

in PILLOLE...

Progettare un'UNITÀ di apprendimento in 10 step

1. COMPETENZA

Scegliere la competenza e collegarla con gli obiettivi di apprendimento.

2. OBIETTIVI

Selezionare obiettivi di apprendimento e descrivere in termini di comportamenti (cognitivi e non).

3. COLLEGAMENTI

Prevedere ulteriori apprendimenti connessi con altre discipline.

4. MATERIALI UTILI

Vagliare materiali informativi e formativi adeguati (testi, documenti) ed esperienze mirate.

5. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Allestire l'ambiente di apprendimento (classe, laboratorio, uscita, web...).

6. MODALITÀ DI LAVORO

Individuare le modalità di lavoro nell'ambiente di apprendimento (gruppo, coppia, tutoraggio, osservazione reciproca...): didattiche attive.

7. OSSERVAZIONE

Predisporre all'osservazione:

- chi osserva (insegnante, auto osservazione, osservazione reciproca);
- cosa si osserva (comportamento sociale, relazioni, comportamento organizzativo, strategie di apprendimento...);
- con quali strumenti (appunti, diario di bordo, schede semi-strutturate...).

8. CONTROLLO DEI RISULTATI

Stabilire:

- le modalità di verifica dei risultati (confronto tra osservazione del docente, esiti dell'auto osservazione, dell'osservazione tra pari e prove formali...);
- le modalità di controllo degli apprendimenti disciplinari previsti, di quelli disciplinari non previsti, di quelli extradisciplinari (previsti e non).

9. VALUTAZIONE

Riflettere sulla valutazione dei risultati di apprendimento (possibile confronto tra autovalutazione dello studente, valutazione reciproca e valutazione del docente).

9. RIFLESSIONE

Rileggere l'unità di apprendimento e fare una valutazione finale del processo (debriefing: comportamento del docente nelle diverse fasi dell'Unità di apprendimento; comportamento degli studenti; apprendimenti conseguiti).

SCARICA
STAMPA
CONDIVIDI!

 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola

(M. Spinosi)

**La Vita
Scolastica**

www.lavitascolastica.it