

VALUTARE PER COMPETENZE: COSTRUIRE RUBRICHE VALUTATIVE

Maurizio Muraglia

Primo e Secondo ciclo

LA (IN)VISIBILITA' DEI PROCESSI

Perché una valutazione sia formativa (ovvero *per* l'apprendimento) e non meramente attestativa occorre che siano fatti emergere e sottoposti a valutazione i processi dell'apprendere:

1. Che rapporto c'è tra nuovo e vecchio apprendimento?
(coerenza – incoerenza – ostacolo)
2. Quali sono i passaggi logici e le criticità che si verificano mentre si apprende?
3. Come si genera l'errore?
4. Quali domande sappiamo fare a partire da ciò che sappiamo?

VALUTAZIONE DI COMPETENZA

La competenza è al confine tra RISULTATO e PROCESSO

Indizio di competenza è la PRESTAZIONE ma la prestazione non coincide con la COMPETENZA

La PRESTAZIONE si vede mentre la COMPETENZA si intravede

La PRESTAZIONE è scolastica e disciplinare mentre la COMPETENZA è progettata sull'extra scuola e tendenzialmente trasversale

IL LINGUAGGIO DELLA VALUTAZIONE

LOGICA NUMERICA

QUANTITATIVA

(click!)

SA/NON SA

SA FARE/NON SA FARE

QUANTO SA/

QUANTO SA FARE

HA RAGGIUNTO/

NON HA RAGGIUNTO

LOGICA DISCORSIVA

QUALITATIVA

(ciak!)

NELLE CONDIZIONI.....

(PASSATO)

HA REALIZZATO.....

(PRESENTE)

POTREBBE....SE..... (FUTURO)

AMBIGUITA' DEL VOTO NUMERICO

Il voto numerico indica quantità o qualità?

Il voto numerico è oggettivo?

Il voto numerico misura o valuta?

Il voto numerico va bene per le prestazioni o per
le competenze?

Quale valore formativo possiede la “media” dei
voti?

AMBIENTI DIDATTICI E VALUTAZIONE

MODELLO TRASMISSIVO

spiego/parlo/illustro
faccio ripetere
“valuto” solo gli esiti degli
allievi

MODELLO COSTRUTTIVO

pongo problemi
faccio lavorare
faccio raccontare
osservo
prendo nota
verifico esiti
valuto e faccio valutare
tutto il processo

UNA VALUTAZIONE SIGNIFICATIVA

- ✖ Attenta al processo di apprendimento
- ✖ Attenta al coinvolgimento dell'allievo nell'apprendimento
- ✖ Capace di descrivere e far descrivere all'allievo cosa è accaduto e farlo riflettere sulle ragioni per cui una prestazione è accaduta in un modo o in un altro
- ✖ Capace di distinguere il processo di apprendimento in input - elaborazione - output

INSEGNARE VALUTANDO VALUTARE INSEGNANDO

Dal prodotto al processo

Cinque input per la didattica:

- Utilizzare l'errore come fattore di consapevolezza
- Valorizzare le domande come spie rivelatrici di apprendimento significativo
- Formare all'autovalutazione
- Valutare durante la situazione di apprendimento
- Insegnare durante la situazione di valutazione

LIVELLO BASE:

Lo studente svolge compiti **semplici** in situazioni note mostrando di **possedere** conoscenze ed abilità essenziali e di sapere **applicare** regole e procedure **fondamentali**

LIVELLO INTERMEDIo:

Lo studente svolge compiti e risolve problemi **complessi** in situazioni note, compie **scelte consapevoli**, mostrando di saper **utilizzare** le conoscenze e le abilità acquisite.

LIVELLO AVANZATO:

Lo studente svolge compiti e problemi complessi in **situazioni anche non note**, mostrando **padronanza nell'uso** delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le **proprie opinioni** e assumere autonomamente **decisioni** consapevoli.

TRA VOTI E LIVELLI

IL VOTO :

- ATTIENE ALLA **VALUTAZIONE**
- RIGUARDA GLI APPRENDIMENTI DISCIPLINARI
- HA A CHE FARE CON ESITI E PROCESSI INTRASCOLASTICI

IL LIVELLO:

- ATTIENE ALLA **CERTIFICAZIONE**
- RIGUARDA LE COMPETENZE TRASVERSALI
- HA A CHE FARE CON CAPACITA' GLOBALI PROIETTATE SULL'EXTRA-SCUOLA

COMPITI IN SITUAZIONE

- ✓ Situazione **nuova** per l'alunno.
- ✓ Situazione che presenti una **sfida**, un motivo per essere risolta, un perché a cui rispondere.
- ✓ Situazione la cui risoluzione implichi una **integrazione** di apprendimenti posseduti dagli alunni, non una semplice giustapposizione.
- ✓ Situazione che implichi un **“agire”** fisico o mentale a partire da quanto appreso (fare con ciò che si sa).
- ✓ Situazione nella quale il soggetto possa **immedesimarsi**, adattata al contesto di apprendimento.
- ✓ Situazione tendenzialmente aperta, che lasci spazio alla **discussione**.
- ✓ Situazione per affrontare la quale non siano conosciuti in partenza i “saperi” e “saper fare” da mobilizzare, che devono essere individuati dagli alunni.
- ✓ Situazione che l'allievo deve poter affrontare in **autonomia**.

