

Curricolo verticale per competenze GLOSSARIO

E. Puricelli

CQIA – Università di Bergamo

Curricolo verticale

Un curricolo si dice “**verticale**”

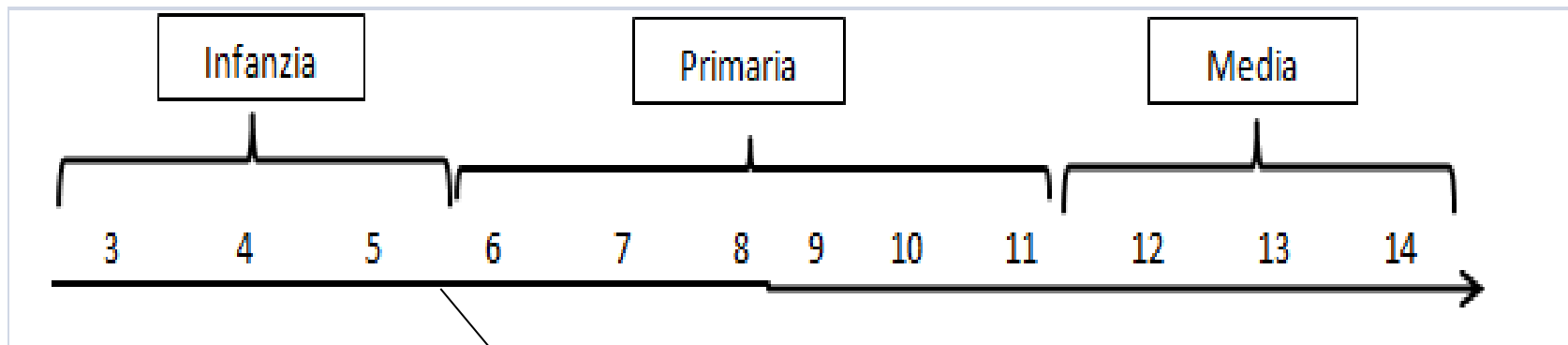
perché

E' proprio di un **istituto verticalizzato**: parte dall'ordine più **basso**, per raggiunge quello più **alto**.

Si ispira a una **logica di “continuità”** nella proposta progressiva degli apprendimenti, dei metodi, dei contesti relazionali/organizzativi nelle modalità di verifica, ecc.

Non è orizzontale:
scuola, famiglia,
territorio

Schema di curricolo verticale



E' una linea continua e progressiva che attraversa tutti gli ordini di scuola

Per competenze

Un curriculum è “**per competenze**”

quando

Distingue al proprio interno due tipi di apprendimenti:
a) conoscenze/abilità
b) competenze

L'asse portante è costituito dagli apprendimenti in termini di **competenze** che hanno valore di **fine**

Le **conoscenze e le abilità** disciplinari assumono un **valore di mezzo**.

Struttura del curricolo



La struttura di un curricolo “**per competenze**” presenta **due versanti** distinguibili e interagenti

Versante delle competenze

Rappresenta il **fine** a cui tende l'apprendimento

Versante dei saperi

Rappresenta il mezzo **strumentale** al fine

Conoscenze

Per “**conoscenza**” si intende ogni genere di nozioni, concetti, dati, informazioni, teorie, valori, ecc.

Esprese
verbalmente

Validate
scientificamente

**Conservate e
trasmesse** perché
utili e significativi

Tipi di conoscenze

Si possono distinguere almeno **tre** tipi di “**conoscenze**”

Dichiarative:

Sono le **espressioni linguistiche** o **simboliche** che, di una cosa o evento, ci dicono che cos'è ed eventualmente ci danno una possibile “definizione” formale

Condizionali

Sono le **espressioni linguistiche** o simboliche che, di una cosa o evento, ci precisano le condizioni di tempo, spazio, quantità, qualità, relazione, di possibilità, forma, ecc.

Procedurali

Sono le **espressioni linguistiche** o simboliche che ci descrivono i passi procedurali mediante cui fare bene qualcosa.

Linguaggio delle conoscenze

Dichiarative o definitive:

1. Il triangolo è una figura formata da tre lati e tre angoli
2. Due rette si dicono perpendicolari quando formano un angolo di 90°
3. Il testo narrativo è quella forma testuale che racconta una storia, ossia una serie di eventi che si svolgono nel tempo e che sono incentrati su uno o più personaggi.
4. La cellula la più piccola struttura ad essere classificabile come vivente ed è l'unità morfofunzionale di base degli organismi viventi,.

