

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PISA

**Corso di specializzazione sulle attività di sostegno
A.A. 2018/19**

LABORATORIO SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA
“Didattica dell'area antropologica”

Prof.ssa Monica Zoccoli

monica.zoccoli.elba@alice.it

La progettazione per competenze: imparare attraverso il gioco, l'esperienza e la condivisione

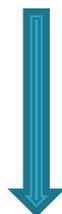
- ▶ La Scuola dell'Infanzia è l'ambiente educativo in cui si pongono le basi per tutti i futuri apprendimenti e in cui si procede dalle esperienze concrete ai codici simbolici.
- ▶ La progettazione persegue obiettivi riferibili all'età dei bambini e ai *Campi di esperienza* descritti nelle Indicazioni Ministeriali, che sono gli ambiti a cui si riferiscono le esperienze che consentono ai piccoli alunni di entrare in relazione con il mondo, scoprendone i diversi linguaggi.

La specificità didattica alla Scuola dell'Infanzia

- ▶ Come apprendono i bambini di età compresa 3-5 anni?

Le 3 dimensioni dell'ambito antropologico

Unite dal concetto che il bambino impara quello che vive a partire dall'esperienza personale

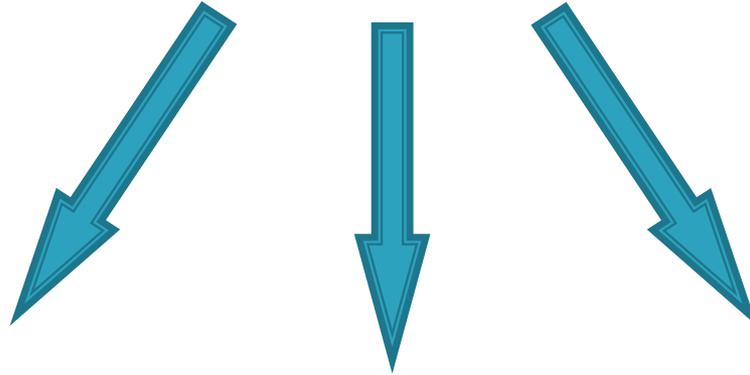


L'azione didattica inizia da ciò che il bimbo vive a scuola

Come vengono acquisite le conoscenze nell'area antropologica?

- ▶ Dai 3 ai 7 anni (Scuola dell'infanzia e i primo 2 anni della scuola dell'Infanzia), la conoscenza parte dal vissuto personale vicino al bambino (prerequisiti) per poi procedere pian piano verso l'astrazione.
- ▶ Dalla classe terza primaria inizia lo studio dei contenuti e della logica cronologica della storia e della geografia.

Le 3 dimensioni dell'ambito antropologico



Lo spazio

Il tempo

Il sé e l'altro

I Traguardi di Competenza dell'area antropologica

- ▶ **Lo spazio:** individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

I Traguardi di Competenza dell'area antropologica

- ▶ *Il tempo*: sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

I Traguardi di Competenza dell'area antropologica

- ▶ *Il sé e l'altro*: si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- ▶ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

Progettare l'accoglienza

OBIETTIVI GENERALI

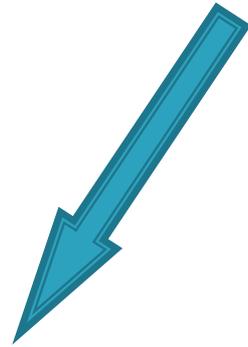
1. Conoscere lo spazio-scuola
2. Conoscere le routine
3. Conoscere i compagni e gli adulti

Lo spazio

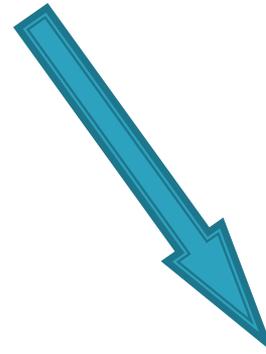
Esempi di attività graduate

- ▶ Muoversi ed esplorare;
- ▶ Denominare gli oggetti;
- ▶ Disegnare l'aula;
- ▶ Costruire un plastico.

Il Tempo



Vacanza



Scuola

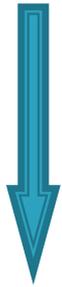
Il tempo

Le routine

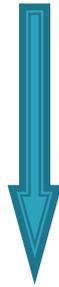
Attività graduate

- ▶ Creare punti di riferimento;
- ▶ Conoscere spazi e oggetti

Il tempo che passa e le trasformazioni



Storia personale



Stagioni



Piante

Il sè e l'altro

Chi c'è a scuola?

Partire dai compagni e dai docenti, il personale ATA,
l'autista..

Esempio di attività:

- Imparare i nomi

Il sè e l'altro

Chi fa che cosa?

