

# **“Ambienti di apprendimento e didattica per competenze”**

Lecco, 29 novembre 2016

USRL

Luisa Zecca – Università degli studi di Milano Bicocca

# Obiettivi

- riflettere sulle **azioni didattiche** che favoriscono la **costruzione delle competenze** in verticale
- approfondire **conoscenze** e **strumenti** per **valutare le competenze**

***“Se un sistema educativo non avesse altra finalità che quella dell’insegnare a leggere, scrivere, parlare in inglese, far di conto ...si potrebbe seriamente pensare di ridimensionare la scuola perché i risultati desiderati potrebbero più facilmente e rapidamente essere ottenuti in altro modo.***

***Il salto di qualità che si chiede alla scuola è di passare dal piano della conoscenza e dell’alfabetizzazione strumentale a quello del pensiero e dell’impegno personale e sociale.”***

***I. Fiorin, 2013***

## Partiamo dagli esempi

- 1) ***Cosa diresti di fare ad un tuo amico che non ha mai giocato con il lego-robot perché il robot si muova da 1 a 8 senza passare da 5?***

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- Implica utilizzare un sapere costruito durante il percorso per risolvere un problema analogo (come?)
- Implica decentrarsi, astrarre ed esprimersi attraverso la scrittura o la grafica
- Implica riprodurre relazioni spaziali con un testo descrittivo/regolativo per un destinatario reale (quali difficoltà, quali transfer?)

# Partiamo dagli esempi

sono Opa <sup>che</sup> siamo <sup>e</sup> un laboratorio "robotica" <sup>non c'è</sup> <sup>robot</sup> <sup>è la sua</sup> <sup>comandi</sup>

Caro Lavigna noi adesso in un laboratorio: ce significa <sup>robot</sup> <sup>è la sua</sup> <sup>comandi</sup>

avanti, indietro, sinistra e destra quindi ti dico che devi usare questi comandi senza passare il numero 5: metti il robot nel numero 1 che guarda il numero 7, usa questi comandi: a-a-s oppure s-s-d-a-a-d usò arriva al numero 8.

Partenza →

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Partenza ↓

Arrivo ↑

a-a-s = 4-7-8

s-s-d-a-a-d = 2-3-6-9-8

1	2	3
A	S	D
↓	→	↓
4	5	6
A	non numero	A
↓	8	↓
7	A	D
→	●	←

3) Per me le difficoltà che incontrerò sono: non riesco ad attivarlo e non riesco a comandarlo.

3) Per me fa fatica a capire come si fa a comandarlo e ad attivarlo.

# Partiamo dagli esempi

**Progetta un gioco per i bambini di terza usando il robot, i comandi che conosci e nuovi comandi che puoi inventare**

- Implica utilizzare un sapere costruito durante il percorso per costruire nuovi problemi e scenari complessi
- Implica prevedere possibilità di programmazione astruendo alcune variabili in gioco: velocità, forza, interazione con il contesto, relazione con i sensori....
- Implica decentrarsi, astrarre ed esprimersi attraverso la scrittura o la grafica in modo chiaro e preciso

**Come promuovere  
questo tipo di apprendimento?  
Gli ambienti di apprendimento**

# A proposito di ambiente di apprendimento



## Gli ambienti di apprendimento

come dimensione metodologico-didattica privilegiata:

- *valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni*
- *attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità*
- *favorire l'esplorazione e la scoperta*
- *incoraggiare l'apprendimento collaborativo*
- *promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere*
- *realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.*



# A proposito di ambiente di apprendimento

## Luogo fisico o virtuale:

- spazi a disposizione
- sistemazione funzionale dell'aula
- strumentazioni, sussidi
- disposizione delle persone.

## Luogo mentale:

- caratteristiche del compito
- azioni richieste
- modalità relazionali sollecitate
- tipo di valutazione
- azione di sostegno del docente (scaffolding)
- clima emotivo e cognitivo.

## Integrare in modo coerente e interagente:

- gli elementi fisici
- i contenuti
- gli obiettivi
- le modalità per raggiungerli.

