

ALLEGATO 1

COME SI PROGETTA PER COMPETENZE?

- individuare le competenze
- articolarle in abilità e conoscenze
- rilevare il raggiungimento della competenza
- individuare i saperi essenziali;
- individuare esempi di compiti significativi da affidare agli allievi;
- strutturare rubriche di valutazione con i diversi livelli di acquisizione • strutturare percorsi didattici (es. unità di apprendimento) disciplinari e interdisciplinari centrati sulle competenze
- prevedere attività che permettano all'allievo di esercitare le competenze in contesti significativi, per risolvere problemi .

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Tale competenza comprende la conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte e quindi presuppone la conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Ciò comporta la conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua.

2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Si riferisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze

individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese come quadro comune di interazione”.

3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

A) La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B) La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

4. COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di

gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA Si riferisce la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei contesti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità”.

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Indica la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione e sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Si riferisce alla “comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l’impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.”

VALUTAZIONE

COME VALUTARE LE COMPETENZE?

La valutazione delle abilità e delle conoscenze si avvale dei sistemi tradizionali, usati in modo flessibile e preciso. La valutazione delle competenze in senso stretto si può effettuare solo mettendo in «azione» l'allievo di fronte ad un compito significativo nel quale egli mobiliti conoscenze, abilità e capacità personali e all'occorrenza ne costruisca di nuove per far fronte ai problemi. Vengono valutati, oltre alle conoscenze e alle abilità conseguite e/o potenziate:

- Il processo (come lavora, come si relaziona, la diligenza, la puntualità, la capacità di far fronte alle crisi, ecc.) mediante osservazione
- Il prodotto (mediante la valutazione degli elementi importanti propri del prodotto)
- La riflessione derivante da un processo circolare e ricorsivo tra conoscenza, esperienza e riflessione stessa.

Valutazione tradizionale	Valutazione alternativa-autentica
ha lo scopo di “verificare l'apprendimento di una conoscenza trasmessa dall'insegnante” il suo scopo è quello di constatare il successo oppure l'insuccesso dell'apprendimento per suggerire interventi di rinforzo o di aiuto.	verifica non solo ciò che uno studente sa, ma ciò che “sa fare con quello che sa” è fondata su una prestazione reale e adeguata dell'apprendimento. È un accertamento della prestazione perché da essa si capisce se gli studenti sono in grado di usare in modo intelligente ciò che hanno appreso.

SCELTE METODOLOGICHE

I criteri che guidano l'azione didattica dei docenti fanno riferimento alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2012 e ai nuovi criteri di valutazione per la Primaria secondo le indicazioni dell'OM n. 172 del 04/12/2021 e rappresentano impostazioni metodologiche di fondo che sottendono i vari interventi educativi e formativi:

- Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni (al fine di sollecitare un ruolo attivo degli alunni mediante la problematizzazione degli argomenti trattati)
- Intervenire nei riguardi delle diversità perché non diventino disuguaglianze (tenere conto delle diversità legate alle differenze nei modi di apprendimento, ai livelli di

apprendimento raggiunti, alle specifiche inclinazioni e ai personali interessi, a particolari stati emotivi ed affettivi. Dedicare attenzione agli alunni con cittadinanza non italiana ed agli alunni con disabilità)

- Favorire l'esplorazione e la ricerca (sollecitare gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a cercare soluzioni anche originali – didattica laboratoriale)
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (sia all'interno della classe, sia attraverso la formazione di gruppi di lavoro con alunni di classi e di età diverse) ➤ Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere (porre l'alunno nelle condizioni di capire il compito assegnato, valutare le difficoltà, stimare le proprie abilità, riflettere sul proprio comportamento, valutare gli esiti delle proprie azioni e trarne considerazioni per migliorare-Metodo di studio).

Di fondamentale importanza saranno azioni di:

METODOLOGIA	FINALITÀ
BRAINSTORMING “ Tempesta di cervelli”. Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate	Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.
TUTORING Modalità di gestione responsabile della	Sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano

classe, che consiste nell'affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti	dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica
--	---

DIDATTICA LABORATORIALE Si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell'insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all'insegnante ricercatore, che progetta l'attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi.	Far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.
PROBLEM SOLVING L'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.	Migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
PEER EDUCATION L'educazione tra pari è una strategia educativa definita come "l'insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato".	La peer education riattiva la socializzazione all'interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.
COOPERATIVE LEARNING Modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.	Coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

Sarà fondamentale promuovere apprendimenti significativi, in grado di veicolare contenuti culturalmente rilevanti, motivanti e legati all'esperienza di vita dei ragazzi, tali da favorire il confronto con l'attualità, l'integrazione tra teoria e prassi, l'utilizzo di metodologie che favoriscono la scoperta e l'esplorazione e rinforzano la motivazione. Il conseguimento delle competenze prevede la proposta di "compiti significativi", cioè compiti realizzati in contesto vero o verosimile e in situazioni di esperienza, che implicino la mobilitazione di saperi provenienti da campi disciplinari differenti, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto materiale o immateriale. Il compito affidato non deve essere banale, ma legato a situazioni di esperienza concreta e un po' più complesso rispetto alle conoscenze e abilità che l'alunno già possiede, per poter attivare il problem solving. Attraverso i compiti significativi non soltanto si mobilita ciò che si sa, ma si acquisiscono nuove conoscenze, abilità e consapevolezza di sé e delle proprie possibilità.