

**IN
FIE
RA**

didacta
Italia

La progettazione didattica per competenze: la scuola laboratorio

TECNOLOGIA E APPRENDIMENTO TRA SAPERE E SAPER FARE

Danco Singer - FME Education Milano

SCUOLA: LABORATORIO DI VITA

Angela Curatolo, docente scuola primaria
Istituto Comprensivo "P. Carmine" di Cannobio (VB)
email: scuolanews@gmail.com

Firenze, giovedì 28 settembre 2017

- Introduzione sull'utilizzo delle tecnologie nella didattica per competenze e nello specifico sulla metodologia laboratoriale e presentazione di alcune esperienze.
- Intervento della docente Angela Curatolo per FME Education

Alcuni principi per un apprendimento significativo

da F. Batini «Parlo, leggo, scrivo» - Percorsi per competenze –LOESCHER

PRINCIPIO	DEFINIZIONE
PRINCIPIO DEL DIVERTIMENTO	L'apprendimento può (e dovrebbe) essere occasione di divertimento. Non vi sono ragioni per cui l'apprendimento non debba essere un'esperienza piacevole, coinvolgente, appassionante e divertente.
PRINCIPIO DELL'ADESIONE	Nessuno può insegnare nulla a qualcuno se l'altro non vuole impararlo: l'apprendimento necessita di partecipazione attiva.
PRINCIPIO DELLA PARTECIPAZIONE ATTIVA	Non vi è partecipazione in un processo di apprendimento formale se non viene attribuita importanza a ciò che ciascuno fa e dice (= star bene a scuola + inclusività)

PRINCIPIO	DEFINIZIONE
PRINCIPIO DELLA <i>MOTIVAZIONE</i>	Si è maggiormente disponibili all'apprendimento quando si comprendono il senso e la motivazione di ciò che si sta imparando.
PRINCIPIO DELL' <i>AGENTIVITÀ</i>	Si impara facendo le cose e confrontandosi sui rispettivi tentativi; conoscenze e nozioni necessarie vengono fornite durante l'azione e a supporto di essa.
PRINCIPIO DELL' <i>UTILITÀ</i> DELL' <i>ERRORE</i>	Si impara sbagliando, confrontandosi, sbagliando di nuovo sino ad arrivare a comprendere quali sono il comportamento giusto, la soluzione adeguata, l'idea migliore. Così facendo si giunge a riconoscere, in autonomia, il percorso più adeguato in casi simili e dissimili rispetto alla situazione o al problema prospettato.

Sui principi precedenti si **INNESTANO** tutte le metodologie didattiche - inclusa quella per **competenze**.

La **COMPETENZA** è la capacità di rispondere a esigenze individuali e sociali, o di svolgere efficacemente un'attività o un compito.

Ogni competenza comporta dimensioni cognitive, abilità, attitudini, motivazione, valori, emozioni e altri fattori sociali e comportamentali [...] (M. Castoldi)

Didattica per competenze

La progettazione di un'attività formativa diretta allo sviluppo di competenze prevede una **metodologia** che:

- **Coinvolga gli studenti mettendoli al centro dell'apprendimento**
- Ponga delle **sfide pratiche** da portare a termine: situazioni da affrontare o compiti da risolvere
- Richieda **l'applicazione delle conoscenze trasversali** acquisite su tutte le materie

È quindi una metodologia di insegnamento e apprendimento di tipo **laboratoriale**, che promuove l'attività **individuale o collettiva** nell'affrontare esercizi e **problemi** sotto la guida dei docenti.

Key words

**Studente al
centro**

**Coinvolgimento
diretto**

**Compiti
autentici**

**Applicazione
delle
conoscenze**

**Sfide
pratiche**

**Scuola
laboratorio**

**Problema da
risolvere**

Creatività

**Coraggio di
mettersi in
gioco**

La buona pratica didattica

Una pratica didattica diventa “una buona pratica”
inclusiva e innovativa quando:

- Fa dell'alunno il protagonista dell'apprendimento



- Promuove lo sviluppo del pensiero creativo



- Coinvolge tutti - dai Bes ai 'superdotati'

Dalla parte dello studente: “Imparo se...”

- Mi **interessa** (dammi un buon motivo per fare ‘fatica’)
- Faccio parte di un gruppo e mi **seno parte di un gruppo** (lo fanno anche i miei compagni/lo faccio insieme ai miei compagni)
- Applico ciò che **già so** (metto in pratica le mie conoscenze, non aggiungo altre nozioni teoriche)
- Posso **contare su di te** (io faccio del mio meglio ma con la tua guida)

Dalla parte del docente: “Come?”

Cambiando la direzione della didattica:

- **Da** didattica centrata sull'insegnamento (**sapere**)



- **A** didattica centrata sull'apprendimento (**saper agire**)

Esperienze personali

Propongo continuamente, quando possibile, attività laboratoriali perché da sempre creduto nel valore dell'apprendimento attraverso questa metodologia che gli studenti adorano forse perché si esce dal modello tradizionale che è memoria collettiva e, purtroppo, non sempre positiva.

