



# Metodologie e tecnologie didattiche generali

Dott. Gian Pietro Emerenziani  
Dipartimento di Medicina Sperimentale e Clinica  
Università degli Studi Magna Græcia, Catanzaro, Italia  
[emerenziani@unicz.it](mailto:emerenziani@unicz.it)

Dott. Gian Pietro Emerenziani



# PREGIUDIZIE E STEREOTIPI

Il **pregiudizio**, deriva dal latino prae-judicium, il termine assume il significato di giudizio prima di possedere gli elementi necessari per conoscere, è un preconcetto basato su dati insufficienti o addirittura immaginari.

**Stereotipo**, un'idea di una situazione, di una persona in modo economico per la nostra mente, la quale tende a semplificare le situazioni complesse. Una facile risoluzione ai nostri problemi senza fatica, la categoria ci permette immediatamente di farci



# Pregiudizi e stereotipi di bambini, ragazzi, giovani degli anziani...

132 bambini:  
5° elementare

Visione negativa

Visione di compartecipazione  
In attività "fisica"

160 ragazzi:  
3° media

Ampia revisione  
delle idee

Compartecipazione in  
Attività "non fisica"

147 giovani:  
5° superiore

Idee basate  
sull'esperienza e  
dati culturali



# Metodologie della progettazione educativa e formativa

- Progettare: ideare qualche cosa e studiare in rapporto alle possibilità e ai modi di attuazione
- Progettare, in educazione, impone il controllo e la gestione di **variabili afferenti a diversi ambiti disciplinari e culturali**

Il progetto educativo rappresenta quindi la matrice culturale di appartenenza di un'intera generazione professionale, di un modo di vedere le cose e di leggere il mondo, di dare risposte, di entrare in relazione con sé e con gli altri.

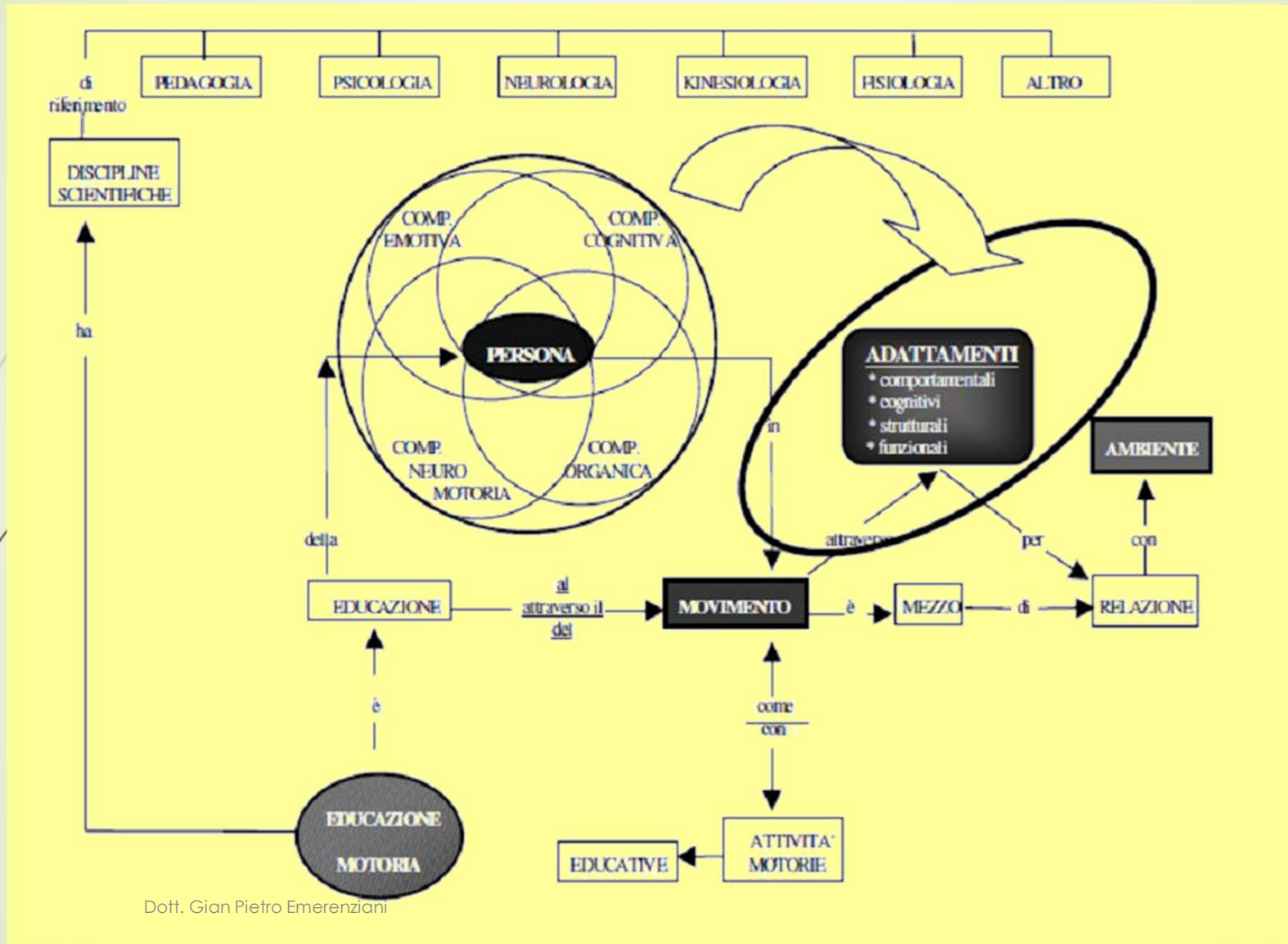
la competenza progettuale riguarda l'ideazione, l'elaborazione e la realizzazione di progetti concernenti lo sviluppo delle attività personali, di studio e di lavoro.

