



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“CARDUCCI – PAOLILLO”

Via Egmont, 1 - 71042 CERIGNOLA (FG)

- ☎ 0885/421513 C.F.: 90039300711

www.scuolacarducci.gov.it - fgic87300t@istruzione.it

Scuola finanziata con i fondi Europei PON SCUOLA 2007/2013 'Competenze per lo Sviluppo'



COMPETENZE CITTADINANZA/COSTITUZIONE E IN CHIAVE EUROPEA

Tutte le competenze: “**Traguardi per lo sviluppo delle competenze delle varie aree disciplinari**”; le “**competenze chiave europee**” e le “**competenze chiave di cittadinanza democratica**” non si valutano con l’espressione numerica, usata per la valutazione degli apprendimenti (conoscenze e abilità).

Nelle “Linee Guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione. La valutazione delle competenze” All. CM n° 3 del 13/2/2015 si afferma che: “**L’apprezzamento di una competenza, in uno studente come in un qualsiasi soggetto, non è impresa facile. Preliminarmente occorre assumere la consapevolezza che le prove utilizzate per la valutazione degli apprendimenti non sono affatto adatte per la valutazione delle competenze**”.

È ormai condiviso, a livello teorico, che la competenza si possa accertare:

1. Rilevando la loro acquisizione attraverso la realizzazione di un **COMPITO DI REALTÀ** (o prova esperta).
2. Chiarendo quali **COMPETENZE CHIAVE** sono state “promosse” attraverso il percorso progettato e realizzato.
3. Esplicitando le **COMPETENZE DI CITTADINANZA** favorite dal percorso progettato e realizzato.
4. Osservando registrando e valutando il processo attraverso una **RUBRICA VALUTATIVA** sia dei Traguardi di competenze legate alle discipline che delle competenze cross-curricolari (soprattutto per la scuola primaria e secondaria di I grado) attraverso i diversi livelli considerati. Tali griglie devono essere precedentemente pensate e compilate in itinere dalle insegnanti, possono essere fatte sia da uno, che da più insegnanti insieme.
5. Cogliendo il senso e le intenzioni con le **NARRAZIONI AUTOBIOGRAFICHE** (o autobiografie cognitive): autovalutazione da parte di ogni bambino rispetto al percorso svolto.

Quali sono le loro caratteristiche? Le esaminiamo singolarmente.

IL COMPITO DI REALTÀ

I compiti autentici costituiscono uno dei tasselli, che servono a definire il quadro completo necessario ai docenti per giungere alla certificazione delle competenze.

Secondo la letteratura i compiti autentici sono definiti come problemi complessi e aperti posti agli studenti come mezzo per dimostrare la padronanza delle competenze, che non si limita all'accertamento di conoscenze e abilità, riproducendo in modo fedele quanto appreso, quanto di "produrre" qualcosa di nuovo, partendo da quanto appreso e tenendo conto del contesto.

I compiti autentici:

- pongono situazioni problematiche aperte, vicine a quelle che incontriamo nella vita reale;
- sollecitano gli alunni/studenti a mettere a frutto le risorse interne via via acquisite e quelle esterne disponibili, in modo personale, creativo e pertinente rispetto a quanto richiesto.

Per progettare il compito di realtà bisognerà stabilire:

- la rubrica di valutazione del singolo compito autentico;
- la consegna operativa: testo del compito autentico;
- il prodotto atteso: in termini di comportamenti e risultati;
- i tempi e le fasi: in cui strutturare il compito;
- le azioni preliminari: descrizione a grandi linee del percorso preliminare realizzato in sezione/ classe;
- le risorse a disposizione: materiale, strumenti;
- gli strumenti autovalutativi per far riflettere i bambini sulla qualità dell'esperienza e del processo d'apprendimento realizzato e sul gradimento dell'esperienza (autobiografie cognitive);
- strumenti d'osservazione per facilitare la valutazione (griglie di registrazione, protocollo d'osservazione)

