



Centro di Ricerca
sull'educazione
ai Media
all'Innovazione
e alla Tecnologia

Progettare per competenze Gli Episodi di Apprendimento Situato (EAS). Il metodo e la sua struttura

Federica Pelizzari federica.pelizzari@unicatt.it

Questo materiale prodotto da CREMIT:

Tu sei libero di:

Condividere — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione — Devi riconoscere [una menzione di paternità adeguata](#), fornire un link alla licenza e [indicare se sono state effettuate delle modifiche](#). Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.



NonCommerciale — Non puoi utilizzare il materiale per [scopi commerciali](#).



Non opere derivate — Se [remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso](#), non puoi distribuire il materiale così modificato.

È distribuito sotto licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND 4.0)

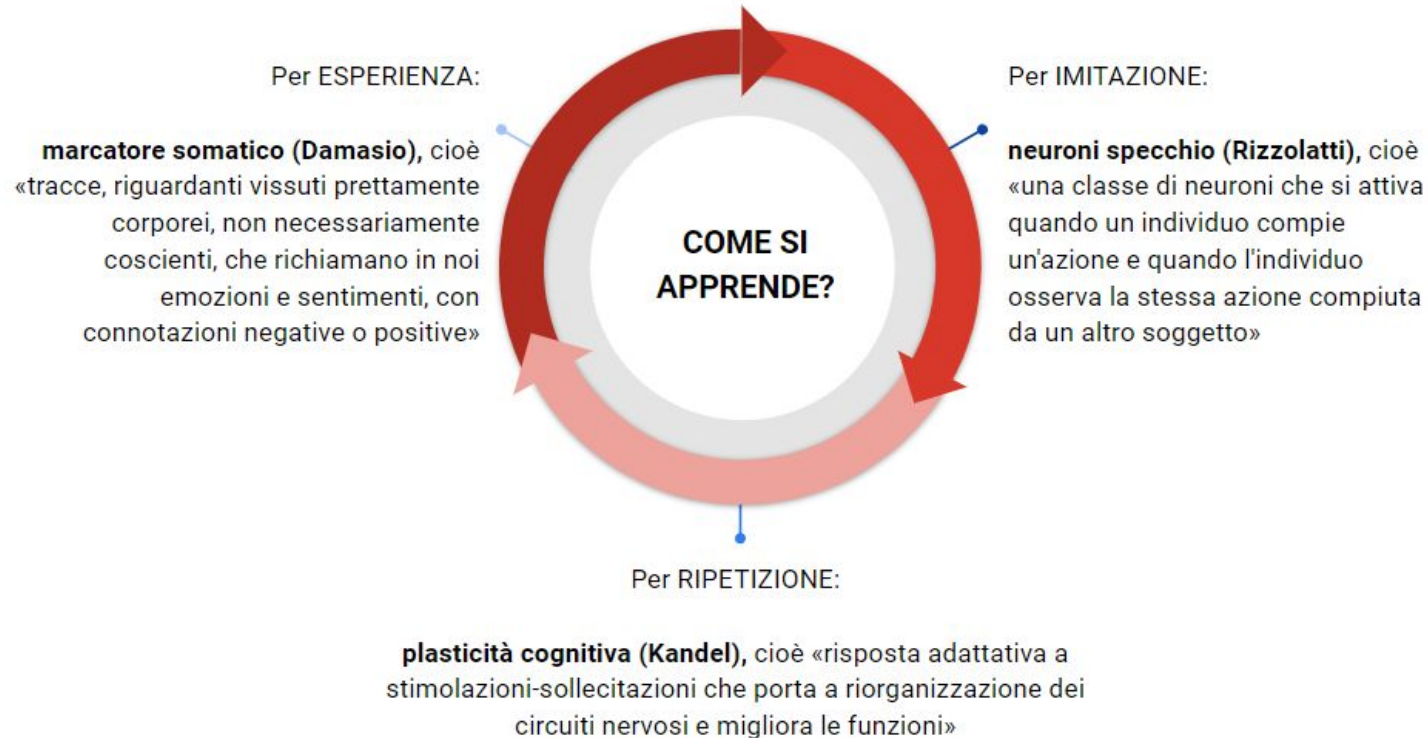
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Una Comunità di Pratica è
“un’aggregazione informale di
attori che, nelle
organizzazioni, si
costituiscono
spontaneamente attorno a
pratiche di lavoro comuni
sviluppando solidarietà
organizzativa sui problemi,
condividendo scopi, saperi
pratici, significati, linguaggi.”