Utilizzando le conoscenze e le capacità apprese nei diversi contesti, di natura pedagogica, educativa, didattica, sociale e culturale al fine di individuare e raggiungere obiettivi significativi e realistici.



# Progetto educativo

- Il progetto educativo è una tipologia particolare di progetto che prevede lo sviluppo di varie forme di attività didattiche in un contesto di apprendimento.
- In particolare con la *progettazione educativa per competenze* si descrivono non soltanto, le nozioni da "trasmettere" ma anche i percorsi educativi da attuare per rendere possibile la formazione delle competenze che dovranno essere acquisite dall'utente.
- Per competenza si intende l'agire personale di ciascuno, basato sulle conoscenze e sulle abilità acquisite, in un determinato contesto, in modo soddisfacente e socialmente riconosciuto, a rispondere a un bisogno, a realizzare un progetto.






# Competenza

Quello della competenza è un concetto dinamico e complesso, risultato di un intreccio a più dimensioni:

- ▶ Sapere (dimensione cognitiva): riguarda il possesso di conoscenze e l'organizzazione dei concetti ad esse collegate.
- ▶ Saper fare (dimensione operativa o procedurale): concerne le abilità che caratterizzano le azioni che il soggetto può compiere con l'uso di tali conoscenze.
- ▶ Saper comunicare (dimensione comunicativa): riguarda la capacità di comunicare significati con linguaggi via via più formalizzati.
- ▶ Saper essere (dimensione affettiva): coinvolge le motivazioni e le disposizioni interiori del soggetto che accetta di mettersi in gioco, conferendo un senso alle proprie conoscenze e abilità

- 
- "sfondo integratore", un contenitore di percorsi didattici, finalizzati alla costruzione di un contesto condiviso da tutti, utilizzato nell'ambito dell'integrazione scolastica di alunni con disabilità.
  - Il progetto educativa prevede inoltre la definizione del curricolo: "il corso degli atti e delle esperienze attraverso le quali il bambino realizza il suo processo educativo"
  - il curricolo si afferma come principale strumento della progettualità didattica.
  - curricolo consente di guardare all'educazione a scuola come un processo complesso di trasmissione culturale e di orientamento personale e al tempo stesso di focalizzarne le diverse componenti
  - Il processo di costruzione del curricolo non si conclude una volta per tutte, ma si configura come ricerca continua, grazie all'azione dei docenti, professionisti riflessivi impegnati in un costante lavoro di analisi e di rielaborazione delle loro pratiche didattiche





# Curricolo

- ▶ il curricolo va costruito nella scuola,
- ▶ tale costruzione deve permettere l'accordo tra istanza centrale, normativa e unitaria, ed istanza locale, pragmatica e flessibile;
- ▶ la costruzione del curricolo implica una considerazione della scuola come luogo di ricerca, in rapporto dialettico con le istanze provenienti dalla comunità scientifica, le istanze provenienti dalla comunità sociale e quelle etiche e che caratterizzano l'orizzonte dei valori condivisi rappresentati sia a livello centrale sia a livello locale;
- ▶ la problematica curricolare è il terreno su cui si muove l'innovazione educativa.



**Il progetto educativo descrive il curriculum suddividendolo in:**

*Curricolo di base (o core curriculum):* descrive i contenuti e gli interventi che l'istituzione educativa attua per conseguire le sue finalità.

*Curricolo verticale:* descrive le linee di continuità *verticale* ovvero quegli elementi di raccordo dell'istituzione con altre di grado inferiore e superiore (ad es. nel caso di una scuola media il raccordo con quella elementare e quella superiore) e le eventuali altre collaborazioni *orizzontali* tra istituzioni di pari grado (ad es. con altre scuole medie).

*Curricolo facoltativo:* descrive le attività ed insegnamenti non obbligatori.




## Il progetto educativo pertanto:

- ▶ Parte da un insieme di *bisogni educativi*, stabilisce finalità, risorse, obiettivi, azioni, metodologie e forme di verifica.
- ▶ È elaborato dai *docenti*, che si impegnano con l'utenza, a portare avanti il *progetto stesso*.
- ▶ È indirizzato ai *discenti*, destinatari principali del progetto
- ▶ È diretto allo sviluppo di beni immateriali come abilità e competenze
- ▶ Focalizzato verso i processi educativi e di apprendimento in quanto centrato nella formazione delle competenze. Pertanto, allo scopo del loro raggiungimento, i percorsi di sviluppo cognitivo, formativo ed esperienziale prefigurati nel progetto educativo, eserciteranno un'importanza primaria.
- ▶ Deve stimolare nel discente o nel gruppo di apprendimento l'interesse che è alla base della motivazione, elemento "chiave" del processo di apprendimento.
- ▶ Può descrivere alcuni comportamenti attesi, essendo il processo di apprendimento favorito dai comportamenti "adattivi ed ostacolato da quelli "non adattivi".

