

**Procedura concorsuale per titoli ed esami per l'accesso al ruolo degli  
insegnanti di religione cattolica  
nella scuola dell'infanzia e della primaria  
nella scuola secondaria di primo e secondo grado**

**24 GENNAIO**

*iris alemano*

Conoscenza dei fondamenti della **psicologia dello sviluppo** tipico e atipico dell'età evolutiva, **della psicologia dell'apprendimento scolastico e della psicologia dell'educazione**, **conoscenze pedagogico-didattiche e competenze sociali** finalizzate all'attivazione di una positiva relazione educativa, in stretto coordinamento e confronto con tutti i docenti che operano nella classe, nella sezione, nel plesso scolastico e con l'intera comunità professionale della scuola.

**Conoscenza delle principali teorie sull'apprendimento e lo sviluppo in età evolutiva** quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, del comportamentismo, cognitivismo, strutturalismo, costruttivismo, socio-costruttivismo, psicologia della forma o Gestalt, teorie della personalità, teoria dell'apprendimento sociale, **ai fini di una scelta e di un impiego consapevoli in ambito didattico.**

**Conoscenza dei modi, delle pratiche e degli strumenti idonei** all'attuazione di una didattica individualizzata e personalizzata, coerente con i bisogni formativi dei singoli alunni, con particolare attenzione all'obiettivo dell'inclusione scolastica, all'orientamento e alla valorizzazione dei talenti;

Stili educativi e processi di insegnamento-apprendimento ispirati a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, **di sostegno e incoraggiamento all'evoluzione dei suoi apprendimenti;**



**Conoscenza dei modi, delle pratiche e degli strumenti idonei** all'attuazione di una didattica individualizzata e personalizzata,  
coerente con i bisogni formativi dei singoli alunni,  
con particolare attenzione all'obiettivo  
dell'inclusione scolastica,  
all'orientamento  
e alla valorizzazione dei talenti;

Stili educativi e processi di insegnamento-apprendimento ispirati a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di **osservazione** del bambino, **di sostegno e incoraggiamento**  
**all'evoluzione dei suoi apprendimenti**



# SECONDA PARTE

DALL'ESSERE SCUOLA

AL FARE SCUOLA

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

DALLE PAROLE AI FATTI





## DIDATTICA

# INDIVIDUALIZZATA E PERSONALIZZATA

L'**individualizzazione** indica le strategie didattiche che mirano ad assicurare **a tutti gli studenti** il raggiungimento delle competenze fondamentali del curriculum, attraverso una diversificazione dei percorsi di insegnamento;

La **personalizzazione** indica le strategie didattiche finalizzate a garantire **ad ogni studente** una propria **forma di eccellenza cognitiva**, basandosi su traguardi diversi e personali per ciascuno.



# La motivazione ad apprendere



**STEREOTIPO DOMINANTE:** la motivazione è innata

**CLIMA DELLA CLASSE:** esito delle cattive predisposizioni degli alunni



## DEMOTIVAZIONE

*Nessuna autoregolazione*

*Apatia, assenza di intenzionalità, lasciarsi andare, senso di alienazione*

## MOTIVAZIONE ESTRINSECA

*Regolazione esterna*

*Si risponde alle richieste esterne (premi, punizioni)*

*Regolazione introiettata*

*Si sentono degli obblighi e delle colpe, l'autostima è contingente*

*Regolazione identificata*

*Coscienziosamente si attribuisce importanza a compiti e obiettivi*

*Regolazione integrata*

*Valori, compiti e scopi fanno parte della propria identità*

## MOTIVAZIONE INTRINSECA

*Regolazione intrinseca*

*Interesse e gusto in sé per le cose, curiosità, sfida, gioia*

*APATIA- ESTERNO-INTERNO AUTOREGOLAZIONE*



*Il lavoro dell'insegnante oggi non può prescindere dagli aspetti che caratterizzano la nostra società: complessità, rapidità del cambiamento, collaborazione internazionale, rivoluzione del mercato del lavoro.*

