

il **nuovo** concorso
a cattedra

La PROVA ORALE

per la **Scuola Secondaria**

Tutte le **classi di concorso**

**Progettare unità di apprendimento (UDA)
e condurre lezioni efficaci:**

- gestione e motivazione della classe in contesti cooperativi
- modelli di lezione simulata
- include **vasta raccolta** di UDA per le principali classi di concorso

a cura di Emiliano Barbuto

III Edizione



IN OMAGGIO ESTENSIONI ONLINE

Contenuti
extra



EdiSES
edizioni

La **Prova orale** per la **Scuola Secondaria**

Tutte le **classi** di **concorso**

Accedi ai servizi riservati

Il codice personale contenuto nel riquadro dà diritto a servizi riservati ai clienti. Registrandosi al sito, dalla propria area riservata si potrà accedere a:

**MATERIALI DI INTERESSE
E CONTENUTI AGGIUNTIVI**

CODICE PERSONALE

Grattare delicatamente la superficie per visualizzare il codice personale.
Le **istruzioni per la registrazione** sono riportate nella pagina seguente.
Il volume NON può essere venduto né restituito se il codice personale risulta visibile.
L'**accesso ai servizi riservati** ha la **durata di 18 mesi** dall'attivazione del codice
e viene garantito esclusivamente sulle edizioni in corso.

Istruzioni per accedere ai contenuti e ai servizi riservati

SEGUI QUESTE SEMPLICI ISTRUZIONI

SE SEI REGISTRATO AL SITO

clicca su **Accedi al materiale didattico**



inserisci email e password



inserisci le ultime 4 cifre del codice ISBN, riportato in basso a destra sul retro di copertina



inserisci il tuo **codice personale** per essere reindirizzato automaticamente all'area riservata

SE NON SEI GIÀ REGISTRATO AL SITO

clicca su **Accedi al materiale didattico**



registrati al sito **edises.it**



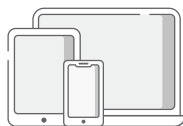
attendi l'email di conferma per perfezionare la registrazione



torna sul sito **edises.it** e segui la procedura già descritta per utenti registrati



CONTENUTI AGGIUNTIVI



Per problemi tecnici connessi all'utilizzo dei supporti multimediali e per informazioni sui nostri servizi puoi contattarci sulla piattaforma **assistenza.edises.it**

SCARICA L'APP **INFOCONCORSI** DISPONIBILE SU APP STORE E PLAY STORE

il **nuovo** concorso
a cattedra

La **Prova orale**
per la **Scuola Secondaria**

Tutte le **classi** di **concorso**

a cura di
E. Barbuto



Il nuovo Concorso a Cattedra – La prova orale per tutte le classi di concorso
III Edizione
Copyright © 2024, 2018, 2016, EdISES Edizioni S.r.l. – Napoli

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
2028 2027 2026 2025 2024

Le cifre sulla destra indicano il numero e l'anno dell'ultima ristampa effettuata

*A norma di legge è vietata la riproduzione, anche parziale,
del presente volume o di parte di esso con qualsiasi mezzo.*

L'Editore

Emiliano Barbuto, dirigente scolastico, già docente di Matematica e Fisica nella scuola secondaria di secondo grado, ha partecipato ad esperimenti di fisica nucleare presso il CERN di Ginevra e i Laboratori del Gran Sasso. È autore di numerose pubblicazioni di carattere didattico e divulgativo sulla matematica. Esperto di software applicativi, ha scritto testi di alfabetizzazione informatica.

L'Unità di Apprendimento 9 (di Antonella Coviello) è tratta dal volume *“L'insegnamento trasversale di Educazione civica”*, EdISES 2020

L'Unità di Apprendimento 10 (di Aniello Sessa) è tratta dal volume *“La didattica delle materie STEM”*, EdISES, 2022

Impaginazione: EdISES Edizioni S.r.l. - Napoli

Stampato presso Vulcanica S.r.l. - Nola (NA)

per conto della EdISES Edizioni S.r.l. – Piazza Dante, 89 – Napoli

ISBN 979 12 5602 171 0

www.edises.it

I curatori, l'editore e tutti coloro in qualche modo coinvolti nella preparazione o pubblicazione di quest'opera hanno posto il massimo impegno per garantire che le informazioni ivi contenute siano corrette, compatibilmente con le conoscenze disponibili al momento della stampa; essi, tuttavia, non possono essere ritenuti responsabili dei risultati dell'utilizzo di tali informazioni e restano a disposizione per integrare la citazione delle fonti, qualora incompleta o imprecisa.

