LABORATORIO FORMATIVO DOCENTI NEOASSUNTI

Buone pratiche di didattiche disciplinari

Maria Grazia Petrone

A.S. 2015/2016

PRESENTIAMOCI

- NOME
- RUOLO
- PUNTI DI FORZA
- INTERESSI

DIDATTICA: modo di insegnare

- DIMENSIONE RELAZIONALE-COMUNICATIVA

  Clima relazionale

  Comunicazione verbale, non verbale e paraverbale

- DIMENSIONE METODOLOGICO-DIDATTICA

  Metodologie e strategie

  Strumenti e materiali

- DIMENSIONE ORGANIZZATIVA

  Strutturazione degli spazi

  Gestione del tempo

INDIVIDUALIZZAZIONE E PERSONALIZZAZIONE

Individualizzazione

Azione didattica che mira al raggiungimento di determinati obiettivi per tutti.

- Attività di recupero
- Attività specifiche per diversamente abili

Personalizzazione

Azione didattica che valorizza le potenzialità del singolo, gli stili cognitivi.
Si basa sulla teoria delle intelligenze multiple di Gardner.

PROGRAMMARE PER OBIETTIVI

Logica razionale e tassonomica:

- Analisi del contesto (prerequisiti)
- Definizione degli obiettivi articolati in U.D.
- Scelta dei contenuti
- Scelta delle metodologie
- Scelta dei mezzi e degli strumenti
- Modalità di verifica
- Criteri di valutazione

Unità didattica

- Parte dalla disciplina, è un tassello del programma
- Si basa sull'insegnamento uguale per tutti
- Offerta didattica rigida

Mastery learning (Bloom, 1977)

- Approccio sistematico basato sull'individualizzazione
- Calibrazione dei tempi per acquisire la padronanza
- Verifica e valutazione (oggettive) al temine di ogni fase
- Eventuale correzione in caso di insuccesso

Fasi progettuali del Mastery learning

- Definizione degli obiettivi e dei livelli di padronanza
- Suddivisione del corso in unità più piccole per le quali si definiscono obiettivi specifici e operativi
- Costruzione di prove diagnostiche (iniziali) e formative (in itinere)
- Elaborazione di itinerari compensativi con materiali alternativi e correttivi
- Costruzione della prova finale

VERSO LA COMPETENZA

CONOSCENZE

I *saperi* delle diverse discipline:

- Teoriche,
- Pratiche.

ABILITA'

Saper fare:

Applicare le conoscenze per portare a termine dei compiti e risolvere problemi:

- Cognitive,
- Pratiche.

CAPACITA'

Sono *innate*.

Non si insegnano, ma si promuovono e si sviluppano.

Fanno riferimento alle diverse intelligenze.

COMPETENZE

Quadro Europeo delle Qualifiche (2008):

La competenza è la capacità dimostrata di utilizzare le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e metodologiche in situazioni di lavoro, di studio e nello sviluppo professionale e/o personale.

LE 8 COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazione europea (2006)

Quelle di cui abbiamo bisogno per la realizzazione e lo sviluppo professionali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione:

1. Comunicazione nella lingua madre
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

Nella costruzione del curricolo:

- Fare riferimento alle 8 competenze chiave;
- ORIZZONTALITA';
- VERTICALITA';
- FLESSIBILITA';
- TRASVERSALITA'(autodeterminazione, organizzazione, comunicazione, metacognizione,…);
- INTERDISCIPLINARIETA';
- Definire conoscenze e abilità in termini di nuclei fondanti delle discipline.

MATEMATICA:

- **NUMERI**
- **SPAZIO E FIGURE**
- **DATI E PREVISIONI**
- **RELAZIONI E FUNZIONI**

DIDATTICA ORIENTATIVA

Ha come scopo lo sviluppo di quelle competenze chiave utili al soggetto per *auto-orientarsi* e riconoscere e valorizzare le proprie risorse personali.