(da D. Maccario)

I COMPITI DI PRESTAZIONE: CRITERI DI QUALITÀ

- Recupero della conoscenza già acquisita;
- Uso di processi cognitivi complessi;
- Riferimento a contesti significativi reali;
- Stimolo all'interesse degli studenti;
- Differenti percorsi risolutivi;
- Sfida alle capacità degli studenti.

UN POSSIBILE FORMAT LABORATORIALE

PROGETTARE IL TRAGUARDO FINALE: UN PRODOTTO CHE ARGOMENTI L'APPROCCIO DEI RAGAZZI AL PROBLEMA POSTO E CHE FACCIA VEDERE LA COMPETENZA (=CAPACITA' DI MOBILITAZIONE DEL SAPERE) IN SVILUPPO

- Creare una griglia di osservazione degli atteggiamenti dei singoli all'interno del gruppo di lavoro (valutazione di processo individuale)
- Creare una griglia di valutazione dei caratteri del prodotto finale (valutazione di prodotto collettiva)
- Creare gruppi di lavoro assegnando incarichi specifici a ciascun gruppo
- A prodotto ultimato fare uno *screening* delle conoscenze e delle abilità che sono servite per realizzare il prodotto (cosa abbiamo imparato facendo, e cosa abbiamo imparato a fare facendo = su che cosa siamo diventati più competenti)

RUOLO DELL'INSEGNANTE

- propositivo
- facilitatore
- negoziatore
- risorsa

UN ESEMPIO DALLA GEOGRAFIA

Individuare una competenza disciplinare da mettere sotto osservazione

Es. Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.

Individuare una situazione di realtà che possa stimolare gli allievi a mettere in campo la competenza

Es. Progettare una gita scolastica sulla base di un'analisi delle carte geografiche disponibili

Individuare i caratteri del prodotto finale

Es. Un depliant con le tappe del percorso corredate da descrizioni e illustrazioni dei luoghi

PER COSTRUIRE UNA SEMPLICE RUBRICA VALUTATIVA IN AMBITO DISCIPLINARE

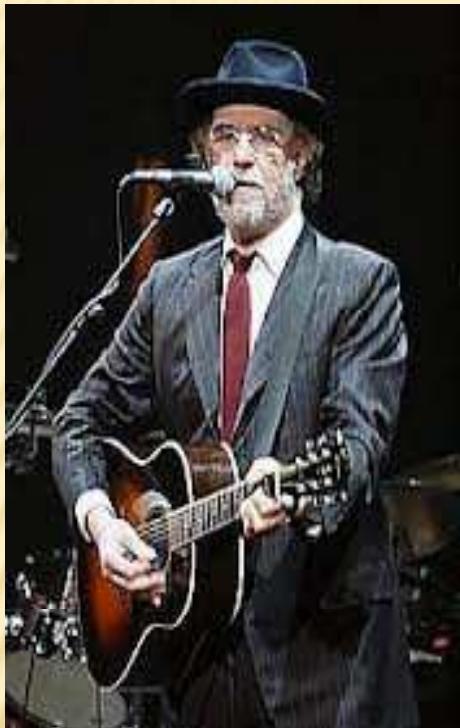
1. SCOMPORRE LA COMPETENZA NELLE PRESTAZIONI IMPLICATE
ES. E' IN GRADO DI TRARRE CONOSCENZE ESSENZIALI DA UN TESTO ESPOSITIVO

- INDIVIDUARE IL TEMA CENTRALE DEL TESTO
- INDIVIDUARE IL “FILO DEL DISCORSO DEL TESTO”
- SEQUENZIALIZZARE IL TESTO

2. INDIVIDUARE I LIVELLI DI PRESTAZIONE ATTRAVERSO INDICATORI

INDICATORI COSTITUTIVI DELLA COMPETENZA	CARENZA	SUFFICIENZA	PADRONANZA
<i>INDIVIDUA IL TEMA CENTRALE DEL TESTO</i>			
<i>INDIVIDUA IL FILO DEL DISCORSO DEL TESTO</i>			
<i>SEQUENZIALIZZA IL TESTO</i>			

COMPETENZA INTESA GLOBALMENTE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<i>E' IN GRADO DI TRARRE CONOSCENZE ESSENZIALI DA UN TESTO ESPOSITIVO</i>	Se guidato riesce a orientarsi all'interno del testo cogliendo alcune idee-guida	Riesce a non perdere il filo del discorso e a ricavare un buon numero di conoscenze dal testo	Si muove con disinvoltura nel testo non perdendo di vista la struttura di fondo e gerarchizzando i nuclei di contenuto fondamentali



NON ABBIATE PAURA.....

*“Nino non aver paura di tirare un calcio di rigore,
non è mica da questi particolari
che si giudica un giocatore,
un giocatore lo vedi dal coraggio
dall'altruismo e dalla fantasia.”*