Per strutturare un compito di realtà, sarà necessario:

1. individuare le Competenze prevalenti (competenze chiave) da voler sviluppare con l'Unità di Apprendimento.
2. indicare i traguardi che si vorranno raggiungere;
3. immaginare problemi di realtà su cui ipotizzare il compito significativo;
4. specificare:
 - conoscenze e abilità, rintracciabili negli obiettivi di apprendimento, da voler sviluppare nell'U.d.A. e connetterli alle competenze;
 - i traguardi;
 - il problema/compito.
5. tracciare uno schema di fasi di sviluppo dell'attività;
6. indicare le metodologie utilizzate

Gli schemi seguenti dovranno essere riadattati in base alle esigenze di ciascun docente (o gruppi di docenti).

Schema per un compito autentico

Denominazione Unità di Apprendimento			
Il titolo identifica l'U.d.A. – può essere uno slogan, una frase informativa, riassuntiva, creativa, qualcosa che dia l'idea del progetto.			
Prodotto	Il Prodotto è l'elemento obbligatorio dell'U.d.A. Può essere materiale (un manufatto, una ricerca) oppure immateriale (un evento, una mostra d'arte, una rappresentazione musicale), ma comunque fattibile e condivisibile per il gruppo dei pari. Il prodotto non sarà il fine dell'U.d.A. ma solo il pretesto attraverso cui far mettere in movimento i comportamenti che condurranno gli alunni allo sviluppo delle competenze, delle abilità e delle conoscenze (pianificati nel curriculum).		
Utenti destinatari	Classe ed anno di corso degli allievi che svolgeranno l'U.d.A.		
Prerequisiti	L'indicazione dei prerequisiti non è obbligatoria. Se si sceglie di utilizzarla, si indichino esclusivamente conoscenze e abilità meramente tecniche che si ritengono necessarie per il lavoro da svolgere.		
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili	Abilità	Conoscenze
Vengono riportate tutte le competenze chiave e le relative competenze culturali che si intendono sviluppare, traendole dal curriculum generale.	Per ognuna delle competenze chiave, vengono riportate le evidenze che si intendono osservare. Le evidenze, intese come comportamenti che manifestano l'agire competente, sono tratte dai Traguardi delle Indicazioni 2012.	In ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola competenza elencata precedentemente. Si traggono dal curriculum generale.	In ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza.
Fasi di applicazione	Si fa dettaglio dello sviluppo dell'U.d.A. attraverso le fasi.		
Tempi	Stima preventiva dell'impegno dei diversi docenti partecipanti (per i lavori multidisciplinari) e della timeline verso gli obiettivi che i ragazzi dovranno raggiungere. La stima sia temporale che delle persone coinvolte potrà essere modificata in corso d'opera, considerando la risoluzione di eventuali imprevisti.		
Esperienze attivate	Si elencano le esperienze maggiormente significative attivate durante l'U.d.A.		
Metodologie	Si precisano tutte le metodologie attivate.		
Risorse umane interne / esterne	Si elencano tutte le persone che a vario titolo collaborano alla realizzazione dell'U.d.A.		
Strumenti	Si elencano tutti gli strumenti necessari alla realizzazione dell'U.d.A.		
Valutazione	Si illustra che cosa si valuta, con quali strumenti e su quali prodotti. Si può anche dire quale peso potrà avere l'U.d.A. nella valutazione del profitto (varrà come verifica delle discipline coinvolte?)		

Griglia di consegna U.d.A. agli studenti

(Denominazione Unità di Apprendimento)	
Cosa devi fare?	(Descrivere brevemente l'U.d.A.)
Come?	(Specificare se da solo, in gruppo, quanti gruppi, tipologie di gruppo)
Quale prodotto devi realizzare?	(Descrivere il prodotto finale da realizzare)
Che senso ha?	(a cosa serve? Per quali apprendimenti)
Tempi	(Esplicitare la timeline che dovrà essere rispettata)
Risorse	(Si elencano tutte le persone, gli strumenti, le opportunità che potranno essere sfruttate al fine di realizzare il prodotto finale.)
Criteri di valutazione	(Esplicitare quali saranno gli ambiti di osservazione della valutazione)
Peso dell' U.d.A. nei voti delle singole discipline	

Rubriche valutative

La rubrica è lo strumento di valutazione che consente di ottenere una formulazione sinottica e descrittiva del livello di padronanza espresso da uno studente in ciascuna delle competenze chiave attivate da un compito di realtà o da un progetto multidisciplinare.