## INCLUSIONE



Scuola inclusiva: oltre le differenze

## ORIENTAMENTO



Progetto di Vita

## VALORIZZAZIONE DEI TALENTI



Successo formativo



# Cono dell'apprendimento

Fonte Edgar Dale, 1969

Dopo 2 settimane  
tendiamo a ricordare

Natura del  
coinvolgimento



## LE INTELLIGENZE MULTIPLE



### INTRAPERSONALE

CONSISTE NELL'ESSERE CONSCI DEI PROPRI SENTIMENTI E DI SAPERLI ESPRIMERE SENZA FARSI SOPRAFFARE. È, DUNQUE, L'ABILITÀ DI CAPIRE SE STESSI, INDIVIDUANDO LE PROPRIE PAURE E MOTIVAZIONI. LO SCOPO È UTILIZZARE QUESTE INFORMAZIONI PER SVOLGERE UNA VITA VOLTA AL RAGGIUNGIMENTO DI SCOPI SPECIFICI.

### SPAZIALE

CONSTA NEL RICONOSCERE ED UTILIZZARE LO SPAZIO E LE AREE A ESSO CORRELATE.

### NATURALISTA

PERMETTE AGLI ESSERI UMANI DI RICONOSCERE, CLASSIFICARE E INDIVIDUARE ALCUNE CARATTERISTICHE DELL'AMBIENTE. TALE ABILITÀ CONSENTE DI INTERAGIRE CON IL MONDO FINO A RENDERE PROPRIE ALCUNE CARATTERISTICHE.

### MUSICALE

COINVOLGE L'ABILITÀ DI COMPORRE, RICONOSCERE E RIPRODURRE MODELLI MUSICALI, TONI E RITMI.

### LINGUISTICA

È LA CAPACITÀ DI APPRENDERE E RIPRODURRE IL LINGUAGGIO, USANDOLO IN MANIERA APPROPRIATA PER ESPRIMERSI VERBALMENTE E IN FORMA SCRITTA.

### CINESTESIA CORPOREA

QUELLA DEGLI ATLETI, DANZATORI, PREPARATORI ATLETICI, È L'ABILITÀ DI UTILIZZARE IL PROPRIO CORPO O PARTI DI ESSO PER RISOLVERE I PROBLEMI ATTRAVERSO IL COORDINAMENTO DEI MOVIMENTI DEL CORPO.

### INTERPERSONALE

È LA CAPACITÀ DI COMPRENDERE LE INTENZIONI, LE MOTIVAZIONI E I DESIDERI DELLE ALTRE PERSONE, PERMETTENDO IN QUESTO MODO DI LAVORARE EFFICACEMENTE ANCHE IN GRUPPO.

### ESISTENZIALE

CAPACITÀ UMANA DI RIFLETTERE SULLA PROPRIA ESISTENZA, COMPRESA LA VITA E LA MORTE. È ALLA BASE DEL PENSIERO FILOSOFICO, ED È LEGATA ALLA CAPACITÀ DI USARE E COORDINARE LE DIVERSE FORME DI INTELLIGENZA

### LOGICO MATEMATICA

CONSISTE NELLA CAPACITÀ DI ANALIZZARE I PROBLEMI IN MODO LOGICO, ESEGUIRE OPERAZIONI MATEMATICHE, E INDAGARE LE QUESTIONI IN MANIERA SCIENTIFICA ED ANCHE GRAZIE AL PENSIERO LOGICO - DEDUTTIVO.

## LE INTELLIGENZE MULTIPLE



Attraverso il  
gioco come base  
dell'apprendimento



Attraverso la  
sperimentazione  
e la stimolazione  
sensoriale



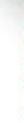
Valorizzando  
l'alunno come  
protagonista  
al centro  
dell'apprendimento



Riflettendo  
sul processo di  
apprendimento -  
metacognizione



Riconoscendo e  
dando un nome  
alle emozioni,  
lavorando sui valori  
connessi a Gesù



Integrando i  
differenti linguaggi  
(matematico,  
linguistico,  
corporale, artistico)

# Goleman

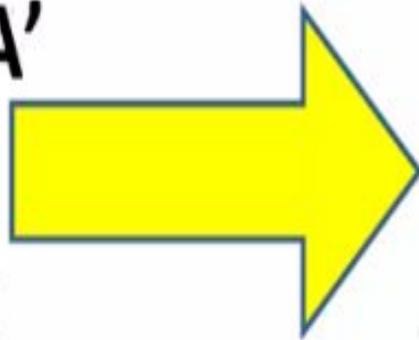
*L'intelligenza emotiva è una gamma ampia di competenze che includono la gestione delle emozioni, la consapevolezza sociale e l'abilità di gestire le relazioni.*



