



**CURRICOLO  
VERTICALE  
IC STROBINO  
CERRO MAGGIORE**

# IL PROGETTO CURRICOLO VERTICALE



COMMISSIONE

PROGETTAZIONE  
ATTIVITA' IN  
VERTICALE

PIATTAFORMA

**LA PIATTAFORMA:** <https://sites.google.com/view/curricolo-verticale/home>  
<https://bit.ly/2IUOEIP>



**CURRICOLO  
VERTICALE**

**Home**

INTRODUZIONE

MOTIVAZIONI

FINALITA'

COMPETENZE DI  
CITTADINANZA

✓ ASSI DISCIPLINARI

✓ ATTIVITA' PER  
COMPETENZE

VALUTAZIONE

**CURRICOLO  
VERTICALE**

**IC STROBINO**

**CERRO MAGGIORE**



# CONTATTI CON LA COMMISSIONE

[curricoloverticalecerro@gmail.com](mailto:curricoloverticalecerro@gmail.com)

# LA DOCUMENTAZIONE

- Parlare di documentazione educativa significa affrontare e definire alcune questioni di fondo per poter delineare un quadro pedagogico di riferimento.
- Va superata l'idea che la documentazione sia un prodotto conclusivo, che riassume a posteriori le vicende educative di un gruppo.

E' un processo che si sviluppa nel tempo, segue le fasi di **progettazione**, diventando una di lente di ingrandimento su passaggi fondamentali e su nodi concettuali che **trasformano i vissuti in un "accadere pedagogico"**, in enunciati cioè che fungono da assi portanti di un percorso di crescita e di costruzione di saperi.

Può essere intesa come **memoria organizzata delle esperienze che una scuola ha progettato e realizzato**, narrazione di storie collettive alle quali diversi soggetti hanno preso parte e che continuano ad essere **punti di riferimento per ri-progettazioni e ri-formulazioni.**

Tratto saliente della documentazione è la dimensione della **partecipazione**.

Si fonda sul coinvolgimento, la collaborazione e l'interazione tra i protagonisti che hanno ideato e messo in atto percorsi educativi.

Non può essere più una pratica autoreferenziale, in cui si rende evidente un unico punto di vista rispetto a determinate situazioni ed eventi.

La pluralità è l'orizzonte nel quale si colloca la documentazione, pluralità di persone, saperi che confluiscono, **di competenze che vengono messe in campo o acquisite**, di codici e linguaggi attraverso i quali le esperienze vengono organizzate.

La documentazione si configura quale strumento per il **confronto e l'apprendimento di buone pratiche**, **“azione mentale”** capace di costruire una **nuova conoscenza** e non solo come raccolta e catalogazione archivistica di documenti.

E' in questo modo che oltrepassa l'idea che documentare sia semplicemente registrare, compilare documenti, con finalità meramente burocratiche, tipiche di una documentazione di stampo tradizionale, basata sull'archiviazione/raccolta di materiali cartacei, sulla prevalenza del codice scritto, su un unico punto di vista (docente), con la finalità della conservazione.

Si utilizzano diversi tipi di codice (testuale, audiovisivo, interattivo), vengono coinvolte la parte cognitiva, affettiva e relazionale del soggetto, ci si avvale dell'ipertestualità e della navigazione per obiettivi.

La documentazione si sostanzia come processo di gestione della conoscenza, come processo partecipato (docenti, alunni, dirigente, personale ata, esperti esterni, genitori), orientata all'utente e con le

finalità di condividere, formare, autovalutare

Non si documenta soltanto un prodotto, ma anche il **processo** **sottostante**, le **fasi** in cui si è articolato un determinato percorso, procedendo ad un'attenta selezione e ad un ordine ragionato dei diversi materiali, in base ai criteri della significatività, della rappresentatività e della coerenza.

La documentazione è un'attività di analisi e di sintesi, orientata alla trasparenza, attraversata dalla creatività con cui un gruppo tesse e racconta la propria storia, in un intreccio di relazioni, contenuti, strumenti e modalità, una **buona abitudine professionale**, una **metodologia di lavoro, un'occasione di studio e di approfondimento culturale e pedagogico**.

