

***LE BUONE PRATICHE IN "PILLOLE"
DI RIFLESSIONE...***

Prof.ssa Di Marco Maria Antonella

BUONE PRATICHE.... LA SCUOLA PER TUTTI E PER CIASCUNO

È attraverso il **potenziamento della cultura dell'inclusione** che si realizza il diritto all'apprendimento per tutti gli studenti e gli alunni anche in situazione di difficoltà.

E' semplice reperire e raccogliere un'ampia varietà di strategie didattiche, ma la questione chiave non è conoscerle, quanto sapere perché il docente/l'educatore andrà ad utilizzarne una anziché un'altra. Prendiamo in considerazione i criteri per selezionare una strategia appropriata:

- Quali sono gli obiettivi della nostra pratica educativa?
- Quali sono le nostre convinzioni sull'insegnamento e l'apprendimento?
- Quali sono i reali bisogni dei nostri ragazzi in uno specifico ambiente formativo?

Ministero Pubblica Istruzione: indagine campionaria 2008

Il 70,3% dei ragazzi che frequentano le scuole superiori hanno riportato una o più insufficienze nel I° quadrimestre 2008

liceo classico	57,6%
liceo scientifico	61,9%
liceo socio-psico-pedagogico	57,6%
liceo linguistico	67,4%
Istituto tecnico	76,4%
Istituto professionale	80,0%

Istruzione artistica

73,8%

PERCHÉ NON SI IMPARA?

- Si tenta di trasmettere la cultura in modi che non sono risonanti con le potenzialità delle persone.
- La risonanza è una condizione di “star bene”.
- Il fattore cruciale per capire è essere attenti alla propriocezione interna di “agio” e “disagio” di fronte alla sollecitazione cognitiva.
- Se siamo a disagio davanti alla sollecitazione cognitiva ci succede quello che succede a chi è costretto a realizzare una performance senza che ne possa o sappia cogliere la logica, il senso, il significato

Paolo Guidoni – Università di Napoli,
X Convegno Nazionale Giscel, 2000

“Plutôt une tête bien faite qu’une tête bien pleine”

(Montaigne)

(Montaigne)



Formare delle persone capaci **d’organizzare le loro conoscenze** piuttosto che d’immagazzinare un’**accumulazione di saperi**, anche perché un compito semplicemente impossibile.

rincorrere questa accumulazione sta diventando un compito semplicemente impossibile.

Gli insegnanti e gli educatori hanno a disposizione una molteplicità di metodi didattici che vanno intesi un po' come gli *attrezzi "tool box"* del proprio repertorio professionale tra i quali scegliere. La varietà dei metodi di insegnamento viene spesso riportata a tentativi di classificazione, che forniscono un repertorio organizzato entro il quale operare le proprie scelte.

STRATEGIE

- Con il termine “strategia didattica”, intendiamo un insieme di operazioni e di risorse pedagogiche che sono utilizzate, in modo pianificato e all’interno di un contesto specifico, allo scopo di favorire il conseguimento degli obiettivi di apprendimento attesi.

**PIANO DI AZIONE PER IMPOSTARE E COORDINARE
LE AZIONI TESE ALL'INCLUSIONE E ALLE BUONE
PRATICHE.**

1. STRATEGIE ORGANIZZATIVE
2. STRATEGIE DIDATTICHE E METODOLOGICHE
3. STRATEGIE VALUTATIVE

1. STRATEGIE ORGANIZZATIVE

- Sensibilizzare i genitori e gli studenti sulle problematiche legate ai DSA
- POF e DSA; referente DSA; continuità
- Prove di rilevazione; screening
- Questionari osservativi
- Questionari per i genitori
- Questionari autovalutativi per gli studenti
- Conversazioni, indagini sul metodo di studio, sul senso di autoefficacia e dello stile di attribuzione.
- PDP (modello) e monitoraggio ...