Realizzare un libro è un'operazione complessa e, nonostante la cura e l'attenzione poste dagli autori e da tutti gli addetti coinvolti nella lavorazione dei testi, l'esperienza ci insegna che è praticamente impossibile pubblicare un volume privo di imprecisioni. Saremo grati ai lettori che vorranno inviarci le loro segnalazioni e/o suggerimenti migliorativi sulla piattaforma *assistenza.edises.it*

Prefazione

“Meglio una testa ben fatta che una testa ben piena”.

Michel de Montaigne

Come si misura l'efficacia di una lezione? Ma, prima ancora, cosa si intende per efficacia quando si parla di insegnamento? La domanda, apparentemente banale, è il punto di partenza di questo volume.

Tradizionalmente, all'idea di scuola si associa l'idea di apprendimento, in primo luogo di nozioni. La prima, scontata risposta alla nostra domanda è dunque questa: l'efficacia dell'insegnamento si misura in termini di risultati raggiunti dagli studenti. L'interesse si sposta quindi sui risultati attesi. Facendo un passo avanti, ci accorgiamo che per misurarne l'efficacia, occorre innanzitutto interrogarsi su quali siano i risultati che ci aspettiamo di raggiungere mediante l'insegnamento. Appare subito chiaro che la visione trasmissiva dell'insegnamento, basata sulla mera acquisizione delle conoscenze, è oggi assolutamente inadeguata. La vera missione della scuola moderna è quella di formare i giovani alla vita, metterli in “condizione di”, dotarli degli strumenti necessari per affrontare il futuro.

Considerando un ciclo di studi completo, dalla primaria all'università, chi si laurea oggi ha iniziato a studiare circa venti anni fa, in un contesto assolutamente diverso da quello odierno. Come ha potuto, dunque, la scuola prepararlo ad affrontare una realtà ignota? Nella società della rivoluzione digitale, caratterizzata da continui e veloci cambiamenti, la scuola deve fare i conti con la necessità di formare gli studenti nell'uso di tecnologie e verso nuove professioni al fine di risolvere problemi ancora sconosciuti. A fronte di queste nuove esigenze, alla scuola e agli insegnanti, in primo luogo, è richiesta la capacità di aiutare i ragazzi a sviluppare le abilità e le competenze necessarie per affrontare da protagonisti le sfide della società in cui vivono.

Tale consapevolezza, maturata già da tempo a livello internazionale, si è concretizzata nell'investimento di ingenti risorse per la ricerca di nuovi e più efficaci percorsi di formazione e metodi di apprendimento, con l'obiettivo di pervenire a una profonda revi-



sione dei saperi e dei modelli di educazione e insegnamento che porti allo sviluppo di un pensiero complesso, l'unico in grado di affrontare problemi che richiedono approcci multidisciplinari. Questo è quanto spiega il filosofo e sociologo francese Edgar Morin nel libro intitolato, appunto, *La testa ben fatta* (il cui sottotitolo, *Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*, risulta emblematico e più che mai attuale a questo riguardo). La testa "ben piena" è quella in cui *"il sapere è accumulato e non dispone di un principio di selezione e di organizzazione che gli dia senso"*, mentre nella testa "ben fatta" vi è *"un'attitudine generale a porre e a trattare i problemi, principi organizzatori che permettono di collegare i saperi e di dare loro senso"*. Dunque, la testa "ben fatta" è in grado di superare la separazione tra le culture e rispondere alle sfide della complessità della vita in ogni suo aspetto.