- **PEG** (*progetto educativo generale*): Esplicita la mission, la metodologia, i ruoli degli operatori, i principi generali complessivi di un'intera istituzione educativa. Può assumere denominazioni specifiche a seconda del Paese o della tipologia di istituzione di riferimento.





**PEI** (*piano educativo individualizzato*) o **PEP** (*piano educativo personalizzato*): strumento per l'integrazione nella scuola degli alunni con disabilità. Viene redatto all'inizio dell'anno scolastico e descrive la programmazione educativa e didattica, gli obiettivi attesi, i metodi e i criteri di valutazione pensati per garantire allo studente con disabilità il diritto all'educazione e all'istruzione favorendone l'inclusione, l'autonomia, il miglioramento delle abilità sociali e lo sviluppo degli apprendimenti.

**PLI** (*piano di lavoro individuale*): è il piano di lavoro redatto dal singolo docente all'interno di una comunità di apprendimento. Deve contenere in sintesi: le varie lezioni suddivise nelle diverse *unità didattiche* (UD). Le UD conterranno inoltre l'indicazione di: obiettivi, tempi, spazi o luoghi, metodologie, strumenti, materiali/risorse, sistema di valutazione ed eventuali interazioni con altre discipline.



# Struttura



Bisogni

Finalità

Obiettivi

Metodologie  
didattiche

# Esempio di Programmazione dell'intervento motorio



# Metodologia didattica

- Il termine didattica, indica l'acquisizione della pratica dell'insegnamento e del mostrare. La didattica è quindi la scienza che si occupa della comunicazione e della relazione educativa allo scopo di ottimizzare l'apprendimento.
- La metodologia didattica (MD) è la tattica specifica che dirige un processo educativo verso il raggiungimento dei suoi obiettivi. La MD promuove o consolida competenze, contribuisce ad organizzare le informazioni rendendole logiche e accessibili. Importanza di indicare nel progetto le MD, essendo queste uno dei componenti di base dell'educazione,

Le MD:

- Rendono lo studente parte attiva del processo educativo motivandolo a partecipare ad attività curricolari ed extracurricolari
- Trovano soluzioni per obiettivi e problemi cognitivi creando un'alleanza tra studente e insegnante.
- Sviluppano il pensiero logico e fattuale allo stesso tempo.
- Le *procedure educative* sono le parti componenti una metodologia e sono usate in situazioni concrete. Ogni metodologia educativa si compone quindi delle sue specifiche procedure che la distinguono dalle altre. La combinazione di "nuove procedure" determina "nuove metodologie".





Le metodologie didattiche utilizzate devono soddisfare criteri di:

- **Coerenza** e adeguatezza: essere coerenti col contesto di riferimento e con l'impianto complessivo del progetto.
- **Interesse e curiosità**: sviluppare con continuità l'interesse e la curiosità atte alla predisposizione all'apprendimento dei discenti.
- **Inclusione** (e non esclusione) dei discenti.



# Metodologie didattiche

Le principali metodologie didattiche si riferiscono a diverse filosofie dell'apprendimento:

- ▶ Metodologie comportamentiste e del *mastery learning* (Block, Anderson 1978)
- ▶ Metodologie cognitive del *problem solving* (Davidson, Deuser, Sternberg 1994), della pluralità dell'intelligenza (Gardner 1987) e dell'intelligenza triarchica (Sternberg 1997)
- ▶ Metodologie metariflessive e dei processi di controllo (Santoianni, Striano 2000) e le strategie metacognitive (Ashman, Conway 1991)



# Metodologie comportamentiste

- ▶ ovvero intende l'apprendimento come risultato di associazioni nuove tra stimoli e comportamenti in risposta agli stimoli stessi
- ▶ In tale approccio vi è una concezione di tipo sommatorio dell'apprendimento che vede il soggetto come essenzialmente passivo



# *mastery learning*

Principi: articolazione dei percorsi formativi in unità o blocchi, ciascuno caratterizzato da traguardi di apprendimento o obiettivi da raggiungere, da contenuti, mezzi e modalità di verifica in ingresso, finalizzate al controllo dei prerequisiti di apprendimento e al loro eventuale consolidamento, e da verifiche in uscita, mirate ad individuare tempestivamente eventuali difficoltà, in modo da calibrare i percorsi didattici rispetto ai bisogni formativi degli studenti.

Per organizzare una lezione didattica seguendo la teoria del mastery learning:

- stabilire cosa gli studenti dovrebbero imparare e cioè delineare gli obiettivi didattici del libro di testo;
- scrivere gli obiettivi didattici del libro di testo, costruendo una tabella delle specificazioni attinente al corso;
- rivedere la tabella dal punto di vista degli obiettivi del libro di testo e verificare se alcuni di essi non concordano con i propri;
- costruire un esame finale in base a questa tabella;
- fissare uno standard di performance indicativo del mastery learning.



