

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

“Antonietta De Pace”

LECCE

Impresa Formativa Simulata

spazio privilegiato per percorsi in Alternanza

Prof.ssa Giuseppa Antonaci

- **Interazione con il territorio**
- **Sviluppo di competenze trasversali**
- **Orientamento alle professioni**

I PUNTI FERMI

- le competenze chiave (risultati indispensabili da conseguire)
- l'innovazione metodologica e didattica
- la didattica laboratoriale
- l'attenzione alla persona agli stili conoscitivi, alle attitudini e alle potenzialità dell'allievo
- il rapporto con le famiglie
- la funzione orientativa della scuola

I CONCETTI CHIAVE

conoscenze: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento.

- sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative ad un settore di studio o di lavoro;
- sono descritte come teoriche e/o pratiche.

abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi;

- sono descritte come:
- cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo)
- pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

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;

- sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

COMPETENZE CHIAVE

(U.E. 2006 Lifelong learning)

- comunicazione nella madrelingua;
- comunicazione nelle lingue straniere;
- competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- competenza digitale;
- imparare a imparare;
- competenze sociali e civiche;
- spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- consapevolezza ed espressione culturale.

Se la competenza è

□ saper agire in modo **pertinente** in un **contesto** particolare, **scegliendo** e **mobilitando** un doppio equipaggiamento di risorse: **risorse** personali (conoscenze, saper fare, qualità, cultura, risorse emozionali ...) e risorse di rete (banche dati, reti documentali, reti di esperti ...).

Essere competenti vuol dire

□ saper fronteggiare **situazioni ordinarie** e **situazioni perturbate** mobilizzando, in maniera pertinente, una grande quantità di risorse personali ed esterne.

Le due dimensioni

- La competenza è strettamente connessa ad una specifica situazione che può essere professionale e sociale
- Non si può essere competenti da soli: la competenza ha una **dimensione sociale** e si esprime attraverso la cooperazione

La competenza: quali sono le componenti

- Conoscenze generali (concetti, saperi disciplinari)
- Conoscenze specifiche all'ambiente professionale
- Conoscenze procedurali
- Saper fare operazionali
- Conoscenze ed i saper fare esperienziali
- Saper fare relazionale
- Saper fare cognitivi
- Attitudini e qualità
- Risorse psicologiche
- Risorse emozionali

La competenza: come si acquisisce

- ❑ Sviluppare competenza significa far acquisire risorse, allenare a mobilitarle, selezionarle e combinarle

- ❑ Va tenuto presente che
 - non si possono professionalizzare le persone: soltanto le persone possono professionalizzarsi
 - non ci si professionalizza soltanto partecipando ad azioni di formazione, ma anche attraverso l'esperienza di situazioni professionali ed extra professionali

Cosa intendiamo per conoscenza

- ❑ l'informazione non è conoscenza
- ❑ l'**informazione** è un “**oggetto**” neutro, privo di significato, che si trasforma in “**conoscenza**” quanto il soggetto se ne appropria trasformandolo in uno “**strumento**”
- ❑ La conoscenza è uno strumento per risolvere problemi, ad ottenere risultati

Cosa intendiamo per apprendimento

- ❑ Il processo di **trasformazione dell'informazione in conoscenza**
- ❑ il processo attraverso il quale si dà **senso personale** agli eventi **risolvendo la dissonanza** tra ciò che già conosciamo e ciò che, nelle nostre interazioni con la realtà, ci risulta nuovo e diverso.