COMPETENZE

RESPONSABILITA'

AUTONOMIA

AUTODETERMINAZIONE

PROGRAMMARE e INSEGNARE per COMPETENZE

- Avvicinare al sapere attraverso l'esperienza
- Presentare la teoria attraverso percorsi induttivi
- Contestualizzare i concetti
- Proporre compiti significativi
- Proporre i saperi in chiave problematica
- Utilizzare mediatori e tecniche didattiche vari e flessibili
- Valorizzare l'esperienza dell'alunno
- Favorire la metacognizione
- Favorire l'apprendimento in contesto sociale e cooperativo

MEDIATORI DIDATTICI

I mediatori sono strumenti attraverso i quali il docente pone l'attenzione alla “zona intermedia” tra insegnamento e apprendimento:

- per l'allievo significa avere l'opportunità di elaborare personalmente ed attivamente il sapere,
- all'insegnante permette di non correre il rischio di imporre il proprio insegnamento e stile di apprendimento.

ATTIVI: esperienze dirette (visite guidate, pc)

ICONICI: immagini, video

ANALOGICI: simulazioni, giochi di ruolo, drammatizzazioni

SIMBOLICI: simboli numerici, simboli alfabetici, forme geometriche

Unità di apprendimento (U.d.A.)

- Parte dagli alunni, dai loro interessi e attitudini.
- Didattica personalizzata flessibile.
- Valorizzazione delle diversità.
- Approccio ologrammatico.

BRAINSTORMING

CIRCLE TIME

FLIPPED CLASSROOM

LEARNING BY DOING (ATTIVISMO – DEWEY)

COLLABORATIVE AND COOPERATIVE LEARNING (ZSP - VYGOTSKIJ)

LUDOMATETICA

ROLE PLAYING

PEER TUTORING

RICERCA-AZIONE

PROBLEM SOLVING

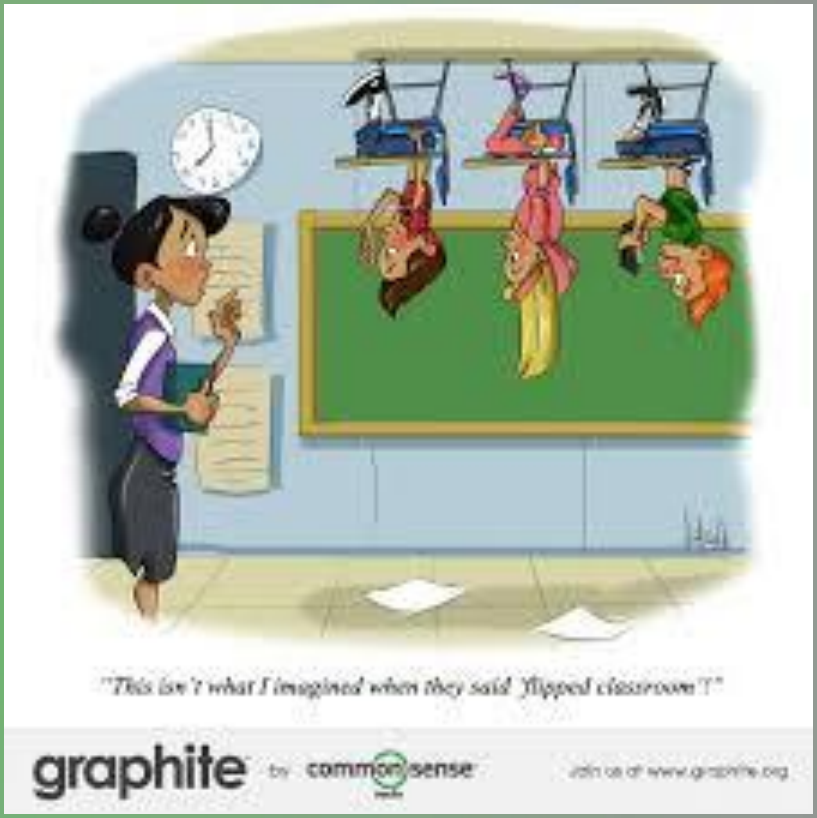
DIDATTICA LABORATORIALE

MAPPE CONCETTUALI (NOVAK)