Ciò che rende la rubrica lo strumento adatto alla valutazione delle competenze in vista della certificazione finale è la sua preventiva definizione degli standard di competenza.

In fase di progettazione del compito di realtà o del progetto pluridisciplinare, il docente individua e definisce le evidenze, ovvero i comportamenti che, declinati nei quattro livelli ripresi dalla scheda ministeriale (A, B, C, D), descrivono il diverso grado di padronanza raggiunto dallo studente nella competenza agita e che saranno successivamente monitorati nelle diverse fasi dell'attività.

Aggregando i dati delle griglie di osservazione, della autobiografia cognitiva ed eventualmente di altre prove intermedie di valutazione, e confrontandoli con i quattro livelli fissati dalla scheda ministeriale, ogni docente può individuare il grado di acquisizione della competenza da parte dello studente al termine dell'attività.

Il consiglio di classe, confrontando i risultati riscontrati dai singoli docenti nel corso dell'anno, può individuare nella distribuzione dei diversi risultati, delle zone di prevalenza che orientano alla definizione del livello nella certificazione finale.

Le rubriche di valutazione devono essere sviluppate sulla base del compito che si propone e per costruirle bisogna farsi guidare da alcune domande chiave:

- Cosa valuto: Prodotto finale (presentazione) + processo di elaborazione;
- Chi valuto: Il gruppo (dimensioni 1-6) + il singolo all'interno del gruppo;
- Come valuto: triangolazione delle fonti
- Osservazioni del docente in itinere e valutazioni sull'elaborato finale (eterovalutazione) + Diario di bordo del gruppo compilato, secondo uno schema proposto dal docente, da uno studente alla volta (autovalutazione del gruppo svolta in itinere) + Covalutazione tra pari all'interno del gruppo con domande strutturate dal docente, svolta anche in itinere.

Griglie di osservazione sistematica

Le osservazioni sistematiche consentiranno ai docenti di poter analizzare il percorso che l'alunno compie per il raggiungimento degli obiettivi prefissati; l'osservazione mira agli aspetti comportamentali che il singolo assume nel gruppo; ciò, infatti, influirà sull'apprendimento.

Pertanto, l'osservazione delle eventuali criticità farà sì che il docente possa aiutare e ricalibrare il percorso evolutivo e quindi formativo del discente.

Griglia di osservazione sistematica

Titolo del compito o del progetto	
Fase	
Data	
Classe	

L I V E L L I	INDICATORI					
	Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali in modo
	Descrittori					
A	☐ proattivo	☐ regolarmente	☐ regolarmente	☐ di buon grado	☐ sempre	☐ organizzato
B	☐ attivo	☐ frequentemente	☐ frequentemente	☐ spontaneamente	☐ spesso	☐ ordinato
C	☐ passivo	☐ a volte	☐ a volte	☐ talvolta	☐ a volte	☐ disordinato
D	☐ di disturbo	☐ saltuariamente	☐ raramente	☐ se sollecitato	☐ raramente	☐ trascurato

Alunno/a		Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali
1							
	annotazioni:						
2							
	annotazioni:						
3							
	annotazioni:						
4							
	annotazioni:						
5							
	annotazioni:						
6							
	annotazioni:						
7							
	annotazioni:						

8							
	annotazioni:						
9							
	annotazioni:						
10							
	annotazioni:						
11							
	annotazioni:						
12							
	annotazioni:						
13							
	annotazioni:						
14							
	annotazioni:						
15							
	annotazioni:						
16							
	annotazioni:						
17							
	annotazioni:						
18							
	annotazioni:						
19							
	annotazioni:						
20							
	annotazioni:						
21							
	annotazioni:						

L'autobiografia cognitiva dello studente

Con l'autobiografia cognitiva lo studente racconta e descrive sé stesso e come è diventato grazie all'intreccio tra le conoscenze apprese a scuola e gli eventi, le relazioni e i contesti di vita che accompagnano la sua crescita personale.