Cosa intendiamo per apprendimento

- l'apprendimento è un **processo di entrata in una comunità**, un imparare ad usare gli strumenti come li usa un professionista: uno studente, come un apprendista, che si accinge a **padroneggiare l'uso di uno strumento** (anche concettuale), apprende (diventa esperto) entrando a pieno titolo nella **comunità degli esperti** condividendone le **“pratiche”** (gli strumenti, la cultura)

Quale è lo scopo della formazione

- fare in modo che le persone possano **fare un uso di quanto appreso a scuola nelle situazioni professionali e sociali** in cui si troveranno ad agire in modo “competente”
- favorire la costruzione di conoscenze (profonde) che possano essere utilizzate dalle persone come “strumenti per risolvere problemi”

Quale è lo scopo della formazione

- ❑ non è come favorire la memorizzazione o la “conoscenza” a livello individuale, ma
- ❑ come **accrescere l’abilità** delle persone
 - di **agire in un “sistema cognitivo” ampio**
 - di **stabilire adeguate relazioni** tra tutte le componenti dell’ambiente che sono portatrici della conoscenza utile per una persona, la sua “comunità”

Se, si concorda che

- ❑ la competenza è: possedere, mobilitare ed usare risorse in modo contestualizzato
- ❑ la conoscenza è: uno strumento per risolvere problemi
- ❑ l'apprendimento è: la trasformazione delle informazioni in conoscenza
- ❑ lo scopo della formazione è: abilitare le persone ad essere competenti

Un “ambiente di apprendimento” è un luogo dove

- ❑ viene dato accesso a risorse informative ed a strumenti
- ❑ viene data la possibilità agli allievi di
 - determinare i propri obiettivi di apprendimento,
 - di scegliere le attività da svolgere,
- ❑ è possibile lavorare con supporto e guida

Il ruolo del formatore

- Chi apprende in un “ambiente d’apprendimento” autentico, si impegna in una molteplicità di attività differenti nel perseguimento di altrettanto molteplici obiettivi di apprendimento, con il formatore a svolgere il ruolo di allenatore (coach) e di facilitatore (Perkins, 1991).