PROJECT BASED LEARNING

FLIPPED CLASSROOM

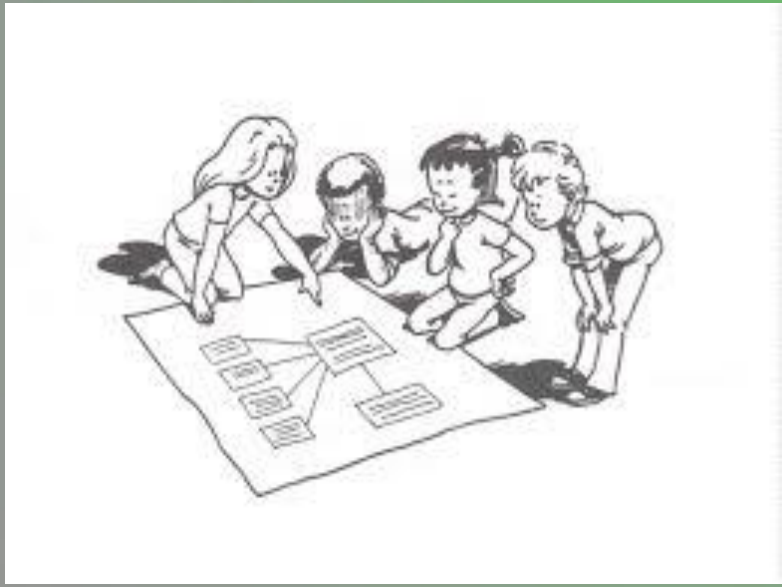
1) <u>A CASA</u>: attività di studio con utilizzo di materiali reperibili online, predisposti dall'insegnante. Comunicazione online tra pari e con insegnante.
2) <u>IN CLASSE</u>: applicazione dei concetti appresi a casa, approfondimenti, attività cooperative con feedback.



COLLABORATIVE AND COOPERATIVE LEARNING

ATTENZIONE AL TEMA COMUNE, AL COMPITO CONDIVISO

ORIENTAMENTO VERSO UN OBIETTIVO COMUNE



PEER TUTORING

- Gli alunni lavorano in coppia o in piccoli gruppi.
- Il livello di apprendimento degli alunni deve essere diversificato.
- L'alunno più competente spiega all'alunno meno competente.
- Il compito deve essere collocato nella zona di sviluppo prossimale.

ROLE PLAYING

ANDIAMO A FARE LA SPESA !