A. Varani

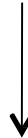
# A proposito di ambiente di apprendimento

- **Costruzione e non riproduzione di saperi.**
- **Rappresentazioni multiple e complesse della realtà.**
- **Situazioni di apprendimento basate su casi realistici.**
- **Pratiche riflessive e metacognitive.**
- **Apprendimento collaborativo (comunità di apprendimento).**
- **Utilizzo delle ICT.**
- **Molteplicità delle piste percorribili per consentire un processo ricorsivo.**
- **Autodeterminazione del percorso (e degli obiettivi) da parte del discente.**



# La progettazione per competenze: il processo

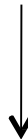
dalle **PRECONOSCENZE**



al **DISEQUILIBRIO**



alla **RICERCA**



all'**EQUILIBRIO-  
RISTRUTTURAZIONE**

# **La progettazione per competenze: il ruolo dell'insegnante**

## **PRIMA PROGETTA:**

- **La proposta didattica** nel suo complesso
- **Il compito/i e le consegne**
- **L'organizzazione** (spazi, tempi, materiali, gruppi)
- **Le modalità di monitoraggio (osservazione e documentazione), verifica, valutazione e autovalutazione**

# La progettazione per competenze: il ruolo dell'insegnante

## Durante

L'insegnante ha la  
**regia:**



- **motiva**, crea aspettativa
- **presenta** (... e discute con la classe)
  - obiettivi
  - compito
  - procedure
- **consegna** indicazioni di lavoro scritte
- **verifica** che gli studenti abbiano capito
- **spiega** i criteri di valutazione
- **osserva** il lavoro della classe
- **monitora** l'interazione nei gruppi
- **supporta** e fornisce consulenza senza dare soluzioni

A. Varani

# La progettazione per competenze: il ruolo dell'insegnante

Dopo



A. Varani

## Un presupposto sull'apprendimento: quanto impariamo attraverso...



W. Glasser, 1925

**Come promuovere  
questo tipo di apprendimento?**

**Metodologie e strumenti**



## Promuovere la costruzione di competenze: la situazione-problema

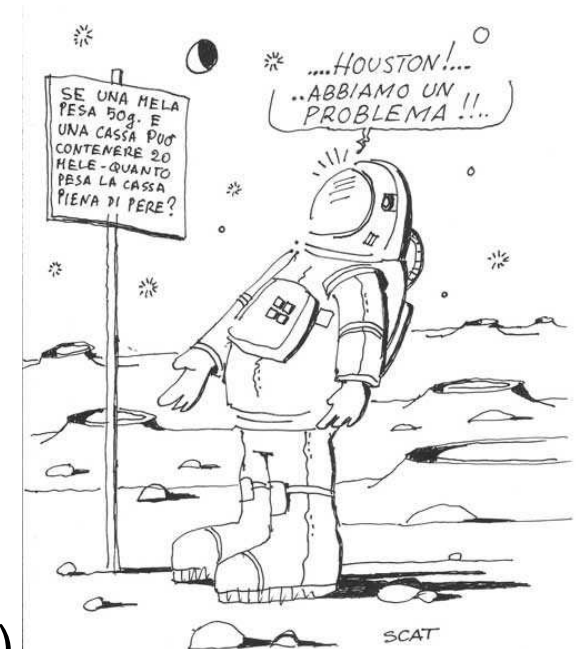
“In ambito scolastico, una **situazione-problema** è una situazione che induce, rispetto al quadro di apprendimenti del soggetto, una **destabilizzazione costruttiva e costruita** nella misura in cui si colloca in una **sequenza pianificata** di apprendimenti: per questo è caratterizzata, generalmente da un numero di **dati parassiti** ridotto rispetto a quanto accade in una **situazione-problema naturale** e da un **ordine preciso** nella presentazione dei dati, in modo da rispettare una certa **progressione** nelle difficoltà da presentare agli studenti.” (D. Maccario, 2010)



# Promuovere la costruzione di competenze: la situazione-problema

Approccio didattico di **carattere appropriativo** con  
3 funzioni:

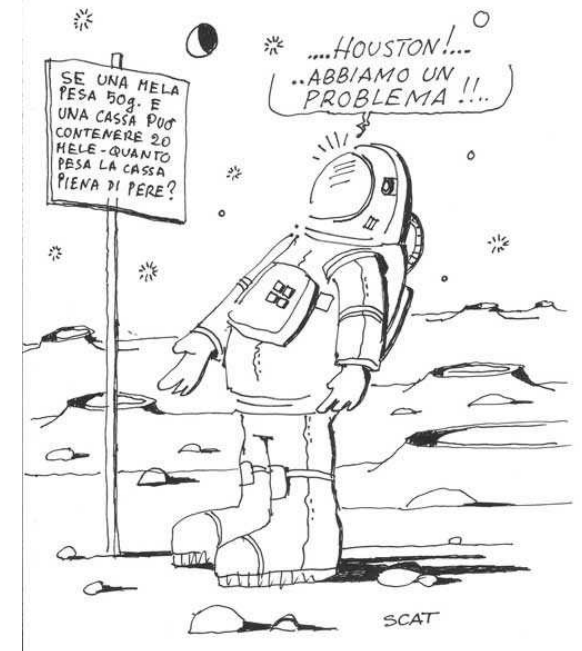
1. Supporto al **riconoscimento del significato**  
(quadro dei saperi di una disciplina)
2. Carattere **motivazionale** (connessione con  
l'esperienza dello studente)
3. Carattere **sociale** (i nuovi apprendimenti aprono  
a nuove possibilità di azione nel contesto sociale)