2. STRATEGIE METODOLOGICHE E DIDATTICHE

- Valorizzare nella didattica linguaggi comunicativi altri dal codice scritto (linguaggio iconografico, parlato), utilizzando mediatori didattici quali immagini, disegni e riepiloghi a voce
- Utilizzare schemi e mappe concettuali
- Insegnare l'uso di dispositivi extratestuali per lo studio (titolo, paragrafi, immagini)
- Promuovere inferenze, integrazioni e collegamenti tra le conoscenze e le discipline
- Dividere gli obiettivi di un compito in “sotto obiettivi”
- Offrire anticipatamente schemi grafici relativi all'argomento di studio, per orientare l'alunno nella discriminazione delle informazioni essenziali
- Privilegiare l'apprendimento dall'esperienza e la didattica laboratoriale
- Promuovere processi metacognitivi per sollecitare nell'alunno l'autocontrollo e l'autovalutazione dei propri processi di apprendimento
- Promuovere l'apprendimento collaborativo

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

1. LEARNING BY DOING

DEFINIZIONE: *apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni.*

OBIETTIVI: *Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di “sapere come fare a”, piuttosto che di “conoscere che”; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata.* **AZIONI IMPIEGATE:** *Organizzare **Goal-Based-Scenarios (GBSs)**, cioè simulazioni in cui il corsista persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze.*

FINALITA': *Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.*

RIFERIMENTI:<http://www.edscuola.it/archivio/didattica/learning.html>

http://www.centrolatenda.it/formazione/learning_by_doing.html

2. PROJECT WORK

DEFINIZIONE: *E' un progetto professionale realizzato in aula dai corsisti al termine di un ciclo di lezioni.*

OBIETTIVI: *Consolidare negli allievi competenze integrate di **general management** e favorire l'imprenditorialità, intesa come competenza manageriale e sociale.*

AZIONI IMPIEGATE: *Gli allievi, in maniera autonoma, divisi in gruppi e col supporto dei docenti, sviluppano un progetto aziendale, applicando e collegando le tecniche, le conoscenze e le competenze acquisite in aula ed esprimendo nuove potenzialità, nuove risorse e nuovi talenti.*

FINALITA': *Analisi ragionata di una data esperienza, in situazione di lavoro, volta all'individuazione di criticità e di punti di forza al fine di sviluppare le proprie competenze e di migliorare le proprie prestazioni lavorative.*

RIFERIMENTI: Pier Giovanni Bresciani e Daniele Callini (a cura di)

3. BUSINESS GAME

DEFINIZIONE: *Gioco di simulazione dell'attività di marketing.* **OBIETTIVI:** *Far sperimentare e comprendere il “**come fare** ” attraverso l'approfondimento delle teorie, la discussione di gruppo e l'uso di esercitazioni. Raggiungere un elevato livello di realismo e di concretezza, che renda evidenti i collegamenti che esistono fra la definizione degli obiettivi, l'attività di **decision making** ed i risultati competitivi.*

AZIONI IMPIEGATE: *I corsisti saranno divisi in gruppi e opereranno tra di loro in concorrenza, su un mercato simulato. Dovranno prendere decisioni nelle aree marketing e vendite ed al termine di ogni simulazione virtuale i partecipanti riceveranno i risultati di tutti i gruppi operanti sul mercato.*

FINALITA': *Consente di rafforzare le capacità decisionali, incrementare le abilità gestionali, sviluppare l'attitudine a lavorare in gruppo e migliorare le proprie performance.*

RIFERIMENTI: http://it.wikipedia.org/wiki/Business_game

4. ROLE PLAYING

DEFINIZIONE: *Gioco di ruolo.*

OBIETTIVI: *Far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività.*

AZIONI IMPIEGATE: *In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di role playing, che si articola in quattro fasi: -**Warming up:** attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, ecc..), si crea un clima sereno e proficuo.*

*-**Azione:** i corsisti sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni.*

*-**Cooling off:** si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze. -**Analisi:** si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto.*

FINALITA': *Potenziare la creatività individuale*

RIFERIMENTI: Maurizio Castagna **Role playing, autocasi ed esercitazioni psicosociali. Come insegnare comportamenti interpersonali** Franco Angeli, Milano 2002

5. OUTDOOR TRAINING

DEFINIZIONE: “Trasportarsi all'esterno “, venir fuori.

