



Ministero dell' Istruzione, dell' Università e della Ricerca
Istituto Istruzione Superiore Statale "L.Cerebotani"

Via G.Galilei, 1 - 25017 Lonato del Garda (BS)

Pec: bsis03300r@pec.istruzione.it e-mail: bsis03300r@istruzione.it

sito: www.iislonato.edu.it

tel: 0309913355 - 0309130420 C.F. 84001580178

Riferimento per la sperimentazione di un modello didattico attivo, cooperativo, metacognitivo e orientato allo sviluppo di competenze.

FORMAT – UDA PER COMPETENZE	
PRIMA - PREPARAZIONE DELLA LEZIONE (SCELTE DIDATTICHE E ORGANIZZATIVE)	
PROGETTAZIONE	ANALISI DEL CONTESTO CLASSE E DELLE RISORSE (caratteristiche degli alunni e bisogni particolari e speciali): composizione della classe, clima (cooperativo/competitivo/dinamiche particolari). Caratteristiche degli alunni (stili, particolarità, punti di forza e di debolezza, presenza di compagni-risorse per attività di tutoring, presentazione del compito, individualizzazione ...). Presenza e tipologia di bisogni educativi speciali legati a situazioni di: disabilità (certificate), disturbi evolutivi dello sviluppo e DSA (diagnosi clinica), situazioni di difficoltà dovute a svantaggio socio-economico, linguistico e culturale (individuazione del team/consiglio). RIFERIMENTI ALLA PROGETTAZIONE CURRICOLARE • <i>Competenze chiave europee e disciplinari</i> considerate : indicare solo quelle focalizzate che vanno articolate negli obiettivi cognitivi e sociali (conoscenze, abilità, atteggiamenti), promosse nelle situazioni/esperienze proposte e valutate in situazioni autentiche attraverso ad es. un compito di realtà. • <i>Obiettivi cognitivi e sociali</i>: indicare con un linguaggio operativo le abilità, le conoscenze, le strategie e gli atteggiamenti che saranno promossi, verificati e valutati • <i>Prerequisiti richiesti dal compito</i>: indicare quali conoscenze, abilità, strategie, atteggiamenti già acquisiti vanno recuperati per affrontare il nuovo apprendimento • <i>Discipline</i>: indicare i contenuti disciplinari-argomenti coinvolti TEMA O PROBLEMA: indicare il tema o il problema attorno al quale si promuovono le esperienze di apprendimento attive e cooperative PRODOTTO: indicare il prodotto richiesto agli alunni da utilizzare in un contesto di tipo reale, al di fuori della scuola e degli insegnamenti disciplinari (specificare con attenzione le caratteristiche del prodotto – i criteri di qualità ---che ovviamente implicheranno conoscenze, abilità, atteggiamenti / <i>obiettivi cognitivi, meta cognitivi e sociali...</i> e che saranno valutati)
ORGANIZZAZIONE	FASI E TEMPI: Indicare in ordine sequenziale le fasi di realizzazione dell'UDA e il tempo di realizzazione. <u>Per ciascuna fase di realizzazione specificare</u> <i>Esperienze e attività</i> (degli alunni) promosse che coinvolgono direttamente gli alunni (<i>Esempio</i>: Quali situazioni stimolo? Quali problem solving, che attivano e motivano? Quali esperienze di ricerca per gruppi? Quali attività laboratoriali per realizzare il prodotto? Quali esperienze nell'ambiente esterno utili per?) <i>Azioni didattiche dell'insegnante</i> esplicitare le metodologie a cui si ricorre (<i>Esempi</i>: brainstorming, confronto e discussione, apprendimento cooperativo, tutoring, ricerca e apprendimento per scoperta, problem solving, studio di caso, progetto, role play, riflessione meta cognitiva, esposizione ... anticipazione di stimoli (flipped ... EAS ...))



