

ISTITUTO COMPRENSIVO "C.COLOMBO" – FIUMICINO



CURRICOLO VERTICALE

Il Curricolo verticale organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali.

“L'istruzione è l'arma più potente che puoi utilizzare per cambiare il mondo.”

NELSON MANDELA

SOMMARIO

Premessa.....	3
Riferimenti normativi.....	4
La competenza.....	5
Le competenze chiave	6
Le competenze chiave di cittadinanza.....	7
Tipologie di competenze	8
I saperi fondamentali	9
Il curricolo	10
Continuità e unitarietà del curricolo	11
Nuclei fondanti	12
Terminologia.....	14
Metodologia, tecniche, strategie	15
Organizzazione del curricolo.....	16

PREMESSA

L'accezione di "didattica per competenze" comincia ad affermarsi intorno alla metà degli anni '90, nei documenti dell'Unione Europea in cui si legge: «In tutti i paesi d'Europa si cercano di identificare le "competenze chiave" e di trovare i mezzi migliori di acquisirle, certificarle e valutarle. Viene proposto di mettere in atto un processo europeo che permetta di confrontare e diffondere queste definizioni, questi metodi e queste pratiche».

In Italia, l'inizio del dibattito sull'accezione del termine "COMPETENZA" e sul suo utilizzo in ambito formativo si colloca nel periodo storico della Riforma Berlinguer accogliendo nei suoi atti normativi le dottrine europee espresse negli anni '90 (Delors, Cresson, ...). Un primo riferimento normativo si rintraccia nel Regolamento dell'autonomia (art. 8, DPR 275/99), che recita: "Il Ministro della pubblica istruzione, ...definisce ... per i diversi tipi e indirizzi di studio: gli obiettivi generali del processo formativo; gli obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni", fino ad approdare alle INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE" e alle susseguenti LINEE GUIDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE NEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE dove si forniscono indicazioni per accompagnare le scuole del primo ciclo ad effettuare la certificazione delle competenze mediante l'adozione di una scheda nazionale, allegata alla C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13/02/2015.

Il capovolgimento del processo di istruzione dalla «cultura del programma» alla «cultura del curricolo» sottintende una riforma del sistema di costruzione del "sapere" che si sostanzia:

- ✓ sulla costruzione di curricoli capaci di sviluppare competenze tali da favorire nei discendenti l'accesso alle molteplici fonti del sapere dentro e fuori dall'ambiente scuola;
- ✓ sulla pianificazione di percorsi di apprendimento inclusivo calibrati sulle reali potenzialità dei soggetti educandi.

L'idea di alunno che emerge dalle Indicazioni Nazionali è quella di un soggetto co-costruttore delle proprie competenze cognitive, sociali ed emotive in un processo di apprendimento che si connatura inscindibilmente alla dimensione sociale.

RIFERIMENTI NORMATIVI

- ✓ **2000** DPR 275/1999 (Regolamento per l'autonomia delle istituzioni scolastiche)
- ✓ **2001** Indirizzi per il curriculum, Ministro De Mauro
- ✓ **2003** L 53/2003, art. 3; D.lvo 59/2004, art. 8 (certificazione delle competenze)
- ✓ **2004** Indicazioni Nazionali per gli indirizzi di studio, Ministro Moratti
- ✓ **2006** RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 18 dicembre 2006 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente
- ✓ **2007** Nuove Indicazioni per il curriculum, ministro Fioroni (fase di sperimentazione, definitivamente a regime alla fine dell'anno scolastico 2009/2010)
- ✓ **2008** Ridefinizione dei curricoli nei vari ordini di scuola; Ministro Gelmini
- ✓ **Atto di indirizzo 2009** - 1° ciclo d'istruzione Ambiti disciplinari/assi culturali
- ✓ **2012** C.M. n° 31 del 18 aprile 2012 vengono emanate le "Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione".
- ✓ **2015** L. 107 richiama il coordinamento pedagogico territoriale e il riferimento alle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, adottate con il regolamento di cui al Decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 novembre 2012, n. 254.
- ✓ **2018** RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- ✓ **2018** Indicazioni Nazionali e nuovi scenari. Il documento propone alle scuole una rilettura delle Indicazioni nazionali emanate nel 2012 ed entrate in vigore dall'anno scolastico 2013/2014 (sono il punto di riferimento per la progettazione del curriculum da parte delle istituzioni scolastiche) attraverso la lente delle competenze di cittadinanza, di cui si propone il rilancio e il rafforzamento. Dalle lingue (quella madre e quelle straniere), al digitale, all'educazione alla sostenibilità, ai temi della Costituzione. Passando in maniera trasversale per le arti, la geografia, la storia, il pensiero matematico e computazionale.

