UNIONE EUROPEA
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PON 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

DIREZIONE DIDATTICA STATALE DI BUDRIO (BO)
Via Muratori n. 2 - 40054 BUDRIO (BO)
Tel. 051 801135 - 051 6920710
C.F. 80073830376 - C.M. BOEE05600R
E.MAIL: boee05600r@istruzione.it - P.E.C. boee05600r@pec.istruzione.it -
Sito web: **www.dd.budrio.it**

PROGRAMMAZIONI BIMESTRALI

Scuola Primaria Fedora Servetti Donati

COME UTILIZZARE I DOCUMENTI DI PROGRAMMAZIONE

I documenti di programmazione che trovate pubblicati sul sito web sono il frutto della collaborazione tra la scuole primarie del territorio (Direzione Didattica e Istituto Comprensivo):

- I *curriculi verticali*, elaborati in coerenza con le Indicazioni Nazionali, sono basati su un impianto organizzativo unitario, garantiscono la continuità educativo-didattica tra i vari ordini di scuola, creando le condizioni ottimali per la continuità dinamica dei contenuti e la continuità territoriale.
- Le *programmazioni bimestrali*, sono documenti di lavoro a carattere operativo, pertanto concretizzano in azione didattica ciò che a livello teorico troviamo nei curriculi verticali. Le programmazioni si articolano secondo una scansione temporale bimestrale che serve ad orientare gli insegnanti nello svolgimento del programma. Ogni insegnante, in relazione al contesto classe nel quale si trova adatterà la programmazione, compiendo delle scelte didattiche motivate che salvaguardino gli elementi fondamentali da perseguire. Il documento di programmazione è una griglia che mette in relazione i nuclei fondanti dei curriculi verticali (anello di congiunzione) con le competenze che vorremmo che ogni alunno raggiungesse con livelli di padronanza accettabili (a tale proposito si rimanda alle rubriche di valutazione ancora in fase di elaborazione); le competenze sono relazionate alle abilità (saper fare) e insieme sono raggiungibili trattando gli argomenti e i contenuti disciplinari che volutamente hanno un livello di dettaglio di supporto al lavoro quotidiano, così da poter essere un punto di riferimento utile anche in caso di sostituzioni e supplenze.
- Gli *obiettivi minimi-competenze di base* sono quelle competenze irrinunciabili il cui raggiungimento *è* imprescindibile per ciascun alunno; tale documento è di particolare utilità nella redazione dei piani didattici personalizzati di Alunni con Bisogni Educativi Speciali o con Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Gli obiettivi minimi li troverete di seguito alle programmazioni bimestrale di ogni materia.

PUNTI DI RIFERIMENTO METODOLOGICI E STRATEGIE DIDATTICHE

Quest'anno in occasione della revisione delle programmazioni di Istituto articolate materia per materia abbiamo pensato di estrapolare le metodologie didattiche e le modalità di verifica e valutazione dai singoli documenti di programmazione perchè riteniamo che siano trasversali alle discipline insegnate. Oggi più che mai "per promuovere un'attività educativo-didattica realmente efficace, si necessita della continua sperimentazione di «nuovi modi di fare scuola». Questo richiede agli insegnanti una forte flessibilità e anche il «rimettersi in gioco», adattando continuamente il proprio modo di insegnare per stare al passo con i tempi e con le crescenti e sempre più diversificate esigenze degli alunni. Per questo è necessario applicare metodologie educativo-didattiche valide ed efficaci nel promuovere da una parte l'apprendimento degli alunni e, dall'altra, il loro benessere emotivo-motivazionale nello stare insieme a scuola"[1].

Partendo dal presupposto condiviso che l'apprendimento autentico si basi sulla costruzione di significati nei quali i nostri alunni hanno un ruolo attivo e partecipativo, e che l'apprendimento, in particolare nella fascia d'età della scuola primaria, sia basato sul "fare", riportiamo di seguito dei suggerimenti metodologici e strategie didattiche che di volta in volta l'insegnante potrà attivare, in base alle esigenze specifiche del contesto di apprendimento. Ogni alunno infatti apprende in maniera diversa l'uno dall'altro, così come ha teorizzato H. Gardner nella sua *teoria delle intelligenze multiple,* e necessariamente noi insegnanti siamo chiamati ad offrire stimoli diversificati e ad attivare strategie diverse per facilitare l'apprendimento di tutti e di ciascuno.