# Metodologie cognitive del *problem solving*

- ▶ L'approccio cognitivista prende distanza dai modelli comportamentisti spostando l'attenzione dal concetto di associazione a quello di soggetto attivo nell'elaborazione della realtà circostante.
- ▶ Maggior rilievo ai processi interni di elaborazione e rappresentazione.
- ▶ nella prospettiva cognitivista si osserva una frammentazione dell'ambito di indagine e l'apprendimento viene ridefinito in relazione alle diverse componenti cognitive coinvolte.



# Metodologie cognitive della pluralità dell'intelligenza

Si basa sul concetto che:

**Ogni individuo:** ha un potenziale intellettuale *quantitativamente e qualitativamente* differenziabile: l'intelligenza è molteplice. Usa in modo prevalente una *intelligenza* o una combinazione di più intelligenze. Seleziona e organizza gli stimoli ambientali secondo procedure specifiche e differenziate

**Ogni intelligenza:**

è un sistema con proprie regole di funzionamento  
si può pensare ad essa "in termini neurobiologici"  
non è subordinabile ad altre intelligenze



# Metodologie cognitive dell'intelligenza triarchica

L'intelligenza implica la presenza di un equilibrio tra elaborazione di tipo *analitico*, *creativo* e *pratico* delle informazioni.


Essere intelligenti significa riuscire a pensare bene in *uno* o *più* di questi tre differenti modi.

Occorre provare a sviluppare tutti gli aspetti della mente, non uno solo:

Pensiero analitico,

Pensiero creativo,

Pensiero pratico



# Metodologie meta riflesive e dei processi di controllo

- ▶ Il modello metariflessivo può essere considerato uno dei quattro modelli raggruppabili sotto la denominazione “postcognitismo”
- ▶ Nel modello metariflessivo invece si mettono a fuoco i processi attraverso i quali il sistema cognitivo gestisce la conoscenza di ciò che ha appreso, e soprattutto di come lo ha appreso, proprio attraverso la consapevolezza di tali processi
- ▶ se l'insegnante comportamentista valuta la quantità dei contenuti appresi, in modo nozionistico, e l'insegnante cognitivista valuta la qualità delle strategie con le quali i contenuti appresi possono essere elaborati, in modo singolare, l'insegnante metariflessivo valuta invece la consapevolezza individuale delle modalità di utilizzo delle strategie, cognitive e anche emotive, attraverso le quali i contenuti stessi sono stati appresi.



# Modelli di apprendimento

Modelli di apprendimento (in base al rapporto relazionale degli attori):

- Modello unidirezionale (lezione frontale).
- Modello dialogico (interattivo).
- Modello *team-teaching* (compresenza di docenti).
- Modello per *tutoring* (docente facilitatore dell'apprendimento).
- Modello *cooperative learning* (apprendimento collaborativo).
- Modello *mastery learning* (insegnamento per la padronanza, personalizzato, riferito ad obiettivi attesi di apprendimento e di performance non uniformi).
- Modello *Play role* (studio di ruoli diversi, inversione di ruoli, drammatizzazione di contenuti e concetti, dibattiti e tavole rotonde "a ruolo").
- Modello *Brain storming* (produzione autonoma di ipotesi e concetti mediante libere associazioni di idee. Preliminare all'attività del docente).



# Apprendimento Cooperativo

- ▶ enfasi posta sul coinvolgimento attivo degli studenti in lavori di gruppo e sul successo scolastico di tutti i membri del gruppo
- ▶ lavoro di gruppo nei seguenti elementi: positiva interdipendenza; responsabilità individuale; interazione faccia a faccia; uso
- ▶ L'Apprendimento Cooperativo: un metodo per migliorare la preparazione e l'acquisizione di abilità cognitive negli studenti appropriato delle abilità; valutazione del lavoro

# Istruzioni insegnante

- ▶ La resistenza degli studenti
- ▶ Una suddivisione del tempo in classe tipica di chi adotta questo metodo (CL informale) consiste nel dedicare il 10-25% all'apprendimento attivo (gli studenti lavorano da soli o in gruppo) e il resto alle usuali spiegazioni e alla risoluzione di problemi da parte del docente
- ▶ Un'altra regola per la formazione dei gruppi è che i membri delle minoranze di razza o di sesso non devono essere in minoranza nei gruppi
- ▶ l'insegnante deve formare i gruppi piuttosto che lasciare agli studenti il compito di organizzarsi
- ▶ La necessità di sfide adeguate
- ▶ Facilitare la positiva interdipendenza
- ▶ I ruoli individuali nei gruppi (leader, scettico e controllore)
- ▶ Promuovere la piena partecipazione
- ▶ Conflitti interpersonali all'interno dei gruppi
- ▶ Valutazione da parte degli studenti del funzionamento del gruppo