Esempio di attività

- Le azioni di ognuno

Il ponte tra Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

- ▶ I traguardi di competenza dell'area antropologica si ritrovano negli obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria nelle discipline di storia e geografia. (Indicazioni del curriculum)
- ▶ Uso delle fonti;
- ▶ Organizzazione delle informazioni;
- ▶ Strumenti concettuali;
- ▶ Produzione scritta e orale.

LE DISCIPLINE

- ▶ Le *discipline* così come noi le conosciamo, sono state separate l'una dall'altra da confini convenzionali, che non hanno alcun riscontro con l'unitarietà tipica dei processi di apprendimento.
- ▶ Ogni persona, a scuola come nella vita impara attingendo liberamente dalla propria esperienza, dalle conoscenze o dalle discipline elaborandole attraverso un personale processo continuo e autonomo.
- ▶ Gli alunni acquisiscono competenze tramite il curricolo formale (la scuola), il curricolo informale (esperienze spontanee di vita) ed il curricolo non formale (esperienze in altri contesti educativi: casa, attività sportive, gruppi, ecc..)

“Le fondamenta delle discipline quindi sono caratterizzate da vaste aree di connessione che rendono improponibili rigide separazioni”

La storia e la geografia: l'importanza delle metodologie didattiche

- ▶ I libri, le attività laboratoriali, in classe e fuori dalla classe, l'utilizzo dei molti media oggi disponibili, ampliano, strutturano e consolidano questa dimensione dell'apprendimento, permettendo un lavoro pedagogico ricco, a partire dalle narrazioni e dalle attività laboratoriali e ludiche fin dalla scuola dell'Infanzia.
- ▶ E' attraverso questo lavoro a scuola e nel territorio che vengono affrontati i primi "saperi della storia": la conoscenza cronologica, la misura del tempo, le periodizzazioni.
- ▶ La presenza della geografia nel curriculum contribuisce a fornire gli strumenti per formare persone autonome e critiche capaci di assumere decisioni responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell'ambiente. Inoltre questa disciplina dà l'opportunità di abituare ad osservare la realtà da punti di vista diversi, con un approccio interculturale dal vicino al lontano.

Gli intrecci disciplinari

- ▶ La storia si apre all'utilizzo di metodi, conoscenze, visioni, concettualizzazioni di altre discipline. In particolare è importante curare le aree di sovrapposizione tra la storia e la geografia in considerazione dell'intima connessione che c'è tra i popoli e le regioni in cui vivono.
- ▶ Per l'educazione linguistica sono importanti i processi di produzione e di organizzazione delle informazioni primarie e inferenziali, le capacità che si acquisiscono studiando con metodo i testi allo scopo di apprendere il lessico specifico e imparare a concettualizzare esponendo in forma orale e scritta.

Il compito della scuola....

- ▶ È quello di saldare il curriculum formale alle esperienze di vita di ciascun alunno, partendo dalle conoscenze spontanee per arrivare alle conoscenze scientifiche attraverso contesti relazionali significativi ed un sapere “agito”.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze

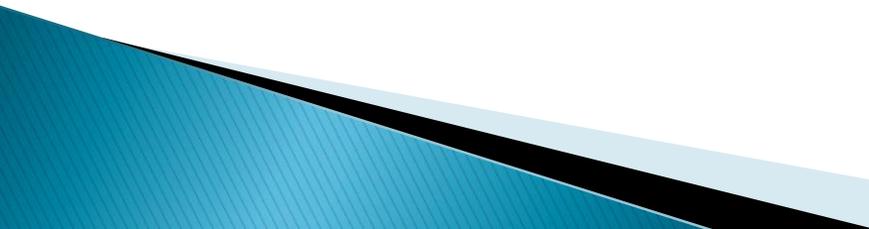
Per ogni disciplina è previsto *un traguardo* per lo sviluppo della competenza. I traguardi suggeriscono al docente orientamenti, attenzioni responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere le competenze degli alunni.

Al termine di ogni ordine di Scuola occorre redigere la *Certificazione delle Competenze*.

La certificazione delle competenze

- ▶ Non deve essere intesa come un adempimento burocratico ma come un ulteriore passo verso la costruzione di un percorso verticale a misura di bambino.

GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ▶ Individuano le conoscenze e le abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.
 - ▶ Sono organizzati in nuclei tematici e definiti in relazione a periodi didattici lunghi (per la primaria l'intero quinquennio).
 - ▶ Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi in alcune discipline sono indicati anche al termine della terza classe.
- 

L'ambiente di apprendimento

- ▶ **Spazi;**
- ▶ **Tempi;**
- ▶ **Metodologia:** in che modo pensiamo di raggiungere i traguardi e di proporre le attività ai bambini?

Che cosa serve realmente per far sì che i bambini procedano nella loro crescita con armonia?

I PROGETTI

- ▶ Se non ci fossero i progetti la scuola sarebbe più noiosa!

I progetti ci permettono di realizzare tante cose che piacciono a tutti, sono contenitori di attività, percorsi educativi-didattici finalizzati alla realizzazione di un prodotto concreto.

