

# La didattica per competenze

Il curriculum, le metodologie, gli strumenti

Carlo Mariani (Ricercatore INDIRE)

## Elaborare un'idea progettuale

### AUTORI DELL'IDEA PROGETTUALE

	Nome	Cognome	E-mail	Materia di insegnamento
Docente 1				
Docente 2				
Docente 3				

### ORDINE E GRADO SCOLASTICO

	Denominazione della scuola
Scuola dell'infanzia	
Scuola Primaria	
Istituto Comprensivo	
Scuola Secondaria di Primo grado	
Scuola Secondaria di Secondo grado	

### TITOLO DEL PROGETTO O DELL'IDEA PROGETTUALE

Tutti i docenti

--

### RIFERITO AL GRUPPO-CLASSE

Tutti i docenti

Fornire anche indicazioni particolari: ad esempio se il progetto si riferisce ad un gruppo misto; se è funzionale ad un gruppo di studenti in Alternanza Scuola Lavoro; ecc.

--

## IL CONTESTO E LE FONTI NORMATIVE

Tutti i docenti

La finalità di questo campo è quella di rappresentare la cornice di senso dell'idea progettuale, la sua continuità e contiguità con altre iniziative della scuola, il raccordo con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa. I riferimenti possono essere tratti dalle Indicazioni Nazionali, dalle Linee Guida e dai rispettivi PECUP. Tra le fonti si possono indicare altri progetti/percorsi che sono serviti come esempio o modello; progetti extracurricolari svolti negli anni precedenti; documentazione normativa; Bandi internazionali, nazionali e/o locali; Bandi PON specifici; ecc.

## RACCONTA L'IDEA PROGETTUALE

Tutti i docenti

L'idea può essere descritta e rappresentata in modo discorsivo, in terza persona, come un racconto che prefigura uno scenario operativo partendo da un bisogno o da un interesse didattico, culturale, scientifico che si colleghi all'attività curricolare, alla realtà del territorio o ad altre iniziative. Il racconto dell'idea serve a mettere a fuoco che cosa dovranno saper fare gli alunni, che cosa ci si aspetta da loro, come dovranno operare e interagire.

Per trarre spunti o indicazioni si può utilizzare l'esempio riprodotto in Appendice (Una Learning Story sulle ricette rinascimentali).

## INDIVIDUARE LE COMPETENZE DI RIFERIMENTO

Tutti i docenti

Il paradigma della competenza è un criterio regolativo nell'attuale contesto dei sistemi di istruzione e rappresenta una scelta per taluni aspetti irreversibile dei modelli di apprendimento e di insegnamento. Sebbene le conoscenze e le abilità costituiscano ancora la base con cui avviare il percorso didattico, l'attività curricolare necessita di una costruzione di senso e di un orientamento che restituiscano al sapere una funzione che vada oltre la semplice riproduzione ed esecuzione. Nel nostro sistema scolastico vi sono molti livelli di competenza, che interagiscono in un intreccio costante – talora anche con alcune sovrapposizioni – che coinvolge aspetti diversi dell'apprendimento: la conoscenza, l'azione, la rielaborazione, la riflessione. Per gli alunni del primo ciclo il quadro dei saperi di base è rappresentato soprattutto dalle Competenze chiave dell'UE (Livello EQF 1: Conoscenze generali di base). Nella Secondaria di secondo grado (Livello finale EQF 4: Conoscenza pratica e teorica in ampi contesti in un ambito di lavoro o di studio) le competenze di riferimento sono soprattutto quelle del PECUP, integrate opportunamente dalle otto Competenze chiave e di cittadinanza (previste per l'obbligo di istruzione), da specifiche competenze professionali che le scuole potranno individuare e declinare all'interno dei percorsi di Alternanza Scuola Lavoro, e dalle competenze trasversali (soft skills).