Ne presenterò un paio:

- **Progetto didattico “Il monociclo infelice”**
- **Piattaforma didattica digitale MyEdu School – FME Education**

Il monociclo infelice

Progetto “PoliCultura2014” – Uso delle tecnologie nella didattica.

Un’opportunità gratuita offerta alle scuole dall’ HOC-LAB del Politecnico di Milano per realizzare, su un tema a libera scelta, una “narrazione” multimediale lavorando anche online, in un ambiente autore di semplicissimo utilizzo, sviluppato da HOCLAB: 1001Storia .

The image displays four screenshots of the 'IL MONOCICLO INFELICE' interactive story application. The top-left screenshot shows the 'BENVENUTI!' screen with introductory text: 'Alla visione della narrazione IL MONOCICLO INFELICE. Noi Siamo la classe III-A della Scuola Primaria di Cannobio-VB. Abbiamo deciso di animare un gruppo di biciclette. Vi racconteremo una storia che parla di un'esperienza che tutti abbiamo vissuto. Speriamo che vi piaccia. Buona visione a tutti!'. The top-right screenshot shows the main story interface with a video player and a table of contents. The bottom-left screenshot shows the 'Il monociclo' chapter with a colorful illustration and text. The bottom-right screenshot shows the 'UGUAGLIANZA MORALE' chapter with another illustration and text.

Il progetto MyEdu School

Il mio Istituto, il Comprensivo di Cannobio ha adottato la piattaforma didattica digitale MyEdu School perché è uno strumento:

- **Pratico**: permette agli alunni di esercitare le proprie **competenze**
- **Interattivo**: è fruibile solo attraverso la **partecipazione diretta e attiva** all'attività didattica
- **Coinvolgente**: mette l'alunno al centro presentando i compiti attraverso formati e canali diversi, originali, in linea con gli strumenti familiari agli studenti (giochi interattivi sui device tecnologici)
- **Efficiente**: permette agli insegnanti di comunicare in tempo reale con gli alunni e di monitorare i loro risultati

“L'effetto sinergico di ipertestualità, multimedialità, interattività e metacognizione può produrre una potente miscela in grado di facilitare e potenziare i processi di apprendimento”

Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie, Varani-Carletti, 2015

Piattaforma didattica digitale MyEdu School – FME Education



MY PAGE

Edu blog Ricerca Profili Aiut



MyEdu School Ambiente Didattico
L'ambiente didattico per il lavoro in classe. Per lezioni multimediali, per attività collaborative, per test ed esercizi. Gestisci i tuoi percorsi didattici.



E-LEARNING Scuola Primaria
Tutte le materie principali della scuola primaria; per imparare divertendosi. Visualizza risultati



E-LEARNING Scuola Secondaria
Matematica, Italiano, Storia, Scienze... alla scoperta del piacere di imparare. Visualizza risultati



Suggerimenti
Hai qualche suggerimento? Hai trovato un errore? Qualcosa ci è sfuggito? Scrivici. Le tue segnalazioni preziose.

MyEdu school

MY PAGE PANNELLO DI CONTROLLO LEZIONE Edu blog Ricerca Profili Aiuto

Pannello di controllo lezione

Attraverso il pannello di controllo lezione è possibile gestire le proprie classi: registrare nuovi studenti, attivare una classe per consentire agli studenti di accedere a MyEdu e fare l'appello, avviare la lezione per consentire agli studenti di iniziare a utilizzare i contenuti e verificare l'avanzata svolta della classe.

Classe
Selezionare la classe:
1A (anno 2016/2017)
Visualizza registro >>

Registro di classe
Classe: 1A (anno 2016/2017) Stato: Inattiva Codice lezione:

Studente	Codice lezione	Stato studente
leonardo.fibonacci		Accesso bloccato
gaetano.agnesi		Accesso bloccato
guglielmo.marconi		Accesso bloccato
macedonia.melloni		Accesso bloccato
alesandro.veita		Accesso bloccato
fabiana.gianotti		Accesso bloccato
rita.levi		Accesso bloccato
enrico.farini		Accesso bloccato
aida.maggi		Accesso bloccato
aida.marini		Accesso bloccato
eugenia.sacerdote		Accesso bloccato
maddalena.natali		Accesso bloccato
anna.magliani		Accesso bloccato

Gestione

- Attiva classe
- Disattiva classe
- Avvia lezione
- Termina lezione
- Auto-iscrizione

Attività

MyEdu school

MY PAGE FORMAZIONE Edu blog Ricerca Profili Aiuto Menu

E-LEARNING Scuola primaria
Tutte le materie principali della scuola primaria: per imparare divertendosi.

La Stanza delle Meraviglie
C'è una stanza speciale lassù in soffitta, e tanti libri magici che aspettano di essere esplorati. Linda, Teo, il piccolo Anselmo e l'immancabile geco ti accompagneranno attraverso mondi tutti da scoprire.

Gioco & Imparo
Italiano, Matematica, Storia, Geografia, Scienze, Inglese, Informatica. Impara giocando con Federica e Luca.



e la didattica per competenze



Grazie per l'attenzione