# PROBLEM SOLVING

<b>FASI</b>	<b>OPERAZIONI MENTALI</b>	<b>RISULTATI</b>
<b>Focalizzare</b>	Selezionare il problema Verificare e definire il problema	Descrizione scritta del problema
<b>Analizzare</b>	Decidere cosa è necessario sapere Raccogliere i dati di riferimento Determinare i fattori rilevanti	Valori di riferimento Elenco dei fattori critici
<b>Risolvere</b>	Generare soluzioni alternative Selezionare una soluzione Sviluppare un piano di attuazione	Descrizione della soluzione del problema Piano di attuazione
<b>Eeguire</b>	Impegnarsi al risultato atteso Eeguire il piano Monitorare l'impatto durante l'implementazione	Impegno organizzativo Piano eseguito Valutazione dei risultati

# Esempio Problem Solving

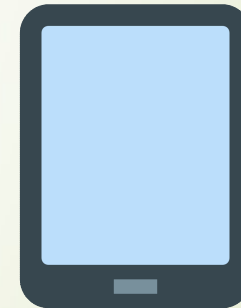
- Problema n°1: “In una capanna ai piedi di un alto colle vive un monaco tibetano che, dedicata la propria vita alla preghiera, ha fatto voto di recarsi almeno una volta al mese al tempio posto sulla sommità del colle per trascorrervi una notte di meditazione. A questo scopo, nel giorno consacrato agli dei, il monaco alle ore 8 di mattina si incammina per l'unico sentiero, lungo ben 12,6 km, che collega la capanna al tempio. Dopo un faticoso camminare, giunge finalmente alla meta per la cerimonia di apertura, che avviene regolarmente alle ore 20. Il mattino successivo, dopo aver trascorso esattamente 12 ore in preghiera e salutati i compagni di meditazione, intraprende la via del ritorno. A causa della stanchezza accumulata, però, le soste lungo il viaggio sono più frequenti e pertanto, nonostante il percorso sia in discesa, il monaco arriva alla sua capanna solo alle ore 20. Esiste lungo il percorso un punto in cui il monaco transita nello stesso istante in entrambi i giorni?”

<b>Focalizzare</b>	Descrizione scritta del problema In questa fase si cerca di dare una descrizione del problema	Un monaco percorre con moto vario un unico sentiero, un giorno in un senso e un giorno nell'altro; sapendo
	essenziale (priva cioè di informazioni inutili) e rigorosa (espressa cioè in modo chiaro e non ambiguo)	che l'ora di inizio e di fine del tragitto sono le stesse nei due giorni , dimostrare che esiste nel percorso un punto in cui il monaco transita nello stesso istante in entrambi i giorni
<b>Analizzare</b>	Valori di riferimento Elenco dei fattori critici	Dati del problema: orari, punto di partenza e di arrivo
<b>Risolvere</b>	Scelta della soluzione del problema Piano di attuazione	Si decide di utilizzare una via grafica
<b>Eeguire</b>	Impegno organizzativo Piano eseguito Valutazione dei risultati	Si rappresentano i tragitti in un piano cartesiano e si dimostra quanto richiesto

# Metodi transmediali

Transmediale (agg): Prodotto, storia, contenuto, servizio capace di viaggiare tra più piattaforme distributive e di incarnarsi su media differenti secondo le regole della convergenza.

Risorse per la didattica che possono favorire una narrazione transmediale:  
Hardware, Software, Metodologia





Tecnologie come fattore di cambiamento: gli strumenti tecnologici come “catalizzatori” dell’innovazione didattica.

Tecnologie per “imparare insieme”: strumenti per ricucire lo scollamento tra pratiche didattiche dei docenti e pratiche d’uso degli studenti.

Tecnologie per rispondere ai bisogni dei discenti: mutati stili di apprendimento ed esigenze di personalizzazione





# Apprendimento attivo e cooperativo

*L'apprendimento attivo* è un tipo di istruzione condotto in classe che fa partecipare gli studenti in altre attività oltre che guardare e ascoltare il docente. Lavorando individualmente o in gruppi, gli studenti possono essere invitati a fornire le risposte a delle domande, a risolvere problemi, discutere, riflettere, generare opinioni, e a formulare domande

*L'apprendimento cooperativo* è un tipo di istruzione che fa partecipare gli studenti nei progetti di gruppo sotto certe condizioni che rispondono a diversi criteri, compresa l'interdipendenza positiva e la responsabilità individuale.

Si ha un aumento della quantità e della qualità di ciò che i ragazzi possono imparare con un maggior coinvolgimento nei programmi accademici e migliorano gli atteggiamenti degli studenti verso la loro formazione.



# Metodo laboratoriali

Il sapere viene conquistato dagli studenti sulla base di compiti e problemi finalizzati a prodotti significativi ed utili, la cui realizzazione richiede scoperta e conquista, rinforzata dalla simpatia e dall'apprezzamento (imparare ad agire)

Lo studente è posto nella condizione di fare un'esperienza culturale che ne mobilita le capacità e ne sollecita le potenzialità buone. Il sapere si mostra ad egli come un oggetto sensibile.

Gli studenti imparano meglio venendo sollecitati per mezzo di tutte le diverse possibilità di apprendimento.



