

Paolo Bresciano

Progettare e strutturare l'unità di apprendimento

*Elaborare l'UDA per le prove
dei concorsi scuola*



© Copyright 2022 – Progettare e strutturare l'unità di apprendimento - Paolo Bresciano

Tutti i diritti riservati.

Il contenuto di questo libro non può essere riprodotto, duplicato o trasmesso senza un permesso scritto direttamente dall'autore o dall'editore.

In nessuna circostanza, qualsiasi colpa o responsabilità legale sarà attribuita all'editore, o all'autore, per eventuali danni, risarcimenti o perdite monetarie dovute direttamente o indirettamente alle informazioni contenute in questo libro.

Avviso legale:

Questo libro è protetto da copyright. Questo libro è solo per uso personale. Non è possibile modificare, distribuire, vendere, utilizzare, citare o parafrasare qualsiasi parte del contenuto, o il contenuto stesso all'interno di questo libro, senza il consenso scritto dell'autore o dell'editore.

Indice

Introduzione	7
Conoscere l'unità di apprendimento	9
1. Che cos'è un'unità di apprendimento?.....	9
2. Riferimenti normativi.....	10
3. Differenze tra unità didattiche e unità di apprendimento ..	13
4. Definizioni di competenza, conoscenza e abilità.....	16
6. Le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente	21
7. Le competenze trasversali	25
8. La didattica inclusiva	27
9. BES (bisogni educativi speciali).....	30
Struttura e progettazione di un'unità di apprendimento	33
1. L'analisi dei prerequisiti.....	35
2. La struttura dell'unità di apprendimento.....	37
3. Il profilo della classe.....	42
4. Multidisciplinarietà dell'unità di apprendimento	44
5. Tema di riferimento, compito di realtà, situazione problema e prodotto finale.....	47
6. I risultati attesi: conoscenze e competenze.....	50
7. Le fasi dell'unità di apprendimento	55
8. Pianificazione temporale (Diagramma di Gantt).....	57
9. Verifica, valutazione e autovalutazione	59
10. La consegna agli studenti	64

L'unità di apprendimento di educazione civica.....	67
1. L'insegnamento dell'educazione civica a scuola.....	67
2. Esempio di unità di apprendimento di educazione civica ..	70
Unità di apprendimento.....	71
La consegna agli studenti.....	75
Schema della relazione individuale dello studente	78
Metodologie, strategie didattiche e strumenti.....	83
1. Metodologie didattiche attive	87
2. Strumenti, risorse e Tic.....	107
Bibliografia.....	123

Introduzione

Il manuale che vi accingete a leggere si prefigge lo scopo di fare chiarezza su uno degli strumenti principali della didattica per competenze, l'Unità di Apprendimento (UA o UdA), ormai considerata parte essenziale del processo educativo. Cercheremo di analizzare il concetto di Unità di Apprendimento in ogni suo aspetto, a partire dal quadro normativo di riferimento, passando per le differenze con l'Unità Didattica (UD), fino ad arrivare all'impostazione e alla progettazione vera e propria di un'Unità di Apprendimento, individuando passo dopo passo tutti gli aspetti e gli elementi più importanti da inserire all'interno di una progettazione attenta ed efficace.

In seguito, entreremo nel vivo con una parte pratica, presentando come esempio concreto un'Unità di Apprendimento realizzata in una scuola primaria di Roma. Ci soffermeremo, inoltre, sul concetto di didattica inclusiva e sui Bisogni educativi Speciali (BES) e approfondiremo il tema delle Competenze Chiave europee, delle Competenze di Cittadinanza e delle competenze trasversali. Infine, dedicheremo l'ultimo capitolo di questo manuale alle metodologie e alle strategie di insegnamento che possono essere adottate nello svolgimento di un'Unità di Apprendimento.

Questo testo vi fornirà indicazioni utili per lo svolgimento della prova del Concorso ordinario e straordinario per l'insegnamento e in linea generale vi sarà utile nel vostro percorso per diventare insegnanti: infatti saper progettare

un'Unità di Apprendimento è una delle competenze richieste nei concorsi per accedere all'insegnamento; nondimeno, questo breve compendio si rivolge anche a tutti quei docenti in cerca di spunti interessanti da utilizzare per impostare e realizzare un'Unità di Apprendimento in classe. Vi auguro buona lettura, dunque, con la speranza che questo breve compendio vi torni utile, qualsiasi sia lo scopo per cui l'avete acquistato.

[Troverete spesso durante della lettura di questo manuale l'acronimo UdA per Unità di Apprendimento e UD per unità didattica].

Conoscere l'unità di apprendimento

“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco”

(proverbio attribuito a Confucio)

1. Che cos'è un'unità di apprendimento?

La prima domanda a cui ci troviamo a dover dare una risposta chiara ed esaustiva è: che cosa sono le Unità di Apprendimento? È importante fornire una definizione appropriata di questo strumento, considerato il fondamento del nuovo modo di approcciarsi all'insegnamento: un'Unità di Apprendimento (spesso abbreviata in UdA) può essere definita come *un percorso formativo incentrato su una “situazione problema”*, che si prefigge lo scopo di accrescere *determinate competenze*.

Possiamo semplificare dicendo che essa è finalizzata a far sviluppare competenze nell'allievo attraverso l'esecuzione di **compiti di realtà**, ossia attraverso la risoluzione di problematiche che possono presentarsi nella vita reale. In questo contesto gli studenti dovranno mettere in pratica abilità e conoscenze già acquisite e le loro capacità di *problem-solving*.