(M. Fabre, 1999)

## Presupposti della situazione-problema

- Il **sapere** è **costruito** attraverso l'azione, non "dato"
- Costruzione sulla base di **apprendimenti già posseduti**
- Natura **sociale** della conoscenza
- Conoscenza come costruzione di **modelli astratti esplicativi del reale**
- Valore dell'apprendimento ↔ **transfer**



(G. De Vecchi, N. Carmona-Magnaldi, 1999)

# Predisporre una situazione-problema

## INGREDIENTI:

- **Senso** (attivazione del discente)
- **Obiettivo-ostacolo** (definito a partire dalle conoscenze dei discenti)
- **Domande** (produzione di)
- **Destutturazione**
- **Complessità**
- **Acquisizioni generalizzabili**
- **Riflessione metacognitiva** (oggetto di)

(G. De Vecchi, N. Carmona-Magnaldi, 1999)



## Predisporre una situazione-problema

### PREPARAZIONE:

- Definire lo **scopo** e gli **obiettivi**
- Definire i **vincoli/condizioni** di svolgimento (cfr. utilizzo degli strumenti - **DISCIPLINE** - e **strumenti di mediazione**: documenti, immagini, modelli...)



(J. Beckers, 2003)

# Predisporre una situazione-problema

## PREPARAZIONE:

- Predisporre il problema come “**supporto bruto**”
- **Mediare** fra soggetto/i e compito
- **Far interagire** soggetto/i e compito (contratti didattici)
- **Promuovere l'attivazione** del soggetto nella soluzione del compito (compito prescritto/ compito assunto)



(X. Rogiers, 2004)

## Gestire una situazione-problema: i metodi “amici”

- **Modelli didattici** (per problemi, per progetti, apprendistato cognitivo...)
- **Metodologie attive** (role playing, studio di caso, progetti, discussioni/argomentazioni...)

che sono accomunati da:

- **Centratura** sull'allievo
- **Mobilizzazione** di un set **integrato di risorse**
- **Esercizio diretto** della competenza



(D. Maccario, 2010)

# LE METODOLOGIE DIDATTICHE

- La **lezione** (frontale e partecipata)
- Il **brainstorming**
- La **discussione**
- Il **lavoro di gruppo**
- Il **role playing**



# LE METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE

## Il brainstorming

- Punti di forza

Valorizzazione creatività e divergenza, pensiero del gruppo, non valutazione

- Punti di debolezza

Necessità di sistematizzazione, velocità

- Punti di attenzione

Problema preciso e con molteplici possibili soluzioni, aspettative dell'insegnante

# LE METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE

## La **discussione**

- Punti di forza

Costruzione di un pensiero comune, costruzione del senso del gruppo, oralità, valore delle ipotesi di ciascuno, non valutazione, processo per connessione, conflitto socio-cognitivo

- Punti di debolezza

Poca sistematicità, rischio di “perdersi” e di andare fuori tema, influenza degli status sociali

- Punti di attenzione: problema/domanda autentici, esperienza comune, garanzia di partecipazione per tutti, non valutazione

# LE METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE

## Il lavoro di gruppo

- Punti di forza

Costruzione di un pensiero comune, costruzione del senso del gruppo, valore del ruolo di ciascuno, conflitto socio-cognitivo, senso di responsabilità, interdipendenza positiva, autovalutazione, valutazione collettiva e individuale

- Punti di debolezza

Convinzioni negative di insegnanti e allievi, tempo, organizzazione

- Punti di attenzione

Organizzazione, sistematizzazione, ruolo dell'insegnante

# LE METODOLOGIE DIDATTICHE ATTIVE

## Il role playing

- Punti di forza

Coinvolgimento del corpo, linguaggi diversi, valorizzazione di molteplici competenze, oralità, conoscenza vissuta e reinterpretata, gruppo

- Punti di debolezza

Tempo, organizzazione

- Punti di attenzione

Scelta del compito, ruolo dell'insegnante, organizzazione dell'ambiente, sistematizzazione degli apprendimenti

## Gestire una situazione-problema: la sistematizzazione

Carattere **stabile, consolidato,**  
**potenzialmente mobilizzabile** degli elementi  
che costituiscono la **competenza**



3 criteri dell'apprendimento efficace:

1. **Codifica o formalizzazione**
2. **Ritenzione o accessibilità in MLT**
3. **Transfer orizzontale**



(D. Maccario, 2010)