LA COMPETENZA

Nel Regolamento dell'autonomia scolastica si afferma esplicitamente che la scuola ha carattere preminentemente formativo deve, cioè, perseguire obiettivi specifici di apprendimento declinati nell'ottica formativa dell'acquisizione di competenze.

La COMPETENZA è una integrazione di conoscenze (sapere), abilità (saper fare), capacità metacognitive e metodologiche (sapere come fare, trasferire, generalizzare, acquisire e organizzare informazioni, risolvere problemi), capacità personali e sociali (collaborare, relazionarsi, assumere iniziative, affrontare e gestire situazioni nuove e complesse, assumere responsabilità personali e sociali).

Nel documento "Raccomandazione del Parlamento Europeo" e del Consiglio del 23 aprile 2008, viene definito il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF) dove viene fornita una definizione di competenza che, data l'autorevolezza dell'organismo che la formula, può permetterci di accantonare tutte le ambiguità semantiche e concettuali connesse alla polisemia del termine. Ci si può inoltre riferire alla formulazione europea per la ricchezza e profondità in essa contenute. I risultati dell'apprendimento, nella Raccomandazione, sono costituiti in termini di conoscenze, abilità, competenze. Ciascuno di questi concetti viene definito nel seguente modo:

Conoscenze: risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio. Le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche;

Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti);

Competenze: comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

La competenza è il possesso di abilità strategiche descritte in termini di responsabilità e autonomia nella risoluzione di un problema complesso intercalato in un contesto della realtà sconosciuto ed ha per elementi costitutivi:

- ✓ UN INSIEME STRUTTURATO DI CONOSCENZE E ABILITÀ
- ✓ LA FINALIZZAZIONE AL RAGGIUNGIMENTO DI UNO SCOPO
- ✓ UN CONTESTO D'AZIONE

Nella COMPETENZA acquisita siffatti elementi si fondono in una successione strutturata di azioni che investono sincreticamente la sfera cognitiva, progettuale, relazionale e autovalutativa. La didattica per competenze è quindi un orientamento didattico che, rifugge dalla ripetizione mnemonica per rispondere all'esigenza di formare intelligenze capaci di rielaborare contenuti in un'ottica di autoformazione continua. La competenza si esplicita, infatti, quando un soggetto diventa capace di mobilitare, innescare, integrare, organizzare, orchestrare un complesso di elementi per affrontare e risolvere situazioni di vita reali.

LE COMPETENZE CHIAVE

L'interesse per le competenze sorge in ambito europeo in quanto la loro certificazione permette la confrontabilità tra studenti provenienti da paesi e sistemi formativi diversi, che hanno studiato programmi diversi, ma trovano un terreno comune di confronto proprio sulle competenze, intese come il denominatore comune della cittadinanza europea.

Le competenze sono definite in questa sede alla stregua di una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	
Raccomandazione del 2006	Raccomandazione del 2018
1. Comunicazione nella madrelingua	1. Competenza alfabetica funzionale
2. Comunicazione nelle lingue straniere	2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale	4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica	6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Imprenditorialità	7. Competenza imprenditoriale
8. Espressione culturale	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

