

Progettare la didattica degli EAS

Simona Ferrari

Brescia, 30 ottobre 2015



Perché le competenze a scuola?

1. servono per aggiornare le prassi didattiche. Competenze come organizzatore professionale;
2. servono a riflettere sul curricolo. Contenuti e programmi che restano e irretiscono, pensare a curricolo breve, ridurre;
3. servono per rendere più adeguata la valutazione, autentica, capace di leggere la prestazione in tutta la sua complessità

EAS e la progettazione

- Dal contenuto alle **attività**
- Apprendimento **significativo**
- La progettazione per **competenze**
- **Curricolo breve**

EAS e comunicazione

Pensiero breve

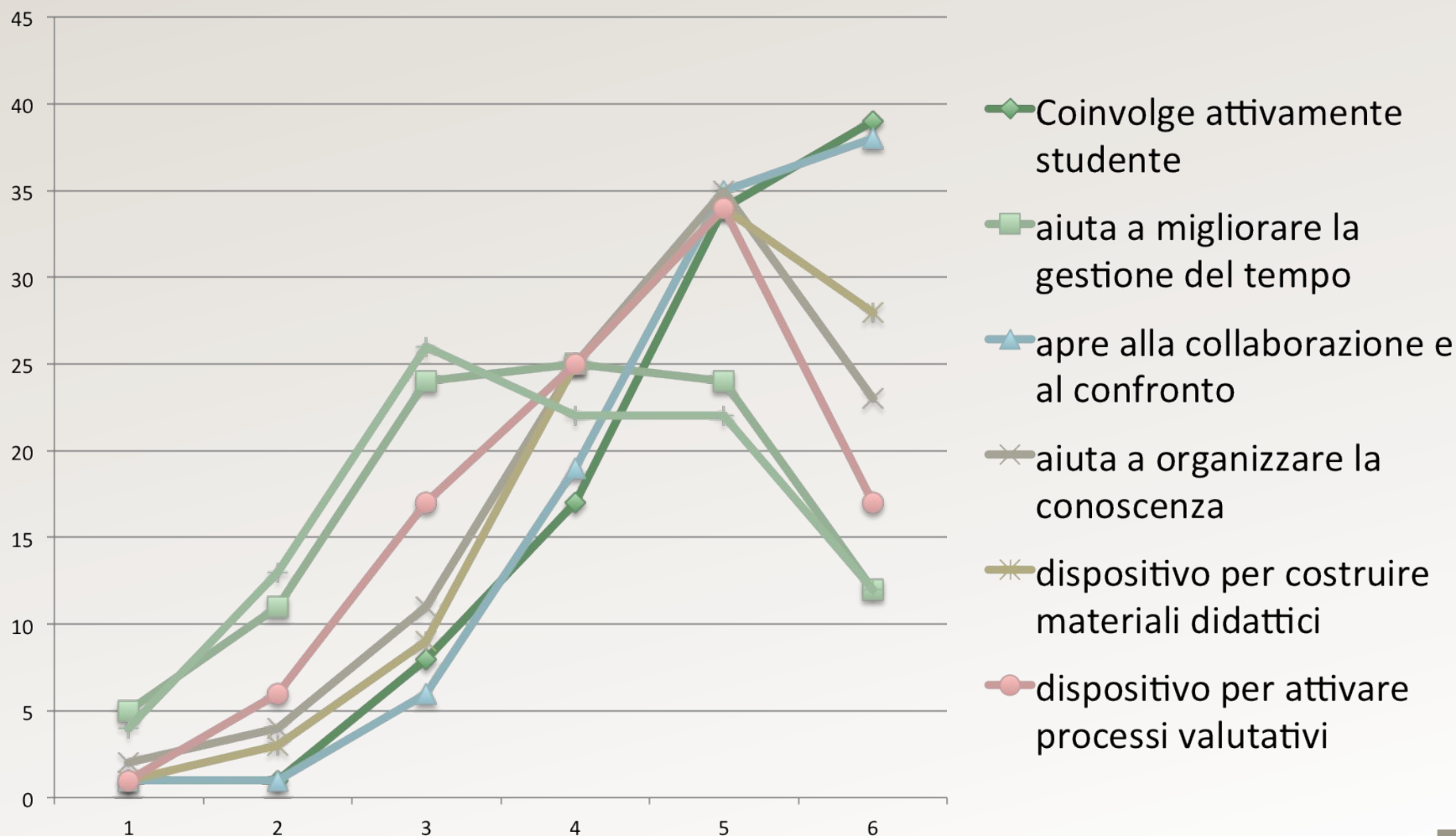
«La brevità, come l'ha definita la tradizione retorica, consiste nel dire molte cose in poche parole e, se fosse possibile, a far pensare più di quanto si dica»
(Roukhomovsky, 2001; 4)