È pertanto uno strumento di autoanalisi che si basa sulla consapevolezza di come conoscenze, abilità e competenze divengano saperi autentici, rielaborati, interpretati e vissuti nell'identità personale.

Nell'autobiografia trovano spazio il senso attribuito dallo studente al proprio lavoro, le intenzioni che lo hanno guidato nello svolgere l'attività, le emozioni provate. Lo studente riferisce gli aspetti che sono stati per lui più interessanti e perché, le difficoltà incontrate e in che modo le ha superate, descrive la successione delle operazioni compiute mettendo in evidenza gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti, e infine esprime la sua valutazione non solo del risultato finale, ma anche sul processo di realizzazione adottato.

Lo studente dimostra di aver compreso se:

- Sa dare spiegazioni;
- Sa fare interpretazioni;
- Se sa applicare conoscenze e abilità;
- Sa analizzare, dare prospettive, esprimere opinioni;
- Sa assumere un ruolo o mettersi nei panni di qualcuno;
- Sviluppa una conoscenza di sé e di ciò che sa e sa fare.

Seguono due tipologie di autobiografie, diversificate per la scuola dell'infanzia, per la scuola primaria e per la secondaria di primo grado.

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

(PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E LE CLASSI I E II DELLA SCUOLA PRIMARIA)

SEI RIUSCITO A REALIZZARE IL TUO COMPITO?



COSA TI È PIACIUTO DI PIÙ FARE?

⊖ LA DISCUSSIONE TUTTI INSIEME

☐

⊖ IL LAVORO COI MIEI COMPAGNI

☐

⊖ DISEGNARE E COLORARE

☐

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA - Scuola Primaria

IL MIO NOME È _____ ED IL MIO COGNOME _____	
FREQUENTO LA CLASSE _____	PLESSO _____
IL TITOLO DEL MIO COMPITO È _____	
DATA _____	_____

1. GLI ARGOMENTI

- Di quali argomenti vi siete occupati, col tuo gruppo di lavoro? Li hai trovati facili o difficili?

Argomento	Facile 	Difficile 
1.	☐	☐
2.	☐	☐
3.	☐	☐
4.	☐	☐
5.	☐	☐

- Sapevi già qualcosa su questi argomenti? ☐ NO ☐ SÌ

Se SÌ, che cosa?.....

Ciò che sapevi ti è servito per realizzare meglio il lavoro? ☐ NO ☐ SÌ

- Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

Le mie novità
1.
2.
3.
4.
5.

2. IL PRODOTTO FINALE

Che voto daresti al lavoro prodotto?	
Che cosa ti piace del vostro lavoro?	
Che cosa cambieresti?	

3. IL MIO GRUPPO DI LAVORO

Quale era il nome del gruppo?

	Moltissimo 	Molto 	Poco 	Pochissimo 
Avete collaborato facilmente?	☐	☐	☐	☐
Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?	☐	☐	☐	☐
Hai ascoltato le idee degli altri?	☐	☐	☐	☐
Erano simpatici?	☐	☐	☐	☐
Ti sei sentito ascoltato?	☐	☐	☐	☐
Siete riusciti a lavorare bene?	☐	☐	☐	☐

4. IL MIO LAVORO

Di cosa mi sono occupato, nel gruppo?	
Che cosa mi è piaciuto di questa attività?	
Perché?	
Che cosa non mi è piaciuto di questa attività?	
Perché?	
Ho rispettato i tempi di consegna del mio lavoro? (motiva la risposta)	
Vorrei aggiungere (spazio libero per le tue riflessioni)	

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA - Scuola Secondaria di Primo Grado

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA DI	
CLASSE	PLESSO
CHE COSA NE PENSI DEL LAVORO CHE HAI FATTO? (RICORDA CHE NON CI SARANNO VOTI SULLE TUE RISPOSTE)	
TITOLO DEL COMPITO O DEL PROGETTO	
DATA	

1. GLI ARGOMENTI

- Di quali argomenti vi siete occupati, col tuo gruppo di lavoro? Li hai trovati facili o difficili?