## Gestire una situazione-problema: la sistematizzazione

- **Senso**
- **Connessione**
- **Formalizzazione ↔ documentazione**



(D. Maccario, 2010)

## Situazione-problema: un esempio

- **Perché** si può lanciare qualcosa con un elastico?
- **Cos'è** un oggetto elastico?
- **Pensate a/manipolate** oggetti più o meno elastici, **descrivetene le caratteristiche, confrontateli**
- Alla luce dell'esplorazione (mentale e fisica) fatta, scrivete una **nuova definizione di “oggetto elastico”**
- **Nuova domanda:** “e se non riusciamo a torcere un oggetto, ma qualcun altro più forte di noi ci riesce, la materia dell'oggetto è elastica?”



(G. De Vecchi, N. Carmona-Magnaldi, 1999)

## LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE





## **E' IMPOSSIBILE NON VALUTARE**

“...la valutazione è dunque un **fenomeno piuttosto pervasivo nel parlato**, comprendendo praticamente ogni elemento capace di segnalare all'interlocutore **apprezzamento, preferenze ed emozioni** del parlante rispetto a qualsiasi cosa venga menzionata, compreso l'interlocutore stesso”

A. Fasulo, C. Pontecorvo, *Come si dice?*, Carocci, Roma, 1999

# DOCUMENTAZIONE, VERIFICA, VALUTAZIONE

La documentazione:

- è un'attività di **raccolta, catalogazione e diffusione di documenti**
- è una **rappresentazione** della realtà educativa e didattica
- **sta al posto della realtà accaduta** o che accade, la osserva, la descrive, la racconta
- è un **processo di traduzione selettivo e parziale** che richiede:
  - una **scelta**
  - la **chiarezza** rispetto:
    - agli **obiettivi**
    - al **destinatario**

## DOCUMENTAZIONE, VERIFICA, VALUTAZIONE

La **verifica** è:

- un processo che mira ad **accertare che siano stati conseguiti specifici obiettivi didattici**, controllando quanta e quale parte di disciplina sia stata appresa e in che modo;
- uno strumento di **accertamento delle conoscenze e abilità possedute**, comporta **misurazioni**.

## VERIFICA: AVVERTENZE E CRITERI FONDAMENTALI

Partendo dal presupposto che le **prove di verifica** sono **stratagemmi** per sollecitare l'esibizione da parte degli alunni di comportamenti che manifestino in modo concreto e osservabile quanto hanno appreso, è fondamentale che esse siano:

- valide**: connesse agli obiettivi di apprendimento
- attendibili**: in grado di raccogliere dati i meno ambigui possibile

# DOCUMENTAZIONE, VERIFICA, VALUTAZIONE

## La **valutazione**:

“Operazione di **attribuzione di valore** a fatti, eventi, oggetti e simili, in relazione agli scopi che colui che valuta intende perseguire. Un’operazione [...] che presuppone la disponibilità di un sistema di discriminazione della qualità degli eventi e/o degli oggetti da valutare, capace di consentirne una **classificazione**”

G. Domenici, Manuale della valutazione scolastica, Editori Laterza, Roma-Bari, 2001

## VERIFICA: TIPOLOGIE DELLE PROVE

<b>STIMOLO APERTO RISPOSTA APERTA</b>  TEMA INTERROGAZIONE	<b>STIMOLO APERTO RISPOSTA CHIUSA</b>  DOMANDE DI MONITORAGGIO DELLA COMPRESIONE (“AVETE CAPITO? È CHIARO?”)
<b>STIMOLO CHIUSO RISPOSTA APERTA</b>  SAGGIO BREVE  DOMANDE SEMISTRUTTURATE  ...	<b>STIMOLO CHIUSO RISPOSTA CHIUSA</b>  TEST (V/F, risposta multipla, collegamenti...)

# LA VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA

- Un **processo indiziario**
- Prove che consentono di raccogliere **elementi probatori o indizi validi** (autenticamente legati) al possesso della competenza
- La competenza implica:
  - a) Usare le conoscenze
  - b) Trasferire l'uso in contesti inediti e significativi
  - c) Affrontare la soluzione di nuovi problemi
- Le prove **dovrebbero coinvolgere tutte e 3 le dimensioni o la a) + b) o c)**
- Questione della **validità ecologica della prova** (carta e matita?)