## ***Teoria con forte impatto sulla scuola***

### **IMPLICAZIONI EDUCATIVO-DIDATTICHE**

**MOLTEPLICITA'  
DI  
INTELLIGENZE**



**MOLTEPLICITA' DI  
CANALI di  
APPRENDIMENTO**



**relazione**

AUTOVALUTAZIONE

**percorso**

DARE VALORE  
ALLA/NELLA  
RELAZIONE

COLLABORAZIONE  
VS  
COMPETIZIONE

VALORE AL PROCESSO DI  
APPRENDIMENTO  
NARRATIVA-DESCRITTIVA  
CONDIVISA FIN DALL'INIZIO

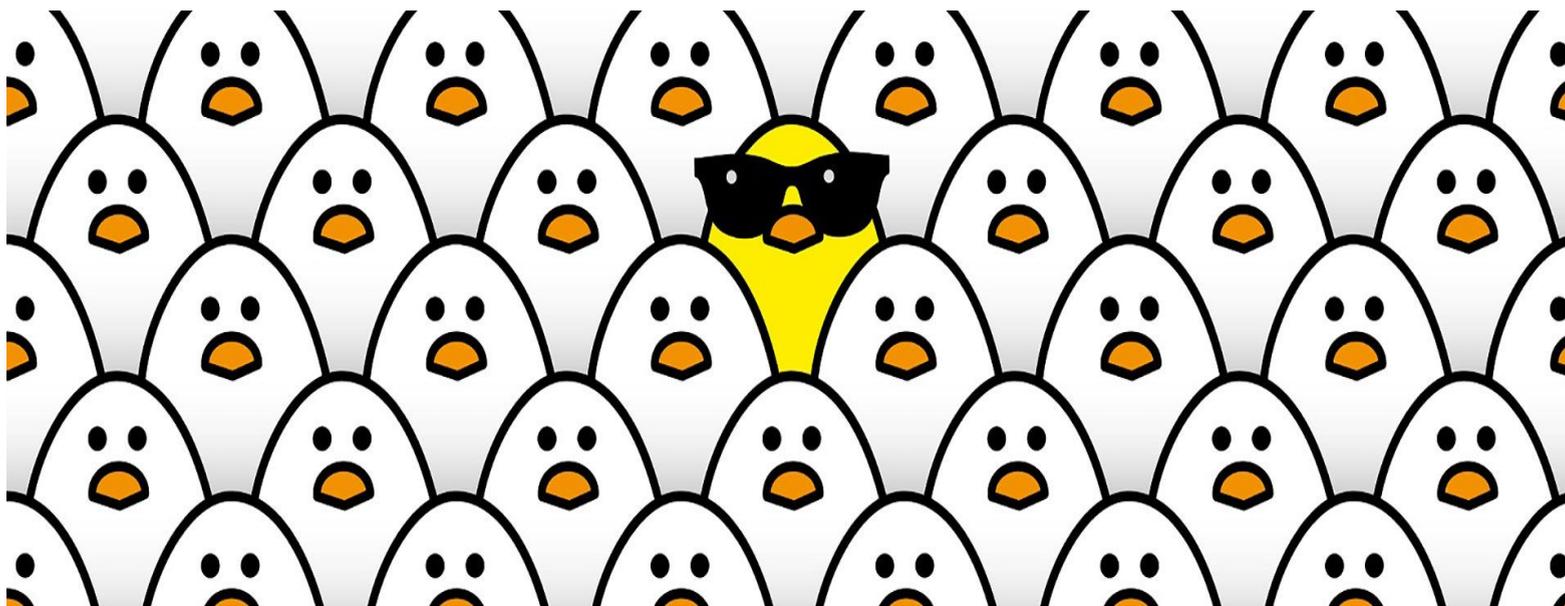
IO SONO  
LA MIA MOTIVAZIONE IO TALENTI E  
PASSIONI