Argomento	Facile	Difficile
1.	☐	☐
2.	☐	☐
3.	☐	☐
4.	☐	☐
5.	☐	☐

- Sapevi già qualcosa su questi argomenti? ☐ NO ☐ SI

Se SI, che cosa?.....

Ciò che sapevi ti è servito per realizzare meglio il lavoro? ☐ NO ☐ SI

- Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

Le mie novità
1.
2.
3.
4.
5.

2. IL PRODOTTO FINALE

Che voto daresti al lavoro prodotto?	
Che cosa ti piace del vostro lavoro?	
Che cosa cambieresti?	

3. IL MIO GRUPPO DI LAVORO

Qual era il nome del gruppo?	
------------------------------	--

	moltissimo	molto	poco	pochissimo
Avete collaborato facilmente?	☐	☐	☐	☐
Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?	☐	☐	☐	☐

Su cosa si poteva migliorare il lavoro del gruppo?	☐ condividere informazioni	☐ perdite di tempo	☐ divisione dei compiti	☐ troppe discussioni
	☐ poco tempo a casa	☐ dimenticanze	☐ disordine	☐ altro ...

4. IL MIO LAVORO

Qual è stato il mio ruolo nel gruppo?	
Che cosa mi è piaciuto di questa attività?	
Perché?	
Che cosa non mi è piaciuto di questa attività?	
Perché?	
Ho rispettato i tempi di consegna del mio lavoro? (motiva la risposta)	
Vorrei aggiungere (spazio libero per le tue riflessioni)	

Griglie di osservazione sistematica sulle competenze chiave di cittadinanza

Il D.L. 62 del 13 aprile 2017 “*Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato, a norma dell’articolo 1, commi 180 e 181, lettera i), della legge 13 luglio 2015, n. 107*” specifica sono oggetto di valutazione le attività svolte per Cittadinanza e Costituzione, oggetto di colloquio anche all’Esame conclusivo.

Segue una griglia di osservazione che collega gli indicatori di livello alle competenze chiave europee di cittadinanza aggiornate a seguito delle Raccomandazioni del Consiglio del 22 Maggio 2018.

(Vedere l’Allegato 1)

**Istituto Comprensivo “Carducci-
Paolillo” -Cerignola Anno
Scolastico 2019/2020**

**GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER LA RILEVAZIONE DELLE
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA**

(Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 22 Maggio 2018-)

Competenze chiave di cittadinanza		LIVELLI			
		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	L'alunno rispetta tempi e informazioni è in grado di riflettere su stesso, mantenendosi resiliente e gestendo il proprio apprendimento. Empatizza, lavora con gli altri in modo costruttivo, gestendo il conflitto in un contesto favorevole ed inclusive				
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA (L.20 Agosto 2019)n°92	L'alunno partecipa alla vita scolastica e civica mediante la comprensione dei concetti sociali, giuridici e politici e della sostenibilità a livello globale				
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	L'alunno agisce sulla base di idee e opportunità e le trasforma in valori per gli altri. Si mostra creativo, sviluppando il pensiero critico e capacità di risoluzione dei problemi. Collabora al fine di gestire progetti che hanno un valore culturale o sociale.				

