evidenziandone la significatività e la coerenza rispetto agli obiettivi

Strategie

Si utilizzeranno strategie didattiche "attive", quali la conversazione attiva e il brain-storming, che coinvolgono l'allievo in azioni che consentono una elaborazione attiva e costruttiva dei contenuti di apprendimento, lo sviluppo del pensiero procedurale e la sua integrazione col pensiero dichiarativo e teorico.

Attraverso la conversazione guidata, il docente "invita/costringe" l'allievo a esplicitare il percorso che egli vuole mettere in atto per la risoluzione del compito, farlo riflettere su quanto programmato e guidarlo ad un approccio corretto al problema. Attraverso il brain-storming si mettono in atto quei particolari processi comunicativi indirizzati a tirar fuori da ognuno quei comportamenti produttivi atti alla produzione in gruppo di idee e saperi.

Metodologie

Ricerca – azione e didattica laboratoriale.

MOMENTI METODOLOGICI	COROLLARI METODOLOGICI	MEZZI E STRUMENTI
PROBLEMATIZZAZIONE	Motivazione – Senso avventura – Divisione dei compiti e delle responsabilità	Attività a Classe unita
ESCURSIONE-INDAGINE	Raccolta dati e materiali Osservazione e analisi complessiva	Lavoro a sottogruppi tematici
ANALISI IN CLASSE	Descrivere il materiale, classificare, elaborare relazioni	Lavoro a sottogruppi
ESPOSIZIONE –DIBATTITO	Esporre e sollecitare discussioni	Lavoro a Classe unita
NUOVA PROBLEMATICA	Dedurre nuove problematiche	Lavoro a Classe unita

Strumenti utilizzati

Materiali (strutturati e non) compresi i mezzi audiovisivi e informatici che possono facilitare l'autonomia, la comunicazione e il processo di apprendimento.

Le nuove tecnologie e in particolare PC, tablet e LIM per le numerose e innovative potenzialità che esse offrono. In particolare le tecnologie innovative saranno utilizzate per favorire la realizzazione del compito anche da parte degli alunni in situazione di svantaggio. I PC e i tablet possono divenire stimolo all'apprendimento, favorendo attenzione, partecipazione e memorizzazione.

La scelta è di consentire l'utilizzo, da parte dello studente che deve svolgere il compito, di qualsivoglia strumento che la scuola mette a disposizione (PC, tablet e LIM), con lo scopo di valutarne le scelte e l'utilizzo in vista della risoluzione del compito. Volendo registrare la Completezza, pertinenza, organizzazione del compito, la Partecipazione e l'impegno dello studente che apprende, la sua capacità di Comunicare e Socializzare, il suo grado di autonomia, la Consapevolezza riflessiva e critica, la Creatività, la personale gestione del tempo e l'Autovalutazione del proprio lavoro, bisognerà necessariamente lasciare grandi margini di scelta negli strumenti da adoperare sotto la guida attenta dell'insegnante che diviene regista/osservatore e che è sempre pronto ad intervenire stimolando le capacità logico-intuitive-risolutive del singolo.

Elencare e descrivere gli indicatori da utilizzare per il monitoraggio e la valutazione delle azioni	
1	Ambiente di apprendimento: organizzazione delle attività progettuali; organizzazione delle metodologie educative messe in atto; modalità orarie adottate; interventi di recupero/consolidamento/potenziamento.
2	Confronto tra docenti: condivisione delle prassi e degli approcci; modalità di confronto, di ascolto, di disponibilità e di fiducia nei membri del gruppo di ricerca e sperimentazione
3	Clima: comportamento del gruppo docente-alunni e "accettazione" delle diverse componenti.
4	Attività di inclusione: azioni attuate per l'inclusione degli alunni in condizione di svantaggio
5	Progettazione didattica: grado di adeguatezza della programmazione didattica e gli aspetti del curricolo in essa presenti.
6	Attività e strategie didattiche: attività e strategie didattiche maggiormente utilizzate dai docenti
7	Esiti: risultati conseguiti
8	Livelli di apprendimento: distribuzione dei livelli individuati
9	Raccordo con l'esterno: partecipazione dei genitori; partecipazione di altri componenti del territorio; capacità della Scuola di coinvolgere soggetti esterni.