I requisiti per una buona progettazione

- ▶ Semplicità
 - ▶ Chiarezza
 - ▶ Utilità
 - ▶ Concretezza
 - ▶ flessibilità
- 

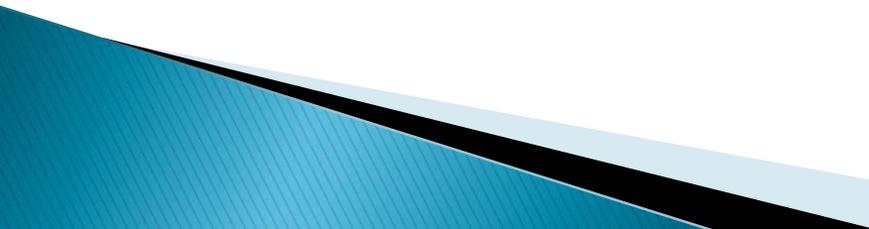
I laboratori

Non sono i progetti e non vanno confusi, come dice la parola sono posti, ambienti attrezzati dove si fanno alcune attività.

Citiamone alcuni:

- ▶ Il laboratorio della musica
- ▶ Il laboratorio del corpo e della voce
- ▶ Il laboratorio delle parole e delle immagini
- ▶ Il laboratorio della natura
- ▶ Il laboratorio del teatro
- ▶ Il laboratorio artistico

Le attività

- ▶ Le attività dovranno avere vari sfondi integratori, che serviranno ad affrontare tematiche diverse, dando un senso alle richieste ed evitando così di limitarle a puri e semplici esercizi.
 - ▶ Le attività dovranno essere finalizzate al raggiungimento dei traguardi delle competenze e rispettare caratteristiche indispensabili per l'età dei bambini.
 - ▶ Occorre tener presente che ogni attività ha competenze trasversali che hanno un grande rilievo.
- 

CARATTERISTICHE DELLE ATTIVITA'

- ▶ Calibrate all'età
 - ▶ Comprensibili
 - ▶ Ludiche
 - ▶ Concrete
 - ▶ Finalizzate
 - ▶ coinvolgenti
- 

I compiti di realtà

- ▶ Tutto ciò favorisce lo sviluppo di abilità di *problem solving*, stimola cioè la ricerca di soluzioni nuove ai vari “problemi” quotidiani e aiuta la crescita del pensiero creativo e produttivo.

MA CHE COS' E' LA COMPETENZA?

Secondo la definizione che danno i quadri di riferimento europei:

“La competenza è una combinazione di conoscenze ed abilità di tipo cognitivo, personale, sociale necessarie ad affrontare e risolvere un problema di qualsiasi tipo utilizzando ciò che sappiamo (conoscenze) e ciò che sappiamo fare (abilità)”.

LA COMPETENZA E' DUNQUE L'INTEGRAZIONE DI:

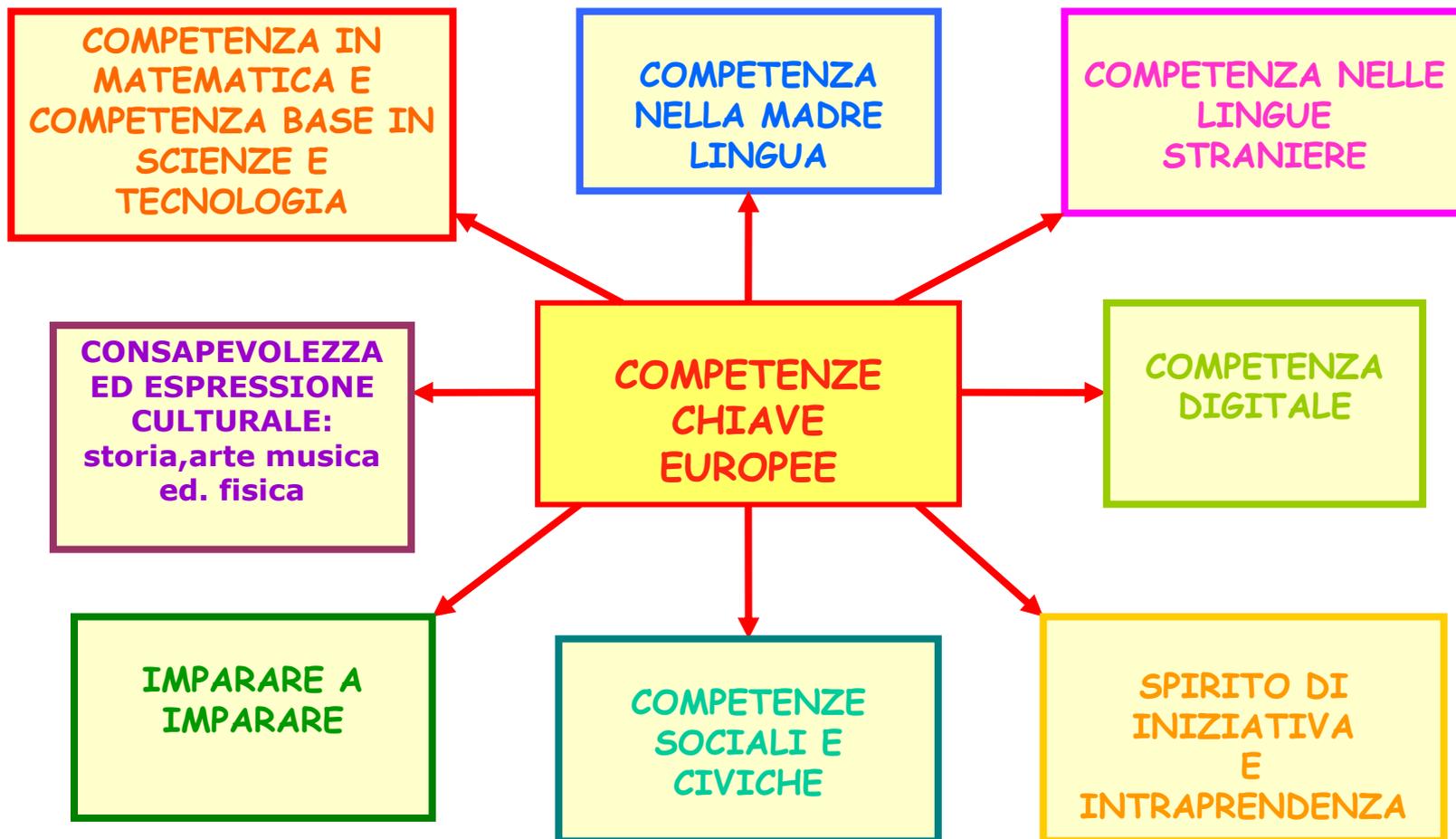
- *conoscenze*, nozioni, teorie e procedure.
- *abilità* (capacità di applicare le conoscenze per svolgere compiti e risolvere problemi).
- *Capacità metacognitive e metodologiche* (sapere come fare, trasferire, generalizzare, acquisire e organizzare informazioni).
- *Capacità personali e sociali* (collaborare, relazionarsi, assumere iniziative, affrontare e gestire situazioni nuove, assumere responsabilità personali e sociali).

Non esistono competenze cognitive disgiunte da competenze di tipo personale, sociale, relazionale.

LE COMPETENZE CHIAVE

- ▶ L'UE ha individuato **le competenze chiave “di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”** (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del consiglio “Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, 2006).
- ▶ Vengono individuate in riferimento a **otto ambiti:**

QUALI COMPETENZE?

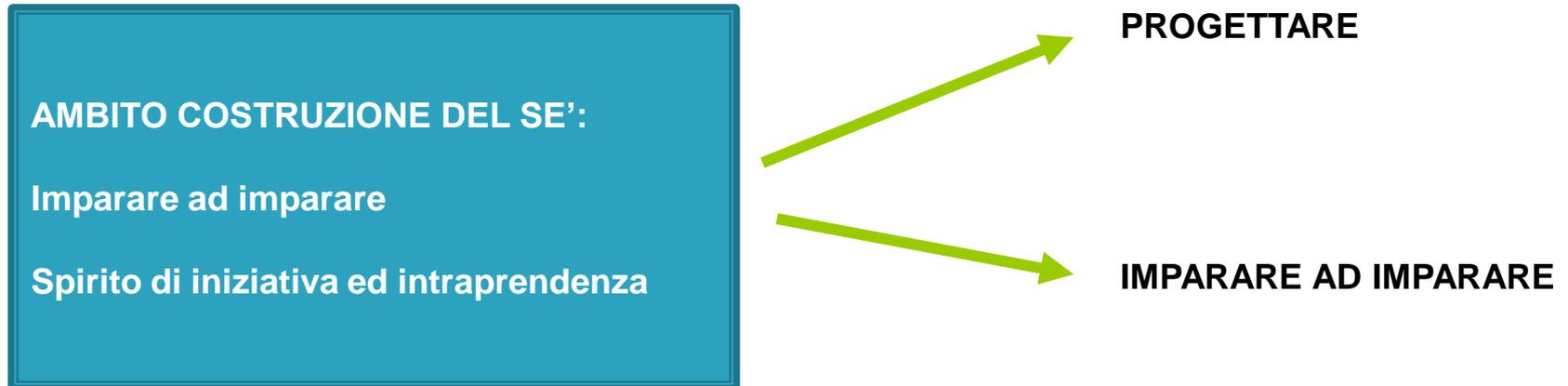


LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

In Italia tali competenze sono state richiamate nell'ambito del decreto n. 139 del 2007.