Ministero dell' Istruzione, dell' Università e della Ricerca
Istituto Istruzione Superiore Statale "L.Cerebotani"

Via G.Galilei, 1 - 25017 Lonato del Garda (BS)

Pec: bsis03300r@pec.istruzione.it e-mail: bsis03300r@istruzione.it

sito: www.iislonato.edu.it

tel: 0309913355 - 0309130420 C.F. 84001580178

	<i>Strategie di individualizzazione (specifica per le situazioni indicate nella descrizione del contesto classe) : esplicitare le strategie di individualizzazione (Esempio: adattamenti, facilitazioni, semplificazioni, strumenti compensativi, dispense, strategie di studio, organizzatori anticipati (mappe idee principali e secondarie, tabelle, schemi, diagrammi di causa-effetto, diagrammi, di confronto, grafici di sequenze).</i> <i>Strategie di personalizzazione:</i> previsione di itinerari, esperienze, attività e compiti opzionali rispondenti agli interessi, attitudini, talenti personali. <i>Materiali e strumenti:</i> indicare quali mediatori didattici saranno utilizzati a supporto dei processi. (Esempi - <u>attivi</u>: esperti o testimoni che intervengono in classe e altrove, oggetti e materiali semplice di uso quotidiano e strutturato, strumenti e sussidi anche tecnologici; <u>iconici</u> (immagini, disegni, schemi, video, fotografie ...; <u>analogici</u> (simulazioni, role play); <u>simbolici</u> (libri e documenti anche digitali.);). <i>Spazi:</i> indicare gli spazi interni all'aula (setting) e alla scuola, setting d'aula, spazi esterni nel territorio, spazi virtuali nel web (coordinate per la navigazione). NB Indicare l'allestimento spazi da utilizzare, la disposizione dell'arredo e delle attrezzature. Gruppi di apprendimento: indicare la composizione dei gruppi (criteri) gli incarichi (caratteristiche individuali - interdipendenza positiva), le relazioni di tutoring interne ai gruppi) NB composizione secondo il criterio di interdipendenza positiva (<i>di obiettivo</i>-comune al gruppo, <i>di compiti</i>-individuali importanti per il risultato del gruppo, <i>di ruoli</i>-individuali e necessari per il funzionamento del gruppo, di risorse-strumenti e materiali a disposizione del gruppo, <i>di riconoscimento</i>-valutazione prestazione individuale e di gruppo.
MODALITÀ E STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE (processi- prodotti- apprendimenti - competenze)	Elaborare strumenti per la valutazione diagnostica, in itinere, finale e per l'autovalutazione: ESEMPIO tabelle con indicatori di correttezza del compito di apprendimento (il prodotto), riferiti agli obiettivi cognitivi e sociali UTILI PER per l'osservazione in itinere dei processi individuali e di gruppo durante l' attività cooperativa, al termine del compito per l'autovalutazione di gruppo e/o individuale, per la valutazione tra pari e del docente. Elaborare griglie per la registrazione dei risultati del lavoro del gruppo – qualità del prodotto rispetto alla consegna (indicatori e punteggi) UTILI PER favorire la valutazione tra pari sui prodotti dei diversi gruppi Predisporre prove di verifica della performance individuale graduate per livelli di difficoltà richiesta ed elaborazione di griglie per la registrazione degli esiti di apprendimento individuali UTILI PER accertare il grado di prestazione individuale rispetto agli obiettivi cognitivi e per orientare scelte per migliorare Ideare un compito significativo (o compito di realtà) per la valutazione autentica della competenza UTILE PER promuovere la il recupero e l'uso di conoscenze, abilità e atteggiamenti appresi nei compiti disciplinari (gli allenamenti) per risolvere problemi o affrontare situazioni di tipo reale. Elaborare una rubrica di valutazione (per livelli – basilare, adeguata, avanzata, eccellente) nella quale è descritto come l'alunno utilizza conoscenze, abilità e risorse personali e con quale grado di autonomia e responsabilità per risolvere un problema di tipo reale, per realizzare un prodotto UTILE PER valutare il grado di competenza