Al termine di questo percorso formativo gli allievi realizzeranno **un prodotto finale** (ad esempio un video, un'intervista, un lapbook, una mappa concettuale, un arti-

colo etc.) che documenterà il raggiungimento delle competenze prefissate all'inizio del progetto. L'Unità di Apprendimento non ha una finalità meramente didattica, come accade invece con l'Unità Didattica, bensì si prefigge uno scopo formativo oltre che didattico, mirando a far acquisire non nozioni astratte o contenuti teorici ma competenze. Non è una lezione espositiva, ma mette in atto una didattica operativa: una delle caratteristiche principali dell'UdA, infatti, è proprio il suo assetto laboratoriale e focalizzato sui bisogni degli studenti.

In queste poche righe abbiamo già nominato tutti i concetti fondamentali che rappresenteranno il filo conduttore di questo libro: competenze, compiti di realtà, situazione problema, differenza tra Unità di Apprendimento e Unità Didattica. A ognuno di questi concetti dedicheremo ampio spazio, ma come prima cosa è opportuno inserire l'Unità di Apprendimento nel suo quadro normativo di riferimento.

2. Riferimenti normativi

Nel corso degli ultimi anni il sistema scolastico è stato oggetto di molti cambiamenti che riguardano i metodi didattici e che pongono lo studente sempre più al centro del processo educativo. La società cambia, e con essa anche la scuola, che diviene il luogo all'interno del quale non soltanto si acquisiscono conoscenze, ma si formano anche abilità e competenze, fondamentali per la realizzazione personale e l'inclusione sociale. In particolare, **la legge delega n.53 del 2003**, nota come "**riforma Moratti**", e i successivi decreti legislativi, hanno introdotto nella scuola italiana il sistema delle Unità di Apprendimento e hanno avviato un

iter che pone come elemento cardine la centralità dell'allievo; inoltre, con questa riforma si sostituisce il concetto di insegnamento con quello di apprendimento. Vediamo di chiarire la differenza tra questi due concetti: l'insegnamento ha come obiettivo impartire conoscenze, ed è quindi focalizzato sulla figura del docente e del programma da svolgere; l'apprendimento invece significa acquisire conoscenze, e mette al centro del processo educativo lo studente e i suoi bisogni. In quest'ottica si vanno ad inserire anche i piani di studio personalizzati: la tradizionale lezione frontale, infatti, era uguale per tutti, mentre in seguito alla riforma Moratti vengono introdotti nelle scuole dei percorsi individualizzati e personalizzati, tesi a una maggiore personalizzazione del percorso formativo di ogni alunno, a seconda dei bisogni specifici e delle esigenze individuali. In questo modo è possibile garantire a ciascun allievo gli strumenti più idonei e opportuni per il raggiungimento delle competenze fondamentali.

Con la riforma Moratti fanno il loro ingresso nel sistema scolastico le Unità di Apprendimento, definite come il "cuore del processo educativo". Infatti, attraverso i piani di studio personalizzati, la scuola crea per ogni allievo un percorso didattico, del tutto personalizzato in vari aspetti come quello della progettazione, dello svolgimento, e infine, della verifica.

Abbiamo accennato poc'anzi alla lezione di tipo frontale, rappresentazione della didattica tradizionale, basata su un processo di trasmissione di informazioni da parte del docente, con scarsa possibilità di interazione e di *feedback* da parte della classe. Attenzione però, la lezione frontale, che negli ultimi anni è stata spesso oggetto di critiche, non è necessariamente una metodologia superata e poco efficace, ma deve essere condotta in modo da tenere in considerazione

la presenza di una platea di alunni che possono e devono essere coinvolti in modo attivo, quindi il docente deve avere la capacità di mantenere alti l'attenzione e l'interesse; inoltre, l'insegnante dovrebbe rivolgere la sua attenzione non solo al programma da svolgere, ma anche e soprattutto ai processi di apprendimento degli alunni. Ci sono senza dubbio casi in cui la lezione frontale rappresenta la modalità più giusta da seguire, e questo dipende da diversi fattori, come ad esempio il contesto classe e il tipo di argomento da trattare; sicuramente nella scuola del XXI secolo la lezione frontale ha bisogno di essere integrata da metodologie didattiche più attive (di queste metodologie tratteremo diffusamente nell'ultimo capitolo).

In ogni caso, l'Unità di Apprendimento ha senza dubbio un approccio differente rispetto all'Unità Didattica, in quanto non è una lezione espositiva, ma mette in atto una didattica operativa; naturalmente, anche in un'Unità di Apprendimento è presente uno scopo didattico, ma esso va di pari passo con lo scopo formativo, che mira a sviluppare competenze. In più, l'UdA ha spesso un approccio multidisciplinare (di questo parleremo più avanti) e presenta un percorso personalizzato per ogni studente.

Abbiamo detto che questa riforma (insieme alle nuove acquisizioni in campo pedagogico) ha spostato l'attenzione dall'insegnamento all'apprendimento e dai contenuti disciplinari alla competenze. Attenzione però, lavorare per competenze non significa eliminare le conoscenze e tralasciare i contenuti (ci mancherebbe!), quanto piuttosto integrarli con le competenze, passando così dal semplice *sapere* al *saper fare*.

3. Differenze tra unità didattiche e unità di apprendimento

In principio era l'Unità Didattica... sì, perché nella scuola tradizionale, e fino alla riforma, la programmazione didattica era incentrata quasi esclusivamente su questo tipo di modalità.

Oggi invece, come abbiamo già accennato, la parte centrale del processo educativo è l'Unità di Apprendimento, che si discosta dall'Unità Didattica in modo deciso per molti aspetti. La tradizionale Unità Didattica si divideva in tre fasi: progettazione, realizzazione e verifica. Anche l'UdA tiene conto di queste tre fasi, ma estende il suo operato ad altri livelli, grazie anche al fatto di avere una struttura molto più flessibile. L'Unità Didattica poneva al centro l'insegnante e il programma da svolgere, era costituita da attività dirette dal docente ed era incentrata sulle nozioni teoriche che egli trasmetteva agli alunni.