Che gli alunni non siano contenitori da riempire con nozioni tanto più numerose quanto più slegate tra di loro, lo si percepiva da tempo: già le *Indicazioni Nazionali* del 2007 avevano imboccato una strada che rappresenta nel nostro paese il primo tentativo di impostare una programmazione didattica basata su un profilo finale di competenza, caratterizzato, cioè, dai traguardi da raggiungere. Una scuola intesa, dunque, come contesto nel quale porre le basi di un percorso formativo in grado di fornire gli strumenti necessari per un apprendimento che durerà per tutto l'arco della vita. E in questa direzione le *Indicazioni Nazionali* 2012 proseguono e consolidano la scelta di una didattica finalizzata all'acquisizione di competenze e abilità. Con tale obiettivo si rafforzano continuità e unitarietà del percorso curricolare tra scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria di primo grado in rapporto all'unità della persona e alla processualità degli apprendimenti, nella consapevolezza che abilità e competenze non sono come le nozioni, la cui acquisizione può essere espressa in termini di tempi definiti, ma "qualità" che maturano, si affinano, si perfezionano se adeguatamente stimulate nel corso del tempo. La visione della didattica voluta dalle *Indicazioni Nazionali*, in base alla quale i docenti dovranno d'ora in avanti modellare la propria attività, è appunto centrata sulle competenze, o meglio, su traguardi orientati a competenze. In rapporto a ciò e tenendo conto dei risultati offerti dalla ricerca in materia di modelli di apprendimento, l'azione pedagogica e didattica viene concepita in modo nuovo, rispettoso delle conoscenze in materia di ambiente di apprendimento, inteso

come contesto di attività e situazioni che rispetti e promuova la centralità dell'alunno, il quale elabora il proprio apprendimento per vie multiple, caratterizzate da tratti di irriducibile e preziosa singolarità. In questo contesto, si affermano forme interattive e collaborative di apprendimento, e situazioni e metodi laboratoriali concorrono ad esaltare l'espressione delle proprie potenzialità da parte dell'alunno e a connotare l'apprendimento come attività costruttiva. L'opposto, dunque, di una impostazione trasmissiva, alla quale non si può più riconoscere alcuna plausibilità, sebbene essa possa risultare impegnativa, per la consapevolezza e il lavoro progettuale che richiede.

Analogo discorso vale, ovviamente, per le *Indicazioni Nazionali* e le *Linee Guida* della scuola secondaria di secondo grado e per i più recenti documenti educativi in materia di didattica orientativa e delle materie STEM.

Sulla base di queste premesse, il volume è suddiviso in parti. La **prima parte** presenta e mette a confronto i principali modelli di apprendimento e il loro impiego nella progettazione didattica: le conoscenze in materia di apprendimento sono, infatti, la base su cui costruire e pianificare l'attività d'aula, rappresentando un imprescindibile prerequisito per qualsiasi insegnante che aspiri a condurre una lezione efficace. Si tratta di un interessante e approfondito *excursus*, da Piaget a Baron, da Sternberg a Gardner e alla sua teoria delle "intelligenze multiple", dagli apporti del costruttivismo socio-culturale ai più recenti contributi offerti dalle neuroscienze. L'apprendimento, come già detto, non va più considerato secondo un'ottica di mera trasmissione nozionistica dal docente al discente, ma come fatto essenzialmente "sociale", che si svolge in un contesto-classe in costante relazione e mediazione con gli altri. Un apprendimento che vuole e deve essere, come vedremo, cooperativo e collaborativo. Vi è poi la parte dedicata alla programmazione e alla valutazione (*chi valuta? cosa si valuta? come si valuta?*), nella quale si analizzano le funzioni della valutazione e gli strumenti più efficaci per metterla in pratica.

La **seconda parte** affronta anzitutto il tema – oggi più che mai importante – della multidisciplinarietà, fondamentale per poter comprendere la realtà nella sua totalità, abbandonando l'ormai datata separazione tra le discipline: verranno esaminati i diversi modi di "fare lezione" – dalla lezione frontale a quella partecipata

– e i diversi metodi, in particolare quelli che utilizzano le nuove tecnologie. La lezione frontale, di lunga tradizione, offre indubbi vantaggi quando si tratta, per esempio, di comunicare un gran numero di informazioni a un gran numero di astanti. Tuttavia, quando lo scopo è quello di stabilire scambio, confronto, discussione, apprendimento uno dall'altro, la lezione frontale va ripensata, e con essa i suoi limiti. Se l'insegnante non può più essere oggi considerato come un semplice trasmettitore di informazioni ma, al contrario, un "ricercatore" che, riflettendo continuamente sul proprio modo di insegnare impara a migliorare la sua professione, allora egli diventa il "regista" del processo di apprendimento. Solo così, il paradigma insegnamento-apprendimento, da individualistico, si trasformerà in collaborativo, in cui anche l'alunno rivestirà un ruolo attivo e partecipativo. La conoscenza è un lavoro condiviso: un apprendimento più coinvolgente è più duraturo. Su questa premessa, esamineremo i presupposti dell'apprendimento collaborativo e cooperativo, le relative teorie di riferimento, la formazione dei gruppi di apprendimento e vedremo in che modo stabilire quell'"interdipendenza positiva" che costituisce un elemento essenziale dell'apprendimento cooperativo, per cui ogni membro del gruppo percepisce di essere indispensabile per il gruppo stesso, avendo un obiettivo comune da raggiungere, con conseguenti risultati positivi sia riguardo la motivazione e l'impegno, sia la qualità delle relazioni interpersonali.