Il regolamento ha individuato le otto competenze chiave di cittadinanza che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere dell'istruzione.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE



AMBITO RAPPORTO CON LA REALTA':

- **Competenze in matematica e competenze base in scienze e tecnologia**
- **Competenza digitale**

ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

RISOLVERE PROBLEMI



AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

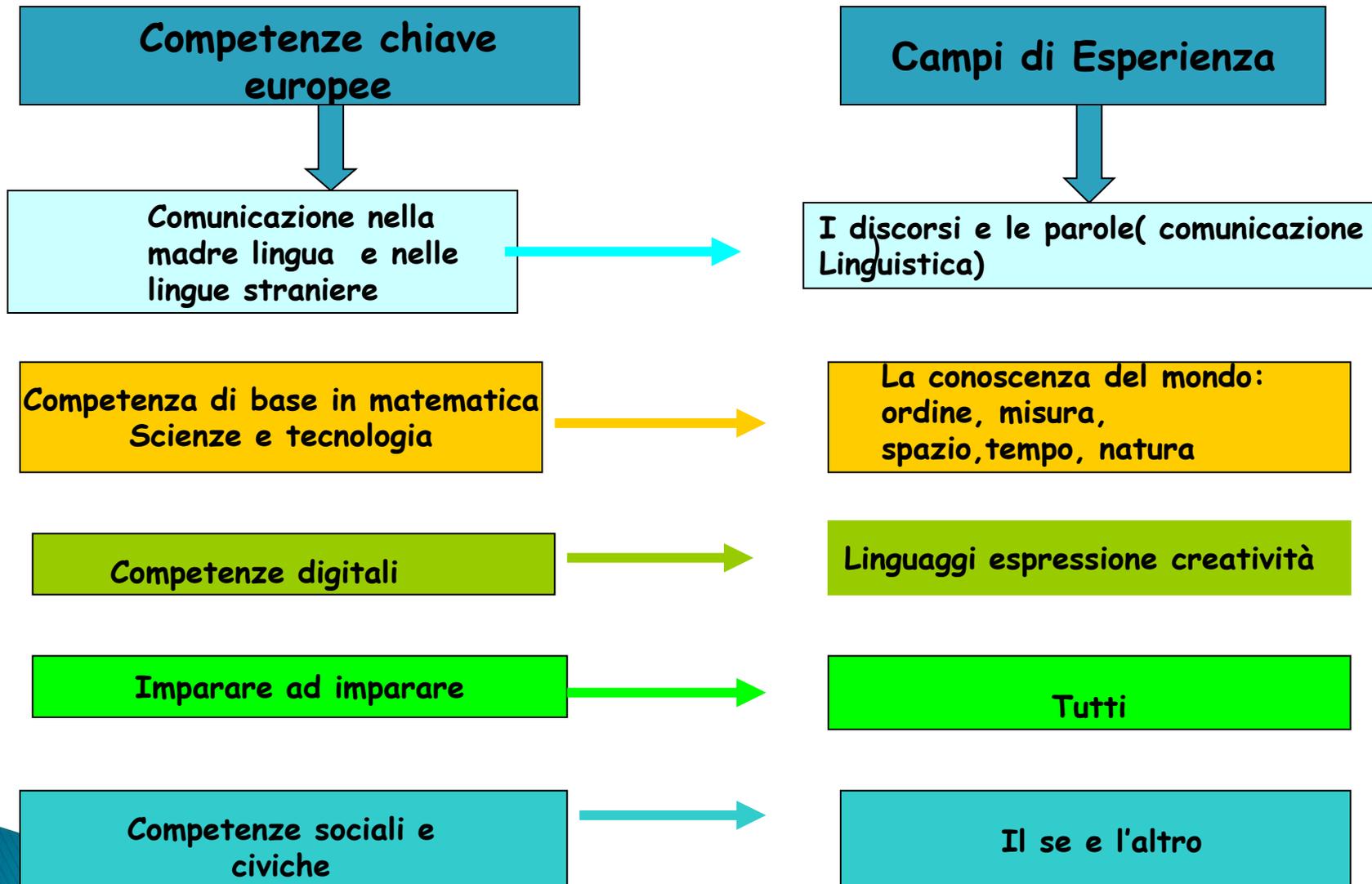
COLLABORARE E PARTECIPARE

COMUNICARE

Quali competenze nella Scuola dell'Infanzia?

- ▶ Nella Scuola dell'Infanzia le competenze riguardano il gioco, la manipolazione, il movimento, la curiosità, l'esplorazione, l'ascolto, la narrazione, la riflessione sull'esperienza, la condivisione delle regole.
- ▶ Tutto ciò richiede l'organizzazione di un ambiente di qualità, un alto livello di professionalità, un dialogo costruttivo con il contesto sociale e con le famiglie.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E I CAMPI DI ESPERIENZA



E nella Scuola Primaria?

▶ Dalle indicazioni per il curricolo

«Le competenze sviluppate nell'ambito delle singole discipline concorrono a loro volta alla promozione di competenze più ampie e trasversali, che rappresentano una condizione essenziale per la piena realizzazione personale e per la partecipazione attiva alla vita sociale, nella misura in cui sono orientate ai valori della convivenza civile e del bene comune. Le competenze per l'esercizio della cittadinanza attiva sono promosse continuamente nell'ambito di tutte le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire»

COME VALUTARE LA COMPETENZA?