La grande innovazione dell'Unità di Apprendimento è che con questo tipo di modalità al centro dell'azione didattica ci sono gli allievi e i loro bisogni, e il compito dell'insegnante è quello di stimolarli a riconoscere le loro capacità e a svilupparle. L'UdA richiede la partecipazione attiva dell'alunno, e stimola il suo interesse attraverso la presentazione di situazioni simili alla vita reale: per questo, risulta più motivante e coinvolgente dell'Unità Didattica, in quanto attribuisce un senso a ciò che lo studente apprende.

Come abbiamo accennato in precedenza, l'UdA consiste in un insieme di attività, quasi sempre a carattere interdisciplinare, che ruotano attorno a un tema comune o a degli obiettivi specifici e che vengono effettuate in un determinato

lasso di tempo. Ecco, abbiamo introdotto un concetto chiave di questo percorso di apprendimento: una delle differenze più importanti tra l'Unità Didattica e l'Unità di Apprendimento risiede proprio nella multidisciplinarietà di quest'ultima, e nella sua totale apertura alla trasversalità.

Proviamo a spiegare in maniera più chiara questo concetto: un percorso interdisciplinare all'interno di un'UdA si basa sulla presentazione di "situazioni- problema" per affrontare le quali lo studente deve mettere in atto abilità e conoscenze che vanno oltre le semplici conoscenze legate alla materia; l'UdA quindi è spesso realizzata con l'apporto di diverse discipline e attraverso il lavoro sinergico di più insegnanti. Le Unità di Apprendimento, infatti, proprio per la loro natura interdisciplinare necessitano di un intervento coordinato e di una cooperazione di più docenti.

L'aggettivo interdisciplinare, nella definizione della Treccani, significa che comprende più di una disciplina. L'UdA ha per sua natura un approccio interdisciplinare e olistico, laddove per olistico vogliamo intendere il "tutto" visto come un unicum e non come la somma delle parti da cui è composto. Alla base di questo processo si trova la necessità di superare i confini e connettere tra loro le diverse discipline, tenendo conto che il sapere non è costituito da ambiti rigidamente separati, ma che anzi le diverse discipline sono strettamente collegate tra loro.

Ma qual è lo scopo di un approccio di questo tipo? Senza dubbio quello di sviluppare le capacità degli alunni di stabilire connessioni, incoraggiare la loro capacità di ricerca, favorire lo sviluppo di competenze trasversali e ampliare le proprie vedute. D'altronde è evidente che se uno studente si trova davanti a un problema da affrontare, esso difficilmente

potrà essere risolto chiamando in causa una sola disciplina, perché una situazione problematica di solito si affronta da diversi punti di vista e mettendo in relazione saperi diversi.

Possiamo quindi affermare che l'Unità di Apprendimento e l'Unità Didattica sono differenti negli obiettivi che si pongono, nel loro svolgimento e anche nelle modalità di verifica. Di seguito proponiamo uno schema che può essere utile a chiarire in cosa divergono maggiormente questi due strumenti didattici e in che modo l'UdA si discosta dall'impostazione tradizionale dell'UD.

UNITÀ DIDATTICA	UNITÀ DI APPRENDIMENTO
Mette al centro del processo educativo il docente	Il discente e i suoi bisogni sono i protagonisti dell'azione didattica
Ha uno scopo didattico	Ha uno scopo formativo e didattico
È costituita da attività dirette dal docente	È costituita da attività portate avanti dagli studenti in modo autonomo, con la mediazione e il supporto del docente
È incentrata sui contenuti e sulle conoscenze	È incentrata sulle competenze e valorizza il <i>problem solving</i>
È centrata sull'azione del docente	Richiede la partecipazione attiva dell'allievo
È focalizzata su un argomento	Si focalizza su un problema da risolvere
Ha un'impostazione frontale	Ha un'impostazione laboratoriale

Ha una struttura tendenzialmente rigida	Ha una struttura flessibile e modificabile in corso d'opera
È prevalentemente orientata su un'unica disciplina	È trasversale e interdisciplinare
È standard, uguale per tutti	È personalizzata
Procede per argomenti prefissando gli obiettivi	
	Ricorre ad attività e strumenti diversificati

Da tutto ciò che abbiamo detto si evince che l'Unità di Apprendimento è di gran lunga più complessa non solo da progettare ma anche da gestire, in quanto a causa della sua natura imprevedibile va continuamente adattata e riorganizzata in base alle situazioni e alle necessità che si presentano *in itinere*, e richiede da parte dell'insegnante un'attenzione continua nei riguardi dell'apprendimento degli allievi. Al tempo stesso, risulta anche molto più stimolante, più motivante e più dinamica.

Ci teniamo a specificare che non è nostra intenzione demonizzare la classica e tradizionale Unità Didattica, ma semplicemente far notare che essa rappresenta un modo di fare scuola tradizionale e classico che rischia a volte di produrre conoscenze superficiali, mentre la UdA, versione moderna e trasversale della UD, mira a sviluppare abilità, conoscenze e competenze più approfondite, che diventino un bagaglio permanente della persona.

4. Definizioni di competenza, conoscenza e abilità

All'inizio di questo manuale abbiamo affermato che l'Unità di Apprendimento rappresenta lo strumento principale della didattica per *competenze*. Più avanti, descrivendo le caratteristiche dell'UdA abbiamo detto che, contrariamente a quanto avviene nella tradizionale UD, l'Unità di Apprendimento pone il focus sui bisogni dello studente e ha come scopo non solo quello di trasmettere conoscenze, ma anche di sviluppare e accrescere le sue *competenze*. Se ben ricordate infatti, l'UdA ha una funzione formativa, oltre che didattica. Il concetto di *competenza* è dunque in stretta connessione con quello di Unità di Apprendimento, e si rende necessario a questo punto comprendere bene cosa si intende quando si parla di competenze.