# Metodo laboratoriali

Regole da rispettare:

- ▶ Non premettere le lezioni, ma fornire compiti ragionevolmente più alti dei livelli di partenza
- ▶ Finalizzare il lavoro a prodotti reali riferiti a destinatari concreti che li possano apprezzare
- ▶ Definire un piano di lavoro incalzante che non lasci tempi vuoti
- ▶ Alternare il lavoro di gruppo al lavoro individuale
- ▶ Inserirsi per incoraggiare, indirizzare e rispondere a specifiche domande
- ▶ Rispondere alle richieste di sapere, fornire lezioni puntuali, ordinare e sedimentare il materiale mobilitato per mezzo delle discipline
- ▶ Valutare tramite prodotti, processi e linguaggi



# Modella della Ricerca-Azione (RA)

La RA ha trovato applicazione nella scuola per costruire una collaborazione tra insegnanti e alunni.

Il processo di RA inizia con l'analisi del problema, prosegue con una rapida diagnosi intuitiva della natura del problema stesso e la verifica della diagnosi mediante la raccolta di dati; sulla base dei dati si rivede la diagnosi, si generano delle ipotesi di azione, si realizzano tali ipotesi e si raccolgono i dati sugli effetti che tali strategie hanno sull'insegnamento.

Tale ciclo di osservazione, descrizione, ipotesi, azione, validazione viene continuamente alimentato dalla riflessione di tutti i partecipanti e si ripete costantemente nell'arco della vita professionale dell'insegnante, portandolo verso il continuo miglioramento della sua pratica didattica.



# Docimologia

Scienza che ha per oggetto tutto ciò che è connesso alla misurazione ed alla valutazione in ambito educativo.

VALUTAZIONE ≠ MISURAZIONE

*Anni 70 Negli anni sessanta si sviluppa parallelamente alle tecniche di misurazione la ricerca sulla dimensione pedagogica della docimologia*

Si assiste ad: una apertura all'aspetto qualitativo che assicura una percezione più profonda della realtà educativa; una attenzione alle interazioni tra elaborazione sperimentale e caratteristiche dei soggetti, ambiente fisico e umano metodi di insegnamento.

La VERIFICA: Serve a determinare se gli obiettivi programmati sono stati raggiunti.

viene fatta per ottenere informazioni

Le informazioni possono essere fornite sotto forma di punteggio che, in questo caso, è una misura non un giudizio



# MISURAZIONE

Consistente nel confrontare una determinata grandezza fisica con la sua unità di misura, allo scopo di determinare il valore (o *misura*) della grandezza stessa.

rilevare una grandezza in un oggetto/fenomeno per farlo, deve esistere un'unità di misura riconosciuta

Rappresenta il momento della rilevazione e della rappresentazione delle informazioni.

Essa comporta la possibilità di istituire rapporti tra ciò che vogliamo misurare ed una grandezza assunta come unità di misura

Esige che le proprietà degli oggetti siano definite da comportamenti e caratteristiche osservabili

Occorre distinguere azioni, oggetti delle prestazioni, situazioni e condizioni nelle quali si svolge la misurazione.



# VALUTAZIONE

Determinazione del valore di cose e fatti di cui si debba tenere conto ai fini di un giudizio o di una decisione, di una classifica o graduatoria: v. *delle prove in un processo*; v. *dei titoli in un concorso*; v. *delle prove orali e scritte di un esame* e v. *del profitto degli allievi* (docimologia)

La valutazione è un' azione intenzionale progettata e strutturata

La valutazione investe trasversalmente la scuola e ne costituisce il principio dinamico

Si formula su criteri autonomi rispetto ai metodi e agli strumenti di cui si serve la misurazione

Si basa sugli obiettivi prefissati e sul loro raggiungimento

Risponde ad una funzione sociale e formativa che fa riferimento ad elementi misurabili

Attribuire un valore ad un oggetto/fenomeno deve essere possibile confrontare l'aspettativa con il risultato



# VALUTAZIONE

Può servire a controllare l'attività svolta e dare indicazioni sul lavoro da svolgere. Valutazione del progetto. (La *globalità* del progetto e la *coerenza* del progetto)

Può esprimere un giudizio analizzando il rendimento del singolo con il rendimento medio del gruppo in cui il singolo è inserito. Valutazione del singolo.

Può essere centrata sul soggetto oppure in rapporto alla sua situazione iniziale e agli obiettivi programmati

Criteri da assicurare: omogeneità, equità e trasparenza





# Il processo di valutazione nella scuola

- ▶ Interpretazione dei dati nel contesto complessivo
- ▶ Attribuzione di significato e valore ai dati esaminati
- ▶ Formulazione di giudizi
- ▶ Assumere delle decisioni in base ai giudizi elaborati
- ▶ Consapevolezza che la lettura dei dati comporta una dose di soggettività e che il giudizio ne risulta influenzato
- ▶ Comunicazione educativa