Evidenziare le modalità di diffusione e fruibilità dei materiali che verranno prodotti, anche in relazione all'utilizzo di tecnologie multimediali e innovative

I materiali prodotti potranno essere pubblicati sul sito web di istituto in una sezione specifica. La metodologia di approccio in aula, a corredo degli strumenti prodotti, potrà essere diffusa mediante slide power point e relazione sottoscritta dal gruppo di ricerca/sviluppo e sperimentazione; la sperimentazione potrà essere documentata attraverso video che mostreranno "come" i gruppi lavorano e interagiscono; gli esiti saranno documentati e resi fruibili.

Unità d'Apprendimento - "_	
Disciplina	
Destinatari (classe, gruppi, età alunni...)	
Competenza/e da acquisire	
Obiettivo/i da acquisire	
Contenuto	
Compito autentico	
Ambiente/Risorse/Strumenti	
Tempi	

Descrizione delle fasi di realizzazione

AZIONI DEL DOCENTE	.
AZIONI DELLO STUDENTE	

Conclusioni

L'unità di apprendimento costituisce la struttura di base dell'azione formativa; essa indica un insieme di occasioni di apprendimento che consentono all'allievo di entrare in un rapporto personale con il sapere, affrontando compiti che conducono a prodotti di cui egli possa andare orgoglioso e che costituiscono oggetto di una valutazione più attendibile.

Per cui tutte le situazioni che accadono nel percorso formativo debbono essere organizzate per unità di apprendimento.

A tal proposito si distingueranno però di unità di apprendimento in tre categorie:

a) le situazioni significative e rilevanti, che indicano snodi importanti del processo di sviluppo della persona, che impegnano la totalità dell'équipe dei docenti / consiglio di classe e che presentano una gestione strutturata;

b) le situazioni connesse alla vita di classe per così dire "ordinaria" che si svolgono tramite lezioni, esercitazioni, compiti e verifiche e che richiedono una gestione ed un controllo centrati più su conoscenze ed abilità;

c) le situazioni connesse alle esperienze formative non strettamente curricolari relative alla vita di classe e di istituto (es.: accoglienza ed aiuto rispetto a compagni in difficoltà, organizzazione di incontri ed eventi) oppure riferite a contesti esterni alla scuola che richiedono un approccio più morbido e intuitivo.

L'unità di apprendimento prevede sempre compiti reali (o simulati) e relativi prodotti che i destinatari sono chiamati a realizzare ed indicante le risorse (capacità, conoscenze, abilità).
In tal senso essa deve sempre mirare ad almeno una competenza tra quelle presenti nel repertorio di riferimento.
In ognuno dei tre casi indicati, l' Unità di Apprendimento esprime una pedagogia dei compiti che mira alla capacità di "costruzione" e alla "capacità di applicazione reale" della conoscenza posseduta attraverso prodotti concreti ed adeguati, in coerenza con le mete educative e formative del percorso.
Nella gestione dell' Unità di Apprendimento occorre considerare i seguenti punti:
- elaborare un documento di consegna agli studenti da cui risulti chiaro ciò che viene loro richiesto, le risorse ed i tempi, i criteri di valutazione;
- l'autovalutazione da parte dell'allievo il cui esito è a sua volta valorizzato dagli insegnanti in quanto esprime la sua capacità di riflessione costituendo in tal modo un fattore di apprendimento più elevato (apprendere dall'esperienza, imparare ad imparare) definito solitamente con il termine "meta competenza".

In forma schematica possiamo dire che l' Unità di Apprendimento si caratterizza per questi aspetti :

1) individuazione della competenza di riferimento (e delle relative abilità e conoscenze)
2) interdisciplinarità nell' Asse a tra gli Assi , grazie alla collaborazione di più docenti e più discipline;
3) ruolo attivo degli allievi attraverso attività laboratoriali e occasioni esperienziali anche sul territorio che favoriscano la contestualizzazione delle conoscenze e il loro trasferimento e uso in contesti nuovi, per la soluzione di problemi
4) presenza di momenti riflessivi, nei quali l'allievo viene sollecitato a ricostruire le procedure attivate e le conoscenze acquisite
5) clima e ambiente cooperativo
6) coinvolgimento dell'allievo rispetto alla competenza da raggiungere
7) trasparenza dei criteri di valutazione e attività di autovalutazione degli allievi
8) verifica finale tramite prova in situazione (o autentica).