Testi di Riferimento





Modello di
progettazione per
competenze

Curricolo breve:
Significatività VS
Quantità

Lesson planning
(design, designing,
redesigned)

**«Un EAS è una porzione di azione didattica,
ovvero l'unità minima di cui consta
l'agire didattico dell'insegnante in contesto;
in quanto tale esso costituisce
il baricentro a partire dal quale
l'intero edificio della didattica si organizza».**



Rivoltella, 2013, p. 52

1. Dal contenuto alle attività
2. Apprendimento significativo
3. La progettazione per competenze
4. Curricolo breve

«**Attività di insegnamento e apprendimento**, con approccio integrale (e integrato), che attraverso un compito circoscritto, uno sviluppo temporale ridotto e un agire contestualizzato si propone in forma di insegnamento efficace e opportunità di apprendimento significativo».

Rivoltella, 2015, p.13

TLA = teaching and learning activity
(Laurillard, 2012)



Dispositivo didattico



Esperienza di apprendimento

- Mira a promuovere apprendimento significativo (Ausubel) tra esemplarità e trasferibilità

«Apprendimento in cui lo studente è coinvolto in un processo di costruzione di conoscenza, entro un contesto che è importante per il soggetto e attraverso la collaborazione con altri soggetti all'interno di una comunità»

- Episodicità: oggetto di apprendimento (LO), porzione circoscritta di sapere e/o attività – mobileµlearning, (Pachler, 2007)
- Carattere situato:

«Principio del significato situato: i significati dei segni (parole, azioni, oggetti, artefatti, simboli, testi) sono sempre situati all'interno di esperienze incarnate. Non esistono significati generali o decontestualizzati. Significati di qualsiasi livello di generalità devono essere conquistati sempre dal basso attraverso esperienze incarnate (contestualizzazione)»

«Il metodo degli EAS si deve considerare come un approccio integrale (e integrato) all'insegnamento che, certo, nel caso dell'utilizzo di dispositivi digitali mobili trova la propria applicazione preferenziale, ma che funziona a prescindere dalla loro presenza».

Rivoltella, 2013, p.52

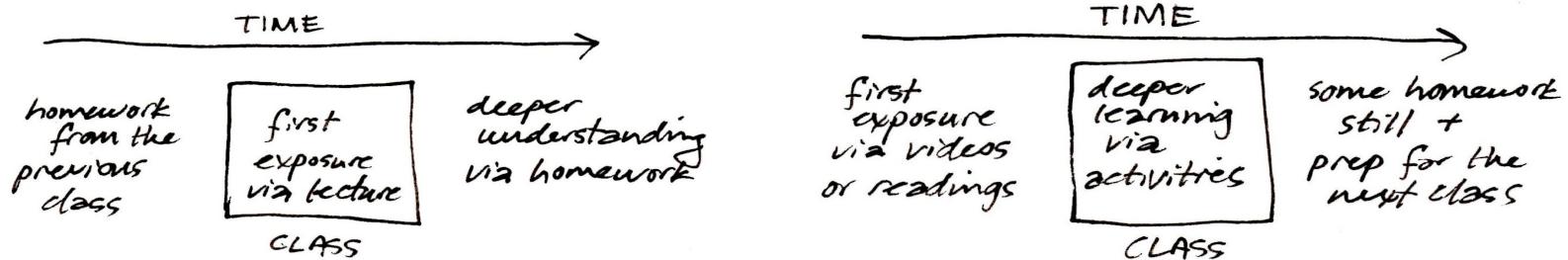


- Freinet e la “scuola del fare” (1920 ca.)
- Flipped lesson: la lezione rovesciata (Mazur, 1991)
- Mobile Learning e micro-learning (Pachler, 2007)



Caratteri distintivi e presupposti teorici #2

- Freinet e la “scuola del fare”, la didattica laboratoriale e il learning by doing
- Flipped teaching: la lezione rovesciata (Mazur, 1991)



Attenzione! Gli EAS non condividono con la classe rovesciata la sua accezione semplificatoria che consiste nell'uso dei video come anticipatore didattico. Non è solo una questione di formato (video) e di luogo (casa).