La valutazione si esplica attraverso le tre dimensioni del processo valutativo

**DIMENSIONE
COGNITIVA:**
(Conoscenze e abilità)

VERIFICHE
FORMATIVE E
SOMMATIVE
RELATIVE ALLE
COMPETENZE DA
RAGGIUNGERE

**DIMENSIONE
RELAZIONALE**

VALUTAZIONE DI
ATTEGGIAMENTI,
MOTIVAZIONE,
PROCESSI
RELAZIONALI

**DIMENSIONE
PRATICO-OPERATIVA**

ANALISI DI
PRODOTTI,
MANUFATTI ANCHE
MULTIMEDIALI
INDIVIDUALI E /O
DI GRUPPO

IL CURRICOLO VERTICALE



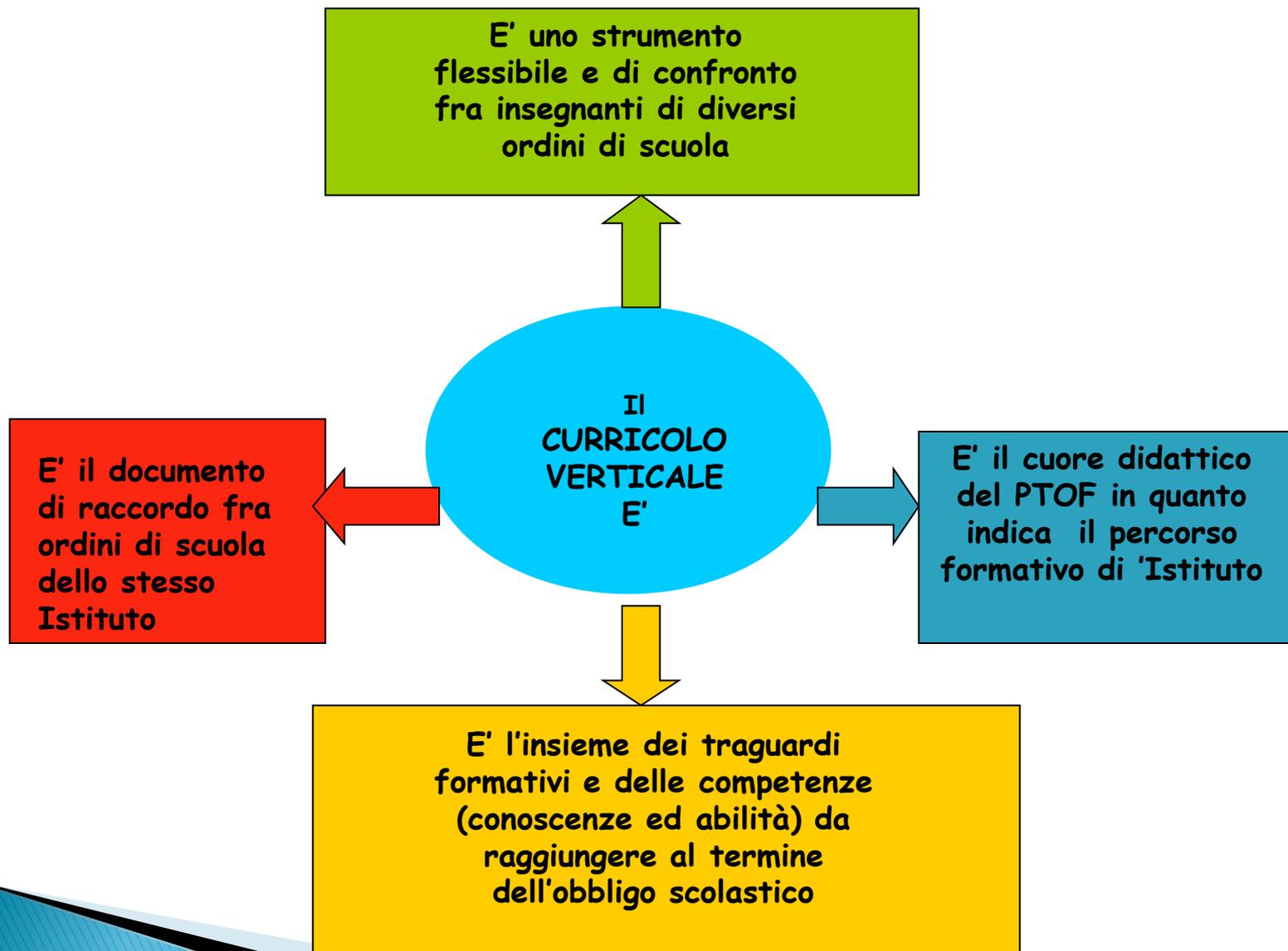
**II CURRICOLO
VERTICALE DEVE
GARANTIRE**

```
graph TD; A[II CURRICOLO VERTICALE DEVE GARANTIRE] --> B[Un Percorso formativo unitario e comuni criteri di valutazione]; A --> C[La continuità educativo didattica tra ordini di scuola]; A --> D[L'attuazione di una didattica delle competenze];
```