«che cosa» si valuta dipende da «per chi» e «dallo scopo» per cui si valuta



# Per la valutazione

- ▶ Definire gli obiettivi da cui discendono obiettivi intermedi, processi e attività
- ▶ Scegliere gli indicatori
- ▶ Scegliere la misura delle rilevazioni
- ▶ Definire gli interventi correttivi
- ▶ Analizzare il risultato in modo integrato
- ▶ Selezionare la complessità degli indicatori e degli indici di misurazione
- ▶ Accuratezza, riproducibilità e validità della misura
- ▶ Avere la competenza



# Da tenere in considerazione

Effetto alone

Effetto di contaminazione

Effetto di stereotipia

Eccesso di severità o di indulgenza

La convergenza al centro [la tendenza centrale]

Effetto di contrasto □ Distribuzione forzata



# Valutare per

facilitare il riconoscimento di punti di forza e di debolezza

valorizzare le risorse

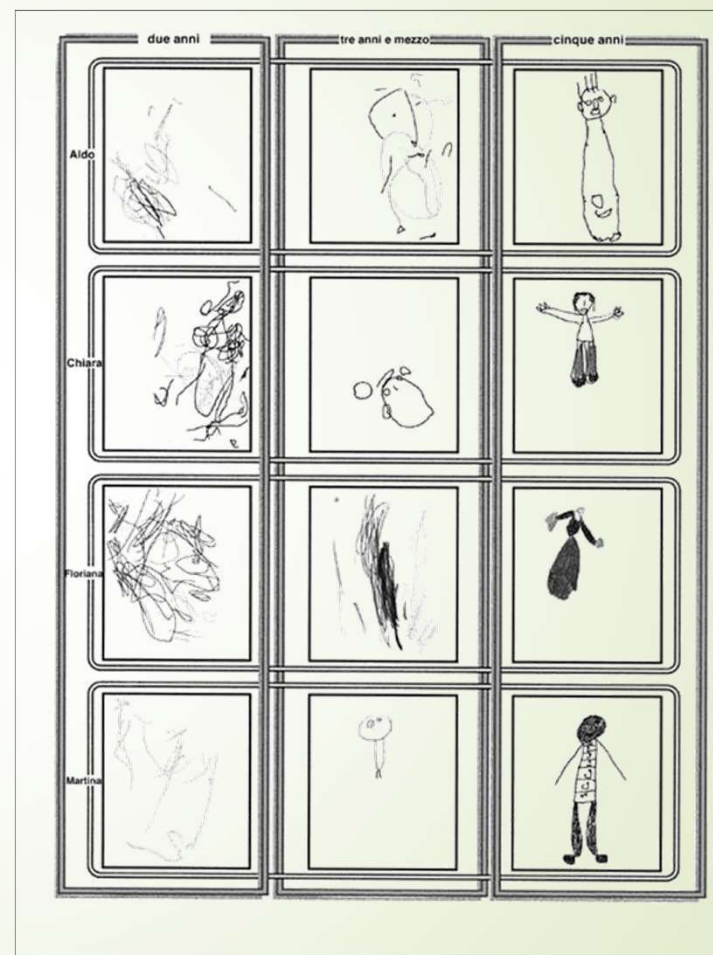
capire l'adeguatezza dei compiti da affrontare

avere conferma del lavoro svolto

modificare la metodologia e il programma se necessario

# Schema Corporeo

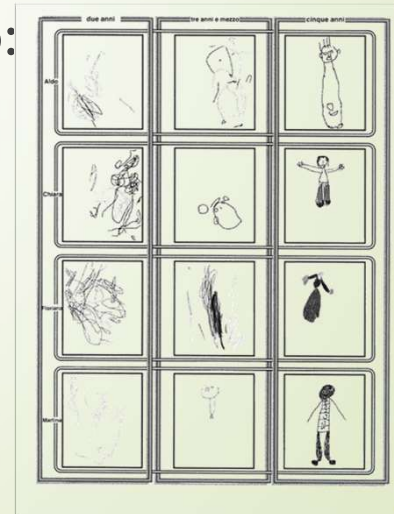
Rappresentazione  
cognitiva della posizione e  
dell'estensione del corpo  
nello spazio e  
dell'organizzazione  
gerarchica dei singoli  
segmenti corporei,  
finalizzata principalmente  
all'organizzazione  
dell'azione nello spazio

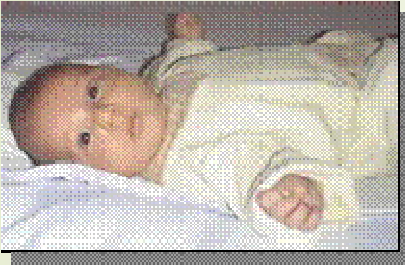


# Iter evolutivo Schema Corporeo

- Nascita → 12 anni circa, quando il ragazzo conosce tutte le parti del proprio corpo, le sa utilizzare, le sa immaginare anche in movimento.
- Solo attraverso il movimento il bambino riesce ad arricchire gradualmente e ad affinare lo schema corporeo.
- Le tappe evolutive della sua strutturazione sono:
  - “**corpo subìto**”
  - “**corpo vissuto**”
  - “**corpo percepito**”
  - “**corpo rappresentato**”

Dott. Gian Pietro Emerenziani





## Corpo subìto [0-3 mesi]

Alla nascita il bambino ha sviluppati soprattutto la sensibilità tattile, l'odorato e l'udito.