## LA VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA

- Questione dei **tempi** (lunghi)
- Lo strumento dell'**osservazione contestualizzata**
- La **documentazione**
- Raccolti gli indizi, si formulano **ipotesi sullo sviluppo futuro della competenza** (importanza della competenza osservativa e documentativa dell'adulto)
- Classificazione vs **modello processuale/**  
**orientativo**

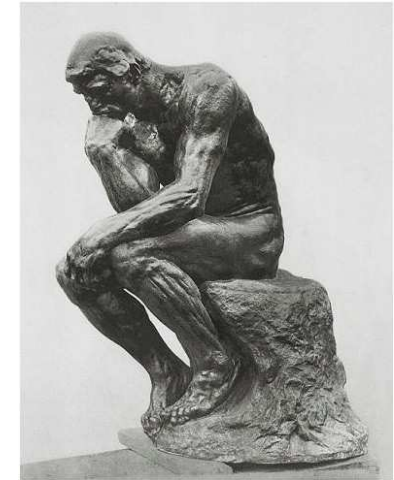


Baldacci, 2010



## CRITERI DI COSTRUZIONE DELLE PROVE

- Richiesta, per la soluzione, di **richiamare in forma integrata**, di più apprendimenti che l'alunno già possiede
- Sollecitazione della capacità dell'alunno di **“vedere” il problema**
- Richiesta di una **riflessione sulle risorse possedute (metariflessione)** da mettere in campo per la soluzione del problema
- Più possibilità** risolutive e costruzione di **risposte originali**



## LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'

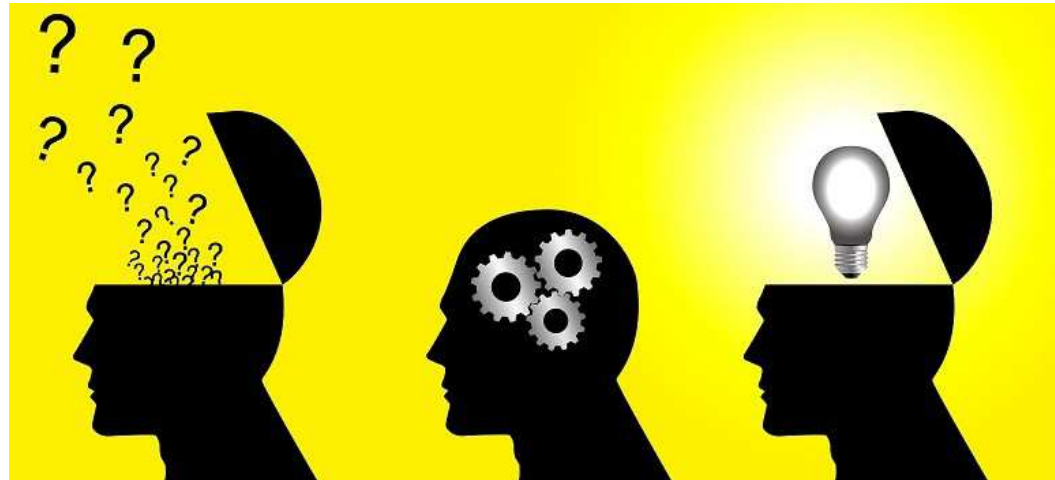
Il limite maggiore della valutazione tradizionale è ciò che essa intende e riesce a valutare.

**Sfuggono** a questo tipo di **valutazione dimensioni**

**come:**

- pensiero critico,
- soluzione dei problemi,
- metacognizione,
- lavoro in gruppo,
- ragionamento

.....



# **LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'**

La valutazione autentica:

## **1. È realistica**

I compiti replicano i modi nei quali la conoscenza e le abilità sono “controllate” nel mondo reale.

## **2. Richiede giudizio e innovazione**

Lo studente deve usare conoscenza e abilità per risolvere problemi non strutturati, la cui soluzione non richiede di seguire routine o procedure stabilite.

## LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'

### 3. Richiede agli studenti di “costruire” la disciplina

Invece di ripetere o di replicare attraverso una dimostrazione ciò che gli è stato insegnato, lo studente deve portare a termine una esplorazione e lavora “dentro” la disciplina.



## LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'

**4. Replica o simula i contesti nei quali gli adulti sono “controllati” sul luogo di lavoro, nella vita civile e personale.** I tipici test scolastici sono senza contesto. I compiti autentici capovolgono quella segretezza, quel silenzio e quell'assenza di risorse e di feedback che caratterizzano il testing tradizionale.

## LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'

**5. Accerta l'abilità dello studente a usare efficientemente e realmente un repertorio di conoscenze e di abilità per negoziare un compito complesso.**

Gli item del test convenzionale sono elementi isolati di una prestazione; un compito reale richiede invece l'uso integrato di abilità.