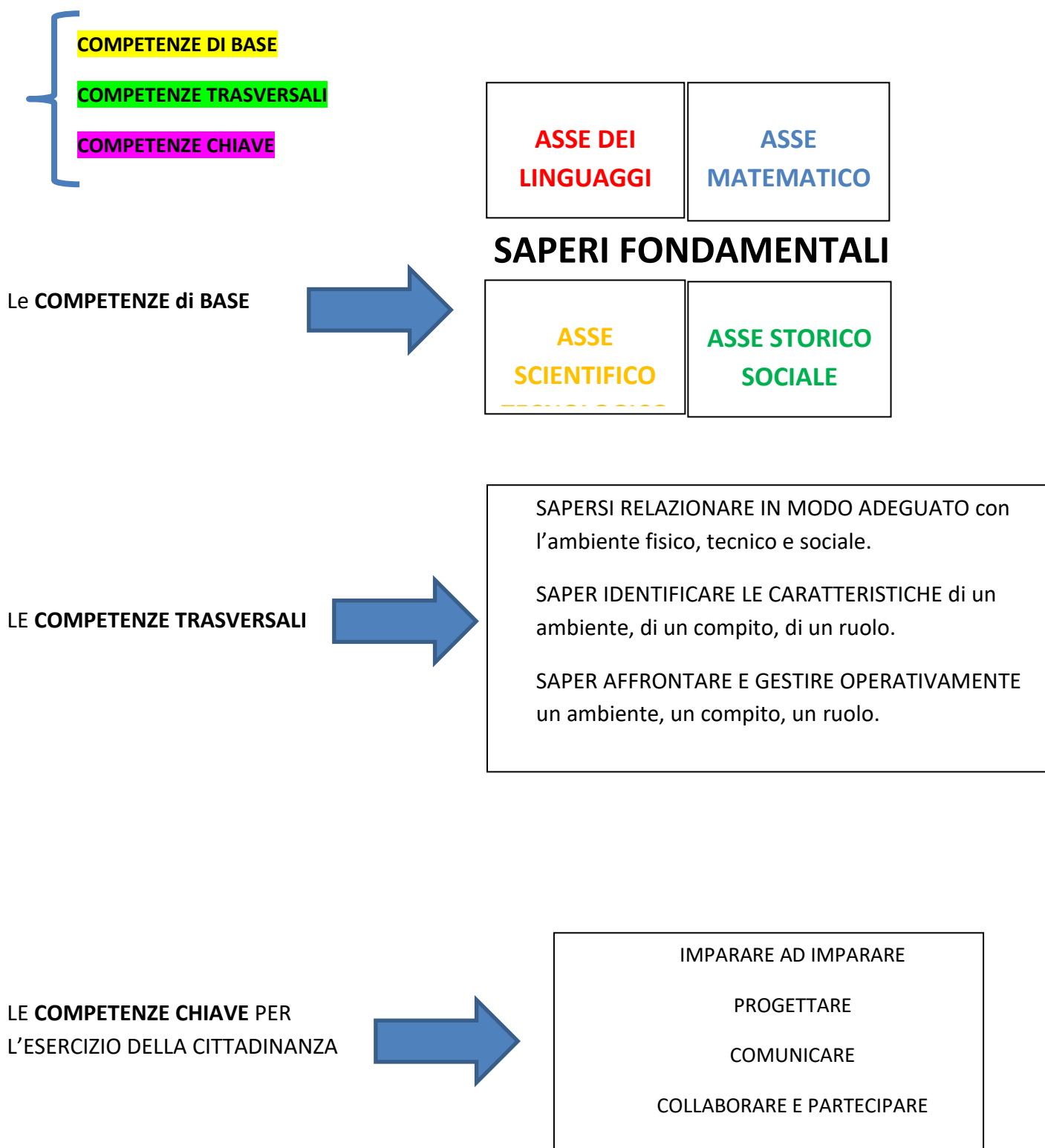
LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Tutte le discipline concorrono allo sviluppo delle seguenti competenze-chiave per l'apprendimento permanente come "orizzonte di riferimento verso cui tendere":

1. Comunicazione nella madrelingua: capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta ed interagire in modo creativo in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.
2. Comunicazione nelle lingue straniere: oltre alle abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede la mediazione e la comprensione interculturale.
3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia: abilità di applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Tale competenza è associata a quello scientifico-tecnologica che comporta la comprensione di tanti cambiamenti determinati dall'uomo stesso e che sono sua responsabilità.
4. Competenza digitale: capacità di saper utilizzare con spirito critico le tecnologie per il lavoro, il tempo libero, la comunicazione.
5. Imparare a imparare: comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita: casa, lavoro, istruzione e formazione.
6. Competenze sociali e civiche: riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo costruttivo alla vita sociale e lavorativa.
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità: capacità di una persona di tradurre le idee in azioni, dove rientrano la creatività, l'innovazione, e la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.
8. Consapevolezza ed espressione culturale: si dà spazio all'espressione creativa di idee, esperienze, emozioni in una vasta gamma di mezzi di comunicazione, compresi musica, spettacolo, letteratura ed arti visive.