Condizionali

- Elisabetta I muore nel 1603 e le succede Giacomo I Stuart (tempo/relazione);
- Il fiume PO è lungo 652 Km (quantità)
- 25 è un multiplo di 5 (relazione tra numeri)
- L' area del quadrato costruito sull'ipotenusa è equivalente alla somma delle aree dei quadrati costruiti sui cateti.
- Le valli originate dai ghiacciai sono caratterizzate da una sezione trasversale ad U, a differenza delle valli formatesi per erosione fluviale (Causa/qualità)

Procedurali

- Per ottenere il colore verde occorre mescolare azzurro, ciano o blu con il giallo.
- Per ottenere del vetro occorre fondere il diossido di silicio a 1800°
- Per scriver una cronaca tieni conto dei seguenti elementi necessari: chi, che cosa, quando dove e perché.

Abilità

Per “**abilità**” si intende ogni genere di operazioni (sequenze di azioni), siano esse fisico/concrete o mentali/astratte.

Agite concretamente

E non solo dette o pensate

Proceduralizzate,

così da essere ripetibili da chiunque in modo uniforme in ogni circostanza

Conservate e trasmesse perché importanti, utili e significative

Tipi di abilità

Si possono distinguere almeno **tre** tipi di “abilità”

Sequenziali / ricorsive

Sono successioni di azioni memorizzate o routine

Trasformative

Sono attività che, a partire da un dato di partenza lo trasformano, restando entro i confini di uno stesso ordine

Traspositive

Sono attività che trasferiscono un dato di partenza da un codice all'altro

Linguaggio delle abilità

Sequenziali / routine

1. Esecuzione della battuta nella pala volo;
2. Spostamento di qualcuno da un punto all'altro entro uno spazio conosciuto
3. Accensione del computer e accesso a Internet per ricercare qualcosa
4. Compilazione di un modulo
- 5 Esecuzione di un'operazione aritmetica seguendo i passi previsti

Trasformative

1. Trasformare una frase dalla forma attiva alla forma passiva;
2. Risoluzione di una equazione;
3. Estrapolazione e tabulazione di alcune informazioni esplicite presenti in un test
4. Rotazione di un solido nel rispetto delle regole del disegno tecnico;
5. Trascrizione di una successione di note da un'ottava a quella più alta
6. Ridurre la scala di un disegno

Traspositive

1. Spostarsi da un punto all'altro in uno spazio sconosciuta, servendosi di una mappa;
2. Costruire un oggetto servendosi del disegno tecnico che lo riproduce;
3. Tradurre in forma grafica un insieme di dati statistici
4. Eseguire un brano musicale leggendo lo spartito

Competenza

La “**competenza**” è la sintesi di:
conoscenze e abilità acquisite
di fattori personali valorizzati
capacità di adattamento alle situazioni reali

**Agite
concretamente**

**Non conservate e
trasmesse, almeno per
quanto concerne i
fattori personali e di
situazione**

**Non sono
proceduralizzate, e
non sono ripetibili da
chiunque in ogni
circostanza**

Una formula riassuntiva

$$C = \frac{f(p)}{c, a} \rightarrow c_u (s)$$

Linguaggio delle competenze

Teorico/conoscitive

1. Osservare e descrivere liberamente qualcosa
2. Creare un sistema di classificazione, confrontare e classificare secondo il criterio scelto;
3. Formulare ipotesi e ideare esperimenti;
4. Stabilire principi, leggi , costruire teorie, spiegare
5. Interpretare o spiegare qualcosa in base a qualche principio o legge
6. Organizzare i saperi acquisiti
- 7 Sottoporre a critica un'affermazione
8. Comunicare in forma efficace un sapere
- 9 Argomentare un'opinione

Pratico/operative

1. Ideare la soluzione per un problema pratico
2. Sviluppare un metodo di lavoro
3. Progettare e/o programmare qualcosa
4. Costruire e realizzare qualcosa,
5. Organizzare un'attività
6. Modificare qualcosa in funzione di un nuovo utilizzo
7. Convincere qualcuno o comunicare in funzione dell'agire;
8. Assumere una funzione o un ruolo pratico entro un'organizzazione
9. Soppesare vantaggi e svantaggi di una decisione.