## **LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA «NUOVA» OPPORTUNITA'**

**6. Offre appropriate opportunità di ripetere, di provare, di consultare risorse e di avere feedback e di perfezionare la prestazione e i prodotti.**

Per essere educativa una valutazione deve tendere a migliorare la prestazione degli studenti attraverso cicli di prestazione-feedback-revisione-prestazione. Il test convenzionale manca di questa prerogativa, non aiuta gli studenti ad apprendere ad usare le informazioni, le risorse e le annotazioni per eseguire una prestazione reale in un contesto

G. Wiggins (1998).  
*Educative assessment. Designing assessments to inform  
and improve student performance*

## **LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA OPPORTUNITA' PER GLI ALUNNI CON BES**

La complessità dei compiti previsti per attuare una valutazione autentica permettono all'insegnante di creare un **repertorio ampio e variegato di modalità e prove di verifica e allo studente con BES di poter dimostrare le sue competenze al di fuori delle strettoie della valutazione tradizionale.**



## **LA VALUTAZIONE AUTENTICA: UNA OPPORTUNITA' PER GLI ALUNNI CON BES**

È importante che **siano chiari e trasparenti gli obiettivi della verifica, i criteri della valutazione e i percorsi attraverso i quali poter dimostrare ciò che si è imparato**, di modo che possano essere comprese anche le strategie compensative personali messe a punto dai singoli alunni.

# IL PROCESSO DI COSTRUZIONE DELLA PROVA

- SCEGLIERE IL TRAGUARDO DI COMPETENZA FOCUS
- RISPONDERE ALLA DOMANDA: «attraverso quale compito di realtà posso riconoscere la padronanza della competenza focus nei miei allievi?»
- INDIVIDUARE LE COMPETENZE CORRELATE
- PRECISARE LA CONSEGNA DA PROPORRE AGLI ALLIEVI
- DEFINIRE IL CONTESTO DI REALIZZAZIONE DELLA PROVA  
(risorse, vincoli, scansione in fasi, tempi, etc.)

# IL PROCESSO DI COSTRUZIONE DELLA PROVA

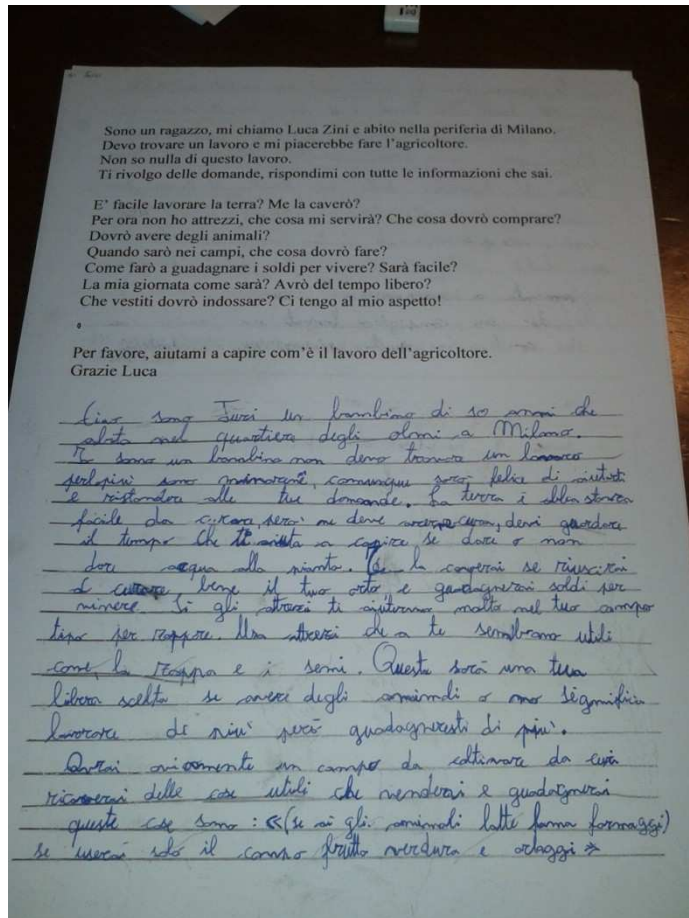
- DETERMINARE I CRITERI DI QUALITÀ DELLA PRESTAZIONE (in base a cosa riconoscere la qualità della prestazione?)
- PER CIASCUN CRITERIO INDIVIDUARE ALCUNI INDICATORI (attraverso quali evidenze posso riconoscere la presenza del criterio?)
- «PESARE» CIASCUN CRITERIO E DESCRIVERE I LIVELLI (quale prestazione tipo al livello 1?)
- COMPITI AUTENTICI
- PREDISPORRE LA RUBRICA VALUTATIVA