TIPOLOGIE DI COMPETENZE

Nel panorama della formazione italiana possiamo circoscrivere tre tipologie di competenze:



I SAPERI FONDAMENTALI

ASSE DEI LINGUAGGI

- ✓ Padronanza della lingua italiana
- ✓ Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
- ✓ Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
- ✓ Utilizzare e produrre testi multimediali

ASSE MATEMATICO

- ✓ Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica
- ✓ Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
- ✓ Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- ✓ Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

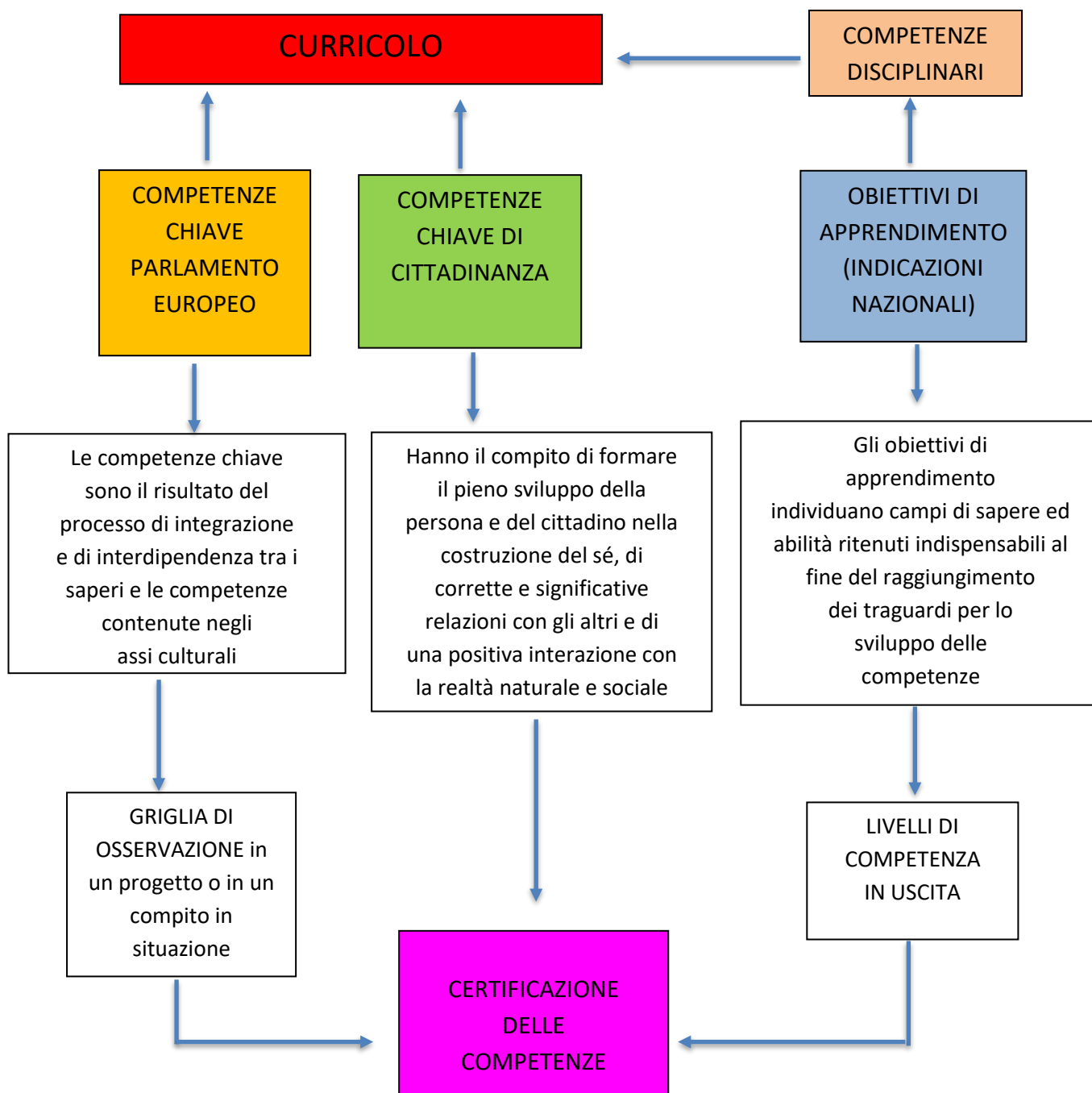
ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