DIDATTICA LABORATORIALE

PROJECT BASED LEARNING

INSEGNAMENTO TRADIZIONALE

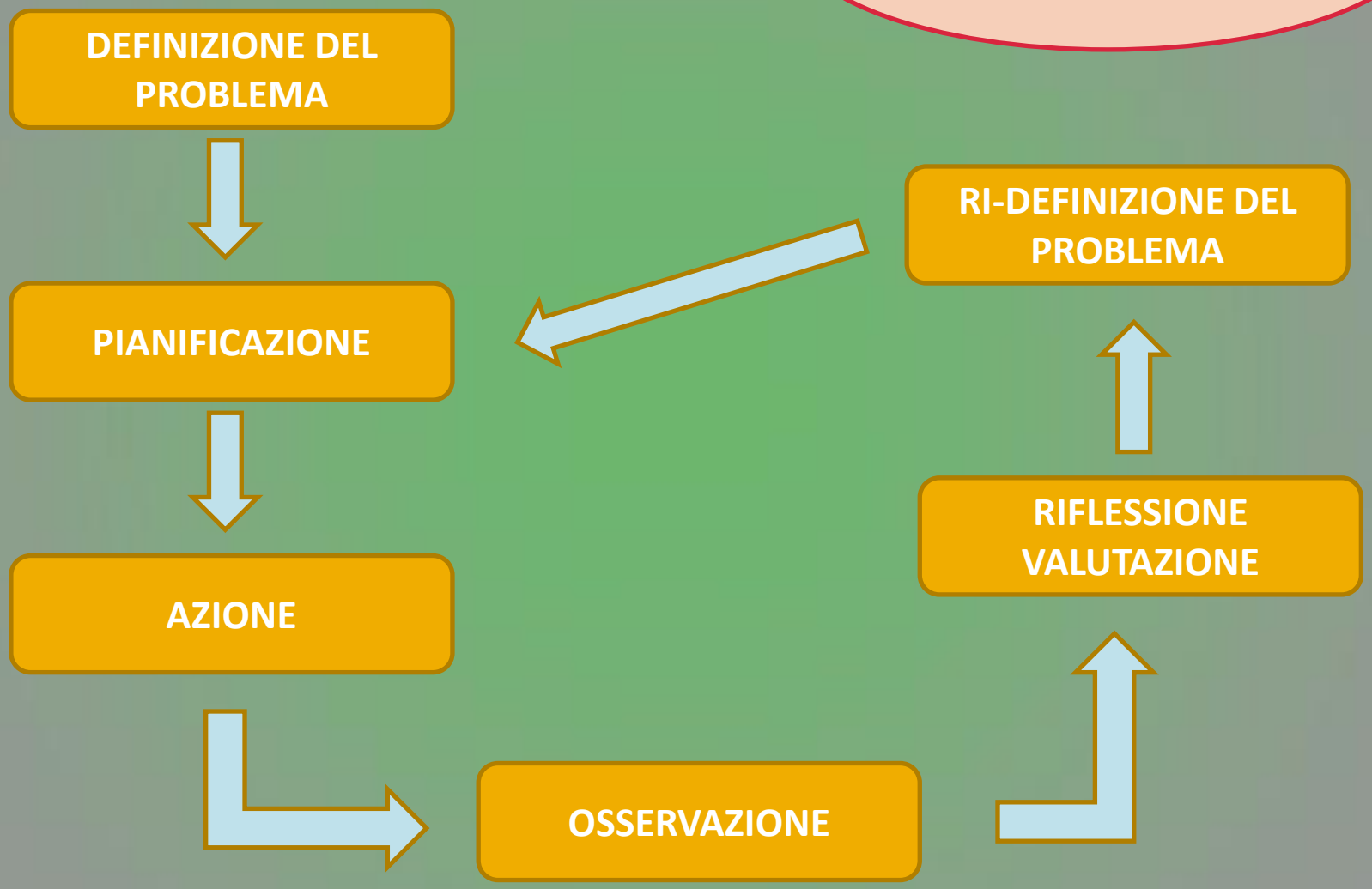
TRASMETTE I CONTENUTI NECESSARI	MEMORIZZANO	SPIEGAZIONE DELL' APPLICAZIONE	ESERCITAZIONE
DOCENTE	STUDENTI	DOCENTE	STUDENTI

PROJECT BASED LEARNING

ASSEGNAZIONE PROGETTO	ANALISI E RICERCA AUTONOMA/ GUIDATA	APPRENDIMENTO APPLICAZIONE	PRESENTAZIONE DEL PROGETTO
DOCENTE	STUDENTI		

RICERCA - AZIONE

DOCENTE-RICERCATORE



VERIFICA

PROVE DI VERIFICA:

- Strutturate
  (V/F, corrispondenze, scelta multipla, completamento…)
- Non strutturate
  (interrogazione, riassunto, tema, relazione…)
- Semistrutturate
  (tipologie delle non strutturate ma con l'aggiunta di vincoli)

Utili per indagini iniziali e verifiche intermedie. Imparziali, rapide, ma non consentono di verificare il processo di apprendimento nella sua globalità.