Particolare attenzione è stata dedicata, in questa edizione, alle **metodologie didattiche innovative**: dalla classe capovolta all'apprendimento basato sull'indagine, dal Role Playing al debate, dal Brainstorming al Coding, al tinkering e al making.

La **terza parte** è, infine, incentrata sulla pratica dell'attività didattica e contiene esempi di Unità di Apprendimento e di organizzazione di attività di classe riferite a diverse discipline di insegnamento: per ciascuna simulazione di lezione sono evidenziati le scelte didattiche e metodologiche adottate.

Ulteriori materiali didattici sono disponibili nelle estensioni web del volume: in particolare, segnaliamo **alcuni esempi di Unità di Apprendimento editabili e personalizzabili** secondo le proprie esigenze.

Ulteriori **materiali didattici** e **aggiornamenti** sono disponibili nell'area riservata a cui si accede mediante la registrazione al sito *edises.it* secondo la procedura indicata nelle prime pagine del volume.

Eventuali errata-corrigé saranno pubblicati sul sito *edises.it*, nella scheda "Aggiornamenti" della pagina dedicata al volume.

Altri aggiornamenti sulle procedure concorsuali saranno disponibili sui nostri profili social.

blog.edises.it



Indice generale

Parte Prima Apprendimento, programmazione e valutazione

Capitolo Primo Apprendimento: modelli teorici a confronto	3
1.1 L'apprendimento, definizione e nuclei teorici di riferimento	6
1.2 L'interazione sociale nel processo di apprendimento	8
1.3 Il rapporto tra apprendimento e sviluppo	11
1.4 Il contributo delle neuroscienze alla psicologia e all'educazione	12
1.5 Il modello della psicologia genetica	15
1.6 I contributi di Jean Piaget alla conoscenza del bambino	17
1.7 L'ipotesi della continuità evolutiva	18
1.8 Comportamenti adattivi e processi cognitivi	21
1.9 Il pensiero irreversibile e il pensiero reversibile e operatorio	23
1.10 L'ipotesi dell'egocentrismo e del realismo infantile	24
1.11 Il modello cognitivo di J. Bruner: la scoperta dell'infanzia	26
1.12 Apprendimento ciclico a spirale. Il modello di E. Erikson	32
1.13 Il modello di J. Baron	35
1.14 Il modello di D.A. Kolb	36
1.15 Il modello di R.J. Sternberg (E.L. Grigorenko e Sternberg, 1994)	37
1.16 Il modello di H. Gardner	39
1.17 L'apprendimento per mappe concettuali: le teorizzazioni di E. Damiano e di J.D. Novak	41
1.18 Soggettività ed <i>emotional intelligence</i>	45
1.19 La Metacognizione	47
1.20 L'ambiente di apprendimento	52
1.21 L'apprendimento come esercizio di democrazia	63
1.22 Il ruolo dei media nell'apprendimento	67
1.23 L'apprendimento significativo	69
 Capitolo Secondo La programmazione	 73
2.1 Il quadro normativo di riferimento	73
2.2 La programmazione delle attività nel modello di A. e H. Nicholls	74
2.3 La programmazione d'istituto, educativa e didattica	76
2.4 La programmazione del "curricolo"	77
2.5 Il curriculum metacognitivo	82



Capitolo Terzo La valutazione	85
3.1 Le funzioni della valutazione	85
3.2 Il ruolo del docente nella valutazione	90
3.3 Gli strumenti della valutazione	93
3.4 L'oggetto della valutazione	102
3.5 La valutazione autentica	103

Parte Seconda

Approcci, modelli e strumenti didattici

Premessa	111
-----------------	-----

Capitolo Quarto La lezione frontale	113
4.1 Aspetti teorici ed elementi costitutivi	114
4.2 La comunicazione come elemento centrale della relazione educativa	117