L'EAS alla prova...alcuni spunti dalla ricerca

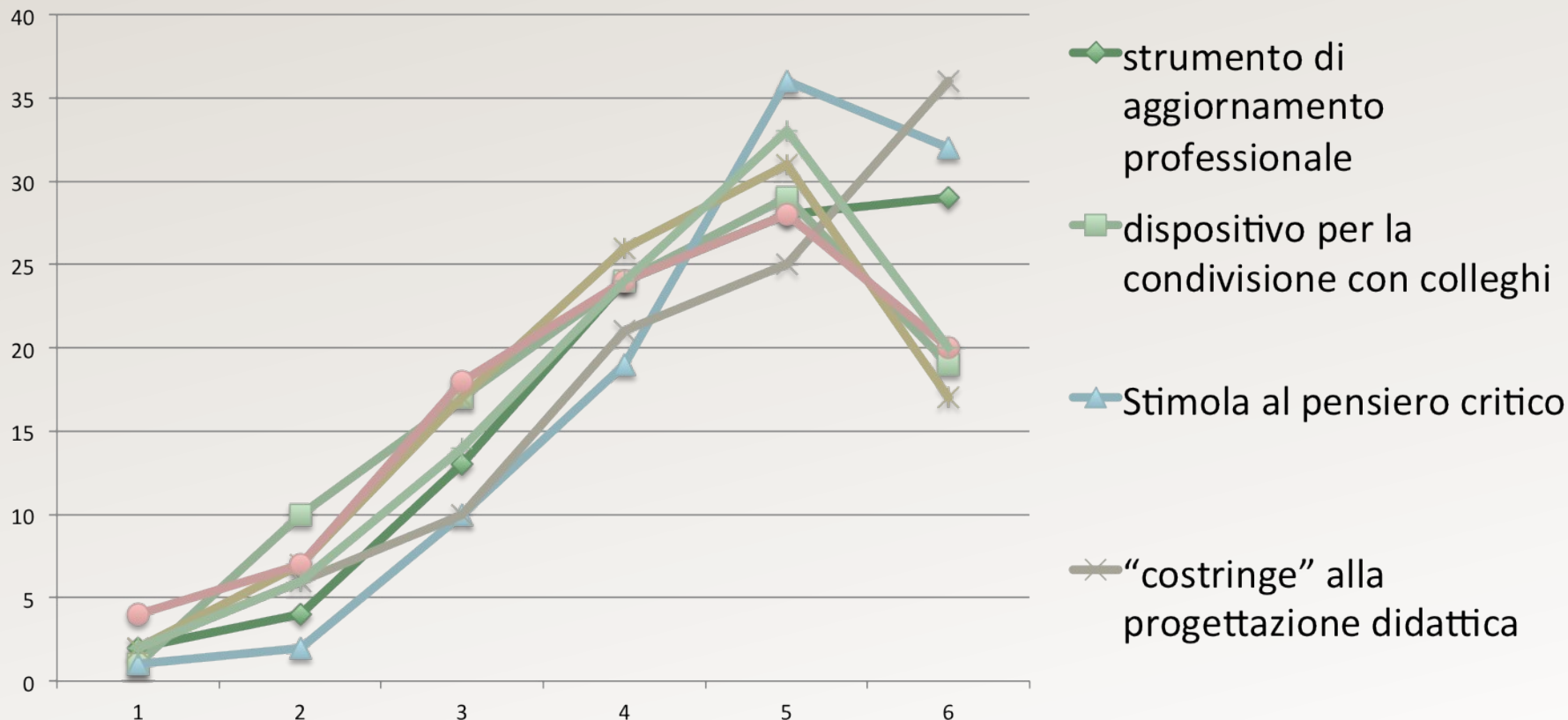
Media rispetto grado	Generale	Infanzia	primaria	Secondaria primo	Secondaria secondo
Valutazione generale EAS	4,34	4,67	4,53	4,38	4,12
Adeguatezza rispetto grado scolastico	4,14	4,13	4,33	4,14	4,14
Fase preoperatoria	4,12	3,88	4,25	4,17	4,12
Fase operatoria	4,25	4,46	4,35	4,28	4,12
Fase ristrutturativa	4,29	4,58	4,35	4,23	4,27