Linguaggio delle competenze

Estetico espressive

1. Comporre testi per varie finalità comunicative
2. Leggere in modo espressivo un brano letterario; raccontare una favola
3. Interagire verbalmente in contesti di vario genere (colloquio, gruppi informali, assemblee)
4. Comporre testi letterari di vari tipo (racconti, poesie, biglietti di augurio, ecc.)
5. Comporre brani o sequenze musicali;
6. Recitare, danzare, ecc.
7. Fruire di prodotti estetici e motivare il proprio apprezzamento
8. Analizzare anche in senso critico forme di espressione e artistiche

Etico comportamentali

1. Valutare il proprio comportamento o modo di essere rispetto a regole di comportamento;
2. Valutare una propria decisione rispetto ai valori che si condividono
3. Convincere qualcuno che il suo comportamento è eticamente inaccettabile
4. Ideare una forma di comunicazione allo scopo di affermare un valore sociale
5. Partecipare ad attività di volontariato
6. Assumere un'iniziativa per proteggere qualcuno o qualcosa
7. Essere conseguenti con un proposito fatto; assumere alcune responsabilità

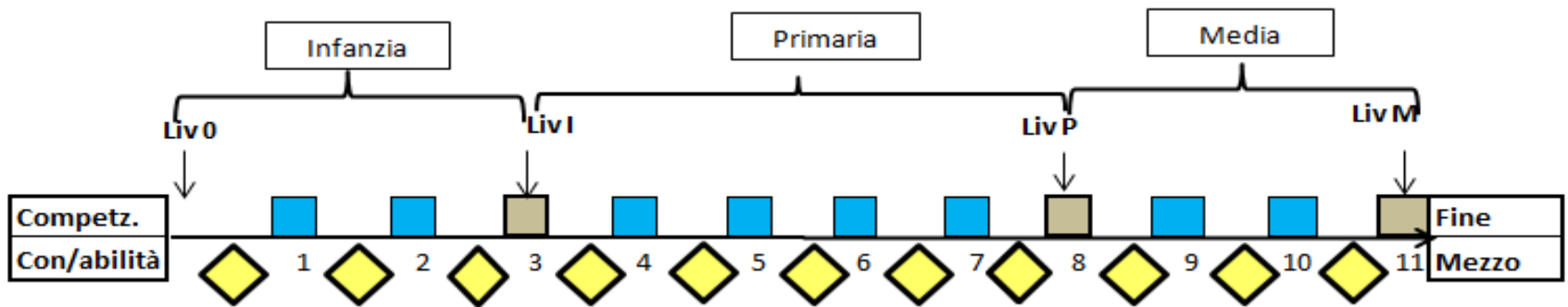
Dal curricolo ai filoni di competenza

Per **filone** di competenza intendiamo il **percorso** continuo e progressivo, che porta un apprendista dalla condizione di incompetente/inesperto a quella di esperto, in un certo **ambito di competenza**



- Il percorso presenta **due versanti** quello della competenze o “fine”, quello delle conoscenze abilità o “mezzi” – si lavora a un duplice livello
- i **quadretti gialli** rappresentano gli apprendimenti in termini di conoscenze e abilità
- i **quadretti blu** rappresentano gli apprendimenti in termini di competenza (UA)
- i **quadretti grigi** rappresentano il livello di padronanza (c/a) o di competenza raggiunto al termine di un segmento temporale.

Schema di filone "in verticale"



Analisi dei singoli elementi

Ogni filone presenta i seguenti elementi costitutivi:

1. la **denominazione** della competenza , ossia il nome che la indica;
2. la **descrizione sintetica** della competenza, che esplicita ciò che nel nome è inteso;
3. la **durata temporale** del percorso in termini di annualità;
4. la **specificazione** o descrizione del punto di partenza (o Liv 0) e del punto di arrivo (o Liv M) riferiti alla competenza;
5. l'**articolazione** del percorso **in tappe fondamentali** (infanzia, primaria e media) e *intermedie*, e loro collocazione temporale;
6. la **descrizioni dei traguardi** di tappa, espressi sotto forma di **livelli** di competenza (quadretti grigi);
7. la **specificazione** dei **compiti concreti** che un alunno deve essere in grado di assumere per dire che ha raggiunto un certo traguardo (quadretti azzurri);
8. la **specificazione** delle **conoscenze/abilità** richieste e connesse ai livelli e ai compiti (quadretti gialli)