La documentazione può rendere possibili percorsi di formazione, **conferendo valore alla fase fondamentale del riutilizzo** di quanto portato a evidenza e socializzazione, del **riuso propulsivo di pensieri e azioni**, diventando così **luogo privilegiato di ricerca e di sperimentazione.**

**La documentazione educativa**, nel suo portare all'evidenza ciò che è significativo ed essenziale, è strettamente collegata al concetto di **buone pratiche**, intendendo con ciò tutto quello che, all'interno di un determinato contesto, consente il raggiungimento di un risultato atteso, misurato nella sua efficienza e nella sua efficacia e può quindi essere assunto come modello, generalizzato o applicato ad altri contesti.

**Una buona pratica** implica i concetti di **riproducibilità dell'esperienza** sulla base di risorse finanziarie, professionali, organizzative, tenendo presente i **concetti di utilità e di fattibilità**; di **trasferibilità in situazioni diverse**, in quanto generalizzabili i nuclei fondanti sui quali risulta basata; **di innovazione**, cioè di introduzione di elementi nel sistema tali da costituire soluzioni nuove e creative per i problemi affrontati; di **sostenibilità**, considerata da un punto di vista culturale, educativo, sociale, economico e in chiave di benefici conseguibili.

La documentazione educativa si connota quale **processo di trasformazione della conoscenza implicita in conoscenza esplicita** (metacognizione), di **valutazione ed autoanalisi rispetto ai risultati ottenuti** (valutazione).

Permette di lasciare tracce e memoria (identità), aiuta una **migliore riprogettazione delle azioni future**, permette di imparare dalle pratiche, aiuta la **discussione e la costruzione di comunità**. Favorisce la formazione dei docenti e **ne accrescere le competenze (sviluppo professionale)**, facilita la condivisione diventando un processo partecipato, introduce una vasta gamma di linguaggi e codici (emotivo, cognitivo relazionale, metacognitivo).

# Inserire qui il titolo dell'Attività in CAE svolta in classe

Inserire qui i riferimenti:

- dell'insegnante che l'ha svolta
- della classe e della scuola in cui è stata svolta

# Il ciclo di apprendimento esperienziale (CAE)



**0** Un problema aperto, sfidante, tratto dal mondo reale, non visto prima, proposto alla classe e da risolvere in un tempo limitato..

**1** Gli studenti, da soli, a coppie (meglio) o gruppi di 3, "inventano" una soluzione sulla base delle loro conoscenze attuali. Le coppie sono formate in modo mirato dall'insegnante che sceglie il ragazzo che ha più difficoltà come relatore di coppia.

**2** Il relatore della coppia racconta la soluzione inventata dalla coppia alla classe, in un tempo limitato, e spiega come ci sono arrivati.

**3** L'insegnante e i compagni individuano i punti di forza e i punti di debolezza della soluzione trovata. L'insegnante li riassume alla lavagna in una tabella a due colonne: «buone soluzioni» e «soluzioni discutibili».

**4** La classe (aiutata dal docente) cerca di trovare una (o più) soluzioni ottimali attingendo alle buone idee emerse. Il docente integra quanto emerso con una breve lezione frontale. Le buone soluzioni (ma soprattutto le regole da seguire per trovarla) vengono scritte su un cartellone che viene appeso in classe.

**5** La classe applica la soluzione ottimale trovata alla risoluzione di un problema analogo ma che presenta un piccolo livello di difficoltà in più.

# La classe su cui abbiamo lavorato

- Descrivere qui la classe/le classi su cui si è lavorato (numero e tipologia di bambini, contesto socio-culturale, BES presenti, eventuali problematiche pregresse, ...)