Utili per verificare i livelli più alti di competenze: analisi, sintesi, riorganizzazione dei concetti e applicazione in contesti nuovi.

VALUTAZIONE

ESPRESSIONE DI UN GIUDIZIO SUL PERCORSO DIDATTICO

FORMATIVA

PER ORIENTARE

SOMMATIVA

PER ACCERTARE

Regolamento sulla valutazione: DPR 122 del 2009

Quale organizzazione dei saperi?

ORDINE	ASSEMBLAGGIO	DEFINIZIONE
INFANZIA	CAMPI DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO
PRIMO CICLO	AMBITI	ANTROPOLOGICO LINGUISTICO MAT-SCIE-TEC ESPRESSIVO-CREATIVO
SECONDO CICLO	ASSI CULTURALI	STORICO-SOCIALE DEI LINGUAGGI MATEMATICO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

CURRICOLO VERTICALE DI APRIGLIANO

AMBITI

TRAGUARDI

DISCIPLINE/CAMPI AFFERENTI ALL' AMBITO

INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA

OBIETTIVI

DISCIPLINE/CAMPI AFFERENTI ALL' AMBITO

INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA

SUDDIVISIONE DEI TRAGUARDI E DEGLI OBIETTIVI ALL'INTERNO DEI NUCLEI FONDANTI

TRAGUARDI E OBIETTIVI COMUNI A TUTTI I NUCLEI FONDANTI

DOCUMENTO

http://www.sfogliami.it/flip.asp?sc=6h0ms6k7g6xee1e1pyk5n9bxii9eif42&ID=131449

Content and Language Integrated Learning

David Marsh e Anne Maljers (1994)

Modalità integrata di insegnamento disciplinare e linguistico.

METODO: Presentazione “esperenziale”.

Il linguaggio va opportunamente calibrato sull’età dei bambini e presentato con l’ausilio di mezzi audio-visivi, gestuali, attraverso modalità di *code switching* (cioè il passare da un codice linguistico ad un altro) per chiarire un concetto, o un termine, o avviare un controllo immediato della comprensione.

OLTRE LE DISCIPLINE…….

- ECUCARE
- MOTIVARE
- TRASMETTERE VALORI ATTRAVERSO L’ESEMPIO: coerenza, autorevolezza, empatia, serietà, equità, onestà …..
- PUNTO DI RIFERIMENTO PER I NOSTRI ALUNNI
- TUTTI POSSONO, ANCHE SE IN MODO DIVERSO ….

TEAM WORK

L' ACQUA

DISICPLINE:

- CHIMICA
- FISICA
- SCIENZE
- MATEMATICA
- TECNOLOGIA

AMBITO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

- GEOGRAFIA
- STORIA
- FILOSOFIA
- DIRITTO-ECONOMIA
- RELIGIONE

AMBITO SOCIALE-ANTROPOLOGICO

- ITALIANO
- LATINO
- GRECO
- LINGUE STRANIERE
- SCIENZE MOTORIE
- MUSICA
- ARTE

AMBITO DEI LINGUAGGI

AMBITO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

CHIMICA: Confronto delle etichette di diverse acque oligominerali.

FISICA: idrostatica e idrodinamica.

SCIENZE: animali che vivono in acqua; uso dell'acqua: norme igieniche, evitare lo spreco….

MATEMATICA: indagine statistica sulle abitudini dei cittadini in merito all'uso e al consumo dell'acqua.

TECNOLOGIA: gli acquedotti, visita allo stabilimento Fontenoce: imbottigliamento.

AMBITO SOCIALE-ANTROPOLOGICO

GEOGRAFIA: l'acqua nel mondo: oceani, mari, laghi, fiumi…

STORIA: antichi sistemi di raccolta e distribuzione dell'acqua.

FILOSOFIA: significato dell'acqua (Talete, Eraclito, Ippocrate, Platone, Aristotele…..).