Nella proposta progettuale che qui viene richiesta si consiglia di circoscrivere e contenere il numero delle competenze che si intendono coinvolgere (da 3 a 5), lasciando spazio ad altrettante competenze trasversali.

### Livello 1: le Competenze chiave UE

Scuola secondaria di 1° e 2° grado

Si può indicare anche più di una competenza. Tuttavia si raccomanda di indicare nel progetto solo le competenze che possono essere oggetto di osservazione e valutazione. Il riferimento normativo è alle «Competenze chiave per l'apprendimento permanente UE» - Raccomandazione del Parlamento Europeo Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente del 18 dicembre 2006 - <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF>

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

### Livello 2: le Competenze chiave e di cittadinanza

Scuola secondaria di 1° e 2° grado

Sebbene le *Competenze chiave e di cittadinanza* costituiscano una applicazione della Raccomandazione UE del 2006, esse rappresentano comunque un obiettivo dell'obbligo di istruzione e sono entrate a far parte di un linguaggio condiviso e di una prassi consolidata nella scuola secondaria di secondo grado. Si può indicare anche più di una competenza. Tuttavia si raccomanda di indicare nel progetto solo le competenze che possono essere oggetto di osservazione e valutazione. Il riferimento normativo è alle «Competenze Chiave e di Cittadinanza» - (Allegato 2 al «Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione», D.M. n. 139 del 22 agosto 2007) - [https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2\\_dm139new.pdf](https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2_dm139new.pdf)

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare l'informazione

### Livello 3: le Competenze del Profilo educativo, culturale e professionale dello studente (PECUP)

Scuola secondaria di 2° grado

Per compilare questo campo di testo occorre riferirsi ai documenti normativi del Riordino del secondo ciclo, e in particolare al «Profilo educativo, culturale e professionale» (PECUP) del proprio ordine di scuola ed indirizzo/articolazione di riferimento.

Per i Licei cfr. [http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma\\_superiori/nuovesuperiori/doc/Allegato\\_A\\_definitivo\\_02012010.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/doc/Allegato_A_definitivo_02012010.pdf)

Per gli Istituti Tecnici cfr. [http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma\\_superiori/nuovesuperiori/doc/allegato\\_A\\_tecnici\\_04\\_02\\_2010.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/doc/allegato_A_tecnici_04_02_2010.pdf) e l'Allegato B ([http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma\\_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL\\_B\\_C\\_Tecnici\\_4\\_02\\_10.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL_B_C_Tecnici_4_02_10.pdf)).

Per gli Istituti Professionali cfr. [http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma\\_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL\\_A\\_Professionali\\_04\\_02\\_2010.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL_A_Professionali_04_02_2010.pdf) e l'Allegato B ([http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma\\_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL\\_B\\_C\\_Prof\\_4\\_2\\_10.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/doc/ALL_B_C_Prof_4_2_10.pdf)).

La scelta delle competenze può riferirsi al PECUP e/o ad altre competenze professionali che il percorso di Alternanza Scuola Lavoro intende sviluppare e conseguire. Si richiede l'indicazione di un nucleo di almeno tre competenze che possano qualificare più dettagliatamente gli obiettivi di apprendimento del percorso di Alternanza.

**Livello 4: le Competenze trasversali**

Scuola secondaria di 1° e 2° grado

**ABILITÀ E CONOSCENZE**

Scuola secondaria di 1° e 2° grado

Indicare le abilità e le conoscenze che vengono acquisite durante l'esperienza, tenendo presente che esse devono essere osservabili e documentabili.

**Abilità**

**Conoscenze**

## I CAMPI DI ESPERIENZA

Scuola dell'infanzia

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo delle competenze sono articolati in campi di esperienza che a loro volta descrivono esperienze, processi, attività di gioco, piste di lavoro. Nello spazio a disposizione le insegnanti possono indicare i campi di esperienza su cui si concentra l'idea progettuale, descrivere come intendono svolgere le attività, quali strumenti e metodologie utilizzare, i tempi e le fasi, rifacendosi anche agli opportuni riferimenti delle Indicazioni Nazionali o utilizzando il Documento 1 riprodotto più avanti come guida per la progettazione.