- ✓ Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
- ✓ Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
- ✓ Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

ASSE STORICO SOCIALE

- ✓ Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
- ✓ Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
- ✓ Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio

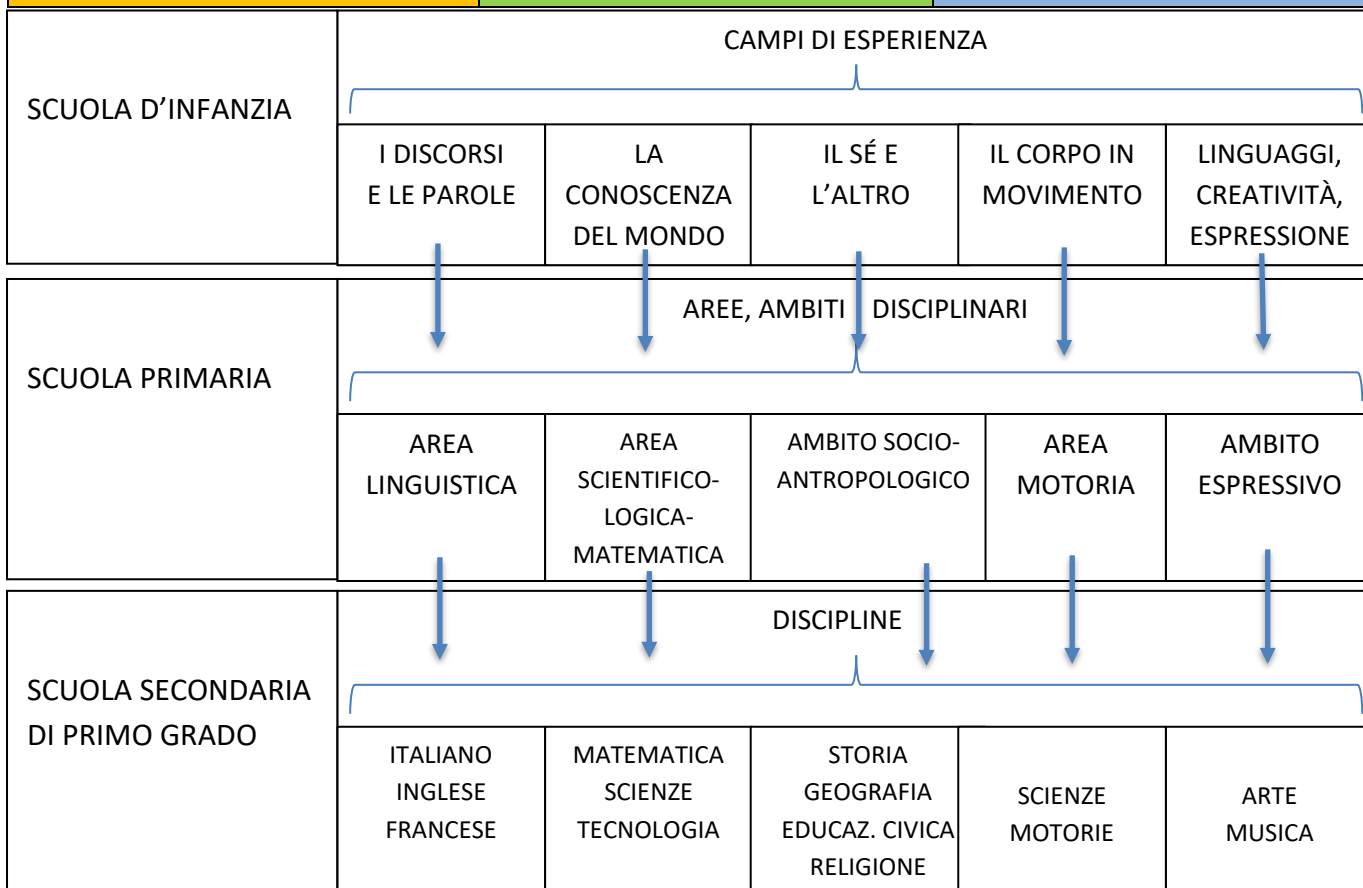
IL CURRICOLO



CONTINUITÀ E UNITARIETÀ DEL CURRICOLO:

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE – COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA- DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	DISCIPLINE	
		di riferimento	concorrenti
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	COMUNICARE	ITALIANO	TUTTE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA		INGLESE	TUTTE
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		ARTE E IMMAGINE MUSICA EDUCAZIONE FISICA	TUTTE
COMPETENZE MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA	PROGETTARE ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE RISOLVERE PROBLEMI INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA GEOGRAFIA	TUTTE
COMPETENZA DIGITALE	COMUNICARE	TECNOLOGIA	TUTTE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	IMPARARE A IMPARARE COMUNICARE	TUTTE	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	RISOLVERE PROBLEMI PROGETTARE	TUTTE	



NUCLEI FONDANTI PER OGNI DISCIPLINA E CAMPO DI ESPERIENZA

CURRICOLO VERTICALE PER NUCLEI FONDANTI		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
I DISCORSI E LE PAROLE ITALIANO <ul style="list-style-type: none"> Ascolto e parlato Lettura Scrittura Lessico Riflessione linguistica 	ITALIANO <ul style="list-style-type: none"> Ascolto e parlato Lettura Scrittura Lessico Riflessione linguistica 	ITALIANO <ul style="list-style-type: none"> Ascolto e parlato Lettura Scrittura Lessico Riflessione linguistica
	LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA <ul style="list-style-type: none"> Ascolto Parlato Lettura Scrittura Riflessione sulla lingua 	LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA <ul style="list-style-type: none"> Ascolto Parlato Lettura Scrittura Riflessione sulla lingua
LA CONOSCENZA DEL MONDO MATEMATICA <ul style="list-style-type: none"> Numeri Spazio e figure Relazioni e funzioni Dati e previsioni SCIENZE <ul style="list-style-type: none"> Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare e sperimentare sul campo L'uomo i viventi e l'ambiente TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> Vedere, osservare e sperimentare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare GEOGRAFIA <ul style="list-style-type: none"> Orientamento Linguaggio della geograficità Paesaggio Regione e sistema territoriale 	MATEMATICA <ul style="list-style-type: none"> Numeri Spazio e figure Relazioni e funzioni Dati e previsioni 	MATEMATICA <ul style="list-style-type: none"> Numeri Spazio e figure Relazioni e funzioni Dati e previsioni
	SCIENZE <ul style="list-style-type: none"> Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare e sperimentare sul campo L'uomo i viventi e l'ambiente 	SCIENZE <ul style="list-style-type: none"> Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare e sperimentare sul campo L'uomo i viventi e l'ambiente
	TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> Vedere, osservare e sperimentare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare 	TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> Vedere, osservare e sperimentare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare
	GEOGRAFIA <ul style="list-style-type: none"> Orientamento Linguaggio della geograficità Paesaggio Regione e sistema territoriale 	GEOGRAFIA <ul style="list-style-type: none"> Orientamento Linguaggio della geograficità Paesaggio Regione e sistema territoriale
IL SE' E L'ALTRO STORIA <ul style="list-style-type: none"> Uso delle fonti Organizzazione delle informazioni Strumenti concettuali Produzione scritta e orale 	STORIA <ul style="list-style-type: none"> Uso delle fonti Organizzazione delle informazioni Strumenti concettuali Produzione scritta e orale 	STORIA <ul style="list-style-type: none"> Uso delle fonti Organizzazione delle informazioni Strumenti concettuali Produzione scritta e orale