**Non esiste integrazione sensoriale.**

Si possiedono solo due tipi di **automatismi motori**:

- a) in relazione ai bisogni vitali
- b) riflessi innati

La motricità manifestata è di tipo riflesso e incontrollato.



## Corpo vissuto [3 mesi - 3 anni]

Scompaiono i riflessi innati e subentra la motricità volontaria.

Cominciano i **primi collegamenti funzionali tra le diverse sensibilità** (uditiva, visiva, tattile, cinestetica) ed iniziano a strutturarsi i **primi schemi motori di base**.

Il bambino comincia a sviluppare il processo di lateralizzazione e di orientamento nello spazio e si avvia alla conquista del linguaggio.





## Corpo percepito [3-6 anni]

Comincia l'**organizzazione delle percezioni**

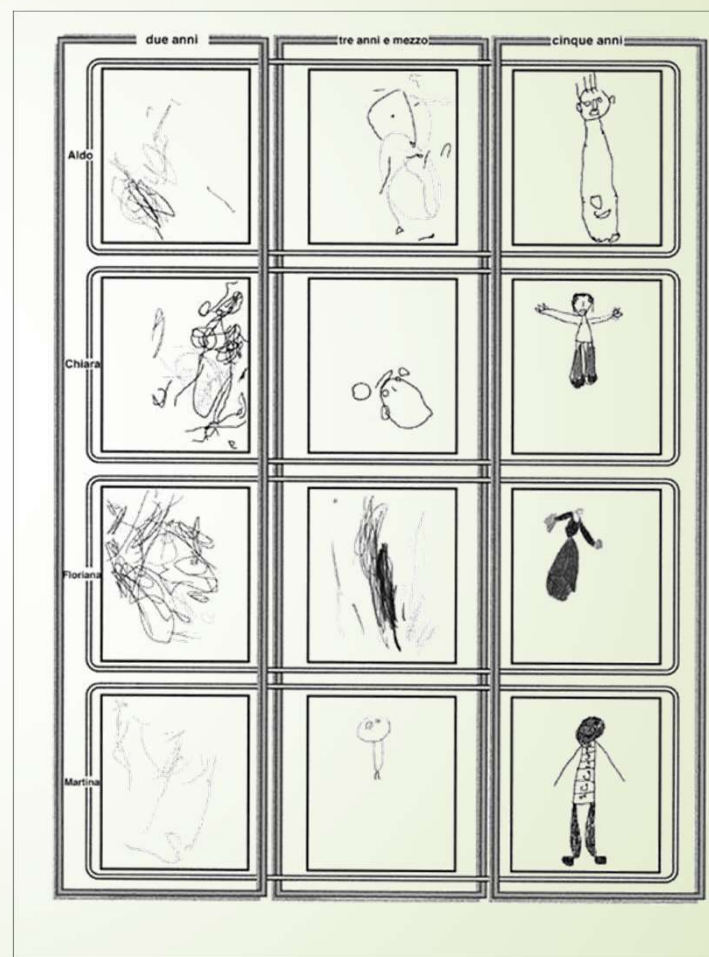
(processi mediante i quali il bambino trae informazioni dal mondo circostante e ne prende coscienza) di:

1. elementi esterni quali forme, dimensioni e distanze (organizzazione dello spazio);
2. tempo, inteso come apprezzamento della durata e della struttura ritmica (organizzazione del tempo);
3. proprio schema corporeo, come conoscenza motoria e verbale delle parti del corpo e della loro interrelazione (sensibilità proprioperceptiva).

# Corpo percepito [3-6 anni]

4. Le informazioni provenienti dal corpo diventano coscienti (**interiorizzazione**).
5. Lavoro motorio di tipo percettivo: mettere in relazione le sensazioni propriocettive con quelle visive, uditive e tattili.
6. Comparare il disegno dell'"omino" che gradatamente si arricchirà di particolari personali.
7. Al lavoro percettivo occorre associare quello globale, che consente la libera espressione e lo sviluppo di una coordinazione dinamica generale.

Dott. Gian Pietro Emerenziani





## *Corpo rappresentato* [7-12 anni]

- Lo schema corporeo è **completo** dal punto di vista topografico-posturale, quindi **statico**.
- Compare lo **schema d'azione**, che rappresenta l'aspetto dinamico dello schema corporeo, e dovrà tenere conto delle coordinate spazio-temporali.
- Mentre finora la motricità era stata pre-operazionale, ora la capacità di rappresentare il corpo in movimento consente di pensare l'azione prima di eseguirla (**anticipazione**).

# Periodi significativi dell'età evolutiva

**a. Neonatale** da 0 a 18 mesi

**b. Prima infanzia** da 18 mesi a 3 anni

**c. Seconda infanzia** da 3 a 5 anni

**d. Fanciullezza** da 5 a 7 anni

**e. Fanciullezza** da 8 a 11 anni

**f. Pubertà** da 11 a 14 anni

Dott. Gian Pietro Emerenziani  
**g. Adolescenza** da 14 a 18 anni