Griglia di progettazione di una Unità di apprendimento per competenze

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unità di Apprendimento**  **Cosa progetto di fare e faccio con gli studenti** | | | |
| **Prima fase di progettazione: dagli obiettivi alla prestazione** | | | |
| **Destinatari** | | Classe e n. di alunni | |
| **Prerequisiti** | |  | |
| **Competenze Chiave** | | **Comunicare nella madrelingua**  **Comunicare nelle lingue straniere**  **Competenza matematica**  **Competenza in campo scientifico e tecnologico** | |
| **Competenza digitale**  **Imparare ad imparare**  **Competenze sociali e civiche**  **Spirito di iniziativa e imprenditorialità**  **Consapevolezza ed espressione culturale** | |
| **Traguardi di competenza (evidenze)** | | Vedi Indicazioni Nazionali o curricolo di istituto | |
| **Denominazione o**  **Titolo dell’Unità** | | Il titolo dell'unità si riferisce alla natura del lavoro e al prodotto. Può essere uno slogan, una battuta... | |
| **Compito di realtà** | | Deve essere autentico e significativo e mettere in gioco contemporaneamente conoscenze, abilità, abilità sociali, atteggiamenti e inserire gli studenti in un contesto reale o realistico.  Prodotto finale:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| **Abilità** | **Conoscenze** | **Atteggiamenti** | **Contesto** |
| Legate alla realizzazione della prestazione  Procedurali (metodo)  Sociali  (vedere gli obiettivi delle Indicazioni Nazionali) | Le abilità e le conoscenze vanno precisate con riferimento alle competenze chiave e specifiche che si vogliono sviluppare e devono essere prese dal curricolo  Per definire i contenuti come docente mi devo chiedere: quali sono i contenuti irrinunciabili che intendo far acquisire ai miei alunni con questa Unità?  Oppure quali sono i contenuti che questo compito può far acquisire ai miei studenti? | 1.Persistere  2.Gestire l'impulsività  3.Ascoltare con comprensione ed empatia  4.Pensare in maniera flessibile  5.Pensare sul pensare  6. Impegnarsi per l'accuratezza  7.Fare domande e porre problemi  8.Applicare la conoscenza pregressa in nuove situazioni  9.Pensare e comunicare con chiarezza e precisione  10. Raccogliere informazioni con tutti i sensi  11.Creare, immaginare, innovare  12. Rispondere con meraviglia e stupore  13.Assumere rischi responsabili  14.Trovare il lato umoristico  15.Pensare in maniera interdipendente  16.Rimanere aperti all'apprendimento continuo | Definisco il contesto concreto (reale o realistico) in cui elaborare il compito di realtà |

|  |  |
| --- | --- |
| **Seconda fase di applicazione: le attività da svolgere in classe** | |
| **Periodo di realizzazione** |  |
| **Tempi** | Proviamo ad essere il più precisi possibile  Quante ore?  Quante settimane? |
| **Scansione oraria e esperienze realizzate** | Proviamo ad essere il più precisi possibile |
| **Metodologia** | Es. Prima ora Jigsaw (lavoro di gruppo) per la produzione di domande significative, seconda ora spiegazione intermittente per l’acquisizione di contenuti, terza ora lavoro a coppie, quarta ora esercitazione in classe (per lavorare sulle abilità), quinta ora brainstorming per la definizione della Rubrica di valutazione, sesta ora Jigsaw per l’acquisizione di nuovi contenuti... |
| **Risorse umane** |  |
| **Strumenti** |  |
| **Valutazione continua-formativa (monitoring)** | Come raccolgo un feedback continuo da parte dei miei alunni?  Es. Prima ora Jigsaw (lavoro di gruppo) : raccolgo le domande prodotte dai gruppi; seconda ora spiegazione intermittente: prima del suono della campana chiedo feedback orale almeno a quattro alunni: terza ora lavoro a coppie: al termine dell’ora chiedo feedback orale almeno a 4 alunni (avendo lavorato a coppie ho il feedback di otto); quarta ora esercitazione in classe: negli ultimi dieci minuti tutti leggono ciò che hanno scritto; quinta ora brainstorming per la definizione della Rubrica di valutazione: è già un modo per avere feedback; sesta ora Jigsaw per l’acquisizione di nuovi contenuti: faccio domande di focalizzazione e ritiro le risposte di un membro a caso di ogni gruppo (o con la tecnica delle “tovagliette”)... |
| **Valutazione formativa e sommativa del prodotto** | Rubriche di valutazione (Caratteristiche del prodotto) |
| **Valutazione delle abilità sociali** | Griglie di osservazione da utilizzare durante i lavori di gruppo, dopo aver resa esplicita l’abilità sociale che si vuole sviluppare e aver realizzato una CARTA a T con gli studenti |
| **Valutazione del processo** | Indicatore nella Rubrica, Diario di bordo dell’insegnante, Diario di bordo degli alunni |
| **Revisione e rilancio per l’attività successiva (processing) o valutazione del processo** | Una revisione conclusiva ben fatta, in cui il docente fa ragionare i propri alunni sui risultati prodotti al termine dell’UDA, diventa un importante strumento per sviluppare in ognuno la competenza dell’autovalutazione attraverso un percorso di metacognizione; in questo modo si consente ad ognuno di sviluppare strategie per apprendere in modo sempre più autonomo. |