**Un Percorso
formativo
unitario e
comuni criteri
di valutazione**

**La continuità
educativo
didattica tra
ordini di scuola**

**L'attuazione
di una
didattica delle
competenze**



Le situazioni a rischio

- ▶ Un'attenzione ai processi di apprendimento dei bambini permette di individuare precocemente eventuali situazioni a rischio
 - ▶ A questo scopo assume valore insostituibile l'osservazione sistematica dei docenti, i quali dovranno accertare in itinere alcune capacità.
- 

La prevenzione nella scuola dell'infanzia

Cosa fare nella pratica didattica attraverso l'osservazione e i giochi di rafforzamento

L'importanza di alcune capacità

- ▶ *Cognitive* (logico-concettuali)
 - ▶ *Percettivo-motorie* (grafico-spaziali, la laterizzazione)
 - ▶ *Linguistiche* (meta-fonologiche)
 - ▶ *Attentive e mnemoniche*
 - ▶ *Di ascolto*
 - ▶ *Visuo-spaziali* (coordinazione oculo-manuale, la motricità globale e fine)
 - ▶ *Temporali*
- 

La conquista delle capacità

La graduale conquista delle capacità sopra elencate procede parallelamente al processo di contestualizzazione della lingua scritta; infatti la percezione visiva, uditiva, l'orientamento spazio-temporale, la coordinazione oculo-manuale...rappresentano competenze che si “intrecciano” con una buona disponibilità ad apprendere e con il clima culturale che ha nella scrittura il sistema simbolico più rilevante.

Esercizi-gioco per facilitare l'apprendimento

- Giochi visivi
 - Giochi tattili
 - Giochi uditivi
 - Giochi per conoscere il corpo
 - Giochi destra-sinistra
 - Giochi di equilibrio
 - Movimenti in sequenza
 - Seguire con gli occhi
 - Uno spazio da conoscere
- 

E ancora....

- ▶ Uno spazio da conoscere
 - ▶ Le azioni nel tempo
 - ▶ Il ritmo
 - ▶ Giochi metafonologici
- 

La prevenzione nella scuola primaria

- ▶ Predisporre un ambiente stimolante;
- ▶ Proporre un metodo di insegnamento che rispetti i ritmi e gli stili cognitivi degli alunni;
- ▶ Dare spazio alle attività di gruppo;
- ▶ Non farsi prendere dalla fretta di insegnare a leggere e scrivere;
- ▶ Dare tempo ai bambini di maturare quelle capacità percettive-motorie e linguistiche che stanno alla base della conquista di abilità strumentali legate alla letto-scrittura.

Nella disabilità...

- ▶ Si osservano difficoltà di base direttamente proporzionali alla gravità della patologia.

PEI PER COMPETENZE

- ▶ Anche con l'alunno disabile lavorare per competenze significa metterlo in situazioni che individuino soprattutto le sue potenzialità, il suo livello di sviluppo prossimale, e quindi di progettare una didattica tenendo conto della progettazione di sezione, che gli permetta di apprendere, attraverso attività più indicate per il bambino, con l'utilizzo di strumenti e facilitazioni adeguate, in compiti di realtà, in un ambiente di apprendimento (spazi, tempi, metodologie) inclusivo e senza barriere.

Per stendere il PEI....

OCCORRE TENER CONTO

- ▶ Dell'osservazione iniziale dei bisogni educativi;
- ▶ Della diagnosi funzionale.
- ▶ Della progettazione di classe.

CIO' PERMETTE DI DEFINIRE

- ▶ Il profilo di funzionamento (cosa sa fare quel bambino).

INCLUSIONE

- ▶ L'inclusione è proprio la capacità di un ambiente educativo di trasformare il proprio modo di essere (gli spazi, i tempi, le relazioni) per consentire a tutti di esprimersi nel migliore dei modi, con i propri talenti, le proprie diversità e di essere aiutati a superare i propri punti deboli.

Una scuola inclusiva

- ▶ Accogliamo i bambini con Bisogni Educativi Speciali, curiamo bene l'avvio di un percorso che ha bisogno di grandi sinergie tra coloro che accompagnano il bambino.