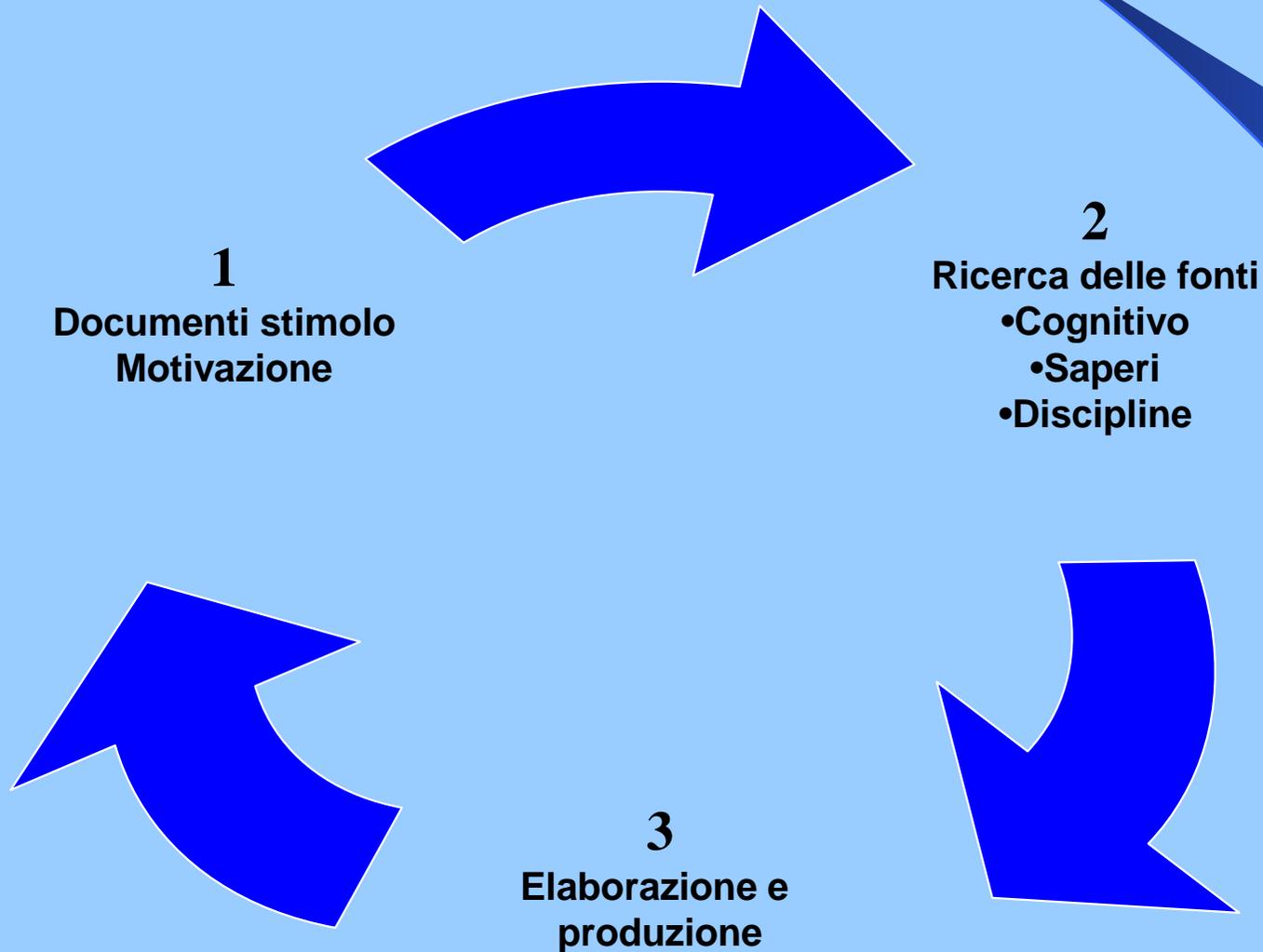
Strategie didattiche

- La strategia didattica è un insieme di attività finalizzata a facilitare il compito di apprendimento in un contesto di "costruzione guidata" di conoscenza (Goodyear, 2001)
 - chi apprende svolge un ruolo attivo reale nel proprio apprendimento
 - importanza di un ruolo esterno di orientamento e sostegno al lavoro di chi apprende

Strategie didattiche

- ambienti di apprendimento generativo
- flessibilità cognitiva
- istruzione ancorata
- apprendimento per progetti e problemi
- apprendimento riflessivo
- mappe concettuali
- apprendimento attraverso scoperta ed interrogazione

Learning by doing



Attività di apprendimento

- Le attività di apprendimento devono essere **autentiche**:
 - presentare molte delle richieste cognitive che la situazione reale richiede
 - lavorare su problemi da risolvere
 - utilizzare il pensiero critico
 - svolgere attività ancorate in usi reali

Contenuti

- ❑ In un “ambiente d’apprendimento” non sono completamente definiti: chi apprende è la persona migliore a decidere cosa è significativo per lui stesso
- ❑ sono “aperti”
 - Non pre-strutturati o “impacchettati”, ma
 - Aperti, da aggregare da parte dell’utilizzatore

▪ Alla base dell' ALTERNANZA Engaged Learner

La persona che apprende

- ❑ Svolge un ruolo di “governo” del proprio apprendimento
- ❑ E' impegnata mentalmente e fisicamente
- ❑ Svolge continue “attività di apprendimento”
- ❑ Si impegna in attività individuali e (soprattutto) collaborative
- ❑ Agisce in un ambiente (di apprendimento) ricco di risorse

Come motivare?