Le competenze che l'Attività descritta si propone di sviluppare

- Specificare qui le Competenze (tratte dalle Indicazioni nazionali/Linee guida) che l'Attività descritta nel presente report si propone di sviluppare

# 0. Il Problema di partenza

Presentare qui la **Situazione-problema** proposta alla classe, da cui è stata fatta partire l'attività in ciclo di apprendimento esperienziale (per la documentazione di ciascuna fase è possibile utilizzare più diapositive, duplicandole e mantenendo il titolo)

# 1. La fase di Esperienza

Inserire qui la documentazione della fase di **Esperienza** (descrizione testuale di quanto hanno fatto i ragazzi, fotografie, disegni scannerizzati, link a clip video, ecc.)

## 2. La fase di Comunicazione

Inserire qui la documentazione della fase di **Comunicazione**

(descrizione testuale di quanto hanno fatto i ragazzi, fotografie, disegni scannerizzati, link a clip video, ecc.)

### 3. La fase di Analisi

Inserire qui la documentazione della fase di **Analisi** (descrizione testuale di quanto hanno fatto i ragazzi, fotografie, disegni scannerizzati, link a clip video, ecc.)

## 4. La fase di Generalizzazione

Inserire qui la documentazione della fase di **Generalizzazione**

(descrizione testuale di quanto hanno fatto i ragazzi, fotografie, disegni scannerizzati, link a clip video, ecc.)

## 5. La fase di Applicazione

Inserire qui la documentazione della fase di **Applicazione** (descrizione testuale di quanto hanno fatto i ragazzi, fotografie, disegni scannerizzati, link a clip video, ecc.)

# Punti di forza dell'esperienza condotta con l'attività in CAE

Inserire qui i **punti di forza** (le cose positive osservate, ciò che si rifarebbe allo stesso modo in un'attività successiva, ...) dell'esperienza condotta con l'attività in CAE, argomentandoli opportunamente

Punti di debolezza dell'esperienza condotta con l'attività in CAE

Inserire qui i **punti di debolezza** (le cose negative osservate, ciò che si farebbe in modo diverso in un'attività successiva, ...) dell'esperienza condotta con l'attività in CAE, argomentandoli opportunamente

Cosa mi ha insegnato quest'esperienza di formazione?

Inserire qui ciò che si è **percepito di aver appreso** in questa esperienza di formazione

# Idee per le prossime Attività da condurre in classe

Inserire qui le idee su come **progettare le prossime attività** da condurre in classe, scaturite dalla partecipazione al corso

Riferimenti dello  
sperimentatore e della scuola

Inserire qui i contatti  
dell'insegnante e/o della  
scuola per chi fosse  
interessato a maggiori  
informazioni  
sull'esperienza

# LA VALUTAZIONE

## PROBLEMI

Come valutare in modo trasparente?

Come valutare in modo formativo?

Come valutare in modo proattivo?

Come promuovere l'autovalutazione?

# Valutare significa:

Confrontare una situazione osservata con una situazione attesa

Assegnare significato agli esiti di tale confronto

Ricostruire i processi che hanno portato a tali esiti

Attribuire valore a tali esiti sulla base di un sistema di riferimento

Assumere decisioni operative sulla base di tali esiti

# Tassonomia di Anderson e Krathwohl

## Categorie di Processi:

Ricordare

Comprendere

Applicare

Analizzare

Valutare

Creare

# Processi cognitivi secondo Anderson e Krathwohl

## Ricordare:

Riconoscere

Rievocare

## Applicare:

Eseguire

Implementare

## Comprendere:

Interpretare

Esemplificare

Classificare

Riassumere

Inferire

Confrontare

Spiegare

## **Analizzare:**

Differenziare

Organizzare

Attribuire

## **Valutare:**

Controllare

Criticare

## **Creare:**

Generare

Pianificare

Produrre

# Tassonomia di Anderson e Krathwohl

## Contenuti:

Conoscenza fattuale

Conoscenza concettuale

Conoscenza procedurale

Conoscenza metacognitiva

# La matrice guida la formulazione di obiettivi didattici e valutativi

| <i>Processi</i><br><i>Contenuti</i> | Ricordare | Comprendere | Applicare | Analizzare | Valutare | Creare |
|-------------------------------------|-----------|-------------|-----------|------------|----------|--------|
| Conoscenza fattuale                 |           |             |           |            |          |        |
| Conoscenza concettuale              |           |             |           |            |          |        |
| Conoscenza procedurale              |           |             |           |            |          |        |
| Conoscenza metacognitiva            |           |             |           |            |          |        |

# Ricordare

## Riconoscere

Guarda queste due figure.