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	L'alunno è consapevole della proprio ruolo nella società e comprende e rispetta le diverse idee, arti e forme culturali				
COMPETENZA DIGITALE	L'alunno utilizza in modo consapevole e responsabile le tecnologie digitali al fine di apprendere, lavorare e partecipare alla società. Crea contenuti digitali in cibersecurity				
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	L'alunno individua, comprende, esprime, crea e interpreta concetti, sentimenti, fatti sia in forma orale che scritta utilizzando materiali visivi, sonori e digitali. E' abile nel relazionarsi con gli altri in modo opportuno e creativo.				
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	L'alunno utilizza diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Sa esprimere concetti, idee e pensieri in un'ottica interculturale sia in forma orale che scritta.				
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	L'alunno applica il pensiero e la comprensione matematici per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Attraverso l'osservazione e la sperimentazione identifica le problematiche e trova risoluzioni su basi empiriche. Sa comprendere i cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.				

Metodologie didattiche utilizzabili nei compiti di realtà

METODOLOGIA DIDATTICA. E' lo studio dei metodi della ricerca pedagogica ed anche lo studio delle modalità dei processi di insegnamento-apprendimento. In sintesi si tratta di azioni strategiche di insegnamento, rese flessibili dal docente in base alle concrete situazioni formative ed alle particolari caratteristiche degli alunni.

In tutte le discipline (anche in quelle più teoriche) si dovrebbero attivare metodi diversi per:

- sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.)
- garantire un'offerta formativa personalizzabile (l'allievo che non impara con un metodo, può imparare con un altro)
- promuovere e/o consolidare l'interesse e la motivazione degli studenti (alla lunga ogni metodo annoia, soprattutto un adolescente).

Esempi:

- **LEZIONE PARTECIPATA.** La lezione è costruita “dal basso”, partendo da una domanda/provocazione/problema iniziale per favorire il coinvolgimento e la partecipazione degli alunni. Si risale poi ai nuclei centrali dell'argomento proposto dal testo, facendo sintesi con una conclusione del docente. Insegnare attraverso il dialogo aiuta i discenti, con domande brevi, a far emergere “la loro verità”. Questo implica un costante coinvolgimento dei discenti, anche attraverso l'immedesimazione, giochi di ruolo, lavori di gruppo, attività pratiche. Learning by doing!
 - **BRAINSTORMING.** Letteralmente tempesta di cervelli, indica un metodo di lavoro di gruppo in cui viene sfruttata la libera associazione di idee partendo da un pensiero, o da una parola. La finalità è far emergere diverse alternative per la risoluzione di un problema. Ogni partecipante ha la possibilità di esprimere il proprio pensiero che viene segnato, discusso e successivamente collegato (anche se poco pertinente) alle idee degli altri.
 - **COOPERATIVE LEARNING.** L'apprendimento cooperativo si basa sulla suddivisione della classe in piccoli gruppi al cui interno gli studenti lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro livello di apprendimento e raggiungere obiettivi comuni. Diversamente dal lavoro di gruppo, necessita di progettualità anche a lungo termine, seguendo le seguenti caratteristiche:
 - a) Positiva interdipendenza. I membri del gruppo fanno affidamento gli uni sugli altri per raggiungere lo scopo. Se qualcuno nel gruppo non fa la propria parte, anche gli altri ne subiscono le conseguenze. Gli studenti si devono sentire responsabili del loro personale apprendimento e dell'apprendimento degli altri membri del gruppo.
 - b) Responsabilità individuale. Tutti gli studenti di un gruppo devono rendere conto sia della propria parte di lavoro sia di quanto hanno appreso. Ogni studente, nelle verifiche, dovrà dimostrare personalmente quanto ha imparato.
-