- E' importante far scoprire all'allievo l'importanza delle discipline come strumenti per risolvere problemi che possono essere strettamente legati alla propria esistenza quotidiana.
- E' per questo che bisogna lavorare su **“COMPITI DI REALTA’ ”**

IFS e Alternanza: Il valore aggiunto nella didattica

- ❑ Superamento dell'autoreferenzialità
 - disciplinare (vs codocenza)
 - scolastica(vs territorio di riferimento)
- ❑ Esperienza nell'ambito della progettazione integrata
- ❑ Sviluppo di competenze relazionali per:
 - gestione di gruppi di lavoro orientati a compiti reali
 - pianificazione logistico-organizzativa
 - tutoring e personalizzazione
 - problem solving
- ❑ Flessibilità e Dinamicità

· Sviluppo di competenze trasversali

- Imparare ad imparare
- Relazionarsi e comunicare
- Lavorare in gruppo
- Risolvere problemi
- Trasferire soluzioni
- Ottimizzare
-

Interazione con il territorio in IFS

- ❑ Analisi del territorio (risorse, bisogni, potenzialità)
- ❑ Formulazione della business idea
- ❑ Individuazione dell'azienda reale di riferimento
- ❑ Formulazione del business plan
- ❑ Implementazione e gestione dell'IFS
- ❑ Adempimenti giuridico-economici e fiscali

Orientamento alle professioni in IFS /Alternanza

- ❑ Learning by doing
- ❑ Ambienti d'apprendimento “diversi” (non più l'autoreferenzialità dell'aula ma il “mondo” reale)
- ❑ Strategie formative “diverse” (“esemplarità,” role play, problem solving, cooperative learning, brain storming)
- ❑ Feed-back immediato grazie alla simulazione in rete ed all'apporto dell'azienda reale

Ricaduta sul curriculum

- ❑ Motivazione
- ❑ Orientamento
- ❑ Autostima
- ❑ Sviluppo di attitudini
- ❑ Sviluppo di competenze trasversali di base
- ❑ (relazionarsi, risolvere problemi, lavorare in gruppo)
- ❑ Sviluppo di competenze trasversali avanzate
- ❑ (trasferire soluzioni, ottimizzare, modellizzare)

· Coinvolgimento aree disciplinari

- ❑ Area linguistica (comunicazione funzionale in lingua italiana e in lingua inglese)
- ❑ Area giuridico-economica (cittadinanza attiva)
- ❑ Area logico-matematica (problem solving, calcolo applicato alla gestione reale di denaro, merci ecc.)
- ❑ Area tecnologica (autopromozione attraverso l'uso dei vari linguaggi, pubblicità, e-commerce, utilizzo del PC per comunicare a distanza, Sistema IFS...)
- ❑ Area psico-motoria (gestione del proprio corpo, postura, gestualità, igiene, controllo della respirazione nella comunicazione verbale frontale, controllo dell'ansia ecc.).....

Dal FARE al CONOSCERE: concetti chiave

□ **SIMULAZIONE:** **SITUAZIONE:**

- | | |
|--------------|------------------|
| - Flessibile | - Mutevole |
| - Adattabile | - Polifunzionale |
| - Sistemica | - Complessa |

□ **AZIONE FORMATIVA:**

- flessibile
- adattabile
- funzionale al sistema

- Dal FARE al CONOSCERE: come?
Simulazione in situazione

Situazione come azione formativa

Azione formativa come simulazione
dell'azione reale

Istruzione \rightleftarrows Sistema delle IFS \rightleftarrows Impresa
Scuola \longleftrightarrow Mondo del lavoro

La funzione orientativa della scuola

- ❑ L'attenzione ai bisogni ed allo stile cognitivo di ciascun allievo ai fini di uno sviluppo armonioso ed equilibrato di attitudini e potenzialità della persona
- ❑ L'attenzione al contesto territoriale ed al tessuto sociale e produttivo per aggiornare ed integrare l'azione formativa mirando allo sviluppo di competenze professionali spendibili

Non esiste un solo stile cognitivo!