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

### Articolazione dei campi di esperienza

## PRODOTTI ATTESI

Tutti i docenti

I prodotti (sia materiali che immateriali) rappresentano ciò che l'alunno realizza, a titolo individuale o in lavori di gruppo. I prodotti vanno documentati e costituiscono evidenza delle competenze acquisite dallo studente. Ad esempio, le buone pratiche dell'Alternanza Scuola Lavoro hanno messo in evidenza una grande vitalità delle scuole e delle strutture ospitanti, grazie alla realizzazione di una varietà straordinaria di esiti e prodotti. Tra questi ricordiamo, a titolo di esempio: un Project Work; una presentazione multimediale; un video; una catalogazione di materiale documentario (Museo, Archivio); una App per telefono cellulare; un software gestionale; un drone; un robot; un'idea commerciale; un plastico; un'offerta turistica legata al proprio territorio; uno "studio di caso" relativo ad una committenza esterna (es. i consumi culturali dei giovani; uno studio di fattibilità; una relazione tecnica su problematiche legate al welfare con bambini, adolescenti e anziani ecc.).

Nella descrizione del prodotto è fondamentale connettere il compito autentico alle competenze che si intendono sviluppare e mobilitare, e che sono necessarie per il suo completamento.

## **METODOLOGIA UTILIZZATA PER LA REALIZZAZIONE DELL'UNITÀ FORMATIVA**

**Tutti i docenti**

Indicare la metodologia (docenza, ricerca, laboratori, compiti autentici, ecc.), i tempi, gli strumenti, le discipline coinvolte, gli aspetti organizzativi (ad esempio, se si prevedono uscite, visite didattiche, ecc. ), le modalità della valutazione. Indicare - se possibile - anche quegli aspetti dell'esperienza che si ritengono innovativi (rispetto ai «programmi» curricolari; dal punto di vista dell'insegnamento; dal punto di vista degli strumenti e delle strategie, ecc.).

## **SIMULAZIONE DI UN'ATTIVITÀ DI TIROCINIO**

**Scuola secondaria di 2° grado**

Al solo scopo di portare a termine questa esercitazione, si richiede ai corsisti di riferirsi ad un possibile «scenario di tirocinio» per una classe del proprio istituto. Lo scenario è una modalità didattica che riproduce – anche in forma simulata – situazioni autentiche: esso può rappresentare la cornice di riferimento nel quale inserire una «Unità Formativa» (UF), disciplinare e/o pluridisciplinare, da svolgere in classe, in laboratorio o in un contesto specifico.

Nella prospettiva dell'Alternanza Scuola Lavoro, lo scenario serve dunque a creare la premessa per individuare e progettare l'attività didattica. Si può anche fare riferimento ad esperienze di Alternanza Scuola Lavoro realizzate negli anni scolastici precedenti, all'interno delle quali i docenti potrebbero inserire nuove attività progettuali. Si tratta evidentemente di recuperare anche progetti didattici già svolti, trasformandoli a seconda della necessità. Tuttavia, occorre prevedere modalità strettamente operative, interdisciplinari e laboratoriali, che coinvolgano le materie attraverso processi che richiedano l'impiego di conoscenze e abilità affinché che lo studente possa adoperare ciò che sa in modo produttivo, mostrando davvero in che cosa e come è competente.

Questa attività potrebbe essere articolata in compiti autentici, episodi di apprendimento situato, scenari educativi, problem solving and posing, casi di studio, ecc. con cui ricollegarsi al percorso di tirocinio, anche mediante attività di riflessione critica, stesura di relazioni tecniche, applicazione di esperienze in contesti progettuali di gruppo, ecc.

