

Unità Formazione per docenti di II grado: didattica trasmissiva
Seminario residenziale. Durata: 16 ore
Prof. Enzo Zecchi

Titolo	Oltre la scuola trasmissiva, verso una valutazione e didattica per competenze in ambienti di apprendimento innovativi. Metodo PBL Lepida Scuola.
Finalità	<p>Mettere i docenti in grado di attuare una didattica per lo sviluppo e la valutazione delle competenze tramite strategie basate soprattutto sullo svolgimento di compiti di realtà e progetti multidisciplinari in ambienti di apprendimento a matrice costruttivista/costruzionista.</p> <p>Fornire ai docenti gli strumenti funzionali a questa tipologia di didattica:</p> <ul style="list-style-type: none">• la valutazione autentica e i piani di valutazione,• gli strumenti per la gestione della classe divisa in gruppi, <i>un nuovo modello di ambiente di apprendimento e le tecnologie digitali utili alla sua implementazione</i>,• gli elementi per la gestione dei progetti in classe, in riferimento anche alle metodologie agili,• ed alcuni elementi di pensiero computazionale per la soluzione di problemi complessi. <p>Condividere un approccio scientifico per affrontare la <i>fase di transizione</i> dal curriculum tradizionale al curriculum integrato con strategie innovative.</p>
Destinatari	Docenti Scuola Secondaria di Secondo Grado.
Durata	Quattro incontri formativi di 4 ore cd.
Contenuti	<p>1</p> <p>a. Per un nuovo paradigma metodologico. Gli strumenti essenziali per la didattica per competenze.</p> <p>Si introduce l'Unità Formativa evidenziando la sua vision/mission: mettere i docenti in grado di impostare una didattica capace di rispondere alle profonde trasformazioni della società sia a livello nazionale sia a livello globale. <i>La scuola che vorrei</i>, da domani, dovrebbe essere: <i>learner centered</i>, capace di <i>sviluppare e valutare le competenze</i> e basata anche su un solido pensiero costruzionista.</p> <p>Per questo si evidenziano diverse metodologie ampiamente consolidate in letteratura, privilegiando il PBL (Problem/Project Based Learning: apprendimenti basati sui Problemi e i Progetti) senza rinunciare agli importanti contributi delle altre. Questa scelta è funzionale a educare gli studenti ad affrontare al meglio gli auspicati compiti di realtà-progetti</p>

multidisciplinari.

b. La Valutazione Autentica

In un nuovo ambiente pedagogico sono necessari nuovi strumenti per valutare: si opta per la Valutazione Autentica che viene sviluppata sia nei suoi principi sia nello specifico dei strumenti realizzativi. Particolare rilievo è dato allo strumento principe, le rubric, di cui sono messe in evidenza sia le caratteristiche funzionali sia un'euristica per la loro costruzione e il loro utilizzo. La valutazione autentica viene presentata, oltre che nella dimensione sommativa, soprattutto in quella formativa, nell'ottica di una didattica centrata sull'alunno. In riferimento alle rubric, oltre alle *tasks specific rubric*, vengono introdotte le general rubric, strumenti importanti per la valutazione diretta delle competenze, e le *single point rubric*, strumenti d'elezione per la valutazione formativa. A titolo esemplificativo, vengono presentate rubric che potranno essere concretamente utilizzate nelle varie fasi dei progetti di classe.

Workshop: i docenti vengono impegnati, a gruppi, nella progettazione e/o modifica di una rubric.

2

a. Per una didattica per competenze concretamente in classe: il Project Based Learning. La fase di definizione dell'idea di progetto.

Si introduce il PBL, *apprendimento per progetti*, in modalità Cooperative Learning, quale strategia d'elezione per l'implementazione di un approccio didattico per Competenze e Learner Centered. Vengono presentati i principi base del metodo PBL Lepida Scuola, per rendere possibile ed efficace l'introduzione in classe.

Viene presentato il modello di ambiente di apprendimento CLE: Constructivistic Learning Environments di D. Jonassen e che è stato presentato da E. Zecchi nel 2015 in occasione della presentazione del PNSD del MIUR a Bologna. (<https://www.youtube.com/watch?v=zcxl6MyP7w4>).

Gli insegnanti stessi saranno formati in una modalità da noi denominata: Doppio Ambiente di Apprendimento.

Una particolare attenzione viene posta alle operazioni preliminari al progetto nelle quali il tema di progetto viene presentato come trait d'union al curriculum per competenze. A seguire le fasi del ciclo di vita di un progetto.

b. Ideazione. In questa fase, che prevede la definizione dell'idea di progetto tramite la costruzione di una mappa split tree, è possibile una prima valutazione delle competenze tramite la rubric della mappa di ideazione.

c. Workshop: I docenti vengono impegnati, a gruppi, nella simulazione di un progetto di classe e in particolare viene loro chiesta l'individuazione di temi/sottotemi/prodotti oltre che la definizione dell'idea di progetto. Si propone anche la progettazione e/o modifica di una rubric per la valutazione della mappa split tree.

3

Il modulo prevede la conclusione del ciclo di vita di un progetto, in particolare si sviluppano le altre tre fasi.

Pianificazione questa fase viene affrontata con particolare attenzione alla sua efficacia per lo sviluppo del pensiero computazionale;

Workshop: I docenti vengono impegnati, a gruppi, nello sviluppo del piano di fattibilità del progetto già iniziato nel Workshop precedente. Progettazione e/o modifica di una rubrica per Studio di Fattibilità.

Esecuzione. Fase che viene presentata in chiave iterativa adattiva e come momento principe per un felice connubio tra lo sviluppo del progetto e l'approfondimento anche dei *saperi disciplinari*;

Chiusura. Normalmente la fase più trascurata, viene curata particolarmente nei suoi due aspetti prevalenti: celebrazione e riflessione/valutazione. Vengono introdotti interessanti spunti dalla teoria delle [Retrospective](#).

4

a. La Valutazione come Progetto.

In itinere, durante lo svolgimento del ciclo di vita di un progetto, abbiamo evidenziato momenti/strumenti puntuali e fondamentali per la valutazione. Come ultimo capitolo di questo percorso si affronta il problema della Valutazione in generale, e quello della Valutazione delle Competenze in particolare.

La Valutazione è un problema complesso, forse il più complesso tra quelli che deve affrontare un docente. Per questo, dopo aver formato i docenti nel PBL, trattiamo la Valutazione stessa, data la sua complessità, come un Progetto da sviluppare in tutte le sue fasi seguendo in modo scientifico i principi della Progettazione, anche e soprattutto Agile. Si affronta così il problema della Valutazione entrando nelle trame di un progetto multidisciplinare, vero cuore di un'unità di apprendimento. L'approccio è tipicamente induttivo: la partenza è dal "mattone".

Costruiamo ora "l'edificio" proponendo un modello di *Piano di Valutazione* che contribuirà alla costruzione/integrazione coerente di un [Curricolo Verticale](#).

b. Workshop: Si impegnano i docenti nella progettazione di un ciclo di valutazione complessivo, a corredo dello sviluppo di un compito di realtà o di un progetto multidisciplinare, limitandosi in sede di workshop alle prime due fasi, aprendo così la strada verso la successiva sperimentazione in classe.

Materiali e strumenti necessari.

- Computer collegato a videoproiettore con casse acustiche.
- Impianto microfonico per relatore.
- Possibilità di fotocopiare i testi degli esercizi per workshops.