- ❑ stile globale/analitico
- ❑ stile dipendente/indipendente dal campo
- ❑ stile verbale/visuale
- ❑ stile convergente/divergente
- ❑ stile risolutore/assimilatore
- ❑ stile sistematico/intuitivo
- ❑ stile impulsivo/riflessivo
- ❑

Il docente tutor

- Figura istituzionale che funge da trait d'union tra sistemi; deve possedere:
 - competenze metodologiche;
 - competenze di progettazione integrata;
 - conoscenza della normativa di riferimento e delle istituzioni territoriali di contesto;
 - competenze relazionali, di comunicazione e documentazione
 - competenze nell'ambito del tutoring

Il Consiglio di Classe (accanto al tutor)

- ❑ Individua gli esiti formativi in termini di conoscenze/competenze;
- ❑ Flette la didattica disciplinare, integrando gli apprendimenti effettuati nei diversi contesti;
- ❑ Supporta e controlla l'esperienza formativa;
- ❑ Valuta gli esiti in termini cognitivi e comportamentali

QUALE INNOVAZIONE?

Due elementi:

- a) verticalità curriculum da 3 a 18 anni**
- b) orizzontalità come riagggregazione dei saperi
in aree pluridisciplinari**

**Competenze chiave Racc. UE 18/12/2006 sono state
Curvate in funzione delle specificità curriculum italiano**

BIENNIO UNITARIO

Ruolo strategico

saperi
competenze

assicurare **EQUIVALENZA FORMATIVA** tutti percorsi

garantendo gli **OBIETTIVI**
caratterizzanti

ordini
tipi di studio
indirizzi

Restano ordinamenti e curricula vigenti nelle more della ridefinizione
delle **INDICAZIONI NAZIONALI**.

Adattamenti offerta formativa con **flessibilità 20%**

QUATTRO ASSI CULTURALI

sono:

- ❑ **ASSE dei linguaggi**
- ❑ **ASSE matematico**
- ❑ **ASSE scientifico - tecnologico**
- ❑ **ASSE storico - sociale**

espressi in termini di:

competenza

abilità/capacità

conoscenza

Raccordi di massima con le 8 competenze chiave europee

(Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006)

Assi del biennio italiano

Competenze chiave UE

C
O
N
O
S
C
E
R
E

- **dei linguaggi**

- **matematico**

- **scientifico
tecnologico**

- **Comunicazione nella madre lingua**

- **Comunicazione nelle lingue straniere**

- **Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologie**

- **Competenza digitale**

operare

Raccordi di massima con le 8 competenze chiave europee

continuazione

Assi del biennio italiano

Competenze chiave UE

**C
O
N
O
S
C
E
R
E**

- storico-sociale

- Imparare ad imparare
- Competenze interpersonali, interculturali e sociali e competenza civica
- Imprenditorialità
- Espressione culturale

essere per interagire

□ IFS: CONCETTI CHIAVE

a) **coprogettazione**

Azienda madrina

Consiglio di classe

Agenzie territoriali

Consiglio di classe integrato → progettazione e gestione

**esigenze formative
scuola**

**fabbisogni formativi/profess.
azienda**

attese studente

□ IFS: CONCETTI CHIAVE

b) **equivalenza**

culturale

educativa

→ esiti percorsi II ciclo

Integrazione

conoscenze

abilità

competenze

Certificazione

congiunta

scuola c.d.cl.

azienda madrina

Lavorare per competenze

- ❑ Costruzione di un curriculum fondato sulla ricerca di relazioni tra ambiti disciplinari e competenze chiave
- ❑ Sviluppo di segmenti formativi caratterizzati da modularità, flessibilità nel contesto applicativo, personalizzazione
- ❑ Costruzione di strumenti funzionali alla valutazione e certificazione delle competenze in una logica della riconoscibilità e spendibilità delle stesse

- L'intreccio tra assi culturali strategici (dei linguaggi, matematico, scientifico-tecnologico, storico-sociale) e competenze trasversali determina le competenze chiave per la cittadinanza attiva

ASSI CULTURALI STRATEGICI E COMPETENZE TRASVERSALI

quattro assi culturali strategici:

l'asse dei linguaggi; l'asse matematico; l'asse scientifico-tecnologico; l'asse storico-sociale.

sette competenze trasversali:

imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l'informazione

Dalle competenze trasversali alle competenze chiave per la cittadinanza

Le competenze **trasversali** riguardano la costruzione, da parte dell'alunno, dell'**identità personale** e della **responsabilità sociale**.

