

L'autonomia poggia sulla precisione concettuale

Il progetto Mercurio, elaborato dal Ministero per l'indirizzo informatico dell'ITC, offre una precisa e fruttuosa chiave di lettura dell'articolo della legge in oggetto e indica come possono essere perseguite le finalità istituzionali.

Competenze generali: sono indicate nel profilo professionale, "operare all'interno del sistema informativo aziendale automatizzato per favorirne la gestione e svilupparne le modificazioni; utilizzare metodi, strumenti, tecniche contabili ed extracontabili per la corretta rilevazione dei fenomeni gestionali"; descrivono il comportamento esibito dallo studente che affronta specifiche situazioni a lui ignote.

Capacità: sono definite per elencazione nel profilo professionale "interpretare in modo sistemico strutture e dinamiche del contesto in cui opera; analizzare situazioni e rappresentarle con modelli funzionali ai problemi e alle risorse tecnologiche disponibili; operare per obiettivi e per progetti" e costituiscono il traguardo comune a tutti gli insegnamenti.

Sono assicurate a tutti pari opportunità: si tratta di una prescrizione che vincola le scuole alla messa a punto di un'organizzazione finalizzata al conseguimento dei traguardi formativi (competenze generali) e educativi (capacità).

Il paragrafo "coordinamento didattico" formula un'ipotesi di intervento: "È essenziale costruire un progetto comune a cui ciascuna disciplina concorra con la propria specificità di metodi e di oggetti ... ciò richiederà, tra l'altro, che per ogni anno si predisponga una scala dei fondamentali traguardi formativi, espressi in modo da essere controllabili e misurabili".

Una possibile scansione di obiettivi trasversali, che andranno poi operazionalizzati, è la seguente:

- in terza cogliere l'aspetto sistemico e costruire modelli
- in quarta procedere dal generale al particolare (approccio top-down).

Anche il paragrafo "Verifica e valutazione" è stato concepito in funzione delle pari opportunità: "La gestione dei processi di insegnamento-apprendimento necessita di un sistema di osservazione e di misurazione dei risultati intenzionalmente prodotti dall'attività didattica. Inoltre, il controllo è efficace solo se si identificano le cause degli scostamenti tra risultati e obiettivi e si predispongono interventi che migliorino l'incisività delle occasioni di apprendimento. La verifica è quindi il momento fondamentale della progettazione didattica e in essa trova la propria significatività. Si tratta di un procedimento che si articola in attività svolte in ambiti diversi e di complessità differente, ma che sempre deve ricomporsi a livello di Consiglio di Classe".

Coerenti con le attitudini e le scelte personali: il paragrafo “indicazioni metodologiche” risolve la questione affermando che “il traguardo formativo non deve consistere solo nel far acquisire conoscenze ma anche competenze ed abilità in modo da sviluppare abitudini mentali orientati alla risoluzione di problemi e alla gestione delle informazioni, avendo costantemente presente il significato del proprio agire. Al riguardo si suggerisce di:

- far pervenire al possesso delle conoscenze partendo da situazioni concrete, non ancora organizzate ed ordinate, così da stimolare l’abitudine a costruire modelli
- privilegiare momenti di scoperta e di successiva generalizzazione a partire da casi semplici e stimolanti, avvalendosi di tecniche didattiche che consistono nel generare situazioni problematiche non strutturate, così da favorire l’acquisizione di comportamenti produttivi.

Attraverso conoscenze e abilità, generali e specifiche: il progetto Mercurio consta di una parte comune a tutti gli insegnamenti, in cui sono esposti i vincoli derivanti dall’unitarietà del servizio formativo/educativo e di una parte riservata alle singole materie.

Si consideri come il programma di informatica ha definito le competenze specifiche, nel rispetto dell’architettura del progetto.

Per la classe terza, dopo l’indicazione di massima “fornire una precisa immagine della disciplina che avrà come punto focale l’integrazione tra concetti, problemi e metodi risolutivi per giungere a promuovere la cultura della programmazione”, indica le competenze previste, concepite nel rispetto dei traguardi che unificano gli insegnamenti:

- a) cogliere l’aspetto sistemico
- b) costruire modelli
- c) definire problemi attraverso la specificazione dei risultati attesi e dei dati disponibili
- d) utilizzare opportune strutture di dati per rappresentare semplici situazioni problematiche
- e) affrontare problemi scomponendoli in parti che, singolarmente risolte, ne forniranno, per ricomposizione, la soluzione.

Enrico Maranzana