## **ATTIVITÀ DA SVILUPPARE IN UNA UNITÀ FORMATIVA PER L'ASL**

**Scuola secondaria di 2° grado**

In che modo le discipline si integrano con le attività di Alternanza Scuola Lavoro? Questa sezione costituisce una parte molto importante dell'esercitazione poiché l'insegnante – partendo dalla propria materia – riflette sulla declinazione operativa della propria disciplina e deve individuare e descrivere l'idea progettuale con cui collegare e raccordare i saperi con attività di apprendimento non formale e informale. Si tratta quindi di uscire dalle forme e dalle modalità consuete della didattica frontale per riorganizzare in modo nuovo i nuclei fondanti delle discipline, per finalizzarli ad una dimensione «operativa» e applicativa, anche in termini di revisione culturale, di progettualità, di «riscrittura», di comunicazione, ecc.

L'insegnante potrebbe anche indicare a quale fase (iniziale, intermedia, finale) la propria UF intende ricondursi. Ad esempio: l'insegnante di diritto potrebbe approfondire un caso di studio sul tema della sicurezza sui luoghi di lavoro. In questo caso l'UF si colloca all'inizio del percorso di Alternanza. L'insegnante di italiano potrebbe invece coinvolgere la classe nella «stesura commentata» delle fasi dell'ASL mediante la composizione - obbligatoriamente di gruppo - di relazioni tecniche, supportate da mappe e schemi. In questo caso, allora, l'intervento del docente si colloca alla fine del percorso.

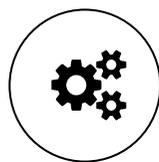
# Documento 1

## La scuola dell'infanzia



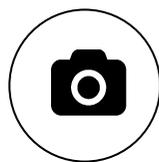
### Le competenze

Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.



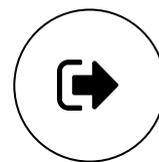
### I campi di esperienza

I campi di esperienza  
I traguardi per lo sviluppo della competenza  
Esempio. I discorsi e le parole  
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.  
...



### L'osservazione

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo.



### La continuità educativa

Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria  
Ogni campo di esperienza offre specifiche opportunità di apprendimento, ma contribuisce allo stesso tempo a realizzare i compiti di sviluppo pensati unitariamente per i bambini dai tre ai sei anni, in termini di identità (costruzione del sé, autostima, fiducia nei propri mezzi), di autonomia (rapporto sempre più consapevole con gli altri), di competenza (come elaborazione di conoscenze, abilità, atteggiamenti), di cittadinanza (come attenzione alle dimensioni etiche e sociali). Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale.



### La valutazione

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

## Documento 2

### Una Learning Story sulle ricette rinascimentali

La professoressa Costamagna\* insegna da alcuni anni italiano e storia in un Istituto Professionale ad indirizzo Alberghiero situato in una nota cittadina termale del centro Italia. La sua scuola ha formato, negli ultimi decenni, generazioni di cuochi e personale di sala che hanno poi fatto una brillante carriera, anche all'estero, nel settore della ristorazione. La professoressa avverte da tempo la necessità di rinnovare l'impianto curricolare della sua materia introducendo dei percorsi didattici interdisciplinari e utilizzando le conoscenze e le abilità nelle discipline di italiano e storia per attuare pienamente i richiami al «metodo di lavoro laboratoriale» (*Declinazione dei risultati di apprendimento*, allegato A alle *Linee guida per il passaggio al nuovo ordinamento*, p. 8).

In una fase di ricognizione la professoressa ha svolto un'attenta lettura dei testi normativi che hanno ridisegnato l'ordinamento degli istituti professionali: alcuni temi del riordino si focalizzano infatti sull'insegnamento «per sviluppare competenze», oppure sul «laboratorio come metodologia di apprendimento» o ancora sulla «conoscenza dell'ambiente e del territorio». In particolare, alla didattica laboratoriale viene riconosciuta la capacità di favorire «lo sviluppo delle competenze nell'intero percorso formativo» (*Declinazione dei risultati di apprendimento*, allegato A alle *Linee guida per il passaggio al nuovo ordinamento*, p. 67).