La raccomandazione del Parlamento e Consiglio Europeo, del 23 aprile del 2008, dà la seguente definizione di questo termine: *“le competenze indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia”*.

Nella stessa occasione sono stati anche definiti i concetti di conoscenze e abilità. Per quanto riguarda le conoscenze, esse *“indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Sono l'insieme di teorie e non solo riguardanti lo studio o il lavoro. Le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche”*. Un'abilità è descritta invece come *“la capacità di applicare conoscenze e di usare il know how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive e pratiche”*.

Quindi, per riassumere, le conoscenze sono le informazioni che vengono trasmesse durante l'insegnamento, le abilità

rappresentano la capacità di applicare le conoscenze apprese, mentre la competenza non è altro che la capacità di usare le proprie abilità e le proprie conoscenze per affrontare e risolvere problemi in diverse situazioni, nello studio e nello sviluppo personale, attraverso l'uso di abilità cognitive e sociali. Si può dire che le abilità e le conoscenze sono “inglobate” nel più ampio concetto di competenze.

Ad ogni modo, la definizione più calzante per spiegare il concetto di competenza è quella di “*sapere in azione*” o “*sapere agito*”, ovvero la capacità di trasferire le conoscenze e le abilità apprese in ambito scolastico in contesti diversi e utilizzarle in situazioni reali.

5. La didattica per competenze e il suo strumento principale (l'UDA)

Se ben ricordate, abbiamo più volte affermato che l'Unità di Apprendimento rappresenta lo strumento di base nella programmazione di una didattica delle competenze. Che significa questa affermazione? La società è cambiata moltissimo in questi ultimi vent'anni, e con essa le esigenze degli individui e le conoscenze richieste per vivere in comunità (basti pensare alla rivoluzione dell'informatica e alle conseguenti innovazioni digitali e tecnologiche).

Questi cambiamenti hanno avuto un forte impatto anche sul sistema scolastico: la scuola del XXI secolo, non potendo e non volendo più rimanere ancorata esclusivamente alla classica lezione frontale a alla tradizionale Unità Didattica, sta mettendo in atto una profonda revisione delle modalità di insegnamento e apprendimento, promuovendo una **didattica per competenze**, ossia uno stile di insegnamento

che mira non più solo a trasmettere conoscenze, ma anche a sviluppare nello studente la capacità di imparare in modo autonomo e responsabile, e di costruire il proprio sapere in modo attivo, attraverso situazioni di apprendimento basate sull'esperienza e sulla vita reale.

Più avanti tratteremo in modo approfondito il concetto di compito di realtà (fulcro dell'UdA) ossia di una situazione-problema, quanto più possibile coerente al mondo reale, dove la risoluzione proviene dalle proprie competenze, conoscenze e abilità. D'altronde la complessità della società contemporanea richiede competenze, non solo nozioni astratte!

Ancora un volta ripetiamo, affinché sia ben chiaro, che lavorare per competenze non significa eliminare le conoscenze e tralasciare i contenuti, bensì integrare questi concetti nell'ottica del *saper fare*, in modo da avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza. Ne consegue che gli insegnanti sono chiamati a un compito importante e complesso, quello di impostare la didattica affinché gli allievi possano apprendere attraverso l'esperienza e attraverso progettazioni didattiche che favoriscono lo sviluppo di competenze, come ad esempio i compiti di realtà, fondati su situazioni quanto più possibili vicine alla vita reale. Fin qui la teoria; ma cosa significa in pratica didattica per competenze? Essa utilizza diverse strategie e metodologie didattiche, ma sappiamo che l'elemento strutturale di base, lo strumento cardine per lavorare per competenze è l'Unità di Apprendimento, e che essa si basa sullo svolgimento di un **compito di realtà, ossia una serie di attività legate a un macro-tema che impegnano gli studenti nella risoluzione di un problema autentico e calato in uno scenario verosimile (quindi**

contestualizzato), e che hanno come focus lo sviluppo di definite competenze.

Il compito di realtà dovrebbe essere un po' più complesso delle conoscenze e delle abilità possedute dagli allievi, così da essere sfidante e attivare la loro capacità di riflessione, di problem-solving e di organizzazione delle proprie risorse; inoltre, la situazione-problema che viene presentata agli studenti dovrebbe essere inedita, affinché essi possano utilizzare le loro abilità e conoscenze in contesti nuovi. Un compito di realtà può prevedere la costruzione di qualcosa di materiale, o può essere richiesto agli studenti di compiere una performance, o ancora di realizzare un prodotto multimediale.

Può darsi che dopo questa spiegazione ancora non abbiate ben chiaro che cosa si intenda con l'espressione "compito di realtà". Scendiamo allora più nel concreto: *provate a immaginare di proporre ai vostri studenti (che dividerete in piccoli gruppi) la progettazione di un itinerario storico della vostra città con la realizzazione di una brochure per turisti, in italiano e in inglese, come prodotto finale.* Questo compito di realtà prevede una fase di ricerca, una fase di sopralluogo nel centro storico cittadino, quest'ultima magari videoregistrata o quantomeno documentata fotograficamente, e naturalmente una fase di realizzazione del prodotto finale. Gli ambiti disciplinari coinvolti in questa Unità di Apprendimento sono molteplici: Geografia, Storia, Storia dell'Arte, Inglese (come sappiamo l'Unità di Apprendimento è per definizione multidisciplinare, quindi quasi sempre coinvolge diverse discipline e richiede il lavoro sinergico di più docenti).

Come vedete, in questo modo gli studenti, *protagonisti* del processo educativo, sono calati in un contesto reale e sono chiamati a partecipare attivamente, a organizzare, a collaborare. Inoltre, il compito di realtà è aperto a più soluzioni e interpretazioni, non esiste una risposta corretta o sbagliata, non c'è un unico percorso per risolvere la situazione-problema.