OBIETTIVI: Sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali.

AZIONI IMPIEGATE: Dopo aver presentato al gruppo delle "sfide" (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, simulando un contesto lavorativo reale. L'obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani.

FINALITA': Affinare le strategie per imparare a risolvere problemi complessi utilizzando anche schemi operativi fuori dall'ordinario. Potenziare l' autostima e la conoscenza di sé.

RIFERIMENTI: <http://www.outdoortraining.net/>

6. TEATRO

DEFINIZIONE: *Simulare un' attività teatrale in un contesto scolastico.*

OBIETTIVI: *Sviluppare la flessibilità mentale e la creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione all'altro, la capacità di leggere e di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo. Inoltre offrire ai partecipanti la possibilità di riflettere sui propri comportamenti, cosa generalmente difficile nell'apprendimento adulto.*

AZIONI IMPIEGATE: *Si cerca di realizzare un forte spirito di squadra e facendo vivere in modo molto intenso l'esperienza di poter superare le difficoltà di gruppo. Due squadre si sfidano improvvisando situazioni suggerite dal tutor, alla presenza di un arbitro che decide la durata e lo stile delle improvvisazioni. Altra forma più semplice prevede la selezione di brevi brani di letteratura, di brevi brani di testi di management e la lettura da parte degli attori. Tutti i testi sono selezionati sulla base dell'argomento da trattare.*

FINALITA': *Il TEATRO D'IMPRESA è innovativo perché attraverso le rappresentazioni relativizza e sdrammatizza i problemi, perché rassicura, indica le soluzioni e toglie le paure. Tutti si riconoscono nel problema da affrontare, sviluppando lo spirito collettivo.*

7. BRAIN STORMING

OBIETTIVI: *Sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali.*

AZIONI IMPIEGATE: *Dopo aver presentato al gruppo delle "sfide" (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, simulando un contesto lavorativo reale. L'obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani.*

FINALITA': *Affinare le strategie per imparare a risolvere problemi complessi utilizzando anche schemi operativi fuori dall'ordinario. Potenziare l'autostima e la conoscenza di sé.*

RIFERIMENTI: <http://www.outdoortraining.net/>

BRAINSTORMING

DEFINIZIONE: *" Tempesta nel cervello". Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate.*

OBIETTIVI:

- *la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite*
- *l' interazione fra le persone*
- *l' interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro.*

AZIONI IMPIEGATE: *Le azioni si possono così schematizzare:*

- *la definizione e la scomposizione del problema*
- *l'identificazione degli interventi che richiedono un' analisi con risoluzioni di tipo creativo e quelli che richiedono interventi di tipo tradizionale*
- *la produzione delle nuove idee*
- *la decisione e la valutazione delle idee (per queste due ultime fasi i gruppi non devono superare le 6/10 unità e nel loro interno essere molto eterogenei)*
- *stesura di un verbale in cui le idee vengono valutate in termini di attuabilità, convenienza e compatibilità con l'azienda per cui si simula il lavoro.*

FINALITA': *Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.*

RIFERIMENTI: http://www.nume.it/000025it_brainstorming.php

<http://it.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>

8. PROBLEM SOLVING

DEFINIZIONE: *L' insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.*

OBIETTIVI:

1. *cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato.*
2. *trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.*
3. *anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti.*

AZIONI IMPIEGATE: *Le azioni possono essere così schematizzate:*

FOCALIZZARE

- *creare un elenco di problemi*
- *selezionare*
- *verificare e definire il problema*

- *descrizione scritta del problema*

ANALIZZARE

- *decidere cosa è necessario sapere*
- *raccogliere i dati di riferimento*
- *determinare i fattori rilevanti*
- *elenco dei fattori critici*