Esse sono riferibili a tre ambiti, tra loro connessi, dei quali il primo riguarda la **costruzione del sé**, il secondo la costruzione di corrette e significative **relazioni con gli altri**, il terzo le modalità di una corretta e produttiva interazione con **la realtà naturale e sociale**.

Dalle competenze trasversali alle competenze chiave per la cittadinanza

L'intreccio tra gli assi culturali strategici e le competenze trasversali permette la costruzione ed il conseguimento delle **competenze chiave per la cittadinanza**, che, attesa la natura orientativa e propedeutica dell'istruzione obbligatoria, si ritiene di dover proporre come obiettivo da raggiungere al suo termine.

Le competenze chiave non costituiscono una proposta alternativa o separata dalle discipline; al contrario si costruiscono utilizzando i saperi previsti dai curricula dei primi due anni degli istituti di istruzione secondaria superiore, a partire dagli assi culturali che sono stati individuati.

Ambiti e definizione delle competenze chiave di cittadinanza

Costruzione del sé

Imparare ad imparare: organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

Progettare: elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire **obiettivi significativi e realistici** e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti

Ambiti e definizione delle competenze chiave di cittadinanza

Rapporto con la realtà naturale e sociale

- **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

SCUOLA SISTEMA APERTO

Un'organizzazione capace di attivare relazioni con il territorio ed al suo interno in grado di strutturarsi per programmare l'offerta ancorandola ai bisogni della propria utenza e nel contempo a quelli dell'economia e dello sviluppo sociale



Presupposto per adottare la pedagogia dell'Alternanza.

Noi riteniamo che la vera democrazia si realizzi attraverso l'educazione.

Compito della Scuola è promuovere l'educazione per tutto l'arco della vita affinché i valori della cittadinanza attiva possano tramandarsi di generazione in generazione, rafforzandosi e radicandosi nel cuore di tutti. Per questo motivo, la progettualità della scuola deve mirare alla realizzazione di iniziative concrete ed adeguate a ciascuna fascia d'età, a ciascun gruppo sociale, a ciascun bisogno reale.

Impresa Formativa Simulata
Spazio privilegiato per percorsi in Alternanza

La Scuola è costruita sui bisogni e sulle aspettative dell'utenza e del territorio con la finalità di valorizzarne le risorse e trasformare le attitudini e le vocazioni in professionalità di successo.

Il piano dell'offerta formativa si arricchisce della progettualità finanziata dai Fondi Europei, integrando il curriculum scolastico con il mondo del lavoro e dell'impresa e le attività didattiche con la ricerca accademica e la competenza della formazione professionale.

Educare alla legalità attraverso *la scuola di tutti e di ciascuno* è equivalente ad educare ai valori della democrazia, promuovendo la qualità della vita di ogni futuro cittadino-lavoratore

Impresa Formativa Simulata
Spazio privilegiato per percorsi in Alternanza

Educare, cioè introdurre alla realtà e al suo significato, è possibile e necessario ed è una responsabilità di tutti.

Occorrono maestri che consegnino la nostra tradizione culturale alla libertà d'interpretazione dei ragazzi guidandoli e accompagnandoli in una verifica piena di ragioni ed insegnando loro a stimare ed amare se stessi, le cose e gli altri.

In questo modo, forse, li aiuteremo a costruire consapevolmente la propria identità che non può prescindere da legami storici né fondarsi su egoismi e prevaricazioni.

Tale obiettivo sarà pienamente realizzato quando questo uomo sarà

un uomo di pace.