Per i bambini disabili e le loro famiglie

- Il colloquio con la famiglia
 - Conosciamo gli esperti
 - L'inserimento personalizzato
 - Spazi, tempi, gesti
 - L'osservazione
 - Un progetto personalizzato
- 

Perchè ricorrere ad una didattica inclusiva

- ▶ Ricorrere ad una didattica inclusiva è sempre più necessario.
- ▶ Oggi è l'eterogeneità la vera normalità e il ragazzo in difficoltà diventa un'occasione per rendere la scuola uno strumento indispensabile **per promuovere la personalità di ogni allievo, aiutandolo a raggiungere il proprio successo formativo.**
- ▶ Una scuola inclusiva favorisce non solo l'apprendimento e la partecipazione di tutti gli alunni, anche di quelli che non presentano nessuna difficoltà, ma potrebbe addirittura prevenire quelle forme di bisogno educativo speciale che derivano o si aggravano a causa di barriere relazionali o didattiche.
- ▶ Questo perché la scuola è per sua natura il luogo d'elezione per lo sviluppo e per il consolidamento duraturo di una cultura inclusiva e, nello stesso tempo, gli insegnanti, in qualità di garanti dell'educazione, sono chiamati ad un compito fondamentale e, purtroppo difficile: **consentire a tutti, nessun escluso, di esprimere il meglio di sé e, soprattutto, di vedersi riconosciuto il diritto fondamentale ad esistere, a partecipare, a poter fare come gli altri.**

Per un clima inclusivo

Perdere, prendere e offrire tempo

Riserviamo all'osservazione un tempo lungo e disteso, identifichiamo le mete da raggiungere con gradualità, percorsi sostenibili per ciascun alunno, dedichiamo tempo all'ascolto dei bisogni dei bambini, la relazione educativa alimenta il piacere della condivisione e la storia di un gruppo, organizziamo bene la gestione delle le attività.

**INSOMMA...IMPARIAMO A PRENDERCI
TEMPO PER GUADAGNARE TEMPO!**

ASPETTI A CUI DARE ATTENZIONE E FAR CRESCERE

- ▶ L'empatia (comunicare ad un compagno che si è d'accordo con lui).
 - ▶ La condivisione (prestare un gioco, un oggetto).
 - ▶ La capacità emozionale (verbalizzare ciò che si sta provando).
 - ▶ La capacità di ascolto (non interrompendo chi sta parlando).
 - ▶ La solidarietà (confortare chi sta piangendo).
- 

COME RENDERE LA DIDATTICA INCLUSIVA

“Non esiste una didattica per disabili, ma solo attività la cui revisione e adattabilità dipendono dalla creatività e competenza del docente”.

COSA POSSIAMO FARE...

- ▶ Far leva sulle conoscenze pregresse
- ▶ Smontare i contenuti in unità piccole
- ▶ Semplificare e graduare le attività
- ▶ Evidenziare parole e concetti chiave
- ▶ Utilizzare supporti visivi e materiali autentici
- ▶ Presentare i contenuti usando modalità adatte a vari stili di apprendimento
- ▶ Favorire la collaborazione tra pari e l'apprendimento cooperativo

COME RENDERE IL GIOCO INCLUSIVO

“Non esistono giochi per bambini disabili, ma solo attività ludiche la cui revisione e adattabilità dipendono dalla creatività e competenza del docente”.

COSA POSSIAMO FARE...

- ▶ Sostituire a seconda delle diverse esigenze osservate, alcuni degli elementi di stimolo del gioco: passaggio dall'uditivo all'iconico;
- ▶ Facilitare ricontestualizzando la proposta;
- ▶ Semplificando la proposte;
- ▶ Scomposizione della proposta in nuclei fondanti.

GLI STILI DI APPRENDIMENTO

- ▶ E' l'approccio all'apprendimento privilegiato di una persona, il suo modo tipico e stabile di percepire, elaborare, immagazzinare e recuperare le informazioni

CANALI SENSORIALI

Costituiscono i canali di accesso alle informazioni e sono:

- Visivo-verbale;
- Visivo non verbale;
- Uditivo;
- Cinestesico.

L'alleanza educativa

- ▶ Negli interventi educativi con soggetti disabili i genitori sono considerati i primi “alleati” nel lavoro educativo e didattico, perché rendono possibile un lavoro in ottica di continuità educativa.
 - ▶ Alleanza tanto importante quanto delicata che necessita di tempo e fiducia.
- 

La comunicazione con le famiglie

- ▶ CURIAMO LA RELAZIONE
- ▶ ACCOGLIAMO LA FAMIGLIA
- ▶ VALORIZZIAMOLA COME RISORSA

Cosa andremo a fare.....

- ▶ Un esempio di progettazione di una Unità di Competenza da attuare all'interno di una classe/sezione dove è presente un bambino disabile (presentazione dell'alunno).
- ▶ Schema di progettazione:
 - **PRESENTAZIONE DELLA SCUOLA E DEGLI ALUNNI**
 - **ORGANIZZAZIONE ORARIA**
 - **BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO (10 righe)**
 - **OBIETTIVI GENERALI**
 - **OBIETTIVI SPECIFICI (elencare 2 obiettivi per ogni obiettivo generale tenendo conto dei campi di esperienza e delle Indicazioni del Curricolo sulle discipline per la scuola primaria)**
 - **ORGANIZZAZIONE EDUCATIVA-DIDATTICA (completare)**
 - **ATTIVITA', SPAZI TEMPI, METODOLOGIA DI LAVORO, STRUMENTI, MATERIALI, VALUTAZIONE.**