Cos'è il metodo EAS per l'insegnante?

«Il metodo è un framework che riorganizza le pratiche dell'insegnante, lo forza in alcune direzioni, lo accompagna a rendersi conto di alcune cose, fa in modo che inizi a lavorare in un certo modo».



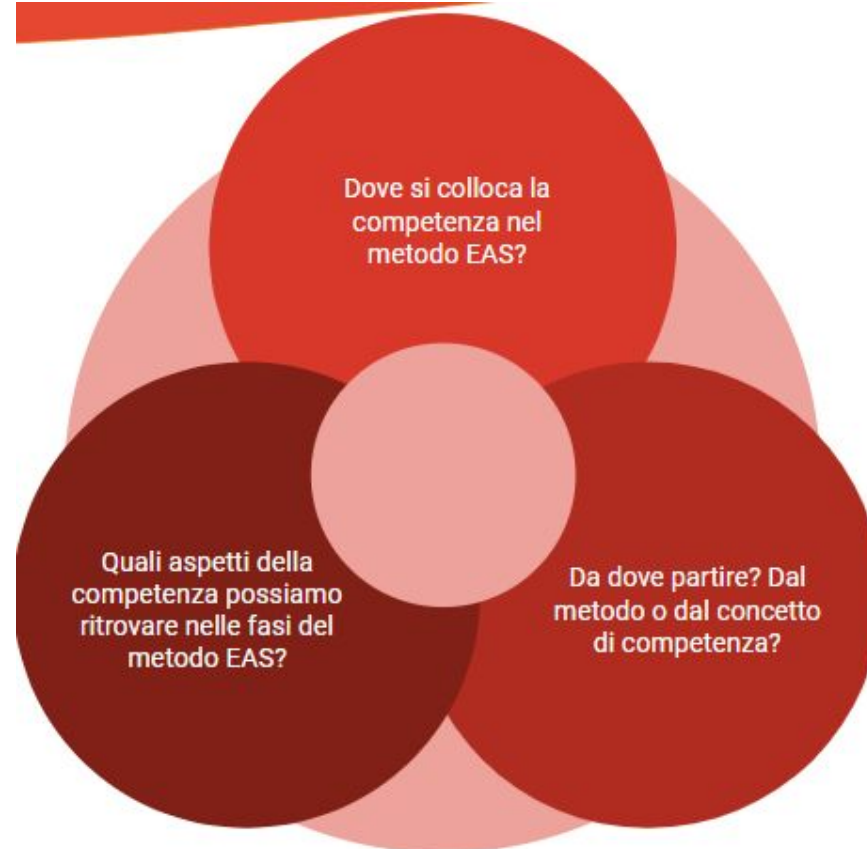
«Il metodo funziona per l'insegnante come un **organizzatore professionale**: adottandolo rende rigorose le sue pratiche, esplicita gli impliciti, mette ordine nel suo lavoro, sviluppa la riflessività [...]» (Rivoltella, 2016, p. 29)

«L'impalcatura fornita dall'adulto compensa il dislivello tra abilità richieste e capacità del bambino e gli permette di operare ad un livello di poco superiore a quello del suo sviluppo effettivo [...]» (Bruner, 1976)

«Ma quando una didattica è saggia? Quando favorisce la riconcettualizzazione della tecnologia come risorsa culturale "normale" per la didattica (è quanto avviene quando il cellulare, o il tablet, vengono usati in classe per svolgere attività di apprendimento). Ma anche quando riconosce il valore delle competenze che gli studenti sviluppano nell'informale rendendole funzionali agli apprendimenti di scuola (Jenkins, 2010)».