Peraltro il dirigente scolastico ha ricordato, proprio in apertura del collegio docenti inaugurale del nuovo anno, che «l'identità degli istituti professionali si caratterizza per una solida base di istruzione generale e tecnico-professionale» e che queste conoscenze dovrebbero consentire agli studenti «di sviluppare, in una dimensione operativa, saperi e competenze necessari per rispondere alle esigenze formative del settore produttivo di riferimento».

La lettura di un interessante dossier sulla diffusione dei libri di cucina, pubblicato su un noto quotidiano nazionale, ha convinto la professoressa a coinvolgere i suoi colleghi di «Scienza e cultura dell'alimentazione» e di «Laboratorio di cucina» nella progettazione di un'unità didattica secondo una modalità di tipo laboratoriale, trasformando la classe Quarta A in una serie di gruppi di lavoro su alcuni testi e autori della cucina rinascimentale.

Per iniziare il percorso la professoressa Costamagna ha inviato ai suoi colleghi il dossier, in formato PDF, dal titolo invitante *Letto e mangiato. Le ricette per avere successo*. ([http://www.repubblica.it/sapori/2016/10/28/news/libri\\_cucina\\_boom\\_parodi\\_cracco-150757943/](http://www.repubblica.it/sapori/2016/10/28/news/libri_cucina_boom_parodi_cracco-150757943/)). Poiché l'articolo è anche disponibile nel formato di solo testo, la professoressa ne ha predisposto una versione da utilizzare in classe come materiale per una lettura iniziale, con la funzione di preparare la classe alla novità di questo percorso didattico.

La professoressa Paccagnini, insegnante di Scienza e cultura dell'alimentazione, ha provveduto a condividere con i colleghi alcuni link presenti su Wikipedia (<http://it.wikipedia.org/wiki/Ricettario> e <http://it.wikipedia.org/wiki/Ricetta>) che illustrano - anche in modo abbastanza dettagliato - la storia dei manuali di cucina. Il professor Scarselli, docente di Laboratorio di cucina, verrà coinvolto nella preparazione della cena rinascimentale che la classe Quarta A realizzerà alla fine del percorso.

I tre insegnanti hanno quindi definito nel dettaglio gli obiettivi didattici del lavoro che hanno intenzione di realizzare: il punto centrale su cui i docenti si sono subito trovati d'accordo è stato quello relativo ad una programmazione per competenze. La capacità di utilizzare la lingua italiana per rielaborare e riadattare una ricetta composta in epoca rinascimentale rappresenta infatti un'importante competenza per gli studenti che escono dall'Istituto Professionale ad indirizzo Alberghiero.

---

\* I riferimenti sono puramente casuali e i nomi sono inventati.

Per quanto concerne le materie di Italiano e Storia, la professoressa Costamagna ha individuato obiettivi di apprendimento e competenze secondo la seguente modalità:

Obiettivi di apprendimento (conoscenze e abilità):

- Comprendere e contestualizzare i testi proposti in un quadro di riferimento storico-letterario.
- Raccogliere, selezionare e utilizzare informazioni utili nell'attività di studio e di ricerca.
- Produrre schede sintetiche e presentazioni su argomenti concordati con il gruppo di lavoro.

Competenze attese:

- Riadattare il testo di una ricetta rinascimentale per una sua riproposizione-realizzazione in chiave moderna;
- Predisporre il testo di un menu rinascimentale con la presentazione storica della ricetta;
- Realizzare una presentazione multimediale, corredata di testi e immagini, che introduca ad una cena rinascimentale.