Chi è il soldato romano?

Chi è il cavaliere medievale?

Da cosa li riconosci?



Ricordare

Rievocare

Come si chiama il nostro Presidente della Repubblica?

---

# Le regole d'oro del Ricordare

Si ricorda meglio ciò che ha significato per noi (senso)

Si ricorda meglio ciò che si collega a quanto già abbiamo assimilato (associazione)

Si ricorda meglio ciò che coinvolge di più i nostri sensi (coinvolgimento)

Si ricorda meglio ciò che coinvolge di più le nostre emozioni (emozione)

# Comprendere - Interpretare

Interpretare (descrivere con parole proprie o con un formalismo diverso)

1. GUARDA QUESTA FIGURA, TRATTA DA UNA PUBBLICITA':



E' PENSATA PER VENDERE CRACKER (BISCOTTI SALATI). SAI SPIEGARE PERCHE' QUESTA FIGURA FA VENIRE VOGLIA DI COMPRARE CRACKER?

---

---

---

# Comprendere - Esemplicare

Esemplicare (data una classificazione trovare istanze ed esempi)

2. RIEMPI LE CASELLE VUOTE CON UN ESEMPIO TRATTO DAL PASSATO E UNO TRATTO DAL NOSTRO MONDO DI OGGI. OVVIAMENTE I DUE ESEMPI DEVONO ESSERE DIVERSI!

|                                   | Nel PASSATO (ANTICHITA' o MEDIOEVO) | Ai GIORNI NOSTRI |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------|
| Un oggetto utile per scrivere     | Penna d'oca                         | Penna Biro       |
| Un oggetto utile per disegnare    |                                     |                  |
| Un mezzo di trasporto             |                                     |                  |
| Un copricapo                      |                                     |                  |
| Un abito per ripararsi dal freddo |                                     |                  |
| Un cibo                           |                                     |                  |

# Comprendere - Classificare

Classificare (collocare istanze nella categoria giusta). Dati i seguenti oggetti collocali nelle categorie Mammiferi – Insetti.



# Comprendere - Riassumere

## Riassumere (astrarre i concetti principali)

4. LEGGI IL SEGUENTE RACCONTO, POI RISPONDI ALLA DOMANDA:

Tre pulcini andando a spasso  
incontrarono una volpe  
che venendo passo passo  
leggiucchiava il suo giornale.  
"Buonasera Signorina",  
disser subito i piccini;  
"Buonasera miei carini;  
e di bello che si fa?"  
"Poiché mamma è andata fuori  
siamo usciti dal pollaio;  
vogliam fare un po' i signori  
e girar di qua e di là"  
"Bravi, bravi, ma davvero?  
Voglio stringervi la mano"  
sì dicendo si appressò:  
glù glù glù se li mangiò.

COME POTRESTI DEFINIRE I TRE PULCINI DELLA STORIA,  
USANDO **UNA SOLA PAROLA**? \_\_\_\_\_

# Comprendere - Spiegare

Spiegare (costruire ed utilizzare modelli causa-effetto, a partire da una “teoria” fornita al soggetto)

*1. Leggete l'articolo disponibile a questo link, dopodiché spiegate, in 5-10 righe, come opera il meccanismo della fotosintesi clorofilliana.*

# Applicare - Eseguire

Eseguire (una procedura standard)