VALUTARE  
L'ALUNNO REALE  
NON QUELLO  
IDEALE

LAVORARE  
SULLA  
MOTIVAZIONE

INDICAZIONI  
NAZIONALI  
LINEE GUIDA  
ETC





Scuola inclusiva: oltre le differenze

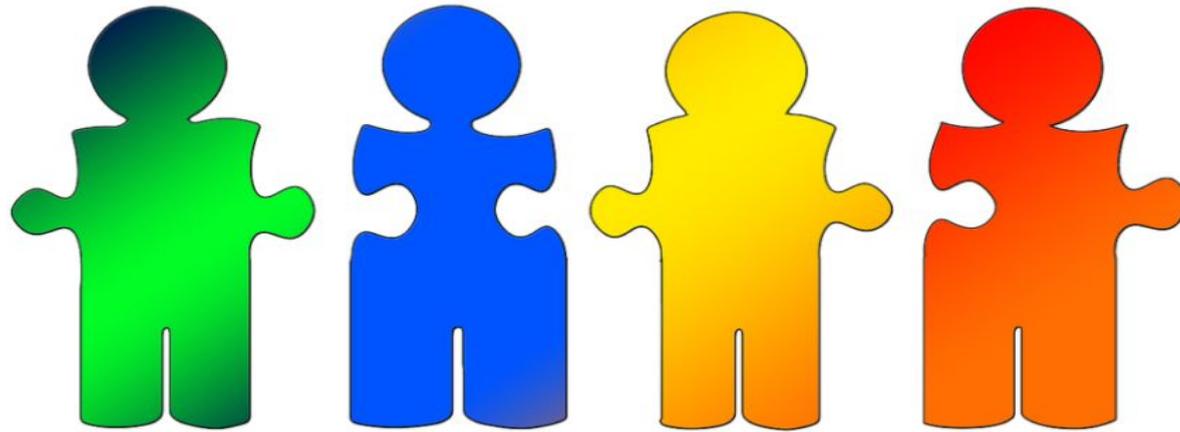


**Cooperative learning**

I teorici del Cooperative Learning partono dal presupposto che **la complessità della società post-moderna, non può essere affrontata utilizzando esclusivamente competenze individualistiche o competenze competitive.**

C'è bisogno di persone in grado di creare una **interdipendenza positiva** all'interno dei gruppi in cui lavorano, perché solo una situazione di interdipendenza positiva favorisce la soluzione di quei problemi complessi che, oggi, singoli e aziende devono affrontare.

L'interdipendenza positiva si realizza quando, all'interno di un gruppo, si risolve un problema con il contributo effettivo di tutti i suoi membri, impegnati con *mansioni diverse* a perseguire il medesimo obiettivo.



## **Metodo Jigsaw: una strategia di cooperative learning**

<https://aulatfi.it/risorsa/metodo-jigsaw-una-strategia-di-cooperative-learning/#:~:text=Il%20nome%20%E2%80%9Cjigsaw%E2%80%9D%2C%20ovvero,per%20la%20riuscita%20de l%20compito.>

*TUTOR  
TUTEE  
PROCESSO  
RECIPROCITA'*



# PEER TUTORING

RAGAZZI CHE AIUTANO RAGAZZI

*Il gruppo dei pari costituisce una sorta di **laboratorio sociale** in cui sviluppare consapevolezza, testare **nuove** attività, progettare e condividere **insieme**, dando la possibilità agli studenti di migliorare **la propria autostima** e le capacità sociali, relazionali e comunicative.*

# La classe ribaltata



*La **metodologia flipped classroom** è la risposta ai seguenti obiettivi:*

- *sviluppo delle competenze in materia di **cittadinanza attiva e democratica** attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità, l'educazione all'autoimprenditorialità;*
- *alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini;*
- *sviluppo delle **competenze digitali** degli studenti;*
- *potenziamento delle **metodologie laboratoriali** e delle attività di laboratorio;*
- *prevenzione e contrasto **della dispersione scolastica**, di ogni forma di discriminazione;*
- *potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni **con bisogni educativi speciali** attraverso percorsi individualizzati e personalizzati;*
- *valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni.*



### Obiettivi del circle time

- È importante favorire la conoscenza reciproca tra i membri del gruppo
- Esprimere le proprie opinioni ad alta voce
- Creare un clima di rispetto reciproco
- Sviluppare comportamenti empatici
- Favorire la cooperazione tra i membri del gruppo classe
- Risolvere i conflitti
- Sviluppare le tecniche di ascolto