Avete più chiaro adesso il significato di Unità di Apprendimento e di compito di realtà? Naturalmente questo è solo l'inizio del nostro viaggio, nel prossimo capitolo entreremo nel vivo e analizzeremo passo dopo passo la progettazione e la realizzazione di un'UdA. Ma prima permettetemi di fare un piccolo passo indietro, e di tornare a parlare di competenze, per la precisione delle **otto Competenze Chiave** per l'apprendimento permanente.

6. Le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente

Il Parlamento Europeo e il Consiglio d'Europa hanno introdotto nella prima volta nel 2006 il concetto di Competenze Chiave, nella Raccomandazione che porta il titolo: "*Quadro comune europeo alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*". Il sistema scuola del nostro paese ha come orizzonte proprio questo quadro.

Proviamo a illustrare questo concetto nella maniera più chiara possibile: sono state individuate dal Consiglio Europeo otto competenze di base che gli alunni devono aver acquisito al termine del primo ciclo di istruzione (quindi alla

fine della scuola secondaria di primo grado), in quanto necessarie per lo sviluppo personale e di altre abilità sociali importanti.

Si tratta quindi di competenze sociali di base fondamentali per affrontare al meglio la vita quotidiana in tutti i suoi ambiti; queste competenze sono tutte ugualmente importanti, non esiste quindi tra di esse una gerarchia. Queste competenze erano state divise nel 2006 in otto macrocategorie:

1. Espressione nella madrelingua
2. Espressione nelle lingue straniere
3. Conoscenza matematica, scientifica e tecnologica
4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare (competenza metacognitiva)
6. Competenze sociali e civiche
7. Iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza e libera espressione della propria cultura

Dodici anni dopo, il 22 maggio del 2018, il Consiglio dell'Unione Europea ha apportato alcune modifiche a questa lista, classificando le otto competenze chiave nel seguente modo:

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
4. Competenza informatica
5. Competenza sociale unita alla capacità e voglia di imparare a imparare (competenza metacognitiva)
6. Competenza civica
7. Competenza in materia imprenditoriale

8. Competenza in materia di consapevolezza unita alla libera espressione della cultura

Come potete notare, qualcosa si è trasformato: ad esempio in quest'ultima classificazione si pone un marcato accento sulla competenza in materia di cittadinanza, che diventa una competenza a sé; nel terzo punto della lista compare l'ingegneria accanto a matematica, scienze e tecnologia; infine, compare la competenza imprenditoriale come competenza a sé.

Vediamo le caratteristiche peculiari di queste otto competenze:

1. **Competenza alfabetica funzionale:** è l'abilità di comunicare, in forma scritta e orale, adattando il proprio modo di esprimersi a diversi contesti; a seconda del contesto, questa competenza può essere sviluppata nella madrelingua, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese (questa è un'altra differenza significativa rispetto alla classificazione del 2006, in cui si parlava solo di *madrelingua*).

2. **Competenza multilinguistica:** si concretizza nella conoscenza di grammatica e vocabolario di lingue differenti dalla propria, e nella capacità di comunicare (in altre lingue oltre a quella nativa) in forma scritta e orale e utilizzando diversi registri linguistici (da notare che si fa riferimento anche al greco e al latino).

3. **Competenza numerica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria:** è indispensabile che lo studente al termine del primo ciclo di istruzione sappia utilizzare il pensiero logico e matematico per risolvere problemi legati

alla quotidianità e sappia usare le proprie conoscenze scientifiche per spiegare le leggi naturali e i fenomeni del mondo circostante.

4. **Competenza digitale:** è propria di chi ha la capacità di utilizzare in modo corretto gli strumenti tecnologici, nonché di creare contenuti digitali e indica anche la capacità di gestire contenuti, dati e identità digitali e di usare la rete in modo sicuro.

5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare (competenza metacognitiva):** è propria di chi ha imparato a organizzare il tempo e le informazioni e ad applicare efficaci strategie di apprendimento, utilizzando varie fonti e diverse modalità di informazione. Inoltre, indica anche la capacità di lavorare in gruppo in modo costruttivo.

6. **Competenza in materia di cittadinanza:** si traduce nella capacità di interagire in modo consapevole e responsabile con l'ambiente sociale e di partecipare attivamente alla vita politica e sociale del proprio Paese.

7. **Competenza imprenditoriale:** si concretizza nella capacità di agire in modo autonomo e responsabile, di risolvere i problemi e di pianificare e realizzare un progetto usando la creatività, la riflessione e il pensiero pratico e strategico. Per maturare questa competenza, occorre disporre di spirito di iniziativa e di capacità di scelta.

8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** l'ultima competenza di questa lista, ma non per questo meno importante, è propria di chi conosce e accoglie il patrimonio delle diverse culture e comprende come esse si influenzano reciprocamente. Si concretizza

anche nella curiosità e nell'apertura verso il mondo e verso l'altro.

7. Le competenze trasversali

Oltre alle otto competenze di base, è importante che durante il percorso scolastico venga data la dovuta importanza anche a un insieme di abilità di carattere generale, non legate quindi a conoscenze specifiche di una disciplina o ad ambiti tecnici, e che proprio per queste caratteristiche prendono il nome di competenze *trasversali*. Queste capacità sono fondamentali per muoversi nella società attuale e risulteranno utili nella vita in società e soprattutto nel momento dell'approccio al mondo del lavoro, nello svolgimento di diversi tipi di compiti lavorativi, dai più semplici ai più complessi.