Capitolo Quinto La lezione partecipata	119
5.1 L'apprendimento collaborativo: definizione	122
5.2 Presupposti teorici dell'apprendimento cooperativo	123
5.2.1 Teorie di riferimento	124
5.3 Approccio "cooperativo" e approccio "collaborativo"	128
5.4 La <i>community of learners</i> A. Brown e J. Campione	128
5.5 Il metodo Jigsaw e il <i>reciprocal teaching</i>	131
5.5.1 Il metodo Jigsaw	131
5.5.2 Il <i>reciprocal teaching</i>	133
5.6 La formazione dei gruppi di apprendimento	136
5.7 I ruoli all'interno dei gruppi	137
5.8 L'interdipendenza positiva	139
5.9 Utilizzo dell'apprendimento cooperativo nell'elaborazione e risoluzione dei problemi (<i>problem solving</i>)	140
5.9.1 Nuove tecnologie e apprendimento cooperativo/collaborativo	141
5.9.2 Un'applicazione del <i>cooperative learning</i> : il <i>learning circle</i>	142

Capitolo Sesto La lezione costruttivista	147
6.1 Presupposti teorici: il costruttivismo	147
6.2 L'ambiente di apprendimento costruttivista	148
6.2.1 I prerequisiti	148
6.2.2 Linee d'indirizzo per la realizzazione di ambienti di apprendimento costruttivisti	149
6.3 La funzione di "guida" del docente	151

Capitolo Settimo Metodologie didattiche innovative	153
7.1 La didattica breve	153
7.1.1 Come nasce la didattica breve	153
7.1.2 Le caratteristiche della didattica breve	154
7.1.3 La didattica breve nelle discipline STEM	157
7.1.4 Strumenti della didattica breve	158
7.2 La classe capovolta	160
7.2.1 Il progetto di Bergmann e Sams	160
7.2.2 Le caratteristiche della classe capovolta	161
7.2.3 I vantaggi della classe capovolta	162
7.2.4 La classe capovolta in azione	164
7.3 L'apprendimento basato sull'indagine – <i>Inquiry based learning</i> (IBL)	165
7.3.1 Cosa è l'ABI e perché adottarlo	165
7.3.2 Le fasi dell'apprendimento basato sull'indagine	165
7.3.3 I quattro livelli dell'ABI	167
7.3.4 Il Modello delle 5E	170
7.4 Il <i>Role Playing</i>	171
7.4.1 La duplice finalità del <i>Role Playing</i>	171
7.4.2 L'articolazione di una attività di <i>Role Playing</i>	173
7.4.3 Attività tipiche di role playing e vantaggi di questa metodologia	174
7.5 Il <i>debate</i> (Il dibattito)	175
7.5.1 La <i>disputatio</i> nella Scolastica	175
7.5.2 Il <i>debate</i> come metodologia	176
7.5.3 Come scegliere un tema del <i>debate</i>	178
7.5.4 Organizzare una attività didattica con il <i>debate</i>	181
7.5.5 Un modello di <i>debate</i>	182
7.5.6 Il <i>World Schools Debating Championships</i> (o WSDC)	184
7.6 Il <i>Brainstorming</i>	185
7.6.1 Principi e regole del <i>Brainstorming</i>	185
7.6.2 Le fasi del <i>Brainstorming</i>	186
7.6.3 I vantaggi del <i>Brainstorming</i>	188
7.7 Il <i>Coding</i>	188
7.7.1 Seymour Papert e il costruzionismo	188
7.7.2 Il <i>Logo</i>	191
7.7.3 Dal pensiero computazionale al <i>Coding</i>	192
7.7.4 Il <i>Coding</i> e il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza	196
7.7.5 <i>Coding</i> e Pensiero Computazionale nelle Linee Guida per le discipline STEM	197
7.8 Il <i>tinkering</i>	198
7.8.1 Caratteristiche principali	198
7.8.2 Le fasi di una esperienza di <i>tinkering</i>	199