## LO SCHEMA DEL DEBATE



### 1° STUDENTE PRO

Presenta l'argomento  
Dà 2 argomenti a favore  
(giusti/veri/funzionali)

### 2° STUDENTE PRO

Confuta argomenti  
Riformula le proprie posizioni  
Dà altro/i argomento/ i pro

### 3° STUDENTE PRO

Riassume i punti chiave  
sollevati da entrambe le parti  
Focalizza gli elementi di  
differenza e spiega perché la  
posizione PRO è meglio



### 1° STUDENTE CONTRO

Presenta posizione gruppo  
Confuta gruppo PRO  
Dà 2 argomenti contro

### 2° STUDENTE CONTRO

Difende la posizione  
Confuta gli argomenti  
Dà altro/i argomento/ i contro

### 3° STUDENTE CONTRO

Riassume i punti chiave  
sollevati da entrambe le parti  
Focalizza gli elementi di  
differenza e spiega perché la  
posizione CONTRO è meglio





La **GAMIFICATION** si può considerare come metodo costruttivistico. L'alunno è posto al centro del processo formativo, è costruttore del proprio apprendimento, che acquisisce attraverso esperienze dirette.

Questo approccio consente di amplificare la sua motivazione, permettendogli di memorizzare le informazioni in maniera significativa e più a lungo termine.





# GIOCO-GAMIFICACION-ABJ

## GIOCO

- LIBERO E INVOLONTARIO SENZA UNO SCOPO PRECISO
- PERDERE O VINCERE FA PARTE DEL GIOCO
- IL CONTESTO DI GIOCO è DETTATO DAL GIOCO STESSO.

## GAMIFICACION

- NON è UN GIOCO, MA UTILIZZA LE MECCANICHE E LE DINAMICHE DI GIOCO
- L'OBIETTIVO è L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO L'AZIONE.
- IL CONTESTO è CREATO APPOSITAMENTE PER RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO

## APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO

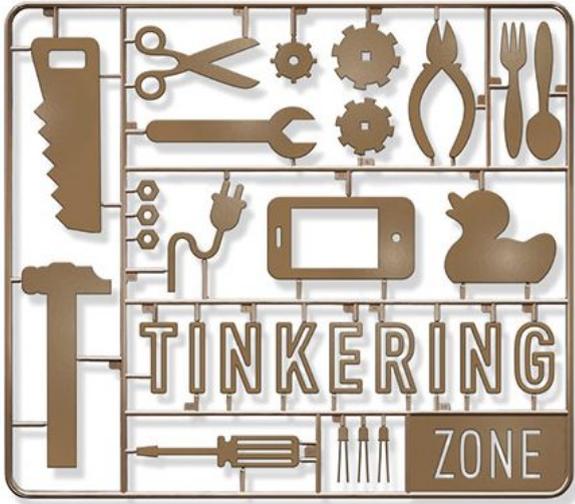
- GIOCO CREATO PER UN OBIETTIVO DIDATTICO
- SI INTENDE RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO.
- IL CONTESTO è CREATO APPOSITAMENTE ED IL PERCORSO è STRUTTURATO E GUIDATO.



# DIFFERENZE

*Il **Tinkering** è un metodo che incoraggia la sperimentazione attraverso la manipolazione di materiali e strumenti.*

*Gli studenti esplorano e costruiscono liberamente, sviluppando pensiero creativo e comprendendo concetti scientifici e tecnologici in modo pratico. Stimola la curiosità e l'innovazione, permettendo agli studenti di **apprendere facendo**, in un ambiente che favorisce l'esplorazione e l'apprendimento esperienziale.*



*immaginare  
creare  
condividere  
riflettere*

*tornare a immaginare  
.....iniziare di nuovo il ciclo.....*

## Setting d'Aula

L'aula di per sé non esiste nel senso «scolastico» del termine, ma prende vita come ambiente **destrutturato e accogliente**:

- grandi isole di lavoro dove poter «armeggiare» e sperimentare liberamente
- materiali e attrezzi già pronti all'uso e suddivisi in kit per ogni gruppo di lavoro
- prevedere la presenza di collegamento alla rete, di accesso a fonti d'acqua e a materiali aggiuntivi, se necessari