Conosciute anche con il nome inglese di *soft skills*, le competenze trasversali stanno assumendo un'importanza sempre maggiore e sono sempre più richieste in un mondo del lavoro in continua evoluzione, in quanto rappresentano un indice del potenziale che la persona può esprimere. Per comprendere appieno il significato di *soft skills*, bisogna partire dal concetto di *hard skills*, in quanto le prime completano le seconde. Con *hard skills* intendiamo quelle conoscenze di natura tecnica che si acquisiscono a scuola; tra di esse troviamo ad esempio la conoscenza delle lingue, o la conoscenza di pacchetti informatici, quindi abilità "insegnabili" e facilmente documentabili.

Esempi di *soft skills* sono invece: la capacità di lavorare in gruppo, la flessibilità, lo spirito di iniziativa, la creatività, il problem-solving, l'empatia, il pensiero laterale e la capacità

di leadership. Non è facile incanalare il concetto di competenze trasversali in una definizione univoca: potremmo riassumere dicendo che sono degli aspetti caratteriali e comportamentali, delle caratteristiche intrinseche di una persona che afferiscono alla sfera interpersonale e della comunicazione, e che definiscono il modo in cui essa si connette e interagisce con il prossimo. Le *soft skills* sono suddivise in quattro aree:

1. Competenze cognitivo-comportamentali, come ad esempio il problem-solving
2. Competenze gestionali di realizzazione, tra cui annoveriamo la flessibilità e lo spirito di iniziativa
3. Competenze relazionali, di cui fa parte la capacità di lavorare in gruppo
4. Competenze di efficacia interpersonale, che si esprimono nell'autocontrollo e nella fiducia in se stessi.

Per molto tempo la scuola italiana, concentrata prevalentemente sulle conoscenze e sui contenuti, ha trascurato le competenze trasversali, ma la scuola del XXI secolo non può più fare a meno di dotare i ragazzi di competenze che gli permetteranno di vivere meglio nella società e che potranno garantire loro una vita lavorativa soddisfacente. La scuola rappresenta il laboratorio privilegiato per far emergere e sviluppare le competenze trasversali degli studenti, attraverso attività e progetti mirati che consentano loro di misurarsi con situazioni concrete; le *soft skills*, infatti, si acquisiscono proprio grazie ad esperienze reali.

Non vi sarà di certo sfuggito che questa definizione si adatta perfettamente a descrivere il **compito di realtà**, fulcro dell'

UdA. Questo breve *excursus* sulle competenze ci ha riportato, dunque, all'argomento principale del nostro testo, l'Unità di Apprendimento e la didattica per competenze. Questi due concetti che stiamo imparando a conoscere sono strettamente legati all'idea di didattica inclusiva. Vediamo cosa si intende con didattica inclusiva e in che modo essa si può realizzare attraverso le Unità di Apprendimento.

8. La didattica inclusiva

Prima di tutto è necessario dare una definizione del concetto di "inclusione", che ha ormai sostituito quello di "integrazione". **L'inclusione scolastica può essere definita come un processo ha come obiettivo il rispetto di tutte le differenze e la valorizzazione delle risorse di ogni studente.** Questo scopo può essere perseguito attraverso l'adozione di strumenti e metodologie specifici e, laddove sia necessario, di strumenti compensativi e dispensativi. Mettere in atto una didattica orientata all'inclusione significa infatti tenere conto e rispondere ai bisogni di tutti i ragazzi, soprattutto degli alunni con fragilità. **La didattica inclusiva è rivolta a tutti.**

Da queste brevi definizioni è facile evincere che la didattica per competenze è lo stile di insegnamento che maggiormente crea un ambiente di apprendimento favorevole alla pedagogia dell'inclusione.

La didattica per competenze, infatti, è per sua natura inclusiva, perché si propone di creare percorsi in cui tutti gli studenti abbiano la possibilità di esprimere le proprie potenzialità attraverso percorsi personalizzati. Se ben ricordate,

una delle caratteristiche essenziali della didattica per competenze (e dell'Unità di Apprendimento) è proprio il fatto di essere una didattica *personalizzata*. Ora, questo naturalmente non significa che ogni alunno avrà la propria Unità di Apprendimento "personale", ma che tutti, nessuno escluso, si possano sentire parte attiva e soggetti protagonisti del percorso di apprendimento. La personalizzazione mette in evidenza la specificità e l'unicità di ogni studente, e lavorare in ottica inclusiva significa proprio questo: riconoscere e valorizzare i diversi stili e modi di apprendimento degli alunni. Per tutte queste ragioni le UdA risultano essere tra gli strumenti principali per la realizzazione di una didattica inclusiva. **Nella progettazione di un'Unità di Apprendimento il docente dovrà tenere conto dei diversi stili cognitivi e dei differenti bisogni degli alunni, e mettere in atto diverse strategie per far sì che ogni singolo studente riesca a esprimere al meglio le proprie potenzialità e a raggiungere i massimi risultati possibili.** Per raggiungere questi risultati verrà impiegata, come abbiamo già accennato, una varietà di strategie e metodologie didattiche attive, tra cui il cooperative learning, la flipped classroom e il peer tutoring (a questo argomento è dedicato l'ultimo capitolo di questo manuale).

Per mettere in atto una didattica personalizzata per un alunno con una diagnosi di DSA (Disturbo Specifico dell'Apprendimento), ma in generale per tutti gli studenti con Bisogni Educativi Speciali, il docente ha la possibilità di avvalersi di **strumenti compensativi** e di **misure dispensative**. Permettetemi a questo punto di aprire una breve parentesi su questi strumenti, che sono definiti dalla legge 170/2010, e che hanno come obiettivo quello di garantire l'autonomia dell'alunno con DSA, supportandolo nei suoi

punti di debolezza e aiutandolo a studiare e ad imparare. Gli strumenti compensativi sono strategie o strumenti, ad alta o bassa tecnologia, in grado di ridurre i limiti della disabilità o del disturbo, facilitando o sostituendo le attività dello studente. Tra gli strumenti più utili e diffusi possiamo annoverare: il computer il registratore i programmi di videoscrittura la calcolatrice la tavola pitagorica le mappe concettuali e mentali i libri digitali i software di sintesi vocale.