RISOLVERE

- *generare soluzioni alternative*
- *selezionare una soluzione*
- *sviluppare un piano di attuazione*
- *scelta della soluzione del problema*
- *piano di attuazione*

ESEGUIRE

- *impegnarsi al risultato aspettato*

- *eseguire il piano*
- *monitorare l'impatto durante l'implementazione*
- *impegno organizzativo*
- *completare il Piano*
- *valutazione finale*

FINALITA': *Migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.*

RIFERIMENTI: http://it.wikipedia.org/wiki/Problem_solving

9. E- LEARNING

DEFINIZIONE: *L' E-LEARNING o teledidattica è un settore applicativo della tecnologia informatica, che utilizza il complesso delle tecnologie di internet (web, e-mail, FTP, IRC, streaming video, ecc...) per distribuire on-line contenuti didattici multimediali.*

OBIETTIVI: *Gli obiettivi dell' E- LEARNING rispecchiano le quattro principali caratteristiche della formazione on-line:*

- **Modularità:** *il materiale didattico deve essere composto da moduli didattici, chiamati anche **Learning Object** (**LO**), in modo che l'utente possa dedicare alla formazione brevi lassi di tempo (15/20 min.), personalizzando così tempi e modalità di approccio ai contenuti.*
- **Interattività:** *l'utente deve interagire con il materiale didattico, che deve rispondere efficacemente alle necessità motivazionali dell'interazione uomo-macchina.*
- **Esaustività:** *ogni **LO** deve rispondere ad un obiettivo formativo e portare l'utente al completamento di tale obiettivo.*
- **Interoperabilità:** *i materiali didattici devono essere predisposti per poter essere distribuiti su qualsiasi piattaforma tecnologica e per garantire la tracciabilità dell'azione formativa.*

AZIONI IMPIEGATE: *La componente base dell' **E-LEARNING** è la piattaforma tecnologica (Learning Management System o LSM) che gestisce la distribuzione e la fruizione della formazione. Tutte le informazioni sui corsi e gli utenti restano indicizzate nel database della piattaforma: questa caratteristica permette di accedere alla propria offerta formativa direttamente da qualsiasi computer collegato ad INTERNET. L'Aula virtuale è la metodologia didattica che permette l'interazione sincronica fra gli utenti; gli strumenti come le chat, le lavagne condivise e le videoconferenze, favoriscono la comunicazione immediata. Altre figure importanti sono il tutor e la comunità, spina dorsale della metodologia didattica.*

FINALITA': *Potenziare la formazione permanente degli utenti.*

RIFERIMENTI: <http://it.wikipedia.org/wiki/E-learning>

Innovazione tecnologica e attività di laboratorio

L'attività di laboratorio è un elemento importante per stabilire la continuità tra l'attività teorica e la sperimentazione pratica. Il Corso è, quindi, finalizzato all'apprendimento di strumenti innovativi al fine di potenziare i risultati delle attività di laboratorio.

Possibili contenuti:

- Programmi di simulazione e simulatori
- Contestualizzazione delle materie astratte mediante il supporto di pacchetti software per la didattica (fisica/chimica interattiva, corsi di lingua interattivi, SW per
- Le attività in rete e modalità di interazione alunno-docente (Presentazione di test in rete durante la lezione con discussione immediata dei risultati)
- Interfaccia grafica sistemi SCADA per la gestione di laboratori.

Teoria e Tecnologia della Comunicazione

Il Corso sarà orientato all'approfondimento dei processi di cambiamento prodotti dalle nuove tecnologie della comunicazione (ICT, Information & Communication Technologies).