DIRITTO-ECONOMIA: Politica dell'acqua, normativa.

RELIGIONE: senso religioso e simbolico dell'acqua per il cristianesimo.

AMBITO DEI LINGUAGGI

ITALIANO: Poesie (“Acqua” di Gabriele d’Annunzio)…

LATINO: Versione “Le piogge mettono in difficoltà Cesare” (Officina Latinitatis)

GRECO: L’acqua nella mitologia greca

LINGUE STRANIERE: Percorso CLIL sull’acqua

ARTE: Opere d’arte che hanno per oggetto l’acqua (Cezanne, Picasso, Botticelli, Piero della Francesca, Monet); Fontana di Trevi (Nicola Salvi)….

SCIENZE MOTORIE: sport che si praticano in acqua.

MUSICA: Il madrigale “Vasto Mar” di Heinrich Schutz; “La musica sull’acqua” di Haendel…..

Riflessione sulla progettazione dell'attività

Indicazioni per la compilazione Consulta le F.A.Q.

Titolo dell'attività (max 255 caratteri, spazi compresi)

Sintesi dell'attività (max 1000 caratteri, spazi compresi)

Vuoi aggiungere delle parole chiave (facoltativo)?

I campi di esperienza
Solo per infanzia

- IL SE' E L'ALTRO
- IL CORPO E IL MOVIMENTO
- IMMAGINI, SUONI, COLORI
- I DISCORSI E LE PAROLE
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave collegate

per tutti

- [ ] COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE
- [ ] COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- [ ] COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA
- [ ] COMPETENZE DIGITALI
- [ ] IMPARARE AD IMPARARE
- [ ] CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- [ ] SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
- [ ] COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Nuclei disciplinari prevalenti

per Primo e Secondo Ciclo Seleziona

Tipo di scuola

per Secondo Ciclo Seleziona

Eventuale relazione con tematiche dei laboratori formativi

per tutti Seleziona

Carica il documento di progettazione dell'attività didattica - scegli il file

dimensione massima: **7MB**

formati accettati: **.pdf, .doc, .docx, .odt, .txt, .ppt, .pptx, .odp, .xis, .xlsx, .ods, .zip, .rar**

RIFLESSIONE SULLA PROGETTAZIONE

IDEAZIONE

- Come hai costruito il progetto, con quale percorso? Quali processi hai attivato?
- Da quale problema/stimolo sei partito?
- Come hai tenuto conto del contesto (classe/sezione, singoli allievi, scuola)?
- (curricolare) Se nella classe/sezione è presente il docente di sostegno come hai collaborato con lui per strutturare il/i percorso/i in un'ottica inclusiva?
- (sostegno) Come hai condiviso con il/i docenti curricolari il progetto e come lo hai integrato nel percorso della classe/sezione?

Testo libero (max 2500 caratteri)

CONCETTI CHIAVE E NUCLEI TEMATICI

- (infanzia) Quali sono i concetti chiave/nuclei tematici del campo di esperienza che hai pensato di affrontare? Sono presenti nodi che connettono più campi di esperienza?
- (primaria, secondaria) Quali sono i concetti chiave/nuclei tematici della disciplina che hai pensato di affrontare? Hai inserito nella progettazione aspetti interdisciplinari?
- (sostegno) Quali sono le problematiche che hai pensato di affrontare?

Testo libero (max 2500 caratteri)

OBIETTIVI E COMPETENZE

- (curricolari) Indica a quali aree delle indicazioni nazionali/linee guida hai fatto riferimento nella progettazione della tua attività e nella configurazione dell'ambiente di apprendimento.
- (curricolari) Hai tenuto conto delle diversità (culturali, sociali e di abilità) presenti nella classe/sezione? Hai previsto obiettivi e attività personalizzate?
- (sostegno) Quali obiettivi hai previsto per il tuo percorso? Quale connessione con gli obiettivi della classe/sezione? Quali obiettivi della classe/sezione (se connessi) hai selezionato e hai dovuto personalizzare?