Quando parliamo di misure dispensative invece, ci riferiamo a tutte quelle misure che per l'appunto *dispensano* l'allievo con DSA da certi compiti e riguardano anche i tempi di realizzazione delle attività e delle verifiche. Sono misure dispensative: evitare la lettura a voce alta evitare la scrittura veloce sotto dettatura evitare lo studio mnemonico di tabelline, poesie etc. ridurre i compiti a casa prevedere tempi più lunghi per la realizzazione delle prove scritte.

Gli alunni con disturbi dell'apprendimento, così come quelli con disabilità o disagio sociale, hanno diritto a sviluppare tutte le loro potenzialità, e gli strumenti compensativi e le misure dispensative, se usati in maniera efficace, diventano indispensabili per accompagnare questi studenti nel loro percorso verso l'autonomia e, aspetto da non trascurare affatto, riducono il carico di frustrazione e di fatica legato al loro disturbo. A questo punto, per comprendere appieno quanto detto sulla didattica inclusiva e personalizzata, è opportuno dedicare un paragrafo di questo breve compendio ai BES, ossia ai Bisogni Educativi Speciali.

codice che viene inviato agli alunni e che servirà loro per accedere ai quiz.

Di Quizziz esiste sia la versione per pc che l'applicazione per dispositivi mobili. Un'altra piattaforma interessante e gratuita (ne esiste comunque anche la versione a pagamento) per realizzare quiz e verifiche online è **Socrative**, che ha un'impostazione simile alle due di cui abbiamo appena trattato.

Quizziz e Kahoot sono due software molto conosciuti, ma vi sono moltissimi altri strumenti che possiamo usare per rendere l'apprendimento più coinvolgente e divertente; vediamo insieme alcuni:

Padlet: ad esempio è uno strumento molto utile e utilizzatissimo nelle scuole per raccogliere e organizzare i materiali digitali per le lezioni. Anch'esso è disponibile sia nella versione per pc che come applicazione e mette a disposizione degli utenti piani gratuiti e a pagamento. Attraverso questa piattaforma si possono creare delle bacheche virtuali, dei veri e propri "cartelloni" digitali su cui attaccare post-it virtuali con informazioni e contenuti vari. Su questo spazio tutti possono inserire video, immagini, link, leggere o scrivere.

Flipgrid: è una piattaforma gratuita davvero innovativa e capace di coinvolgere attivamente gli studenti; infatti, l'idea su cui si basa è proprio quella di "dar voce ai ragazzi": il docente propone un argomento su cui promuove discussioni e pone delle domande, alle quali gli alunni possono rispondere caricando e condividendo un video realizzato da loro.

È molto indicato per alunni con bisogni particolari e risulta particolarmente adatto nello studio delle lingue straniere, in quanto permette ai ragazzi di esercitarsi e migliorare

l'espressione e la comunicazione orali. Flipfgrid si rivolge ad alunni di scuole di ogni ordine e grado, ed è per la sua stessa natura uno strumento efficacissimo nella didattica a distanza, ideale per lavorare sulle competenze orali degli studenti, che attraverso questo strumento possono imparare a esprimere le loro opinioni in modo più efficace e chiaro.

Per quanto riguarda le discipline scientifiche, è noto che la matematica è da sempre una materia ostica per la maggior parte degli studenti: per rendere più stimolante lo studio della matematica, della geometria e dell'algebra si può ricorrere all'ausilio di **Geogebra**, versatile piattaforma gratuita disponibile sia per pc che per dispositivi mobili, che può essere utilizzata per tutti i livelli educativi. Geogebra è uno strumento abbastanza complesso ma molto completo, che dispone di più di un milione di attività gratuite, tra esercizi, giochi e lezioni.

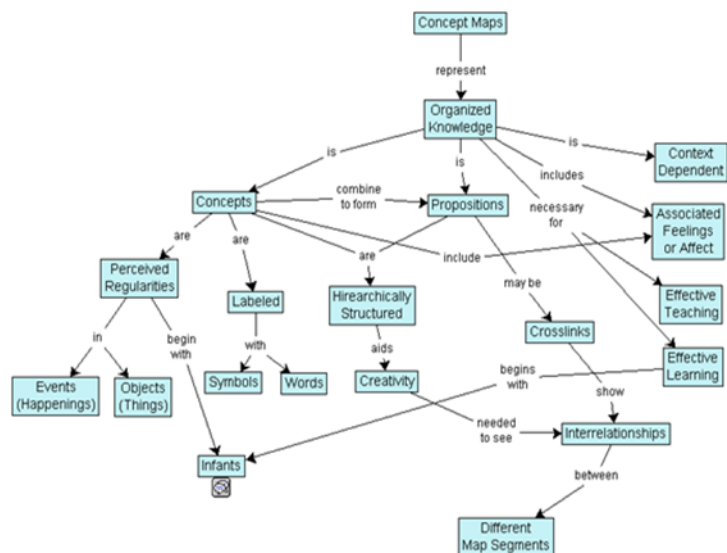
Un'altra piattaforma conosciuta da tutti è **Canva**, notissimo strumento di grafica online. Non tutti però sono a conoscenza dell'esistenza di una sezione dedicata alla scuola, **Canva per la scuola**, che offre gratuitamente agli insegnanti *template* e immagini per creare contenuti interessanti e lezioni creative e per realizzare presentazioni multimediali e mappe concettuali. Anche gli alunni possono collaborare contemporaneamente allo stesso progetto.



A proposito di mappe concettuali, probabilmente conoscete l'esistenza di software come **Mindmeister**, **Xmind**, **Cmaptools** e **Freemind**, solo per citare i più noti, che vengono utilizzati appunto per creare mappe concettuali e mentali. Queste piattaforme permettono di realizzare mappe di ogni tipo. Naturalmente si possono disegnare le mappe a mano, ma avere la possibilità di crearle anche online può rappresentare una risorsa ulteriore per insegnanti e alunni.