7.8.3	Le competenze sviluppate dal <i>tinkering</i>	200
7.8.4	Configurare un'esperienza di <i>tinkering</i>	201
7.9	Il <i>Making</i>	203
7.9.1	Caratteristiche del <i>Making</i>	203
7.9.2	Strumenti digitali e strumenti analogici	204
7.10	<i>Gamification</i>	204
7.10.1	Caratteri essenziali della <i>Gamification</i>	204
7.10.2	Le fasi della <i>Gamification</i>	205
7.10.3	Dalla didattica alla <i>Gamification</i>	207
7.10.4	<i>Gamification</i> , <i>serious games</i> , simulazioni	208
7.11	La robotica educativa	209
7.11.1	La robotica educativa come metodologia	209
7.11.2	Le fasi di un progetto educativo della robotica	211
7.12	L' <i>Hackathon</i>	212
7.12.1	La diffusione dell' <i>Hackathon</i> nelle pratiche educative	212
7.12.2	La procedura di un evento di <i>Hackathon</i>	213
7.12.3	Vantaggi dell' <i>Hackathon</i>	213

Capitolo Ottavo Esercitazioni e strumenti didattici 215

8.1	L'esercizio in classe	215
8.2	L'utilizzo dello Schermo Interattivo	216
8.3	Ambienti di apprendimento	219
8.3.1	L'aula tradizionale	219
8.3.2	L'aula multimediale	220
8.3.3	L'insegnamento a distanza	221
8.3.4	Gli ambienti immersivi	222

Parte Terza **Esempi di Unità di Apprendimento**

Premessa	227
-----------------	-----

Alcuni consigli pratici per la progettazione della presentazione multimediale	237
--	-----

Unità di Apprendimento 1 I pronomi (classe di concorso A12 ex A22)	241
--	-----

Unità di Apprendimento 2 Scoprire la logica delle parole (classe di concorso A12)	251
---	-----

Unità di Apprendimento 3 Un percorso fra diversi modelli di democrazia (classe di concorso A19)	263
---	-----

Unità di Apprendimento 4	Modelli formativi ed epistemologia pedagogica	277
(classe di concorso A18)		
Unità di Apprendimento 5	Espressioni logiche	295
(classi di concorso A26 e A27)		
Unità di Apprendimento 6	Sei forte... papà!	305
(classi di concorso A26 e A27)		
Unità di Apprendimento 7	Un occhio nel web: Internet e la sicurezza	315
(classi di concorso A41)		
Unità di Apprendimento 8	Gli organismi viventi e la loro organizzazione	333
(classi di concorso A28 e A50)		
Unità di Apprendimento 9	Il coraggio delle idee	341
(trasversale a tutte le classi di concorso)		
Unità di Apprendimento 10	CAD-CAM con Arduino	365
(classe di concorso A40)		



Unità di Apprendimento 9

Il coraggio delle idee

(trasversale a tutte le classi di concorso)

Titolo

Il coraggio delle idee

Sottotitolo

La lotta contro la criminalità organizzata: un esercizio di libertà

Destinatari

Classe: primo biennio – Scuola secondaria di secondo grado

«Ogni paese, – pensò, – anche quello che pare più ostile e disumano, ha due volti; a un certo punto finisci per scoprire quello buono, che c'era sempre stato, solo che tu non lo vedevi e non sapevi sperare» (Italo Calvino, *Paese infido*).



Descrizione sintetica

“Ragazzi, godetevi la vita, siate felici ma diventate partigiani di questa nuova resistenza dei valori, la resistenza degli ideali. Non abbiate mai paura di pensare, di denunciare e di agire da uomini liberi e consapevoli. State attenti, siate vigili, siate sentinelle di voi stessi! L'avvenire è nelle vostre mani. Ricordatelo sempre” (Antonino Caponnetto).



La scuola identifica più di ogni altra agenzia educativa il luogo in cui gli studenti maturano la loro coscienza di cittadini e di uomini; è questo il dato di fondo da cui muove questa unità di apprendimento che ambisce a stimolare la curiosità di persone consapevoli dei propri diritti e dei propri doveri verso temi di enorme attualità, dei quali la lotta alla criminalità organizzata rappresenta uno dei massimi punti di emersione.

L'educazione alla cittadinanza deve essere sperimentata. In classe, sarà attuato un modello di vita democratica e di dialogo partecipativo nel rispetto delle libertà di ciascuno ed evidenziando con l'esempio personale quotidiano un rapporto di convivenza pacifica nell'ambito della comunità scolastica e della società civile.

Tempi di svolgimento

13 ore + 1 ora destinata alla valutazione.