DIDATTICA METACOGNITIVA

Questo approccio alla didattica presuppone che l'alunno non acquisisca solo conoscenze ma soprattutto abilità e competenze, e tra queste quella di "imparare ad imparare[2]", cioè la padronanza di una serie di consapevoli strategie che gli permettano di continuare ad imparare nel modo per lui più giusto. La didattica metacognitiva richiede allo studente di acquisire un atteggiamento attivo e responsabile rispetto all'apprendimento; l'allievo "metacognitivo" si pone domande,

[1]Tratto da www.erickson.it

svolge ricerche e cerca modalità funzionali a risolvere problemi. Le strategie didattiche vanno dalla selezione delle informazioni, alla loro organizzazione, elaborazione ed infine memorizzazione.

DIDATTICA PER COMPETENZE

La didattica per competenze vuol superare la prospettiva di un insegnamento orientato alla trasmissione di conoscenze e abilità e offrire invece agli allievi occasioni di realizzare in autonomia dei "compiti significativi", svolti in un contesto vero o verosimile e in situazioni di esperienza, che implichino l'attivazione di saperi provenienti da diversi campi disciplinari, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto.

FLIPPED CLASSROOM "CLASSE CAPOVOLTA"

L'idea-base della «flipped classroom» è che la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori. In questo contesto, il docente non è più attore protagonista, diventa piuttosto una sorta di regista dell'azione pedagogica.

APPRENDIMENTO COOPERATIVO

Il Cooperative Learning costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso. L'insegnante assume un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti. Tali obiettivi possono essere conseguiti se all'interno dei piccoli gruppi di apprendimento gli studenti sviluppano determinate abilità e competenze sociali, intese come un insieme di abilità interpersonali e di piccolo gruppo indispensabili per sviluppare e mantenere un buon livello di cooperazione.

TUTORING

Il *peer tutoring* è un metodo basato su un approccio cooperativo all'apprendimento; il lavoro è strutturato a piccoli gruppi di pari o coppie dove uno è più esperto e assume il ruolo di insegnante tutor e l'altro meno esperto, colui che deve apprendere ha il

ruolo di tutee. L'apprendimento non si riferisce tanto ai contenuti quanto alle strategie messe in atto che il tutor è in grado di spiegare al tutee, il quale potrà riutilizzarle opportunamente una volta fatte proprie. In questo processo lo stesso tutor consolida le proprie competenze attraverso la consapevolezza di saper insegnare ciò che sa.

METODO ANALOGICO

Come suggerisce il nome questo metodo, ideato da Camillo Bortolato, si basa sull'analogia come strumento per conoscere le cose nuove. L'apprendimento si accende con l'intuizione e non attraverso la deduzione logica. Tale metodo ha portato notevoli contributi soprattutto nella didattica della matematica fornendo strumenti di supporto efficaci anche per quegli alunni che dimostrano più difficoltà.

CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE "programmazione"

Il coding è un approccio didattico che mette il linguaggio della programmazione al centro dell'apprendimento. Con il termine "**pensiero computazionale" si intende** un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Con il coding bambini e ragazzi, giocando, sviluppano il **pensiero computazionale** e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi. Non imparano solo a programmare ma programmano per apprendere.

ROBOTICA EDUCATIVA

La **robotica educativa** è un approccio semplice e pratico alla **robotica**, al funzionamento dei **robot**, alla programmazione informatica e all'apprendimento di materie tecniche come la scienza e la matematica. È un metodo divertente che utilizza i robot per stimolare la curiosità e l'uso della logica nei bambini e nei ragazzi che imparano a risolvere piccoli problemi di difficoltà crescente mentre si divertono. La **robotica educativa** sostituisce le lezioni tradizionali con esercizi pratici e divertenti che si fanno con i robot.

TINKERING "armeggiare, adoperarsi, darsi da fare"

Il **tinkering** è un metodo ducativo concreto, dinamico e stimolante che promuove una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi e insegna a lavorare in gruppo, a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo, un po' come succede con altri metodi pratici come il **coding e la robotica educativa**. In questo modo i bambini si avvicinano allo studio delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) in modo pratico, giocando.

GIOCO DI RUOLO

Il gioco di ruolo si pone l'obiettivo di far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività. In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di role playing, che si articola in quattro fasi:

-Warming up: attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni,ecc..), si crea un clima sereno e proficuo.

-Azione: gli alunni sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni.

-Cooling off: si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze.

-Analisi: si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto.

BRAIN STORMING " Tempesta nel cervello"

Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate.

Si pone gli obiettivi di:

1. stimolare la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite
2. rafforzare l' interazione fra le persone
3. rafforzare l' interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro.

PROBLEM SOLVING

Si può definire l' insieme dei processi messi in atto per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

Questo approccio vuole:

1. cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la

risoluzione del problema dato.
2. trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.
3. anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema non si ripresenti.