Rivoltella, 2013, p.22





Il metodo “per” la competenza

- Stimola una prima esplorazione autonoma del contenuto (crea un terreno esplorativo)
- Lavora sul processo per arrivare al contenuto
- Aiuta l'insegnante a mettere gli apprendimenti in situazione
- Attiva gli studenti attraverso la pratica e il fare insieme
- Favorisce la ristrutturazione dei contenuti e delle attività
- Salda didattica e valutazione



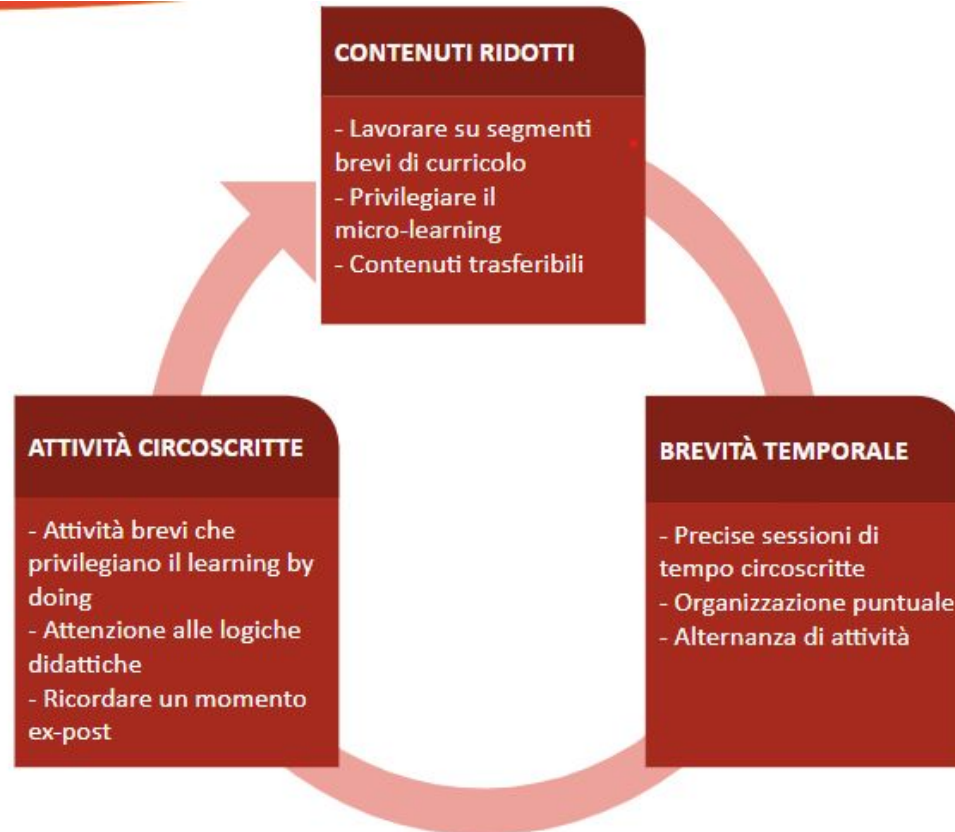
L'EAS: concetto e struttura – ritmo ternario

Fasi EAS	Azioni insegnante	Azioni studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Espone framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem setting
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	Esamina gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti (lezione a posteriori)	Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui concetti attivati	<u>Reflective learning</u>



Come si procede nella progettazione Per EAS

1	Adottare una metodologia flip.	Centrare le attività sullo studente. Il docente ha prevalentemente ruolo di stimolo, di supporto, di guida. Provocare domande. Ridurre i tempi di lezione frontale. Stimolare il lavoro di gruppo.
2	Individuare la competenza di riferimento.	Competenze Europee e di Cittadinanza e/o Assi Culturali e/o Indicazioni Nazionali per il Curricolo.
3	Proporre un'attività significativa, contestualizzata e motivante. Questa viene presentata come situazione-problema da risolvere (Problem Solving).	L'attività è il campo operativo per lo sviluppo della competenza, è un problem solving in relazione agli obiettivi disciplinari, al contesto (risorse esterne ed interne, vincoli). Chiede la produzione di un artefatto di conoscenza.
4	Definire gli obiettivi attesi.	Cosa dovrà dimostrare di saper fare lo studente alla fine dell'attività?
5	Decidere gli strumenti da utilizzare e presenti nel contesto.	Strumenti usati dal docente e dallo studente.
6	Strutturare le prove di valutazione autentica.	Valutare le competenze raggiunte in un dato contesto attraverso l'analisi dei prodotti di apprendimento per ponderare i progressi degli studenti nell'acquisizione delle competenze. Usare Rubriche Valutative.