Progettare *singoli filoni*

Visti gli elementi costitutivi, la **progettazione** di un singolo filone prevede i seguenti **passi procedurali**:

- Scegliere *il/i **filone/i** di competenza , denominarlo e descriverlo*
- Fissare e descrivere il ***punto di arrivo** → competenza esperta*
- Fissare il ***punto di partenza** – > livello zero (0) di ingresso*
- Articolare il filone in ***tappe** fondamentali e intermedie, collocandole temporalmente (Indicazioni nazionali)*

Progettare *singoli filoni*

- Descrivere i **traguardi – livelli** in termini di apprendimento per competenza (Indicazioni nazionali)*
- Identificare i **compiti concreti** che un alunno è in grado di assumere per il raggiungimento del traguardo*
- Specificare le **conoscenze /le abilità** richieste dall'assunzione dei compiti e dai traguardi*
- Predisporre **unità di lavoro** utili per promuovere le competenze*
- Costruire un **dispositivo di verifica e valutazione** dei risultati conseguiti in termini di competenza e conoscenza/abilità*

Un esempio 1/2

- ❑ **Nome:** “Competenza di guida”
- ❑ **Punto di arrivo/competenza esperta.** “Saper condurre un autoveicolo in qualsiasi condizione ambientale (pianura, montagna, sole pioggia, giorno notte) e di traffico, compiendo adeguatamente tutte le manovre richieste dalle situazioni”
- ❑ **Punto di partenza/ livello 0.** conoscenza minima delle caratteristiche di un’automobile; aver viaggiato in automobile
- ❑ **Tappe .** Due sole tappe: a) la prima relativa alla padronanza delle conoscenze abilità; b) la seconda relativa alla maturazione delle competenze – durata complessiva del percorso 4 mesi

Un esempio 2/2

- ❑ **Traguardi – livelli** Due soli traguardi: a) **padronanza** completa di tutte le conoscenze /abilità richieste (segnaletica e norme che regolamentano la circolazione); b) **competenza esperta** come da descrizione del punto di arrivo.
- ❑ **Compiti concreti.** Esempi: a) Condurre un veicolo in ambiente semplice e protetto, con il controllo dell'istruttore; b) condurre il veicolo su una strada rettilinea e in pianura ; condurre il veicolo in una strada trafficata e ricca disegni di un centro storico; ecc.
- ❑ **Conoscenze /le abilità.** Parti dell'automobile, i comandi e il cruscotto; la segnaletica verticale; le regole della precedenza, ecc.

Il ventaglio delle competenze: primaria

	Competenze chiave	Profilo delle competenze	Discipline coinvolte	Livello o
1	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
2	Comunicazione nelle lingue straniere.	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
3	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
4	Competenze digitali.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	

Il ventaglio delle competenze

5	Consapevolezza culturale.	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
6	Espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
7	Imparare ad imparare.	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
8	Crescita personale e spirito di iniziativa.	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	
10	Competenze sociali e civiche.	Ha cura e rispetto degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a:	

Il ventaglio delle competenze: media

1	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Tutte le discipline	
2	Comunicazione nelle lingue straniere.	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Inglese	
3	Comunicazione nelle lingue straniere	Affronta una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.	Seconda lingua	
4	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a: Scienze, Matematica e Tecnologia	
5	Competenze digitali	Utilizza con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.	Tutte le discipline	
6	Consapevolezza culturale e critica	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Nell'uso delle tecnologie della comunicazione distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica.	Tutte le discipline, con particolare riferimento a: Storia e Geografia	

Il ventaglio delle competenze: media

7	Espressione culturale	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.	Tutte le discipline con riferimento a Ed. fisica, Artistica e Musica
8	Imparare a imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Tutte le discipline
9	Crescita personale e spirito di iniziativa	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. Dimostra originalità e spirito di iniziativa	Tutte le discipline
10	Competenze sociali e civiche.	Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.	Tutte le discipline