## **PROVE AUTENTICHE: ESEMPI**

**Consegna 7 FINALE:**  
**lettera**

***Carissimi, come sapete, ricevo spesso delle lettere da bambini come voi e da ragazzi che mi rivolgono tante domande. In questo periodo ho degli impegni e non riesco a rispondere a tu,. Mi ha scritto un ragazzo che vorrebbe subito una risposta. Vi mando la sua lettera, chiedendovi di rispondergli per me. Lo chiedo a voi perché avete fatto delle belle esperienze e ora sapete tante cose. Fatemi questo favore. Vi allego la lettera di Luca.  
Vi abbraccio, Paola.***

***Sono un ragazzo, mi chiamo Luca Zini e abito nella periferia di Milano. Devo trovare un lavoro e mi piacerebbe fare l'agricoltore. Non so nulla di questo lavoro. Ti rivolgo delle domande, rispondimi con tu=e le informazioni che sai.  
E' facile lavorare la terra? Io me la caverò?  
Per ora non ho mezzi, che cosa mi servirà?  
Che cosa dovrò comprare? Dovrò avere degli animali? Quando sarò nei campi, che cosa dovrò fare? Come farò a guadagnare i soldi per vivere? Sarà facile? La mia giornata come sarà? Avrò del tempo libero? Che vestiti dovrò indossare? Ci tengo al mio aspetto!  
Per favore, aiutami a capire com'è il lavoro dell'agricoltore.  
Grazie, Luca***



**Ciao sono J., un bambino di 10 anni che abita a Milano. Io sono un bambino, non devo trovare lavoro, perlopiù sono minorenne, comunque sarò felice di aiutarti e rispondere alle tue domande. La terra è abbastanza facile da curare, però devi averne cura, devi guardare il tempo che ti aiuta a capire se devi o no dare l'acqua alle piante. Te la caverai se riuscirai a curare bene il tuo orto e a guadagnare soldi per vivere. Gli attrezzi ti aiuteranno molto nel tuo campo. Sarà una tua libera scelta se avere degli animali o no, averli significa lavorare di più, però guadagneresti di più. Avrai ovviamente un campo da coltivare, da cui ricaverai delle cose utili che venderai e così guadagnerai. Se conosci bene la città vai nei mercati del sabato e del lunedì con tavoli e il tuo raccolto e venderai così guadagnerai da vivere. La tua giornata sarà faticosa ma con buoni risultati. Avrai del tempo libero se lavorerai sodo, così finito il lavoro potrai andare in discoteca e per esempio. Però devi avere pazienza che il tuo campo cresca. Vestiti con dei vestiti a te comodi per fare questo lavoro, ovviamente a seconda delle stagioni. Ti do un consiglio: trovati un amico con cui condividere questo lavoro. Ciao da J. e buona fortuna.**

*Concludendo, l'aver proposto molteplici consegne e utilizzato differenti linguaggi è stata una strategia vincente perché ha permesso di comprendere al meglio il complesso mondo esperienziale e rappresentazionale degli alunni.*

*Se questa fase iniziale del percorso di fosse risolta in un'unica attività o comunque con poche consegne si sarebbe giunti a false deduzioni, ovvero alla convinzione che i bambini fossero portatori esclusivamente di visioni stereotipate e riduttive circa il lavoro dell'agricoltore.*

*Ma l'esperienza ha dimostrato che, variando le consegne e formulandole in modo attento e scrupoloso, è possibile giungere ad una comprensione più autentica e veritiera circa i pensieri degli alunni.*

## **COMPITI DELLE VACANZE DI PASQUA    CLASSE 1°E**

***Svolgi il lavoro su un foglio protocollo che andrà consegnato mercoledì 15 aprile***

***1. Riprendi i verbali da gennaio a marzo e, PER OGNI LEZIONE:  
scrivi la data e gli argomenti svolti, se vuoi puoi usare anche disegni  
cosa hai imparato quel giorno?  
cosa hai capito quel giorno? Cosa non hai capito?***

***2. Dopo aver letto e analizzato tutti i verbali:  
Scrivi quali attività avevi dimenticato quali ti ricordavi maggiormente  
Se dovessi proporre un'attività ad un'altra classe che entra l'anno  
prossimo in rete quale attività proporresti?  
Se dovessi fare una mostra per raccontare ad altri quanto hai vissuto  
quest'anno nelle ore di scienze quale attività sceglieresti come la più  
significativa?***



## Una check list per valutare l'autenticità

Check- list per valutare una prestazione autentica		<i>Molto poco</i>	<i>Poco</i>	<i>Molto</i>
<i>La prestazione...</i>				
1.	richiede l'applicazione di concetti, di principi e di abilità fondamentali appresi a nuovi contesti.	1	2	3
2.	incoraggia un progresso dell'apprendimento.	1	2	3
3.	implica processi di livello più elevato che non la semplice ripetizione della conoscenza appresa.	1	2	3
4.	è aperta a più soluzioni possibili.	1	2	3
5.	è sfidante.	1	2	3
6.	è inserita in un contesto reale.	1	2	3
7.	ha un valore significativo in se stessa.	1	2	3
8.	esige lo sviluppo e la ricostruzione della conoscenza appresa.	1	2	3
9.	è parte del processo di apprendimento.	1	2	3