Principi

Principi ispiratori dell'insegnamento trasversale di Educazione civica coinvolti in questa Unità di Apprendimento sono (art. 1 c. 2 L. 92/2019):

- ***legalità***, intesa come rispetto e pratica delle leggi, come l'assumere le leggi quali riferimento assoluto per i propri comportamenti;
- ***cittadinanza attiva***, ossia la capacità dei cittadini di autoorganizzarsi e di essere consapevoli delle proprie responsabilità nel rendere effettivi i diritti di tutti e nel tutelare il bene comune e i soggetti in condizione di svantaggio e debolezza;
- ***cittadinanza digitale***, da intendersi come la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.

Nuclei concettuali e tematiche

Nuclei concettuali e tematiche secondo quanto riportato nell'Allegato A – “*Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica*” al D.M. 35/2020.

NUCLEO CONCETTUALE	TEMATICA
COSTITUZIONE	La Costituzione, lo Stato, le leggi Gli ordinamenti Legalità, convivenza civile e cittadinanza attiva
CITTADINANZA DIGITALE	Media Education Comunicare correttamente con le tecnologie digitali Le tecnologie digitali al servizio del cittadino

Materie

Le materie coinvolte nell'Unità di Apprendimento interdisciplinare.

Materia	Contenuti da acquisire	Abilità da sviluppare
Italiano	• Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi • Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi • Tecniche di lettura analitica e sintetica • Principali generi letterari, con particolare riferimento alla tradizione italiana • Contesto storico di riferimento di alcuni autori e opere • Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc. • Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione del testo	• Ricercare, acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo • Prendere appunti e redigere sintesi e relazioni • Rielaborare in forma chiara le informazioni • Produrre testi corretti e coerenti adeguati alle diverse situazioni comunicative • Creare testi tematici, anche multimediali • Selezionare la filmografia più o meno recente attinente ai temi analizzati

segue

Materia	Contenuti da acquisire	Abilità da sviluppare
Diritto	• Imparare a imparare: saper elaborare e collegare criticamente le nozioni relative al contesto storico e all'evoluzione del fenomeno analizzato • Elaborare le relazioni tra i vari soggetti nel contesto quotidiano • Comunicare: rappresentare concetti, eventi, fenomeni quotidiani utilizzando esempi e semplificazioni • Rielaborare in modo critico e personale le nozioni apprese relative ai vari soggetti nelle diverse interconnessioni • Acquisire e interpretare le informazioni: leggere il testo giuridico, saperlo interpretare rapportandolo a casi concreti	• Capacità di rispettare il patto formativo, le norme contenute nel Regolamento d'Istituto e di disciplina, le regole alla base della convivenza civile • Comprendere semplici testi normativi • Comprendere l'importanza delle norme giuridiche nella regolamentazione della vita sociale • Essere in grado di cogliere l'importanza della certezza del nostro diritto quale garanzia della nostra libertà

segue

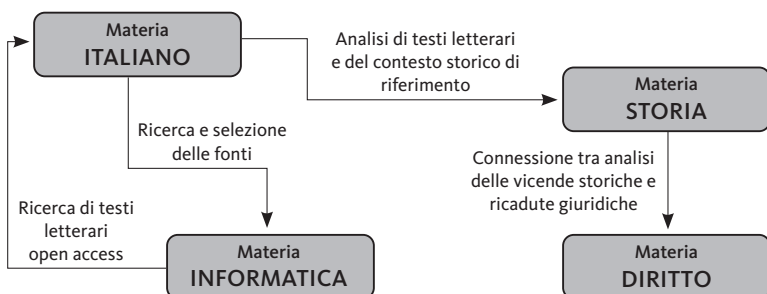
Materia	Contenuti da acquisire	Abilità da sviluppare
Storia	• Acquisire la consapevolezza che lo studio del passato oltre che conoscenza di un patrimonio comune è fondamento per la comprensione del presente e della sua evoluzione • Ricostruire la complessità del fatto storico attraverso l'individuazione dei rapporti tra protagonisti e contesti • Far acquisire la capacità di collegare diacronicamente le conoscenze storiche verificando anche eventuali interconnessioni con aree disciplinari diverse e/o contigue	• Allargare gli orizzonti socio-culturali degli alunni; ottenere la crescita culturale e umana della classe; formare una buona coscienza critica; contribuire allo sviluppo pieno e armonioso della personalità degli allievi; educare al rispetto delle idee altrui; educare al rispetto delle regole sociali; sviluppare il senso di responsabilità, l'autonomia di pensiero • Capacità di individuare gli aspetti essenziali del rapporto tra fattori politici, fattori economici e socio-culturali • Capacità di classificare e organizzare dati, di leggere e strutturare tabelle, grafici, cronologie, tavole sinottiche • Capacità di rielaborare in modo personale le conoscenze acquisite • Capacità di utilizzare le conoscenze e le competenze acquisite in altri ambiti, effettuando collegamenti pluridisciplinari