Ferrari, Sinini, Decani, Rivoltella (2015)
 Infografiche della ricerca cfr. www.cremit.it

EAS e impatto su processi didattici

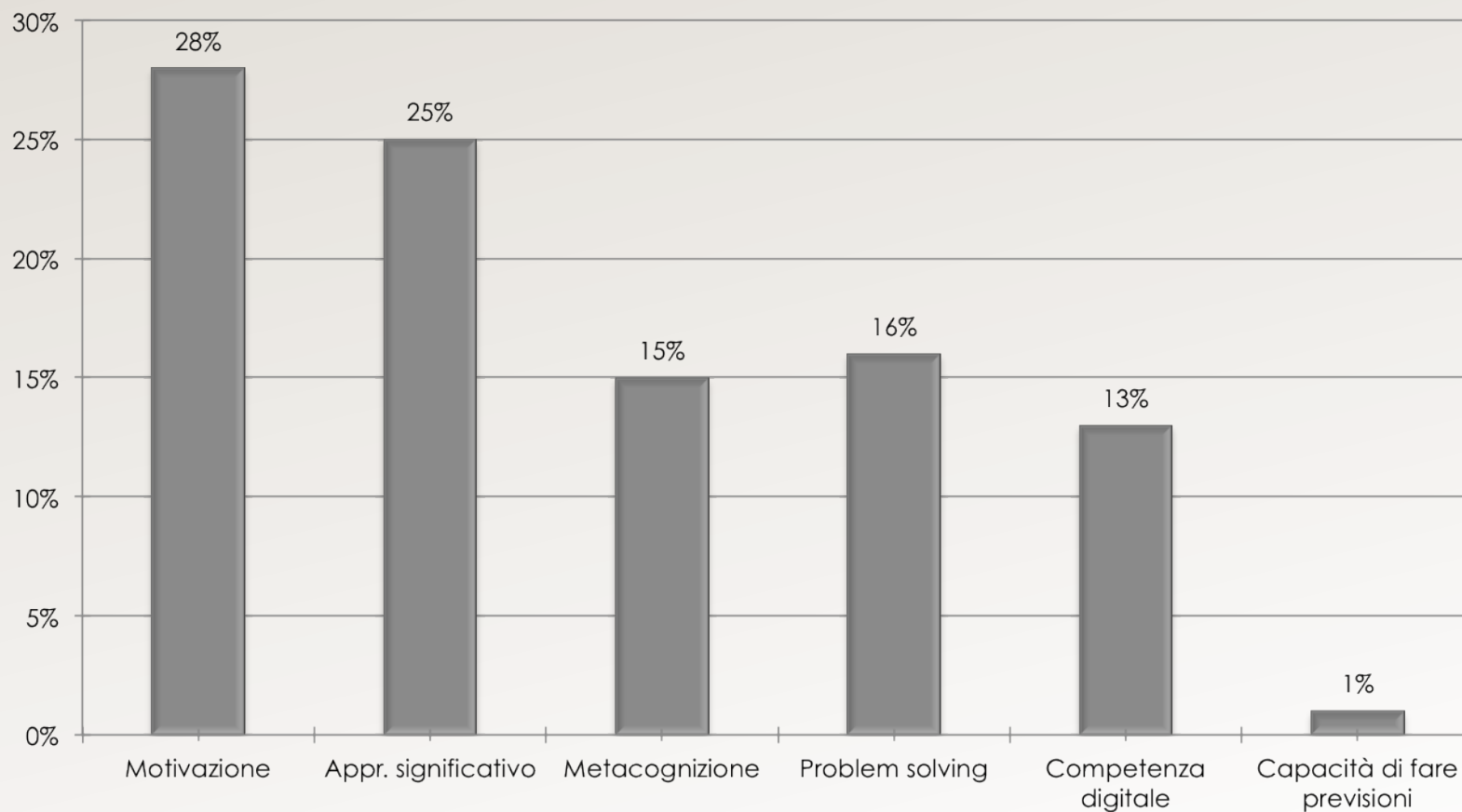


EAS e impatto su processi didattici



	Non user				High user			
	Infanzia	Primaria	Sec I	Sec II	Infanzia	Primaria	Sec I	Sec II
Esperienze dirette (visite, incontri con esperti...)	7	11,5	18,5	28	53,5	39,6	23,4	17
Esperimenti in laboratorio	25	51,2	64,3	60,4	35,7	21,5	12,5	18
Uso delle tecnologie per compiere esperimenti	35,7	46	52	61	19	25	23	17
Lezione dialogata	0	3,2	3	8,2	65	79	82,3	71,6
Lezione frontale	10,7	0,8	5,7	3,8	46,3	58,6	58	68,5
Lezione rovesciata (Flip)	32	23	27,6	36,5	39,2	22,2	22,3	16,3
Lezione supportata da immagini/mappe/schemi	0	0,8	5	2,5	81	89,2	79,5	75
Simulazione/roleplaying	18	20	22	43,4	34,5	39,2	39	36,6
Gioco	0	8,2	27,5	51	75	54,5	23,8	14,4
Problem solving	3,5	6,5	16,2	16,3	78,5	49,6	42,9	36,5
Studio di caso	46,4	36,3	49,5	40,2	32	16,4	10,5	16,3
Ascolto di brani/canzoni	7	9,9	26	42,7	29,5	36,3	29	19
Visione di filmati/video	3,5	2,4	3,8	6,9	60,6	68,5	59	51,4
Attività di analisi (testo)	7	5,8	16,2	18,2	57	62	57	52,8
Attività di produzione individuale	14,2	6,5	18	18,2	39,2	56,2	46,2	37
Attività di produzione collaborativa	3,5	8,2	18	17,6	57	51,2	46	30,8
Lavoro di gruppo	0	4,1	5,2	8,2	78,5	61	52,8	44

Su cosa incide l'EAS?



Il ritmo ternario degli EAS

Fasi EAS	Azioni Educatore/insegnante	Azioni ragazzo/studente	Logica didattica
Preparatoria	Assegna compiti Esponde framework concettuale Fornisce uno stimolo Dà una consegna	Svolge i compiti Ascolta, legge, comprende	Problem solving
Operatoria	Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale e/o di gruppo	Produce e condivide un artefatto	Learning by doing
Ristrutturativa	Valuta gli artefatti Corregge le misconceptions Fissa i concetti	Analizza criticamente gli artefatti Sviluppa riflessione sui concetti attivati	Reflective learning