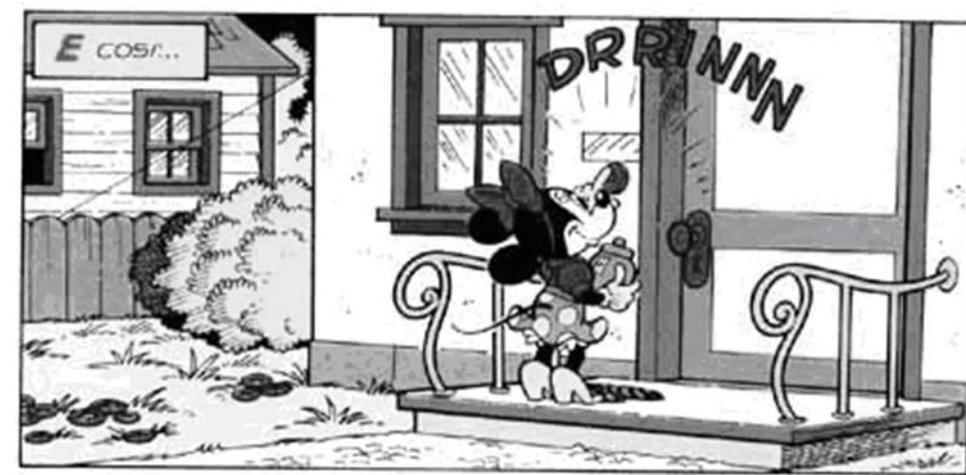
*1. Data la seguente serie di voti: 5, 4, 5, 7, 8, 5, 7, 4, 7, 8, 5, qual è la mediana?*

- a. 5
- b. tra 5 e 6
- c. 6
- d. tra 6 e 7
- e. 7

# Analizzare - Attribuire

Attribuire (intenti comunicativi, motivazioni, punti di vista, valori di fondo)

Leggi la seguente storia a fumetti:





# Valutare - Controllare

Controllare (verificare la congruenza interna di un materiale/sistema)

1. Guarda questa fotografia. Secondo te, cosa c'è di strano?



# Valutare - Criticare

Criticare (verificare la compatibilità del materiale/sistema con criteri esterni)

1. Ecco un tema scritto da un bambino di quinta elementare dello scorso anno. Il tema di partenza è "L'Europa". Date un voto al tema sulla base di:

- a) Errori grammaticali presenti nel testo
- b) Correttezza delle informazioni presenti

Per dare il voto partite da 10 e togliete 0,2 punti per ogni errore.

# Valutare - Criticare

- 1. Esamina attentamente le quattro soluzioni al problema proposto. Secondo te qual è la migliore? Cosa bisognerebbe cambiare secondo te nelle altre?
  - a. Soluzione 1
  - b. Soluzione 2
  - c. Soluzione 3
  - d. Soluzione 4

# Creare - Generare

**Leggi il testo seguente e trova tutte le possibili domande che potrebbe farti l'insegnante sul testo....**

# Creare - Pianificare

Pianificare (definire piani, progettare sequenze di azioni, prevedere)

- 1. Progetta un'invenzione e disegnalala. Spiega a cosa servono le varie parti

# Creare - Produrre

Produrre (mettere in atto i piani definiti)

2. **INVENTA una pubblicità** che dia il messaggio scritto nei riquadri sotto. Puoi fare un disegno e mettere anche del testo. Se non lo sai fare, scrivi "non so".

Messaggio: **Non bisogna gettare le cartacce per terra**

# Il ruolo chiave della mediazione

L'allievo va indotto a collegare il compito con il suo mondo reale → stabilite continuamente “ponti” tra sapere scolastico e vita quotidiana

L'allievo non deve affrontare da solo i primi compiti di potenziamento → prevedere un supporto dell'insegnante e/o dei pari

L'allievo deve essere invitato a verbalizzare i suoi ragionamenti e a dire “Perché” fa o dice quella cosa → stimolare la riflessione guidata

L'allievo va guidato a definire correttamente i concetti → eliminare le ambiguità e le misconcezioni

# Il ruolo chiave della mediazione

L'allievo non va indotto a ripetere meccanicamente ciò che si aspetta l'insegnante → accettare e valorizzare la molteplicità di risposte

Il compito va portato a termine in modo corretto → far capire che ha valore ciò che è "finito"

E' necessario dare all'allievo tutto il tempo che serve → non indurre ansia