LABORATORIO

Per laboratorio si intende qualsiasi spazio, fisico, operativo e concettuale, opportunamente adattato ed equipaggiato per lo svolgimento di una specifica attività formativa.

- si deve prestare ad una manipolazione concreta e attiva;
- deve implicare le operazioni cruciali, i passi principali di una procedura;
- non deve avere una soluzione unica (deve dare la possibilità di scegliere e di decidere);
- deve far scoprire qualcosa di nuovo, mettendo in crisi le vecchie conoscenze;
- si deve situare ad una giusta distanza (il nuovo non deve essere né troppo vicino al conosciuto né troppo distante).

ADATTAMENTO E SEMPLIFICAZIONE DEI LIBRI DI TESTO E USO DELLE MAPPE CONCETTUALI NELLA DIDATTICA

Per favorire l'inclusione di ogni alunno, considerando la crescente differenziazione dei bisogni educativi (alunni non italofoni, bes, dsa, ecc.), è necessario ricorrere a degli strumenti operativi efficaci come la semplificazione dei libri di testo (revisione e adattamento della sintassi e del lessico, utilizzo di immagini, audiolibro, ecc.) e l'utilizzo di mappe concettuali. La mappa concettuale è una rappresentazione grafica e schematica di un concetto, di un argomento, o di un'idea ed è molto utile in quanto permette agli studenti di memorizzare le informazioni in modo rapido ed efficace. E' uno strumento che permette di raggiungere ottimi risultati anche agli alunni con più difficoltà.

LAPBOOK

Un **lapbook è un’aggregazione dinamica e creativa di contenuti**. Si presenta sotto forma di cartelletta che può essere di varie dimensioni, secondo l’uso e la necessità. Al suo interno sono raccolte, in diversi minibook o template, le informazioni

essenziali e specifiche riguardo a un argomento scelto.
L'obiettivo finale è quello di realizzare **una mappa tridimensionale e interattiva** di ciò che si è studiato e appreso, mediante un lavoro concreto e personalizzato.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

A partire dallo scorso anno le scuole primarie del territorio (Direzione Didattica e Istituto Comprensivo) hanno lavorato in sinergia al fine di uniformare i criteri di valutazione legati ad alcune discipline (rintracciabili nella sezione didattica del sito web della scuola) ed hanno concordato le prove di verifica dei momenti salienti del percorso scolastico elaborando prove comuni di ingresso (valutazione iniziale), fine primo quadrimestre (valutazione in itinere) e finali (valutazione finale). In particolare queste prove sono state costruite sulla falsa riga delle prove Invalsi per avvicinarsi ad una modalità di valutazione quanto più possibile "oggettiva" e bilanciata.
All'interno della programmazione disciplinare condivisa ogni singolo insegnante si muove con la libertà di scegliere le modalità più appropriate alla realizzazione di una valutazione che sia formativa, cioè che aiuti la formazione dell'allievo, attraverso il monitoraggio costante dell'apprendimento e dell'insegnamento. In questo senso la valutazione formativa dovrebbe fotograre i successi degli alunni e allo stesso tempo testare l'efficacia dell'azione didattica degli insegnanti.
Il momento della verifica, cioè della raccolta dei dati necessari alla successiva valutazione (ossia interpretazione qualitativa dei dati raccolti) può avvalersi di diversi strumenti prevalentemente quantitativi :

- osservazioni
- verifiche strutturate
- verifiche non strutturate
- interrogazioni
- esercitazioni pratiche
- lavori di gruppo (prodotti e processi)

"Le verifiche registrano conoscenze, abilità, talvolta aspetti della competenza, mentre il giudizio valutativo rende conto anche dell'andamento dell'apprendimento in relazione a progressi, ristagni, regressi, impegno, motivazione, capacità critiche,

abilità metodologiche....Il giudizio, quindi, è una scelta che rientra nel campo della responsabilità degli insegnanti...Per questo, la formulazione della valutazione mediante automatiche medie aritmetiche è la negazione della responsabilità. Si lascia alla sterilità dell'aritmetica un compito che deve essere dei docenti. Non si faccia ricorso alla pretesa che la media garantisca l'oggettività del giudizio, poiché nulla è più iniquo di uno strumento che pretende di negare variabili e differenze. Piuttosto che a una pretesa oggettività, della cui esistenza è lecito dubitare, dovremmo tendere all'"oggettivazione" della valutazione, ovvero a un giudizio in cui inevitabilmente esistono dei margini di discrezionalità e soggettività, ma che, sulla base di criteri trasparenti e condivisi,agiscono allo stesso modo per tutti gli alunni."[2]

[2]*La didattica per competenze* Franca Da Re, Pearson 2013