## Una check list per valutare l'autenticità

10.	integra conoscenze e abilità.	1	2	3
11.	sviluppa una maggiore comprensione di concetti e di principi.	1	2	3
12.	fornisce chiare indicazioni riguardo a ciò che deve essere eseguito.	1	2	3
13.	fornisce chiare indicazioni riguardo alle modalità in cui deve essere eseguita.			
14.	è appropriata alle conoscenze e alle abilità degli studenti a cui è proposta.	1	2	3
15.	vi è un buon equilibrio tra la precisione delle richieste della prestazione e le diverse possibili alternative di esecuzione.	1	2	3
16.	è libera da tendenziosità culturali, razziali.	1	2	3
17.	è realizzabile riguardo all'accesso a informazioni o fonti o materiali richiesti.	1	2	3
18.	non necessita di ulteriori indicazioni nel corso dello svolgimento.	1	2	3
19.	è in linea con gli standard e gli obiettivi del curriculum scolastico.	1	2	3
20.	dispone di criteri che rendono possibile e chiara la sua valutazione.	1	2	3

## Le rubriche di valutazione

Una rubrica – piuttosto che essere l'attribuzione di un singolo punteggio- diviene una **guida all'attribuzione di punteggio** che cerca di valutare le prestazioni dello studente, basandosi su un **insieme di criteri** che vanno da un livello minimo ad uno massimo. Il **compito**, che l'insegnante assegna al gruppo, può essere un prodotto, una prestazione, oppure può richiedere delle ampie risposte scritte a una domanda, risposte che comportano da parte degli studenti l'applicazione di abilità **(ma io le definirei competenze)** come il **pensare critico, creativo** o l'abilità di **analisi ed organizzazione delle informazioni**.

## Le rubriche di valutazione: le componenti distintive

- uno o più **tratti** o **dimensioni** che sono il riferimento per giudicare il lavoro degli studenti;
- delle **definizioni** per chiarire il significato di ogni tratto o dimensione;
- una **scala di valore** con la quale stimare ogni dimensione;
- **standards di eccellenza** per specificare i livelli di prestazione accompagnati da modelli o esempi per ogni livello.

# Bibliografia

Carletti A. Varani, A., *Didattica costruttivista*, Erickson, Trento, 2005

Carletti A. Varani, A., *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie*, Erickson, Trento, 2007

Castoldi M., *Valutare le competenze. Percorsi e strumenti*, Carocci, Roma, 2009

Castoldi M., *Progettare per competenze. Percorsi e strumenti*, Carocci, Roma, 2011

Castoldi M., Ufficio Scolastico Regionale Emilia Romagna - "Cantieri aperti per la scuola di base", VALUTARE LE COMPETENZE: COMPITI AUTENTICI

[http://provveditorato.racine.ra.it/servizi/cantieri2013/f3\\_castoldi\\_2-5\\_compiti\\_autentici.pdf](http://provveditorato.racine.ra.it/servizi/cantieri2013/f3_castoldi_2-5_compiti_autentici.pdf) (2013)

Castoldi M., *Curricolo per competenze: percorsi e strumenti*, Carocci, Roma, 2013

Cerini G. (a cura di), *Le nuove Indicazioni per il curricolo verticale*, Maggioli, S. Arcangelo di Romagna (RN), 2013

De Vecchi G, Carmona-Magnaldi N., *Aiutare a costruire le conoscenze*, La Nuova Italia, Scandicci (FI), 1999

Ellerani P., Pavan D., *Cooperative learning: una proposta per l'orientamento formativo*, Tecnodid, Napoli, 2003

Maccario D., *Insegnare per competenze*, SEI, Torino, 2006

Maccario D., *A scuola di competenze*, SEI, Torino, 2010

Magnoler P., Sorzio P., *Didattica e competenze. Pratiche per una nuova alleanza fra ricercatori e insegnanti*, EUM, Macerata, 2012

Nigris E., Negri S., Zuccoli F. (a cura di), *Esperienza e didattica*, Carocci, Roma, 2007

Ruberto A., *La valutazione autentica e le rubriche di valutazione*,

[http://icmontefiorino.expertweb.info/documenti/documenti/valutazione/la\\_valutazione\\_autentica.pdf](http://icmontefiorino.expertweb.info/documenti/documenti/valutazione/la_valutazione_autentica.pdf)