- c) Interazione faccia a faccia. Benché parte del lavoro di gruppo possa essere spartita e svolta individualmente, è necessario che i componenti il gruppo lavorino in modo interattivo, verificando gli uni con gli altri la catena del ragionamento, le conclusioni, le difficoltà e fornendosi il feedback. In questo modo si ottiene anche un altro vantaggio: gli studenti si insegnano a vicenda.
 - d) Uso appropriato delle abilità nella collaborazione. Gli studenti nel gruppo vengono incoraggiati e aiutati a sviluppare la fiducia nelle proprie capacità, la leadership, la comunicazione, il prendere delle decisioni e il difenderle, la gestione dei conflitti nei rapporti interpersonali.
 - e) Valutazione del lavoro. I membri, periodicamente valutano l'efficacia del loro lavoro e il funzionamento del gruppo, e individuano i cambiamenti necessari per migliorarne l'efficienza. L'apprendimento cooperativo è una tecnica di insegnamento centrata sullo studente che interagisce con altri studenti, ma è sempre il docente che propone i problemi da risolvere, che fissa i tempi, che fornisce gli spunti ai gruppi che lo richiedono, che stabilisce chi deve rispondere.
- **PEER EDUCATION.** La peer education è una strategia didattica in cui ragazzi più grandi scambiano conoscenze ed esperienze con quelli più piccoli. Il punto di forza è la comunanza della fascia d'età, di problematiche simili, di aspetti sociali che fanno avvicinare i pari. Gli studenti stessi si confrontano, scambiano esperienze, punti di vista, difficoltà incontrate, analizzano i problemi ed immaginano soluzioni, sempre guidati ed osservati dall'adulto che diventa attivatore della collaborazione e supervisore/gestore delle relazioni.
 - **FLIPPED CLASS.** L'insegnamento capovolto nasce dall'esigenza di rendere il tempo-scuola più produttivo e funzionale alle esigenze della società radicalmente mutata in pochi anni. La rivoluzione internet ha permesso la diffusione massiva non solo del sapere scritto ma anche dei contenuti multimediali, rendendo possibile fruire da casa le lezioni/spiegazioni dei docenti. L'insegnamento capovolto risponde a questo stato di cose con l'inversione dei due momenti classici, lezione e studio individuale:
 - la lezione viene spostata a casa sfruttando appieno tutte le potenzialità dei materiali didattici online;
 - lo studio individuale viene spostato a scuola dove il setting collaborativo consente di applicare, senza il timore di ristrettezze temporali, una didattica di apprendimento attivo socializzante e personalizzata. L'insegnante può esercitare il suo ruolo di tutor al fianco dello studente.
 - **CLIL.** Il termine CLIL è l'acronimo di Content and Language Integrated Learning. Si tratta di una metodologia che prevede l'insegnamento di contenuti in lingua straniera. Ciò favorisce sia l'acquisizione di contenuti disciplinari sia l'apprendimento della lingua straniera.
 - **PROBLEM BASED LEARNING (PBL).** L'apprendimento basato su progetto è un metodo didattico che rompe con la tradizionale lezione *ex cathedra*, breve, isolata e frontale, a favore di una serie di attività progettate con attenzione e che si protraggono nel tempo. Tali attività sono interdisciplinari, incentrate sugli studenti, collegate tra loro e
-

integrate con i problemi quotidiani. Lo scopo di un *progetto* (definito come un'analisi accurata e approfondita di un argomento importante da studiare) è migliorare le conoscenze su un determinato argomento, piuttosto che cercare di dare le risposte giuste a domande poste dall'insegnante. Nelle classi in cui si lavora su un progetto i ragazzi, per un certo periodo di tempo, collaborano con i compagni per risolvere i problemi loro affidati e poi presentano i risultati raggiunti al di fuori del loro gruppo. Alla fine il progetto può assumere la forma di una presentazione multimediale, una rappresentazione teatrale, una relazione scritta, una pagina web o un altro tipo di prodotto.

Le caratteristiche del PBL sono:

- un ambiente didattico basato sulla ricerca;
- il collegamento con il mondo reale;
- un approccio multidisciplinare;
- un programma e un processo basati su determinati criteri;
- l'uso di molteplici fonti di informazione (anche provenienti da media diversi);
- il lavoro di gruppo per raggiungere un risultato (ad esempio un prodotto o una presentazione da condividere con un gruppo più ampio);
- una durata dei progetti che va oltre la singola ora di lezione in classe.