Progettare un lesson plan: Realizzare un'opera di design culturale

1| DESIGNED

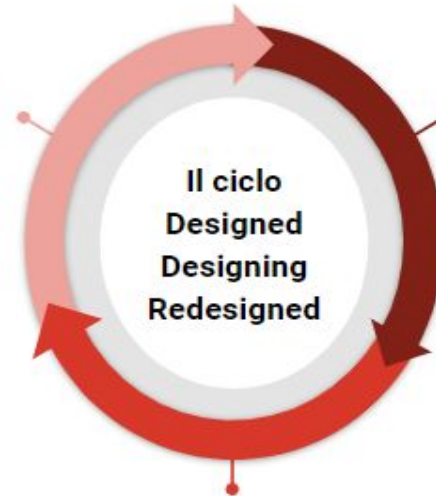
Risorse di significato disponibili: informazioni, teorie e costrutti di cui la cultura è composta da proporre agli studenti come framework concettuale.

Protagonista della fase pre-operatoria.

2| DESIGNING

Attività di costruzione di significati, si invitano gli studenti a ri-progettare un pezzo della loro cultura.

Protagonista della fase operativa.



3| REDESIGNED

Appropriazione e trasformazione degli oggetti culturali per produrre altri concetti culturali. Successiva possibilità di una condivisione interna ed esterna.

Protagonista della fase ristrutturativa.

- **Fare esperienza** → attivazione all'esplorazione delle risorse (dal conosciuto al nuovo);
- **Concettualizzare** → predisporre schede di accompagnamento per aiutare a comprendere i significati; costruire degli strumenti di presentazione che servono a sostenere e rendere più efficace la condivisione del framework concettuale;
- **Analizzare** → predisporre ad una corretta comprensione delle attività/consegne;
- **Applicare** → promuovere attività in cui vengono mobilitate le abilità cognitive degli studenti;
- **Discutere** → spazio di riflessione critica e/o di dibattito;
- **Pubblicare** → condividere in un repository, pubblicare nel web oppure con un formato editoriale più raffinato (self-publishing)

<i>Framework NLG</i>	<i>Azioni didattiche</i>	<i>Step di progettazione</i>
Designed	Fare esperienza	1. Preparare il lavoro a casa 2. Preparare il framework concettuale 3. Scegliere lo stimolo per lanciare l'attività
	Concettualizzare	4. Preparare schede di supporto per il lavoro a casa 5. Preparare la presentazione del framework concettuale
	Analizzare	6. Fornire indicazioni nelle schede di supporto
Designing	Analizzare	7. Costruire la consegna per l'attività in classe
	Applicare	
Redesigned	Discutere	8. Preparare la scaletta per il debriefing
	Pubblicare	9. Immaginare output e storyboard

Formazione			Materiale	
Fasi	Azioni dell'insegnante	Azioni dello studente	Logica didattica	Azione/stimolo
<i>Preparatoria Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> Assegna compiti Disegna ed espone un framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna 	<ul style="list-style-type: none"> Svolge i compiti assegnati Ascolta, legge e comprende 	Problem solving entra in contatto con le informazioni già codificate	<ul style="list-style-type: none"> Video Immagine Documento in rete Capitolo manuale
<i>Operatoria Designing</i>	<ul style="list-style-type: none"> Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo 	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing scompono e rimonta i concetti, li rende visibili/comunicabili	Artefatto (micro-produzione): video, mappa, glossario, presentazione ppt, podcast...LO
<i>Ristrutturativa Redesigned</i>	<ul style="list-style-type: none"> Valuta gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti 	<ul style="list-style-type: none"> Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui processi attivati 	Reflective Learning Riflette attraverso la condivisione e ricompono il sapere (versante cognitivo e metacognitivo)	<ul style="list-style-type: none"> Discussione sugli artefatti Fissazione dei concetti Valutazione degli artefatti Riflessione sul processo messo in atto

«La valutazione è autentica quando analizza la prestazione di un discente in compiti intellettuali significativi e reali. La valutazione di tipo tradizionale invece si basa su prove dalle quali pensiamo di poter trarre informazioni valide sulle prestazioni degli studenti in relazione a compiti impegnativi»



(Wiggins, 1993)

...verificare non solo ciò che il discente sa, ma ciò che sa fare con le risorse intellettuali di cui dispone!