Possibili contenuti:

- Applicazioni delle nuove tecnologie della comunicazione nell'ambito della scuola, dell'università, della formazione, del lavoro.
- Implementazione delle nuove tecnologie della comunicazione all'interno dei processi di cambiamento e di gestione della conoscenza.
- Gestione della conoscenza via-computer, interazione uomo-macchina, la progettazione di infrastrutture cognitive via-computer, Internet e 'presenza on-line'.
- Processi di cambiamento a livello individuale e sociale che nascono dall'interazione con i nuovi media comunicativi.

Insegnamento finalizzato all'orientamento nel mondo del lavoro








Il corso si pone l'obiettivo di fornire gli strumenti adatti agli insegnanti delle scuole superiori per aiutare gli alunni delle scuole superiori alla valorizzazione della professionalità.

Possibili contenuti:

- Introduzione alle modalità di orientamento al mondo post-diploma con particolare riferimento alla navigazione in rete.
- Utilizzo del word e presentazione del curriculum vitae.

ALTRE BUONE PRATICHE.....


METODI

-  [Il metodo non direttivo.](#)
-  [Il metodo di animazione o groupwork.](#)
-  [Il team teaching.](#)
-  [Il mastery learning.](#)
-  [Il metodo interrogativo.](#)
-  [Il metodo attivo.](#)
-  [Il metodo permissivo.](#)
- **TECNICHE** riguardano gli aspetti specifici, finalizzati alla realizzazione di particolari momenti dell'azione didattica, richiesti dal progetto che si sta realizzando e collocati all'interno del metodo che si sta utilizzando. Le tecniche didattiche rappresentano l'aspetto più tattico dell'azione didattica, non sono esclusive di un metodo piuttosto che di un altro, e meno che mai di una strategia. Il **role-play** o

simulazione di ruoli, il **cooperative learning** (apprendimento cooperativo), il **peer-tutoring** o tutoraggio tra pari, il **mentoring** una guida che aiuta il giovane nel passaggio alla vita adulta, il **learning-by-doing** o imparare facendo, l'**experimental learning**, ossia l' apprendimento esperienziale (e.g. **outdoor training**), le **comunità di apprendimento**, i **corners**, imparare usando gli “ angoli”, la **webquest**, attività di ricerca, analisi e risoluzione di problemi attraverso l'uso di internet, le tecniche ludiche come i **giochi tra pari**, sono alcune delle tecniche a disposizione dei formatori per incoraggiare i propri ragazzi e motivarli alla partecipazione.

TECNICHE DIDATTICHE

-  [Role-Play](#)
-  [Peer- Tutoring](#)
-  [Cooperative Learning](#)
-  [Learning-By-Doing](#)
-  [Mentoring](#)
-  [Corners](#)

 [Experimental Learning](#)

 [Comunità di Apprendimento](#)

 [Webquest](#)

 [Giochi tra pari](#)

Per approfondimenti vedi: <http://www.rivistadidattica.com/uomo>

BUONE PRATICHE E ALUNNI DIGITALI

- Modalità diverse di apprendere

Integrazione tra tecnologia e metodologia didattica

La mancanza di integrazione tra tecnologia e metodologia didattica, oltre a frenare il rinnovamento e l'adeguamento delle prassi didattiche ai nuovi bisogni, ostacola l'uso continuativo degli strumenti compensativi (computer, correttore ortografico, eco in scrittura, sintesi vocale, libri digitali, audiolibri, libri parlati, calcolatrice, software per la costruzione di mappe ...) nel contesto classe da parte degli studenti con DSA, che non vogliono sentirsi diversi dagli altri.

Nativi digitali

- Questa generazione mostra comportamenti di apprendimento differenti dalle generazioni precedenti.
- Apprendono attraverso schermi, icone, suoni, giochi, “navigazioni” virtuali .
- Sono in costante contatto telematico con il gruppo dei pari.
- Sviluppano comportamenti di apprendimento non lineari, come quelli alfabetici (WIM VEEN, Vrakking, 2006)

ATTO DI INDIRIZZO 2012

- Continuare a favorire il passaggio da un modello di scuola che opera per progetti ad una **scuola** che introduce l'**innovazione** nella **pratica educativa** - sia attraverso l'impiego **delle nuove tecnologie**, sia con i nuovi insegnamenti trasversali riconducendo le attività aggiuntive nell'ambito **dell'attività didattica quotidiana** quale vero oggetto delle **azioni di miglioramento e valutazione**.