segue

Materia	Contenuti da acquisire	Abilità da sviluppare
Informatica	• Saper ricercare e raccogliere informazioni nel web • Saper raccogliere in forma aggregata i dati rintracciati nel web • Impiego di programmi (es. PowerPoint) per produrre presentazioni inerenti al tema analizzato	• Selezionare le fonti attendibili • Elaborare e rappresentare con un adeguato strumento informatico i dati selezionati • Creazione di materiale multimediale originale all'esito del percorso

Diagramma

Il seguente diagramma illustra i collegamenti tra le materie.



Attività 1

Attività preliminari (prerequisiti disciplinari): presentazione dell'attività e dei prodotti attesi; individuazione preconoscenze.

Tipologia di attività: somministrazione test di conoscenza preliminare dell'illegalità e del grado di percezione dei risvolti della criminalità organizzata nella vita quotidiana.

Tempi di svolgimento: 2 ore.

Docenti coinvolti: Lingua e letteratura italiana; Storia; Diritto; Informatica.

Strumenti utilizzati: Questionario a risposta aperta. Presentazione PPT. LIM.

Descrizione dettagliata: in questa prima attività si mira a verificare il grado di percezione dell'illegalità e della criminalità organizzata negli studenti del biennio. A tal fine, si proporrà loro un quesito-

il **nuovo** concorso a cattedra

La PROVA ORALE

per la **Scuola Secondaria**

Tutte le **classi di concorso**

Le procedure del concorso a cattedra pongono particolare attenzione alla capacità dei candidati di progettare, impostare e condurre una **lezione** e all'esplicitazione delle **scelte didattiche** e **metodologiche** adottate.

Per orientare i candidati nella preparazione del **test didattico specifico**, consistente in una **lezione simulata**, il volume presenta in una **prima parte** i principali **modelli di apprendimento** e il loro impiego nella **progettazione didattica** e nella **valutazione degli apprendimenti**: le conoscenze in materia di apprendimento sono, infatti, la base su cui costruire e pianificare una lezione efficace.

La **seconda parte** esamina nel dettaglio i diversi modi di **"fare lezione"** – dalla lezione frontale a quella partecipata – e i **diversi metodi**, grazie anche all'apporto delle nuove tecnologie. Vengono esaminati i presupposti dell'**apprendimento collaborativo e cooperativo** e le relative teorie di riferimento, al fine di favorire lo sviluppo dell'insieme di competenze disciplinari, abilità e competenze personali e relazionali che l'insegnamento deve garantire. Particolare attenzione è stata dedicata, in questa edizione, alle **metodologie didattiche innovative**: dalla classe capovolta all'apprendimento basato sull'indagine, dal Role Playing al Debate, dal Brainstorming al Coding, al Tinkering e al Making.

La **terza parte**, infine, raccoglie **esempi di Unità di Apprendimento** (riferite a diverse discipline di insegnamento) e di organizzazione di attività di classe: per ciascuna di esse sono evidenziate le scelte didattiche e metodologiche adottate e la loro struttura può fungere da modello per nuove lezioni.

Tra i materiali disponibili online, modelli di lezione da personalizzare e utilizzare in sede di prova orale, **materiali didattici**, **approfondimenti** e **risorse di studio**.

PER COMPLETARE LA PREPARAZIONE:

CC1/1 • **PARTE GENERALE - LEGISLAZIONE SCOLASTICA PER TUTTE LE CLASSI DI CONCORSO**



IN OMAGGIO ESTENSIONI ONLINE

Contenuti **extra**

Le **risorse di studio** gratuite sono accessibili per 18 mesi dalla propria area riservata, previa registrazione al sito **edises.it**.



EdiSES
edizioni



blog.edises.it
infoconcorsi.edises.it