Le dimensioni di competenza

- **Oggettiva** = aspetti osservabili, comportamenti e prestazioni
- **Soggettiva** = risorse interne (componenti motivazionali, cognitive, decisionali e di autoregolazione);
- **Intersoggettiva** = capacità di lavorare in team, abilità relazionali, intelligenza sociale, riconoscibilità delle capacità del singolo dentro l'organizzazione



Che deve essere

EVOLUTIVA (si avvale di molte prove distribuite in maniera equilibrata lungo il percorso)

DIFFUSA (non in un solo momento della didattica, coincide con il momento dell'attività didattica)

COERENTE (con le competenze, conoscenze e abilità poste e realisticamente perseguibili)

Basata su **COMPITI DI REALTA'** (o **AUTENTICI**) (attività che mettono la scuola a contatto con la vita, situazioni-problema concrete che funzionano come anticipatori complessi e contestualizzati)

Significa: **MISURARE, APPREZZARE e CONOSCERE**

→ **OSSERVARE** in modo strutturato, continuo e puntuale ←



Quando e come valutarla?

- Valutazione iniziale (EAS fase preparatoria)
- Valutazione in itinere o intermedia (EAS fase operatoria)
- Valutazione finale (EAS fase ristrutturativa)
- Ricavare informazioni da performance ordinarie
- Semplicità, naturalità
- Validità ecologica (usa strumenti “imparziali”)
- Multidimensionale (attiva più intelligenze)
- Sensibile alle differenze individuali
- Usa materiali interessanti e motivanti

Un modello di progettazione: Coding&EAS



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

Basato su compito autentico

Anticipare

Attivare una prima
appropriazione dei contenuti

- Problem solving: avanzare ipotesi e avere un primo accesso ai contenuti.
- Stimolo: lo studente si confronta con un nuovo argomento che non è stato ancora affrontato in classe.



Riflettere

Fissare gli elementi chiave

- Tornare sul percorso, riappropriarsi di contenuti ed esperienze.
- Lo studente deve essere guidato a riflettere, presentando anche ad alta voce il proprio lavoro
- Sviluppo del senso critico.
- Diverse tecniche di debriefing.

Produrre

Lavorare sui costrutti

- Organizzare il lavoro individuale e/o di gruppo.
- Consegna deve essere chiara e precisa.

Ora tocca a voi!

- Suddivisione in sottogruppi di max. 3-5 persone (disciplinare, interdisciplinare...)
- Immaginare un EAS da sperimentare in classe a marzo di 6/8 ore massimo
- Utilizzare il format di progettazione fornito dal formatore e compilarlo nella cartella di Drive condivisa
- Impostare in aula il lavoro e concludere entro il secondo incontro la progettazione della fase preparatoria, utilizzando lo spazio cloud
- Considerare di dover creare tutti i materiali e gli strumenti di valutazione

Note:





Univ. Cattolica del Sacro Cuore
Largo Fra Agostino Gemelli, 1 - 20123 Milano
Tel. 02-72343038 | 02-72343036 (direzione)
info@cremit.it
www.cremit.it

Tutte le informazioni sono riservate

Le informazioni contenute in questo documento sono riservate e confidenziali. Dal momento che la loro diffusione potrebbe essere utilizzata da aziende concorrenti che offrono servizi analoghi il CREMIT vieta l'uso e/o la diffusione delle informazioni ivi contenute per scopi differenti dalla valutazione dello stesso ai fini della successiva aggiudicazione del contratto.

Il CREMIT si impegna a non divulgare od utilizzare le informazioni apprese durante lo svolgimento delle attività.