ATTO DI INDIRIZZO 2012

- Altra priorità collegata è costituita dall'azione di impulso da intraprendere al fine di stimolare, nell'ambito **dell'editoria scolastica**, la realizzazione di prototipi didattici innovativi di **libri multimediali**, e consentire alle scuole, sin dall'anno scolastico 2012-2013, l'adozione di prodotti multimediali in sostituzione dei tradizionali libri cartacei.

BUONE PRATICHE E CLIL

Il TPR (TOTAL PHYSICAL RESPONSE)

Gli alunni utilizzano tutto il corpo come risposta agli stimoli di apprendimento, mimando le azioni, eseguendo istruzioni e mostrando praticamente ciò che hanno imparato.

VAK (VISIVO, UEDITIVO, CINESTETICO)

Gli alunni utilizzano tutti i canali sensoriali

“TASK BASED APPROACH”

La metodologia “Task-based” si basa sul concetto di “TASK” e consente allo studente di utilizzare la lingua

straniera come se utilizzasse la lingua materna. Contiene una sfida cognitiva ed è dunque maggiormente coinvolgente.

Il task- based permette di elaborare proposte di attività in modo da far

PARLARE, DISCUTERE, RIFLETTERE,

ARGOMENTARE, PROPORRE.

CHE COS'E' IL TASK?

È un compito in cui:

- il significato è primario (uso pragmatico della lingua);
- c'è un problema da risolvere (situazione problema);
- c'è un legame con il mondo reale (compito autentico);
- coinvolge una o più di 4 abilità (memoria, attenzione, percezione, riconoscimento, comprensione, linguaggio, abilità sociali...);
- richiede l'uso di processi cognitivi

(alto livello : dalla conoscenza, comprensione, applicazione,

all'analisi, sintesi e valutazione);

- viene data priorità al processo che porta il completamento del compito;
- l'esito deve rappresentare il raggiungimento dell'obiettivo .

3. STRATEGIE VALUTATIVE

C.M. N.89 , 18 OTT.2012

- Resta comunque inteso, come principio ineludibile, che il voto deve essere espressione di sintesi valutativa e pertanto deve fondarsi su una **pluralità di prove di verifica** riconducibili a diverse **tipologie, coerenti** con le **strategie metodologico-didattiche** adottate dai docenti. Sarà cura quindi del collegio dei docenti e dei dipartimenti fissare preventivamente le tipologie di verifica nel rispetto dei principi definiti dai decreti istitutivi dei nuovi ordinamenti.

C.M. N.89 , 18 OTT.2012

- Le istituzioni scolastiche, pertanto, adotteranno **modalità e forme di verifica adeguate e funzionali** all'accertamento degli obiettivi e dei risultati di apprendimento, declinati in **competenze, conoscenze e abilità**, come previsto dalle *Indicazioni nazionali* per i **percorsi liceali**, dalle *Linee guida* per gli **istituti tecnici** e per gli istituti professionali e dal D.M. n. 139 del 22 agosto 2007 relativo all'obbligo d'istruzione.

C.M. N.89 , 18 OTT.2012

- Analogamente, per l'insegnamento della Lingua inglese, sia negli istituti tecnici che nei professionali:
“Il docente definisce e sviluppa il percorso d'apprendimento in modo coerente con l'indirizzo degli studi, consentendo agli studenti, attraverso l'utilizzo costante della lingua straniera, di fare esperienze concrete e condivise di apprendimento attivo, nonché di comunicazione ed elaborazione culturale. Il docente individua, a tali fini, gli strumenti più idonei, inclusi quelli multimediali e interattivi”, con la conseguente adozione di **tipologie di verifica coerenti** con le scelte metodologiche adottate.