<p>RELIGIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dio e l'uomo • La Bibbia e le fonti • Il linguaggio religioso • I valori etici e religiosi 	<p>RELIGIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dio e l'uomo • La Bibbia e le fonti • Il linguaggio religioso • I valori etici e religiosi 	<p>RELIGIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dio e l'uomo • La Bibbia e le fonti • Il linguaggio religioso • valori etici e religiosi
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza 	<p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza 	<p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Salute e benessere, prevenzione e sicurezza
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi e comunicare • Osservare e leggere le immagini • Comprendere e apprezzare le opere d'arte <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione ed uso dei linguaggi specifici • Espressione vocale e uso dei mezzi strumentali • Rielaborazione personale di materiali sonori • Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi e comunicare • Osservare e leggere le immagini • Comprendere e apprezzare le opere d'arte <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione ed uso dei linguaggi specifici • Espressione vocale e uso dei mezzi strumentali • Rielaborazione personale di materiali sonori • Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi e comunicare • Osservare e leggere le immagini • Comprendere e apprezzare le opere d'arte <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensione ed uso dei linguaggi specifici • Espressione vocale e uso dei mezzi strumentali • Rielaborazione personale di materiali sonori • Capacità di ascolto e comprensione dei fenomeni sonori e dei messaggi musicali.

TERMINOLOGIA

Il Profilo dello studente	Descrive le competenze riferite alle discipline d'insegnamento e al pieno esercizio della cittadinanza, che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo d'istruzione. Il conseguimento delle competenze delineate nel profilo costituisce l'obiettivo generale del sistema educativo e formativo.
Il Curricolo	Indica l'insieme di esperienze didattiche, intenzionalmente organizzate e concretamente attuate nelle singole istituzioni scolastiche, che include anche strategie e tecniche valutative, usato per raggiungere gli obiettivi e le finalità desiderate nel quadro generale dei piani di studio presenti all'interno degli ordinamenti nazionali ma correlati all'autonomia locale.
I Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Individuano conoscenze ed abilità ritenute indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Gli obiettivi sono definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria, l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado. Nella scuola primaria gli obiettivi d'italiano, inglese, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe.
Le Conoscenze	Sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le conoscenze sono descritte come conoscenze teoriche e conoscenze pratiche.
Le Abilità	Capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come abilità cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e abilità pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).
La Competenza	Comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Essa è un sapere agito. Non potremmo mai né perseguirla, né valutarla, se non affidassimo agli alunni dei compiti non banali che essi portano a termine in "autonomia e responsabilità, utilizzando i saperi posseduti ma anche reperendone di nuovi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.
I nuclei fondanti	Sono i "concetti fondamentali che ricorrono in vari luoghi della disciplina e hanno perciò valore strutturante e generativo di conoscenze, sono le domande di senso che stanno dentro la disciplina, ne costituiscono la sintassi e ne definiscono il valore formativo" (F.Olmi)

METODOLOGIA – TECNICHE – STRATEGIE

BRAIN STORMING
DEFINIZIONE: "Tempesta di cervelli". Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate.
FINALITA': 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
DEFINIZIONE: modalità di gestione responsabile della 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.
FINALITA': sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.
DIDATTICA LABORATORIALE
DEFINIZIONE: 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.
FINALITA': far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.
PROBLEM SOLVING
DEFINIZIONE: l'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.
FINALITA': migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
PEER EDUCATION
DEFINIZIONE: 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".
FINALITA': 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
DEFINIZIONE: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.
FINALITA': coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

Il Curricolo Verticale d'Istituto è il complesso organizzato delle esperienze di apprendimento che la scuola progetta e realizza per gli alunni. Esso si snoda dalla Scuola dell'Infanzia al termine della Secondaria di Primo Grado perché, come ricordano le Indicazioni Nazionali, il percorso scolastico, pur abbracciando tre tipologie di scuola, è progressivo e continuo.

All'interno del Curricolo Verticale sono definiti gli obiettivi di apprendimento che individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili per raggiungere le competenze stabilite dalle Indicazioni in tre momenti fondamentali: al termine della Scuola dell'Infanzia, al termine della Scuola Primaria e al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado. Il curricolo diventa dunque lo sfondo del lavoro d'aula, impegnando la scuola a costruire percorsi di apprendimento e a valutare in relazione ai traguardi dichiarati.

Il curricolo non si pone come rigida prescrizione, ma come supporto ai percorsi educativi-didattici; a tal fine "i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee" nel rispetto della diversità e delle peculiarità dei singoli alunni.