Testo libero (max 2500 caratteri)

VALUTAZIONE

- (curricolari) Quali strumenti di valutazione hai previsto per la tua attività (prove strutturate, prove tradizionali, verifiche autentiche, compiti, rubriche di osservazione, ecc.)?
- (sostegno) Quali strumenti di valutazione hai previsto per l'attività (prove strutturate, prove tradizionali, verifiche autentiche, compiti, rubriche di osservazione, ecc.)? La valutazione è comune/parallela a quella della classe/sezione oppure è completamente differente? Se ha punti di contatto con la valutazione della classe/sezione la prova è uguale o ha degli elementi di differenza? È previsto l'uso di strumenti compensativi? È prevista una scala differente di misurazione?
- (solo scuola infanzia) Quali strumenti di osservazione, documentazione, verifica hai previsto per "regolare" il contesto di lavoro e di esperienza dei bambini?

Testo libero (max 2500 caratteri)

RUOLO DEL TUTOR

- Come il tutor accogliente ha contribuito alla tua progettazione e come l'esperienza specifica di progettazione documentata pensi abbia influito sulla tua professionalità?

Testo libero (max 2500 caratteri)

ATTIVITÀ E MEDIATORI

- (curricolare) Quali attività hai previsto per attivare gli allievi? Hai previsto dei mediatori e strumenti (supporti testuali, schede, uscite, utilizzo di laboratorio, oggetti o modelli, LIM, app e programmi per computer o tablet, video, immagini, ecc.)?
- (sostegno) Quali attività hai previsto per attivare gli allievi? Hai previsto specifici mediatori (supporti testuali, schede, uscite, utilizzo di laboratorio, oggetti o modelli, LIM, app e programmi per computer o tablet, video, immagini, ecc.) o ausili (comunicatori, strumenti compensativi, software specifici, schede ristrutturate, ecc.)?
- (solo scuola infanzia) Quali situazioni di apprendimento (formali e informali) hai promosso per coinvolgere i bambini? Come hai allestito l'ambiente-sezione (angoli, spazi aperti, materiali strutturati e non, ecc.)?

Testo libero (max 2500 caratteri)

SIMULAZIONE DELLA SESSIONE DI LAVORO

- In fase di progettazione come ti immagini si svolga la sessione di lavoro? Come la hai simulata? Descrivila brevemente e indica quali pensi saranno i punti più critici, le difficoltà che incontreranno gli allievi, i passaggi più semplici? Indica anche se per alcune fasi hai previsto piste alternative o materiali supplementari per gestire meglio le difficoltà o il tempo.

PROGETTAZIONE

TITOLO
BREVE DESCRIZIONE
DESTINATARI E CONTESTO
FINALITA'
COMPETENZE CHIAVE
DISCIPLINE/CAMPI DI ESPERIENZA
OBIETTIVI
NUCLEI TEMATICI
CONCETTI CHIAVE
FASI ESECUTIVE (COSA IN CHE TEMPI)
METODOLOGIE
MEDIATORI/STRUMENTI/AUSILI
LUOGHI (DISPOSIZIONI SPAZIALI)
VERIFICA
VALUTAZIONE

INDIVIDUALIZZAZIONE

CONOSCENZE – ABILITA'
COMPETENZE SPECIFICHE

Normativa

- Legge n.107 del 13 Luglio 2015 (Riforma Renzi-Giannini)
- D.M. n.254 del 16 Novembre 2012 (Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione)
- D.P.R. n.87 del 15 Marzo 2010
- D.P.R. n.88 del 15 Marzo 2010
- D.P.R. n.89 del 15 Marzo 2010
- D.P.R. 122 del 2009
- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, 18 Dicembre 2006 (2006/962/CE)
- D.P.R. n.275 del 1999