Le mappe sono degli strumenti che possono aiutare molto l'apprendimento, e risultano efficaci soprattutto (ma non solo!) in caso di alunni con BES, in particolare con DSA (Disturbi Specifici di Apprendimento): esse sono indicate infatti nelle Linee Guida 2011 (legge 170/2010) tra gli strumenti

compensativi che possono facilitare l'apprendimento dei ragazzi con DSA.



Ma cosa si intende esattamente con le espressioni mappa mentale e mappa concettuale? Vediamo di fare un po' di chiarezza su questi due strumenti che spesso vengono confusi ma che in realtà si differenziano notevolmente tra loro, anche se entrambi rientrano nella categoria degli **organizzatori grafici** per l'apprendimento, ossia di quegli strumenti che permettono di rappresentare e organizzare le conoscenze in forma grafica

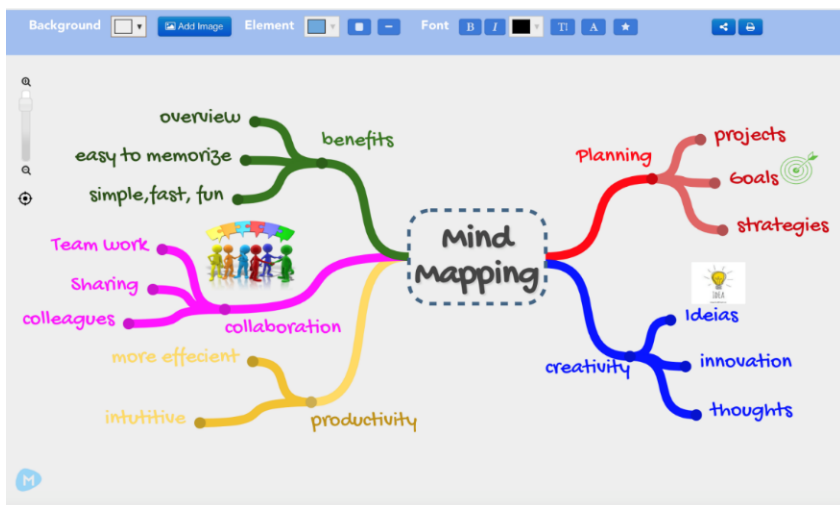
Le **mappe concettuali** sono state ideate negli anni Sessanta da Joseph Novak, biologo statunitense, secondo una logica che prende spunto dalla teoria dell'apprendimento significativo di **David Ausubel**, con lo scopo di schematizzare informazioni e conoscenze. Questo tipo di mappa ha una struttura reticolare, costruita ad "albero", in cui l'idea

principale viene posta in alto e tutte le altre seguono a cascata.

Ogni parola è concatenata a un'altra in maniera strutturata, e in questo modo si può organizzare il sapere in modo grafico e visualizzare le relazioni che intercorrono tra gli elementi. secondo uno schema di questo tipo: Come potete vedere, le mappe concettuali sono uno strumento razionale, lineare e schematico, utile perché permette di connettere idee e concetti e di avere una visione d'insieme di ciò che si è studiato.

La **mappa mentale** invece, teorizzata dallo psicologo inglese Tony Buzan alla fine degli anni Sessanta, è uno strumento che si basa sulla creatività e sulla logica associativa, ed è strutturata secondo un'organizzazione radiale che presenta al centro l'elemento più importante, e si estende poi verso l'esterno, facendo uso di parole chiave, ma anche di disegni, colori e immagini.

Questo tipo di mappa, capace di stimolare le capacità creative e i processi associativi spontanei, non è altro che una riproduzione su carta del nostro modo di ragionare, una rappresentazione grafica del nostro pensiero.



Entrambi questi strumenti, seppur in modo diverso, sono degli ottimi alleati per insegnanti e studenti per molti motivi:

- favoriscono la memorizzazione
- aiutano l'apprendimento attraverso il canale visivo
- permettono di avere un quadro d'insieme dell'argomento che si sta studiando
- focalizzano l'attenzione sui concetti cruciali da apprendere
- stimolano la creatività e potenziano la memoria (specialmente le mappe mentali)
- favoriscono i processi metacognitivi
- aiutano la concentrazione (molto utile per chi soffre di sindrome da deficit dell'attenzione).

Per tutte queste ragioni esse rappresentano un ottimo supporto allo studio per tutti gli alunni, in particolar modo per i ragazzi con Bisogni Educativi Speciali, che trovano spesso più facile la memorizzazione di informazioni che passano per il canale visivo. Inoltre, le mappe concettuali e mentali possono essere utilizzate in modo efficace per prendere appunti (le mappe mentali sono state ideate da Buzan proprio

a questo scopo!) e rappresentano un valido supporto per ripassare gli argomenti studiati e per l'esposizione orale in classe.

Le mappe sono anche un ottimo strumento da utilizzare durante un'attività di *brainstorming*, che può iniziare proprio a partire dalla creazione di una mappa mentale, con lo scopo di generare idee e di assecondare la libera espressione del pensiero. In effetti, le mappe mentali sono utili ogni volta che occorre utilizzare la creatività; sono infatti uno strumento valido non solo a scuola, ma anche nel mondo del lavoro e in generale in ogni momento della vita.

Spero che questi spunti vi possano essere d'aiuto, anche se rappresentano solo una minima parte delle tante possibilità e soluzioni che offre il mondo digitale; se usati in modo consapevole, questi strumenti possono rivelarsi degli alleati importanti per svolgere lezioni e attività stimolanti e creative, capaci di catturare l'interesse degli studenti e di invogliarli ad apprendere.