

PROGETTAZIONE PER COMPETENZE DI CITTADINANZA

PREMESSA

La scheda di progettazione che proponiamo quest'anno mantiene la formulazione dello scorso anno con le due colonne "Sottocompetenze di cittadinanza" e "Relativi indicatori" che contengono già al loro interno una serie di esempi da utilizzare/adattare agli specifici progetti che ogni docente intende realizzare.

Tale formulazione aiuta a:

- individuare, già nella fase di progettazione iniziale, quali sono le competenze di cittadinanza o gli specifici aspetti di tali competenze che il progetto svilupperà;
- scegliere con maggiore facilità per ogni sottocompetenza gli indicatori necessari per definire le attività da proporre ai ragazzi e per valutare gli apprendimenti ;
- verificare la coerenza fra competenze scelte e metodologie utilizzate.

L'unica variante apportata alla scheda nella versione di quest'anno riguarda la prima colonna: per ognuna delle 8 competenze chiave (che nella scheda sono riportate nella versione del Regolamento in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione del 2007) sono precisati i collegamenti e le corrispondenze rispetto alle 8 competenze chiave definite dall'Unione Europea nel 2006 e alle 8 competenze chiave proposte dal Consiglio Europeo nel maggio 2018. Ciò da un lato facilita la compilazione della certificazione delle competenze, che attualmente fa riferimento a quelle del 2006, e dall'altro lato offre una prima informazione su come le competenze si sono aggiornate per rispondere ai cambiamenti di cultura, comunicazione e società avvenuti nell'ultimo decennio.

La tabella sottostante mette a confronto le tre versioni delle competenze chiave citate:

Competenze chiave 2006	Versione italiana 2007 per completamento obbligo	Competenze chiave 2018
1. Comunicazione nella madrelingua;	1. Imparare a imparare	1. Competenza alfabetica funzionale;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;	2. Progettare	2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;	3. Comunicare	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale;	4. Collaborare e partecipare	4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare;	5. Agire in modo autonomo e responsabile	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare
6. Competenze sociali e civiche;	6. Risolvere problemi	6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;	7. Individuare collegamenti e relazioni	7. Competenza imprenditoriale
8. Consapevolezza ed espressione culturale.	8. Acquisire e interpretare l'informazione	8. Competenza in materia di consapevolezza e di espressione culturali

La lunghezza della scheda di progettazione nella versione attuale non deve spaventare: il modello base, comprendente tutte le otto competenze di cittadinanza, andrà adattato agli obiettivi di ogni progetto e quindi si tratterà di **selezionare soltanto competenze e sottocompetenze che il progetto sviluppa in modo particolare**. Le altre andranno eliminate dalla propria scheda progetto. Tranne poche eccezioni, **gli indicatori sono applicabili a tutti i gradi e ordini di scuola**; saranno i contenuti, le attività e le metodologie a differenziarsi a seconda dell'età e delle caratteristiche degli allievi.

PROGETTAZIONE PER COMPETENZE DI CITTADINANZA

Docente: Belinda Mariani Scuola: D.D. E. Salgari

Titolo del progetto: La chiocciolina @ Ribelle

Classe/i interessate (specificare ordine di scuola e indirizzo se nell'Istituto ce ne sono diversi): 3 C primaria

Area del PTOF in cui si colloca: Competenza di cittadinanza

Il progetto prevede l'utilizzo di TIC/Web? sì no

Se sì, in quale forma? Ambiente di lavoro e apprendimento Risorsa per la ricerca
 Strumento di documentazione Altro

(per le competenze digitali sviluppate dal progetto si rimanda alla compilazione dell'apposita scheda)

Competenze chiave di cittadinanza	Sottocompetenze di cittadinanza specifiche da sviluppare / osservare attraverso il progetto	Relativi Indicatori	Metodologie e strumenti previsti	Attività collegate
<p>Progettare <i>Competenze chiave 2006:</i> - Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p><i>Competenze chiave 2018:</i> - Competenza personale, sociale e capacità di imparare</p>	Definire le modalità di lavoro	Comportamenti osservabili che segnalano lo sviluppo da parte dell'allievo delle competenze previste dal progetto. 1- Sceglie le strategie più efficaci e gli strumenti più adeguati per definire un'attività 2- E' capace di rivedere le proprie posizioni attraverso il confronto	<p><u>Cooperative learning</u></p> <p>Reti di parole create prima singolarmente poi da ciascun gruppo</p> <p>1- A ciascun bambino verrà consegnata una scheda con l'argomento* annotato al centro del foglio. Su linee che s'irradiano verso l'esterno gli allievi annotano quelli che considerano come i concetti chiave (dentro a degli ovali ad esempio) utili alla realizzazione del progetto (cosa</p>	<p><i>interne alla scuola (docenti e/o discipline coinvolte)</i></p> <p><i>o esterne (soggetti, enti, istituzioni del territorio)</i></p> <p>Docenti di classe coinvolti: italiano e matematica</p> <p>Discipline coinvolte: italiano e informatica</p> <p>* L'attività è rivolta alla creazione di una t-shirt di classe (esigenza emersa dai bambini alla fine della lettura di un libro di Luis Sepulveda ("Storia di una lumaca che scoprì l'importanza della lentezza") con il simbolo della chiocciola.</p>

			<p>serve, tempi, modalità..) Gli studenti aggiungono poi delle idee che considerano come elementi facenti parte dei concettichave e che sono attinenti all'argomento centrale</p> <p>2- Per sviluppare l'abilità sociale di giungere a delle soluzioni condivise, si chiede agli studenti divisi in gruppi di 3-4 di motivare la scelta di ogni concetto chiave e di arrivare, attraverso la discussione e il confronto, ad un accordo condiviso</p>	
--	--	--	---	--

Osservazioni (nello spazio sottostante ogni docente potrà inserire ulteriori informazioni relative a fasi e contenuti del progetto, scelta e sviluppo temporale di sottocompetenze e indicatori, motivazioni che guidano la scelta degli strumenti di osservazione, valutazione e documentazione)

La scelta del progetto ha una connotazione emotiva molto importante per il gruppo classe. La scelta infatti della creazione di una t-shirt collettiva con il simbolo che i bambini hanno individuato come appartenente a loro (una chiocciola che scopre l'importanza del suo "essere" lenta e al tempo stesso Ribelle), è frutto di un lavoro condiviso con tutti gli insegnanti della classe sulla creazione di un ambiente di apprendimento dove la dimensione relazionale e il senso di appartenenza al gruppo rivestono un ruolo essenziale.

Il progetto verrà realizzato con cadenza settimanale (avendo la possibilità di lavorare in coppia due ore alla settimana) per un periodo di due mesi circa.

Data di compilazione: 8 gennaio 2019