Nel contesto di una attività interdisciplinare, rappresentano tuttavia conoscenze, abilità e competenze anche (A) la capacità di riconoscere e descrivere gli alimenti; (B) la capacità di stabilire le fasi, le modalità e le tecniche per riadattare le ricette e preparare i piatti; (C) le competenze trasversali di informazione e comunicazione dell'esperienza nel quadro di un'iniziativa di valorizzazione del territorio e della sua cultura gastronomica.

Le attività che i docenti hanno in mente di svolgere riguardano infatti la lettura, la comprensione e la riproposizione in chiave moderna e attuale di un bagaglio culturale particolarmente significativo, quello della tradizione gastronomica del Rinascimento italiano, ricco anche di suggestioni artistiche e di continui riferimenti alle competenze professionali di un addetto alla ristorazione: la conoscenza degli alimenti e delle materie prime utilizzate nelle corti italiane del XVI secolo; l'impiego di sistemi di pesi e misure che all'epoca erano molto diversi da quelli attuali; la funzione sociale di certi alimenti rispetto agli altri.

Nell'ottica di un laboratorio di classe la professoressa Costamagna ha intenzione di predisporre alcune letture di ricettari del Rinascimento facendo lavorare la classe a piccoli gruppi di 4-5 studenti utilizzando una modalità di lavoro a piccoli gruppi con assegnazione di consegne (modello Jigsaw) e coinvolgendo la professoressa Paccagnini nella realizzazione di un blog di classe che è stato aperto gratuitamente sulla piattaforma Wordpress ([www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)). Il blog rappresenterà in questo modo un «prolungamento» della classe e consentirà agli studenti di predisporre i loro materiali di lavoro (la parafrasi moderna delle ricette rinascimentali; il menù della cena; le informazioni storiche sui grandi cuochi dell'epoca; i riferimenti iconografici; le schede per valutare e recensire i piatti realizzati).

La classe coinvolta in questa Unità Didattica ha a disposizione una LIM che i docenti intendono utilizzare ampiamente per l'attività di laboratorio nello spazio-classe: ad esempio per vedere video su YouTube; per predisporre e condividere mappe tematiche su argomenti e su specifici segmenti del progetto. Per questa particolare attività i docenti intendono impiegare il tool gratuito disponibile su [www.spiderscribe.net](http://www.spiderscribe.net). SpiderScribe è infatti uno strumento con cui si possono costruire mappe e brainstorming direttamente on line. Semplicissimo da usare, soprattutto con la LIM, il tool permette di connettere concetti, allegare documenti di testo o di altro genere, inserire immagini e mappe Google. Una volta creata, la mappa può essere esportata come immagine, condivisa on line come documento pubblico oppure inserita con il codice embed all'interno del blog di classe.

## Le fasi del progetto

### Discutere

- La lettura del testo iniziale *Letto e mangiato. Le ricette per avere successo*.

### Riflettere

- La lettura, la comprensione e la rielaborazione delle ricette rinascimentali.
  - L'esperienza linguistica delle ricette antiche.
  - Decodificazione e parafrasi: la riscrittura/traduzione in italiano moderno.
  - Il contesto storico e i riferimenti artistici (la natura morta; gli ambienti di corte).

### Collaborare

- Divisione del lavoro in sottogruppi
  - La preparazione tecnica delle ricette.
  - L'allestimento del menu.
  - La comunicazione e l'informazione dell'iniziativa: il Blog; la presentazione multimediale e un pieghevole pubblicitario.

### Valutare

- I docenti ritengono di predisporre una loro rubrica di valutazione per competenze e di realizzare insieme ai gruppi un'ulteriore scheda di valutazione tra pari. Saranno quindi gli studenti - nei momenti previsti per l'esposizione - ad esprimere un loro giudizio sullo stato di avanzamento e sull'efficacia del lavoro svolto dai compagni.
- La valutazione dei piatti realizzati e il gradimento delle ricette saranno oggetto di una verifica durante l'evento finale. Gli alunni potrebbero predisporre anche una app o un ambiente online in cui sia possibile effettuare commenti, valutazioni, recensioni.